



Sobald der dritte Umzug vorüber ist, rennen auf einmal alle Kinder nach den Löchern und fahren mit den Stöcken darin. Wer kein Loch erhält, ist Hirt. Dieser muß nun die Sau auf die Weide treiben, dort einige Zeit mit ihr verweilen und dieselbe dann wieder heimbringen. Immer wenn er nach Hause kommen will, ist sie den Einwohnern noch nicht satt genug, und jeder sucht derselben, wenn er kann, einen Schlag beizubringen, daß sie wieder weit wegfährt. Der Hirt muß ihr dann jedesmal nach-eilen, sie durch Schläge mit seinem Stocke bis zum Eingang des Dorfes, und von dort in den Kessel oder Stall zu bringen suchen. Wenn es ihm gelingt, sie bis zum Eingang des Dorfes zu bringen, so kann er selbe in die Hand nehmen und in den Kessel werfen. Dies ist aber höchst schwierig, weil die Mitspielenden jetzt ihre Stöcke über dem Kessel hin und her bewegen und er so zum öftesten wider einen Stab werfen muß, daß die Sau zur Seite fährt und gleich wieder aus dem Dorfe herausgetrieben wird. Trifft der Hirt aber in den Kessel damit, so kann er gleich mit seinem Stabe in das erste beste Loch fahren und davon Besitz ergreifen, denn jetzt müssen die Löcher gewechselt werden. Wer keines erhält, muß Hirt spielen. Es ist jedoch nicht nötig, daß der Hirte die Sau jedesmal in den Kessel bringe, um in Besitz eines Loches zu gelangen. Dies kann geschehen, wenn jemand nicht gerade mit seinem Stabe in seinem Loch hält und z. B. die Sau wegtreiben will. Wenn dann der Hirte flink ist und gleich in dasselbe rennt, ehe der andere ihm zuvorkommt, so gehört dasselbe ihm und der andere muß Hirte sein.

Noch einige Andeutungen:

Jedsmal wenn es dem Hirten gelingt, die Sau in den Kessel zu bringen, werden die Löcher gewechselt. Dabei könnte es selbst vorkommen, was aber selten geschieht, daß der Hirte kein Loch erhielte, wenn er nicht flink genug wäre und ein anderer ihm zuvorkäme.

Es kann ebenfalls geschehen, daß ein eben gemachter Hirte nicht einmal auszufahren braucht. Gesetzt z. B. der Hirte hält mit der Sau am Eingange des Dorfes. Nr. 1 will ihm dieselbe mit seinem Stabe wegtreiben und es gelingt dem Hirten, das leergewordene Loch zu erhaschen, so ist Nr. 1 Hirte. In demselben Intervalle aber können noch mehrere andere nicht gerade mit ihren Stöcken in ihren Löchern halten, Nr. 1 bemerkt dies und fährt z. B. in das Loch Nr. 3. Dieser ist nun Hirte, bemerkt aber, daß Nr. 6 ebenfalls nicht in seinem Loch hält und ergreift Besitz davon. In diesem Falle, was oft in einem Nu geschehen ist, wäre Nr. 6 Hirte, und muß die Sau austreiben.

Auf diese Weise kann das Spiel fortgesetzt werden, so lange man will.

47. Der Fuchs und der Gänsehirt.

Zwei Kinder werden abgezählt, das eine ist der Fuchs, das andere der Gänsehirt. Dieser hat noch viele Kinder um sich, welche die Gänse vorstellen. Das Loch des Fuchses ist ihm in einer Ecke bezeichnet. Nun stellt sich der Gänsehirt vor die Höhle des Meisters Fuchs und dieser fängt an: