



10. Der Schachhüter und die Räuber.

Dieses Spiel wird auf folgende Weise gespielt. Es wird ein Stecken in den Boden gepflanzt, woran am obern Ende eine ziemlich lange Schnur befestigt ist. Sodann legt jeder der Mitspielenden einen Gegenstand (ein Pfand), z. B. ein Rastuch, ein Messer und dgl., unten bei dem Stecken auf die Erde nieder. Vorher ist durch Abzählen einer bestimmt worden, der die Wache über diese Gegenstände zu übernehmen hat. Nur dieser braucht beim Anfange des Spieles kein Pfand herzugeben, weil er den Schatz hüten muß. Zu diesem Zwecke faßt er mit der einen Hand die an dem Stab befestigte Schnur an der äußersten Spitze, während er mit der andern Hand die Spielenden zu erfassen sucht, welche den Schatz rauben wollen. Er darf ihnen aber niemals weiter hinaus naheilen, als die Schnur reicht, weil er dieselbe angefaßt haben muß, wenn er einen fängt, anders gilt es nicht. Erwischt er einen, so muß dieser an seine Stelle kommen und den Schatz hüten. Die entwendeten Gegenstände werden an einen bestimmten Platz getragen und nachher versteigert. Nachdem das Spiel einige Zeit gedauert, ist es klar, daß dem Schachhüter nach und nach alles geraubt worden. Er muß nun von seinen eigenen Sachen, Mütze, Hut, Halstuch u. s. w. jedesmal ein Stück hinlegen, bis er nichts mehr hat, oder bis er einen eingefangen. Wenn die Räuber eine ziemlich Anzahl Gegenstände zusammengetragen haben, werden die Pfänder versteigert, wobei derjenige die Bußen aufgeben muß, der zuletzt Hüter gewesen.

11. Die verlorene Arabermütze.

Zwei Kinder werden abgezählt, wovon eines den Araber, das andere seinen Diener vorstellt. Die übrigen Kinder sitzen alle in einer Reihe. Jetzt geht der Araber auf die Reise, vergißt aber seine Mütze mitzunehmen. Der Diener nimmt dieselbe und reicht sie einem Kinde, das sie wohl verbergen muß. Unterdessen ist der Araber zurückgekommen, um die Mütze zu holen. Da er sie aber nicht findet, ruft er zornig seinen Diener an: „Der Araber hat seine Kappe verloren, sein Diener hat sie!“ — Der Diener aber antwortet: „Sein Diener hat sie nicht, der Weiße hat sie!“ und deutet auf das erste Kind in der Reihe. Nun fährt der Araber dieses an und sagt wie vorher: „Der Araber hat seine Kappe verloren, der Weiße hat sie!“ — Aber auch der Weiße will sie nicht haben und sagt, sein Nachbar habe sie, z. B. der Blaue, der Schwarze, der Grüne u. s. w. So schiebt einer die Schuld auf den andern, bis an's Ende der Reihe. Wenn ein Kind lacht oder nicht gleich einen andern zu nennen weiß, muß es ein Pfand hergeben. Bringt der zornige Araber aber keines zum Lachen, und weiß jedes sich geschickt herauszureden, so ist die Arabermütze Pfand, und der Araber muß eine Buße verrichten, ehe er sie wiederbekommt. Soweit wird es aber selten kommen, denn durch allerlei drollige Gesten wird er wohl ein oder das andere Kind lachen thun.

12. Die böse Sieben.

Die Kinder sitzen in einer Reihe oder im Kreise. Das erste fängt nun an zu