

**Sammlung
Volkstümlicher Jugendspiele**

der Kreise Jülich und Geilentrirchen.

Auf Veranlassung des
königl. Kreis Schulinspektors Herrn Mandl in Jülich
gesammelt
von mehreren Lehrern dieser Kreise



Herausgegeben
mit Genehmigung der Kgl. Regierung zu Aachen
von

W. Solinus,
Buch-, Musikalien- und Lehrmittelhandlung,
Düren, Marktplatz 12.

V7 171887
xx 002008172

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800051786

14416

~~BIBLIOTEKI
c. k. kursu małopolskiego
W KRAKOWIE~~

Sammlung Volkstümlicher Jugendspiele

der Kreise Jülich und Geilenkirchen.

Auf Veranlassung des

Königl. Kreisschulinspektors Herrn Mundt zu Jülich

gesammelt

von mehreren Lehrern dieser Kreise.



mit Genehmigung der Königl. Regierung zu Aachen

von

W. Solinus

Buch-, Musikalien- und Lehrmittelhandlung

Düren, Marktplatz **12.** (1896)



44

796.1 | .2 - 053.6 (430) ,, 184

Vorrede.

Die Bedeutung und der hohe erzieherische Wert der Jugendspiele wird jetzt immer mehr gewürdigt. Infolge der eifrigen Bemühungen des Abgeordneten von Schenkendorff haben sich bereits in vielen Städten besondere Vereine zur Pflege der Jugend- und Volksspiele gebildet, manche Städte haben mit großem Kostenaufwande zweckentsprechende Spielplätze geschaffen, und so blüht denn das Spiel wieder auf zu Nuß und Frommen des Einzelnen wie der Gesamtheit. Es bedurfte nicht der Einführung neuer und fremder Spiele; denn gar manche und schöne Spiele sind noch im Volke erhalten geblieben und haben sich traditionell fortgepflanzt aus alter Väterzeit bis auf die Gegenwart. Woran es mangelte, das war die allgemeine Beteiligung aller Stände und die planmäßige Pflege des Spieles.

Es ist ein Verdienst des Herrn Schulinspektors Mundt, Jülich, in den ihm unterstellten Kreisen Jülich und Geilenkirchen Anregung gegeben zu haben zu einer Zusammenstellung solcher Spiele, die unter der Schuljugend dort erhalten geblieben sind und noch von derselben gepflegt werden. Um diese Sammlung, welche bisher nur handschriftlich bestand, auf leichte Weise weitem Kreise zugänglich zu machen, habe ich mich entschlossen, dieselbe mit Genehmigung der königlichen Regierung zu Aachen in Druck erscheinen zu lassen.

Möge diese Sammlung denn dazu beitragen, besonders in den Lehrerkreisen Lust und Liebe zum frohen Jugendspiele zu wecken und sie zu eifriger Pflege anzutreiben; möge aber auch das gute Beispiel Nachahmung finden und auch in andern Kreisen die Lust zum Sammeln erwachen, auf daß es gelinge, diese Seite echten deutschen Volkstums vor dem Vergessenwerden zu bewahren.

Düren, im November 1896.

Der Verleger,
W. Solinus.

Bemerkung:

Bei denjenigen Spielen, welche in dem behördlich eingeführten Turnleitfaden sich befinden, wurde dies bemerkt, und diejenigen Spiele, welche in der Abteilung A (Kreis Jülich) bereits vorkommen, wurden in Abteilung B (Kreis Geilentirchen) nur angedeutet.

Die Zeichen K bedeuten Knabenspiele, M Mädchenspiele, MK solche Spiele, die für Knaben und Mädchen geeignet sind.

A. Zusammenstellung und Beschreibung der ortsüblichen Spiele im Kreise Jülich.

Auf Veranlassung des Königl. Kreis Schulinspektors Herrn Mundt
zu Jülich von mehreren Lehrern des Kreises
bearbeitet im November 1885.

I. Spiele mit Geräten.

a) Ballspiele.

1. Die Fangschule. KM

Sicheres Treffen beim Werfen und geschicktes Fangen des zugeschickten Balles sind die Hauptfordernisse bei den Ballspielen. Die Spieler üben darum folgendes:

1) Der Ball wird mit der rechten (linken) Hand gegen eine Wand oder in die Höhe geworfen und a) mit beiden Händen, b) mit der rechten Hand und c) mit der linken Hand gefangen.

2) Der Ball wird mit der rechten (linken) Hand gegen eine Wand geworfen, beim Rückprall verschiedene Male mit der rechten (linken) Hand oder mit beiden Händen zurückgeschlagen und zuletzt in der unter 1 angegebenen Weise gefangen.

3) Zwei Bälle werden mit der rechten (linken) Hand geworfen, mit der linken (rechten) gefangen und der rechten (linken) wieder zugereicht.

2. Der Zweiball. KM

Ein Spieler wirft dem andern den Ball zu. Dieser fängt ihn auf und wirft ihn dem Gegner wieder, zurück

u. s. f. (Vergleiche: Fangball, Seite 131 des neuen Leitfadens für den Turnunterricht in den Preussischen Volksschulen.)

3. Der Luftball. KM

Ein großer, hohler Gummiball wird mit der flachen Hand in die Höhe getrieben und durch fortgesetztes Schlagen in der Luft zu erhalten gesucht. Fällt der Ball zur Erde, so tritt der Spieler ab, und ein anderer beginnt die Übung.

4. Ballpressen. KM

Ein Kind wirft den Ball zur Erde und sucht durch wiederholtes Schlagen zu bewirken, daß der Ball jedesmal wieder in die Höhe springt. Beim Fehlschlagen erfolgt Ablösung.

5. Stehball. K

Siehe Turnleitfaden S. 131, 2.

6. Häuschen heuern (mieten.) K

Dieses Spiel ist dem Stehball ähnlich. Für jeden Spieler (12—15) wird in ebenem Boden ein Grübchen (Häuschen) gemacht. Einer aus der Gesellschaft rollt aus einer Entfernung von 4—6 Schritten den Ball nach den Häuschen hin. Gelingt es ihm nicht, den Ball in ein Häuschen zu bringen, so ist der zweite Spieler an der Reihe u. s. f., bis der Ball in ein Grübchen rollt. In diesem Augenblicke laufen die übrigen Spieler fort. Der Eigentümer des Häuschens ergreift schnell den Ball und ruft: „Steht alle!“ oder: „Halt!“ Er sucht jetzt einen Mitspieler zu werfen. Für einen Fehlwurf wird ein Steinchen in sein Grübchen gelegt. Der erste Gang ist damit beendet. Trifft er aber, so muß der Getroffene den Ball aufgreifen, zu seinem Häuschen eilen und einen andern zu treffen suchen. Dieser wirft dann einen Dritten u. s. f., bis wieder ein Fehlwurf erfolgt. Hat je-

mand fünf Steinchen, so muß er sich zur Strafe an eine Mauer stellen, und jeder Mitspieler darf aus einer Entfernung von 10—15 Schritten einmal nach ihm werfen. Hierauf beginnt das Spiel von neuem.

7. Eckwerfen, Eckball oder Kanten. K

Auf dem Spielplatze wird ein Quadrat von 8 bis 10 Schritt Seitenlänge durch 4 Steine oder Grübchen bezeichnet. 4 Spieler treten auf die Ecken und 4 in die Mitte des Quadrates. Die auf den Ecken Stehenden werfen sich den Ball gegenseitig zu und suchen einen der Innern, welche natürlich stets aus der Nähe des Balles flüchten, zu treffen. Wird fehlgeworfen, so ist der betreffende Äußere ab; wird aber ein Innerer getroffen, so laufen die Äußern schleunigst weg, der getroffene Innere holt schnell den Ball und sucht nun seinerseits einen Äußern zu werfen. Beim Fehlwurf ist er ab, trifft er aber, dann ist der Getroffene ab. Das Spiel ist beendet, wenn auf der einen Seite alle 4 ab sind. Ist der Sieg auf Seiten der Innern, dann treten diese im folgenden Spiele auf die Ecken, haben aber die Äußern den Sieg errungen, dann behalten sie auch im nächsten Spiele die Ehrenposten auf den Ecken.

Besondere Regeln: 1. Vor dem ersten Wurf nach dem Innern muß der Ball eine volle Runde gemacht haben.

2. Nach einem Innern darf der Äußere überhaupt nur dann werfen, wenn er den ihm zugesandten Ball gefangen hat. Läßt er Ball fallen, so muß er ihn einem andern Äußern zuschicken.

3. Ist nur noch ein Äußere übrig, so darf er von einer Ecke zur Andern laufen (auch auf der Diagonale), bis ihm die Innern zu einem sichern Wurf gelegen stehen. Er darf aber nur von einer Ecke aus werfen.

5. Der getroffene Innere darf nur von dem Quadrate aus werfen. Ist der Ball über die Seitengrenze hinausgeschossen, so muß er ins Quadrat zurückgebracht werden.

6. Beim Zurückholen des Balles dürfen die Innern sich gegenseitig unterstützen, auch Stellvertretung beim Werfen ist ihnen gestattet. Beim Fehlwurf auf den Außern ist aber immer der getroffene Innere ab, auch wenn er nicht selbst geworfen hat.

8. Reiterball. K

Die Spieler bilden mit 3—4 Schritt Abstand einen doppelten Kreis; die Ersten stellen den rechten (linken) Fuß vor und stemmen beide Hände auf das gebogene Knie. Nun springen die Zweiten auf die Rücken der Ersten und werfen sich (der Nachbar dem Nachbar) nach rechts (links) hin einen Ball zu. Sobald ein Reiter den Ball fallen läßt, springen alle ab und eilen davon. Einer der Stehenden ergreift den Ball und wirft nach den Fliehenden. Trifft er, so sind die Stehenden abgelöst, andernfalls nicht.

9. Echo. KM

Ein Kind wirft einen Ball gegen eine Mauer und bestimmt gleichzeitig einen Mitspieler, der ihn auffangen soll. Im Augenblicke des Aufwerfens laufen die andern Spieler weg. Der Auffänger sucht nun einen zu treffen. Gelingt ihm dies nicht, so muß er sich von jedem Spieler einen Wurf gefallen lassen. Trifft er aber, so muß der Betroffene einen Dritten zum Ziele nehmen u. s. f. bis zum nächsten Fehlwurfe.

10. Schnipp, schnapp, schnong. K

Der Ball liegt in einem Grübchen. Ringsumher stehen 6—8 Knaben. Einer ruft: „Schnipp, schnapp, schnong.“ Ein anderer: „Kontrebande! In weissen Hand?“ Er kann auch rufen: „In meiner Hand!“ Dann muß er auch werfen. Die

Umstehenden laufen schnell davon. Der Betroffene sucht einen andern zu werfen u. s. f. Wer fehl wirft, muß sich an die Mauer stellen und sich von jedem Mitspieler einen Wurf geben lassen.

11. Treibball. K

(Siehe Turnleitfaden S. 134.)

b) Plumpsackspiele.

1. Der Plumpsack geht herum. (S. Turnleitf. S. 123. 7.) KM
2. Jakob, wo bist du? (Siehe Turnleitfaden S. 122, 6.) KM
3. Fuchs ins Loch. (Siehe Turnleitfaden S. 151, 3.) K
4. Kettenlaufen (Urbär.) (Siehe Turnleitfaden S. 126, 12.) K

c) Spiele mit andern Geräten.

1. Bauer aufsetzen. (Siehe unter Weilenkirchen I. c, 1.) K
2. Schlaglaufen. (Siehe Turnleitfaden S. 128, 15.) K
3. Reistreiben, Kreiselspiel, Stelzenlaufen, Drachensteigen, Bogenschießen, Quallblüchse, Schneeballwerfen u. K

4. Vorlegen. K

Nachdem die Kinder mit dem Absätze ein Grübchen gemacht, legt eins seinen Spielstein hinein. Die Mitspieler schießen von einem 4—6 Schritt entfernten Male mit dem ihrigen darnach. Der Treffer ist frei. Die andern Kinder müssen immer von neuem den Versuch machen, auch zu treffen, bis nur noch eines unfrei ist. Dies legt dann seinen Spielstein ins Grübchen, und das zweite Spiel kann beginnen.

5. Klink schlagen. K

Die Spieler bilden einen Kreis von 20—30 Schritt Durchmesser. Die Kreislinie ist in den Boden eingeritzt. Im

Centrum des Kreises steht in schiefer Richtung ein $1-1\frac{1}{2}$ m langer fingerdicker Stab. Auf das obere, abgeschrägte Ende wird ein 30 cm langes Stäbchen, Klink- oder Klitschholz genannt, mittels einer Kerbe gehängt. Unter demselben



steht ein Knabe und sucht durch einen Schlag mit einem armlangen Stocke das Klinkholz über die Kreisgrenze hinauszutreiben. Die übrigen Spieler bemühen sich, das Hinausfliegen des Klinkholzes zu verhindern, indem sie es entweder auffangen oder möglichst nahe an den schrägen Stab zurückwerfen, ehe es der Schläger wieder berührt hat.

Der Schläger hat die Aufgabe, eine festgesetzte Zahl, etwa 20—50, die als Schuld gelten, durch eine bestimmte Anzahl Schläge (10—12) abzarbeiten.

Fängt ein Außenstehender das Klinkholz, so hat der Schläger verloren, und der Fänger wird Schläger; fängt dagegen der Schläger das von den Außenstehenden zurückgeworfene Klinkholz, so zählt ihm das 10 oder 12 gut.

Liegt das Holz, vom Schläger berührt, am Boden, so wird gemessen, wieviel Schritt es vom Centrum entfernt ist, und eine gleiche Zahl wird dem Schläger gut gerechnet.

Gelingt es dem Schläger bei dreimaligem Schlagen nicht, das Klinkholz aus dem Kreise zu treiben, so verliert er sein Amt, und der Nächste folgt ihm.

II. Spiele ohne Geräte.

a) Lauf-, Kriech-, Hüpf- und Haschspiele.

1. Gänsemarsch. KM

Die Knaben stehen hintereinander, einer ist Führer. Alle ahmen nach, was dieser während des Laufens vormacht. Arm-, Bein- und Kumpfbewegungen. Das Laufen geschieht

im Zickzack, in Schlangenlinien, in schnellem und langsamem Tempo. Wer am längsten mitthut, ist Sieger und wird Führer.

2. Garnwickeln. KM

Die Spieler bilden mit angefaßten Händen eine Stirnreihe. Der rechte (linke) Flügelmann bleibt stehen, und die andern Kinder gehen um dasselbe herum, bis sie ein lockeres Knäuel bilden. Drängen und Zerren ist zu vermeiden. Dann wickeln sie das Knäuel ab, indem die äußersten Kinder so lange rückwärts gehen, bis alle wieder eine gerade Reihe bilden.

3. Der Gänjedieb. M

Die Kinder bilden einen Kreis, gehen seitwärts und singen: „Fuchs, du hast die Gans gestohlen mit dem Schießgewehr. Wer sie aber wiedergiebt, den hab' ich lieb.“ Die Zahl der Mitspielenden muß ungerade sein. Beim letzten Satz springen alle paarweise zusammen, hüpfen umher und zeigen auf das übrig gebliebene Kind mit dem Rufe: „Da steht der Gänjedieb!“

4. Dreimal um das Gäßchen. M

Dreimal um das Gäßchen, ich weiß nicht, was da floh;
Da floh ein schönes Mädchen, das sprach so:
Evchen (Mannchen zc.), Du mein liebes Kind,
Faß mir an den Schleier,
Und wenn der Schleier reißt entzwei,
So fall'n wir alle zweie.

Aufstellung wie vorhin. Ein Mädchen steht außerhalb des Kreises. Bei den Worten: Evchen, du zc. wird ein Kind genannt und dieses von dem außerhalb stehenden Kinde aus der Kreisreihe geholt. Bei den letzten Worten des Textes hüpfen alle umher und hocken dann nieder.

5. Die Tänzerin. M

Schmetterling, Du kleines Ding, such Dir eine Tänzerin!
Heirassa, heirassa! ei wie lustig tanzt man da!

Lustig, lustig, wie der Wind, wie ein echtes Blumenkind.

Aufstellung wie bei IIa 3. Ein innerhalb des Kreises stehendes Kind holt sich, wenn die Kunde die Worte spricht: Such' dir —! ein Kind aus dem Kreise und tanzt mit demselben bis zum Ende des Liedes.

6. Katze und Maus. (S. Turnleitfaden S. 122). K

7. Der Vogelhändler. KM

Die Spieler stehen in einer Reihe und haben je den Namen eines Vogel: Amsel, Adler, Schwalbe zc. erhalten. Zwei Spieler, der Käufer und Verkäufer, stehen vor der Reihe. Ersterer darf die Vogelnamen der einzelnen Kinder nicht kennen. Zwischen beiden entspinnt sich folgendes Gespräch:

„Guten Tag, Herr Stichel!“

„„Schönen Dank, Herr Michel!““

„Haben Sie Vögeln zu verkaufen?“

„„Ja, welches wollen Sie haben?““

„Eine Schwalbe!“ oder irgend eines.

