



nach geworfen; zuerst wirft der erste, dann der zweite u. s. w. Zum werfen bedient man sich großer, breiter Knöpfe, oder eines runden Bleches, am besten aber eines alten kupfernen Geldstückes (z. B. eines alten décime's). Wer den Bock umwirft, dem gehören die Knöpfe, welche darauf lagen, wenn sein Sou, oder Knopf, oder Blech, womit er geworfen, näher dabei liegen bleibt, als der Bock. Ist dies nicht der Fall, so gehören sie noch immer dem bouchon, und ein anderer wirft darnach und sucht sie zu gewinnen.

### 131. Muttergottesstühlchen.

Zwei der größeren Kinder reichen sich die Hand und halten sich damit gegenseitig fest. Nun nehmen sie ein kleineres Kind, heben es auf die verschlungenen Hände, während jedes dasselbe mit der andern Hand festhält, damit es nicht herunterfalle, und tragen es herum. Das nennt man „einen auf dem Muttergottesstühlchen tragen“, oder auch „Middergôtsche“ spielen.

### 132. Eins, zwei — Polizei.

Die Kinder stellen sich alle nebeneinander in eine Reihe und halten sich an den Händen fest. Dann schreitet die ganze Reihe in Schritt und Tritt vorwärts, wobei gesprochen wird:

Eins, zwei — Polizei,  
 Drei, vier — Offizier,  
 Fünf, sechs — die alte Her',  
 Sieben, acht — die alte Wacht (Gute Nacht),  
 Neun, zehn — bleibet steh'n!

Bei den Worten: „Bleibet steh'n!“ steht plötzlich die ganze Reihe still. Dann schreitet sie wieder vorwärts, immer von neuem dieselben Reime wiederholend.

### 133. Tabak machen.

Tabak kann man nur im Winter machen, wenn es gefroren ist, und zwar auf der Gleitbahn. Ein Kind setzt sich etwa in der Mitte der Gleitbahn, etwas abseits davon nieder. Ein zweites nimmt nun einen tüchtigen Anlauf und gleitet auf dasselbe zu, läßt sich aber während dem Gleiten ebenfalls nieder. Ist es nun bis an das dastehende Kind herangekommen, so erfaßt es dessen ausgestreckte Hände und zieht dasselbe mit sich voran. Die Bewegung der beiden dahingleitenden Kinder, welche jetzt entsteht, ist eine drehende. Das nennen die Kinder „eine Rolle Tabak drehen“, oder auch einfach „drehen“.

### 131. Das Scheibenspiel. \*

Jeder Mitspielende hat eine Scheibe von Blei oder von Blech, welche die Größe eines Thalers hat und von dem Eigentümer derselben mit einem Zeichen als die seinige kenntlich gemacht ist. Auf einem ebenen Platz im Freien, oder auf dem Boden