

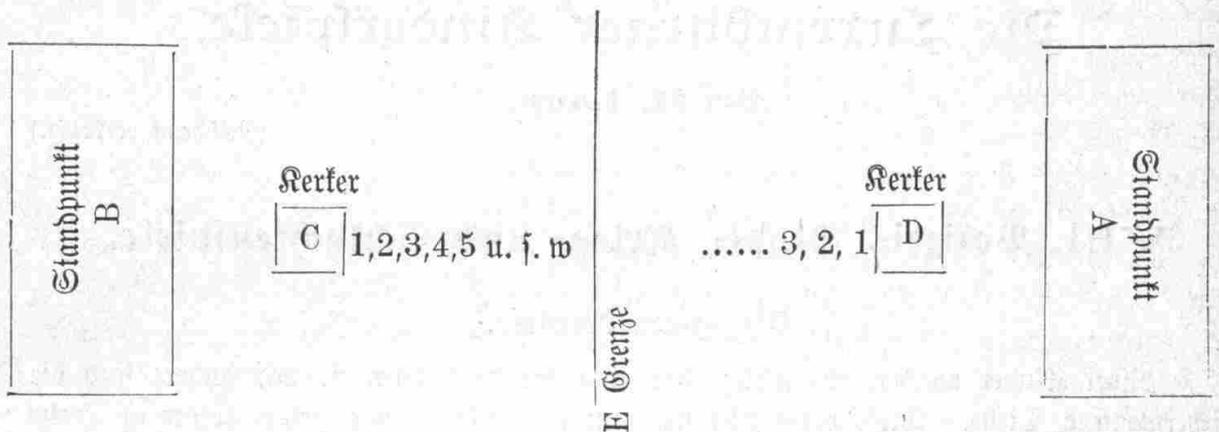


gethan, so muß dasselbe Dieb sein, wenn nicht, so hält der Richter wieder dem alten Diebe die Augen zu, und das Spiel wird fortgesetzt wie vorhin, bis er einen trifft.

52. Stadtspiel.

Zur bessern Erläuterung dieses Spieles diene Fig. X.

Fig. X.



Die Schar der Kinder wird durch zwei Parteiführer in zwei Hälften geteilt, indem dabei Bedacht genommen wird, daß die Kräfte auf beiden Seiten ungefähr gleich sind. Nun werden verschiedene Punkte abgesteckt, zuerst die Punkte A und B, welche Städte vorstellen und den gewöhnlichen Standpunkt der Kinder bilden. Dann wird in die Mitte die Grenze E gezogen und zuletzt noch zwei Kerker, C und D, welche zwischen die resp. Städte und die Grenze zu stehen kommen. Die Kerker müssen bezeichnet werden durch einen etwas hohen Stab, den man in die Erde steckt und an dessen oberem Ende ein Tüchlein weht. Die beiden Städte führen jetzt Krieg gegen einander.

Wenn das Spiel angeht, stehen sich die Kinder gegenüber in A und B. Es rückt nun z. B. der Parteiführer von A mit seiner Schar aus der Stadt heraus bis an die Grenze, wo sie die in B herausfordern und necken. Sie überschreiten auch wohl die Grenze, gehen auf das jenseitige Gebiet und suchen die Fahne, welche den Kerker der Stadt B vorstellt, zu rauben; denn gelingt es ihnen, diese zu entwenden, so haben sie gewonnen. Soweit werden es die in B aber nicht kommen lassen, sondern sie werden ebenfalls herausrücken, dem Feinde entgegen ziehen und einige zu fangen suchen. Dieser (der Feind) flieht nun eiligst auf sein Gebiet zurück, die von B ihm nach bis über die Grenze. Doch dürfen diese sich wiederum nicht zu weit vorwagen, denn da sie sich auf feindlichem Gebiete befinden, werden die von A sie gleich wieder in ihre Stadt zurückzutreiben suchen. So verfolgen sich die Einwohner beider Städte fortwährend. Wer gefangen wird, wird eingekerkert, und zwar wandern die Gefangenen der Stadt A in den Kerker C, die Gefangenen von B aber in den Kerker D. Die Gefangenen werden in einer Reihe aufgestellt, wie Figura zeigt, immer einer neben den andern. Die Ziffern 1, 2, 3, 4, 5 u. f. w. zeigen die Plätze der Gefangenen an. Wer zuerst gefangen