Ist der genannte Vogel unter der Schar, so tritt derselbe einen Schritt vor die Reihe. Der Käufer entrichtet durch Schläge in die offene Hand des Verkäufers den geforderten Preis. Beim letzten Schlage fliegt der Vogel bis zu einem vorherbestimmten Ziele und sucht von dort aus seinen alten Platz wiederzugewinnen. Gelingt ihm dies, so wird er Engel und tritt zur Rechten des Verkäufers. Erhascht ihn aber der Käufer beim Rücklauf, so kommt er zur Linken des Verkäufers unter die Teufel. Wenn so alle Mitspieler ihren Platz gefunden, bilden die einzelnen Gruppen je eine Flankenreihe, deren vordere Flügelleute: Käufer bzw. Verkäufer sich gegenüberstehen. Durch Umfassen des Vorder-

mannes werden die Flankenreihen geschlossen. Nun fassen Käufer und Verkäufer sich kammartig mit den Händen und suchen sich gegenseitig über die zwischen ihnen befindliche Grenzlinie zu ziehen, wobei selbstredend die Mitspieler ihren Anführer unterstützen. Wer mit einem Fuße die Grenze überschreitet, ist besiegt und muß zur Gegenpartei übertreten. Das Spiel ist beendet, wenn von der einen Seite alle Spieler zur andern gezogen worden sind.

8. Halloh, der Müller. K

Die Kinder stellen sich alle auf der einen Seite des Spielplatzes auf. Ein Kind stellt den Müller dar, der aber von den übrigen weggegangen ist. Ein Wächter steht vor den Kindern. Plötzlich nähert sich der Müller bis auf 10 bis 15 Schritt und ruft: Halloh, halloh! Der Wächter fragt: „Wer ist draußen?“ Antwort: „Der Müller.“ Frage: „Was willst du denn?“ Antwort: „Einen Sack voll Kinder.“ Drauf der Wächter: „Fang dir eins!“ Nun suchen die Mitspieler auf die entgegengesetzte Seite des Platzes zu laufen, ohne sich vom Müller erhaschen zu lassen. Wer eingefangen wird, muß die Rolle des Müllers übernehmen.

9. Käzchen auf meinem Berge. K

Ein Kind steht auf einem erhöhten Platze und sucht eines von den andern Kindern, die schnell an ihm vorbeilaufen, mit der Hand zu berühren. Das Kind wird mit den Worten: „Käzchen auf meinem Berge“ geneckt. Gelingt es ihm, eins der vorbeilaufenden zu treffen, so wird es von diesem abgelöst.

10. Alte Hexe. K

Ein Viereck bedeutet das Haus. Die Kinder sind bei der Mutter im Hause. Ein Kind, die Hexe darstellend, befindet sich nebenan auf einem Platze, der als Keller bezeichnet ist. Die Mutter schickt nun ein Kind in den Keller, Butter

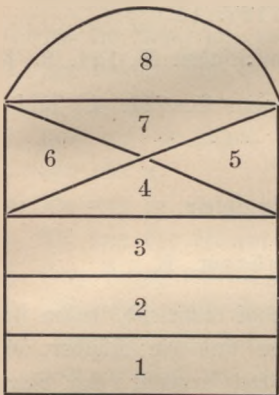
(o. dgl.) zu holen. Dieses kommt eiligst zurück und berichtet, im Keller sei eine Hexe. Die Mutter bezeichnet dies als einen Irrtum, geht doch mit einem Hölzchen als Kerze in den Keller und findet die Hexe. Sie fragt dann: „Was machst du hier?“ — „„Ich suche Nadeln.““ „Was thust du mit den Nadeln?“ „„Säcke nähen.““ „Was machst du mit den Säcken?“ „„Sand holen.““ — „Was willst du mit dem Sande?““ — „„Messer schleifen.““ „Was thust du mit den Messern?“ „„Für die Kinder Kutten schneiden.““ Während dieses Zwiegespräches rufen die Kinder: Ein Uhr, sie kommt noch nicht; zwei Uhr zc. bis elf Uhr, sie kommt noch nicht; zwölf Uhr, sie kommt!“ Die Hexe läuft nun den Kindern nach, fängt eines und giebt ihm einen Schlag. Dieses wird nun Hexe.

