

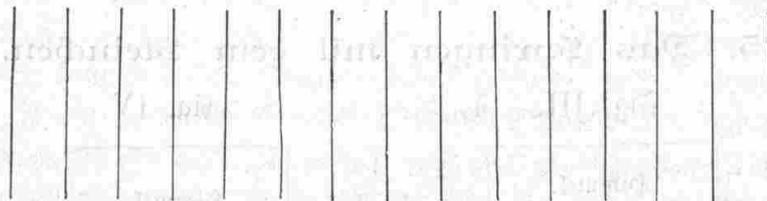


3. Treibt der Springende das Steinchen seitwärts heraus, oder tritt in eine der gezogenen Abgrenzungsklinien, so kommt ein anderes Kind an die Reihe, ebenso wenn er mit beiden Füßen auftritt.

4. Wenn die Reihe wieder an einen kommt, der bereits mitgespielt hat, so kann er da fortfahren, wo er aufgehört hat.

26. Spiel mit Holzstäbchen.

Fig. V.



Es wird eine beliebige Anzahl Holzstäbchen, etwa 20—25, in eine Reihe nebeneinander auf die Erde gelegt, wie Fig. 5 zeigt. Diese Stäbchen sind etwa 20 Centimeter lang und können auch ungefähr so weit von einander liegen. Nun stellt ein Kind sich vor die Reihe und springt auf einem Fuß über die Hölzchen hinweg, jedes Mal über ein Stäbchen bis in den folgenden Zwischenraum; es darf jedoch kein Stäbchen mit dem Fuße berührt werden. Ist es am Ende der Reihe angekommen, hebt es ein Hölzchen auf, darf aber nicht mit beiden Füßen auftreten, und springt dann von jener Seite zurück, wo es abermals ein Stäbchen erheben darf. So geht es fort, bis es mit beiden Füßen auftritt, oder mit dem Fuße ein Stäbchen berührt. Dann kommt ein anderes Kind an die Reihe. Jedesmal wenn ein anderes Kind anfängt zu springen, werden alle Stäbchen wieder hingelegt. Dasjenige Kind, dem es gelingt, auf diese Weise am meisten Hölzchen zu erheben, ist das geschickteste. Wohl selten befindet sich einer unter den Mitspielenden, der in einer Tour sämtliche Stäbchen zu erheben vermag.

27. Wetteffspringen.

Die Kinder legen einen „Schatz“ an einen bestimmten Platz, z. B. einen Apfel, eine Birne u. s. w. Dann hüpfen sie miteinander auf einem Fuße darnach. Wer zuerst bis dahin kommt, dem gehört der Schatz und der Betreffende ist Schatzheber.

28. Fuchs zum Loch!

Durch Abzählen wird der Fuchs gewählt und erhält einen Plumpsack in die Hand, wie auch ein jedes der mitspielenden Kinder. Dem Fuchs wird ein bestimmter Platz angewiesen als Loch oder Höhle, den er nicht anders verlassen darf, als auf einem Beine. Die Kinder umschwärmen nun mit ihren Plumpsäcken die Höhle des Fuchses und suchen ihn zu necken und böse zu machen, indem sie beständig rufen: