



Die Luxemburger Kinderspiele.

Von **H. Laup.**

10)

(Nachdruck verboten.)

72. Die graue Katze. (Grôkatz.)

Ein Kind ist die Katze, ein anderes der Hausherr oder die Hausfrau, je nachdem es ein Knabe oder ein Mädchen ist. Die übrigen Kinder bilden einen Kreis und halten sich an den Händen fest. Die Katze setzt sich außerhalb des Kreises hinter ein Kind; das ist ihr Versteck. Der Hausherr (Hausfrau) aber kommt mit einem Plumpsack in den Kreis herein und sagt, er suche seine graue Katze, die ihm etwas zerbrochen, geraubt oder irgend einen Schaden angerichtet habe. Er geht deshalb von einem Kinde zum andern und fragt:

„Hast du meine graue Katze nicht gesehen?“ —

„Nein!“ antwortet dann jedesmal das Kind.

Kommt er aber zu dem Kinde, hinter welchem die diebische Katze sich versteckt hält, so sagt dieses:

„Doch, ich habe sie gesehen, sie ist vorhin hinter das Haus gelaufen!“

Und nun ist es Zeit, daß die Katze Reißaus nimmt. Sie läuft bei einem Kinde ein und bei dem andern wieder heraus, das Kind mit dem Plumpsack ihr nach. Wenn es dieselbe erreicht hat, versetzt es ihr ein paar leichte Schläge; dann wählen die beiden ihre Stellvertreter unter den Kindern und das Spiel geht wieder an.

73. Alle Vögel fliegen.

Die Kinder sitzen im Kreise herum, während ein anderes mit einem Plumpsack in der Mitte steht. Dieses ruft von Zeit zu Zeit: „Der Kabe fliegt! die Taube fliegt! Alle Vögel fliegen!“ u. s. w. Dabei streckt es die Arme auseinander und ahmt die fliegende Bewegung nach. Die Kinder, welche ringsherum sitzen, müssen sich nun erheben und dasselbe thun, nämlich die fliegende Bewegung nachahmen. Doch müssen sie wohl aufpassen, denn das Kind mit dem Plumpsack nennt auch die Namen von andern Tieren darunter, die nicht fliegen, z. B. „Der Karpfen fliegt! Die Biene — Mücke fliegt! der Frosch fliegt! Alle Füchse fliegen!“ u. s. w., wobei es stets die fliegende Bewegung nachahmt. Fliegt das genannte Tier aber nicht, so dürfen die im Kreise Sitzenden sich auch nicht erheben. Wer sich erhebt, wenn er sitzen bleiben, oder wer sitzen bleibt, wenn er sich erheben soll, bekommt einige Schläge mit dem Plumpsack.

Zu diesem Spiele diene folgender Reim:

Perlénk,

Perzénk,

Perschlipperchen,