Der Spielplatz wird in zwei große Abteilungen A und B geteilt. Dazwischen wird die Grenze C gezogen. (Fig. II). Die Kinder selbst teilen sich in zwei Hälften, wovon die eine in die Abteilung A, die andere in die Abteilung B geht. Ein Kind wird bestimmt, das die andern fangen muß, das ist der Trompeter. Derselbe begibt sich an die Grenze, und wenn das Spiel angeht, hält er beide Hände vor den Mund und bläst an: „Tuuut!" Die Kinder aus den beiden Abteilungen antworten ihm ebenfalls durch ein langgezogenes „Tuuut!" und laufen nun von einer Seite auf die andere, d. h. die aus der Abteilung A flüchten in die Abteilung B, und umgekehrt. Während sie über den Spielplatz eilen, muß der Trompeter sie zu fangen suchen. In dem ganzen Raum zwischen den beiden Abteilungen kann gefangen werden. Alle, welche eingefangen werden, erhalten vom Trompeter drei leichte Schläge hinter's Ohr und müssen die andern fangen helfen, wenn wieder geblasen wird. Wenn sie einen einfangen, müssen sie ihn festhalten, bis der Trompeter kommt und ihm die bekannten drei Schläge gibt, sonst gilt es nicht, denn erst nachdem er diese drei Schläge erhalten, ist er wirklich gefangen und muß andere haschen. So geht das Spiel fort, bis alle eingefangen sind.

Im folgenden Spiel muß derjenige sich an die Grenze stellen und blasen, welcher im vorhergehenden Spiele zuerst eingefangen worden ist.

24. Schuhsuchen.

Durch Abzählen wird ein Kind bestimmt, welches den Schuh suchen muß. Dasselbe muß sich nun an einen etwas entfernten Platz begeben und sich dort verborgen halten. Unterdessen zählen die zurückgebliebenen Kinder abermals ab, wer von ihnen seinen Schuh hergeben muß. Dann hocken sie sich bei einer Mauer, drängen sich so nahe aneinander als möglich, und verbergen ihre Füße unter ihren Kleidern, so gut es eben geht, damit der Suchende nicht merke, wem der Schuh fehlt. Ist alles in Ordnung, so wird gerufen: „Es ist gut!" worauf das Kind herbeikommt, dem die Aufgabe zugefallen, den Schuh zu suchen. Während dasselbe nun darnach sucht, schieben die Dasitzenden ihn immer hinterm Rücken hin und her, wobei sie besonders darauf achten müssen, daß stets alle Hände in Bewegung bleiben, um das suchende Kind zu täuschen. Während der Schuh hin und her geschoben wird, singt man:

Wo ist der Schuh, wo mag er sein?
Ich glaube, er liegt in dem Rhein!
Schiebt ihn nur fleißig hin und her,
Dann find't der Schuster ihn nicht mehr!

Hat der oder die Suchende den Schuh doch endlich entdeckt, so muß das Kind, dem derselbe fehlt, eilig aus der Reihe der Mitspielenden herausspringen und einen vorher genau bezeichneten Weg laufen, bis auf seinen Platz zurück, wo es seinen Schuh wiedererhält. Dies gelingt ihm aber nicht immer, denn das andere Kind eilt ihm nach mit dem gefundenen Schuh in der Hand, und da ersteres nicht so gut laufen kann,