



Schritte von einander, in den Boden gesteckt. Der Stab in der Mitte bezeichnet die Grenze, die beiden andern Stäbe bezeichnen Städte. Zwei der größern Kinder zählen ab, wem das Recht zukommt, den Anfang im Wählen zu machen. Das eine wählt nun dieses, das andere jenes Kind u. s. w., indem darauf Bedacht genommen wird, welche am besten laufen können. Sind die Kinder verteilt, dann geht jede Partei in ihre Stadt. Bei dem Stab aber legt jedes Kind einen Gegenstand nieder, etwa ein Schnupftuch, eine Mütze oder dergl. Dann kommen die Kinder der andern Stadt bis zur Grenze und singen:

„Wir wollen eure Habe plündern,
 „Wer wird uns wohl daran verhindern?“

Jetzt kommen die andern auch und singen:

„Wollt ihr euch erfreuen,
 „In unsre Stadt zu brechen,
 „So seid ihr übel dran,
 „Wir fangen euch allzumal!“

Dann suchen die aus der einen denen aus der andern Stadt ihre Gegenstände abzuholen und umgekehrt. Niemals aber darf einer zwei Gegenstände zugleich fortnehmen. Ist nun ein Bürger dieser Stadt über die Grenze und wird er von einem der andern Stadt erwischt, so muß er alsdann in der Stadt dienen. Gelingt es ihm aber, einen Gegenstand zu erhaschen, und über die Grenze zu entkommen, dann legt er denselben in seiner Stadt nieder und geht wieder auf neue Beute los. Wird er aber mit dem Gegenstand eingeholt, ehe er in sein Gebiet kommt, dann muß er das Gestohlene wieder hergeben und muß in der Stadt dienen. Ist nun eine Stadt geplündert, dann nimmt der eine Wähler die Gegenstände hinter den Rücken, faßt einen derselben an und fragt den andern Wähler: „Was muß derjenige thun, der sein Pfand will wiederhaben?“ Der andere nennt nun eine kleine Buße, welche der verrichten muß, dessen Pfand der eine hinter dem Rücken hervorholt.

54. Das Kerkerwerfen.

Es wird ein ziemlich hoher, breiter und platter Stein, oder ein Stück Holz, aufgerichtet und in einiger Entfernung davon mit dem Fuße eine Linie auf den Boden gezogen, Mol genannt. Nachdem die Mitspielenden sich alle mit kleineren, mehr oder weniger runden Steinen versehen haben, wird geworfen, um zu sehen, wer anspielen darf. Derjenige, dessen Stein zunächst bei das Malzeichen liegen kommt, kann das Spiel beginnen.

Er wirft nun mit seinem Werffstein nach dem errichteten Stein oder Holz (Regel). Trifft er denselben so, daß er umfällt, kann er einen der Mitspielenden in den Kerker werfen. Das benannte Kind muß sich nun an einen vorhin als Kerker bezeichneten Platz begeben und darf nicht mitspielen, bis es wieder aus dem Kerker herausgenommen wird.