11. Käzchen. KM

Die Käzchen stellen sich an der Mauer auf; eines wird zur ältern Katze erwählt, welche die jungen verwahren soll. Außerdem wird eine Mutterkatze und ein Räuber ernannt. Während die Mutter spazieren geht, kommt der Räuber und nimmt ein junges Käzchen weg. Bei der Heimkehr zählt die Mutter nach und erkennt den Raub. Sie schimpft mit der ältern Katze wegen der schlechten Aufsicht. Diese giebt zu ihrer Entschuldigung allerhand drollige Ausflüchte an. Endlich geht die Mutter zum neuen Spaziergange aus, währenddessen das zweite Käzchen vom Räuber geholt wird. Es wiederholt sich das Gezänke und die Begführung, bis alle Käzchen geraubt sind. Die ältere Katze läuft dann zu den Kleinen hin und verbirgt sich hinter ihnen. Wenn die Mutter nun das Haus leer findet, geht sie zum Räuber und ruft: Miau, miau! Dieser fragt, was sie wolle. Sie entgegnet: Hast du kein Käzchen gesehen, welches dieses oder jenes Kleidungsstück anhatte?“ Der Räuber antwortet: „Das ist hier!“ Hierauf giebt er dem betreffenden Käzchen einen

Schlag auf den Rücken und befiehlt ihm, zur Mutter zurückzukehren. Wenn alle heimgekehrt sind, befiehlt die Mutter, die ältere Kaze heimzuholen, welche dann für die schlechte Aufsicht von jedem Käzchen einen Schlag erhält. Zuletzt wird auch der Räuber gefangen, von jedem Mitspieler mit einem Schlage bedacht, und das Spiel ist aus.

12. Das Paradieshüpfen. KM



Die Spieler rizen nebenstehende Figur in den Boden. Dann bestimmen sie durch Abzählen die Reihenfolge, in welcher die einzelnen ans Spiel kommen. Die Aufgabe besteht nun darin, eine kleine Scheibe (Steinchen oder Scherbe) hüpfend der Reihe nach aus den Feldern herauszustößen

Besondere Regeln:

Der Spieler muß abtreten, wenn
1. beim Hincinwerfen die Scheibe

in ein unrichtiges Feld fliegt;

2. beim Herausstoßen die Scheibe über die Seiten-
grenze fliegt oder auf einem Striche liegen bleibt.

3. Der Spieler innerhalb der Figur sich auf beide
Füße stellt.

4. der Spieler beim Heraus hüpfen ein Feld überschlägt.
Wer zuerst alle Felder ohne Fehler durchhüpft hat, ist Sieger.

13. Bockspringen. K

Acht bis zehn Schritte Abstand zwischen den einzelnen Spielern. Die Knaben stellen den rechten Fuß vor und stützen beide Hände auf das gebeugte Knie. Der letzte Spieler springt nun mit seitwärts Spreizen der Beine über seine Vordermänner und nimmt dann als erster in obiger Ent-

fernung wieder Aufstellung. Hat der erste Spieler 3 oder 4 seiner Vordermänner übersprungen, so folgt ihm der, welcher nun als letzter steht u. s. f.

14. Fauchon oder Bockchen, schiele nicht. K

(S. Turnleitfaden S. 123. 8.)

15. Foppen und Fangen. K

(S. Turnleitfaden S. 127. 14.)

16. Henne und Habicht. (S. Turnleitfaden S. 124. 9.) K

17. Ringschlagen. (S. Turnleitfaden S. 122. 4.) KM

b) Kampf- und Ringspiele.

1. Räuber und Gendarm. K

Die Spieler, in beliebiger Anzahl anwesend, teilen sich in zwei gleiche Gruppen. Die einen sind die Räuber, die andern die Gendarmen. Jede Partei erwählt sich einen Hauptmann. Der Gendarmeriehauptmann schickt nun seine Leute aus, um die Räuber einzufangen. Wer ergriffen wird, muß zum Hauptmann gebracht werden, der ihn durch drei Schläge zum Gefangenen macht. Die Räuber suchen sich selbstverständlich durch Losreißen, durch Verstecken oder durch die Flucht der Gefangennahme zu entziehen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Räuber eingefangen sind. Auf bewaldetem Platze bietet das Spiel viel Vergnügen.

2. Jagdspiel. (S. Turnleitfaden S. 125). K

c) Ringel- und Reigenspiele.

1. Die Anna. M

Die Mädchen bilden durch Handsassen einen Kreis, gehen und singen:

1=F. $\frac{2}{4}$.

5 | 6 5 4 2 | 1 3 3 0 | 2 4 4 0 | 3 5

1. Die Anna saß auf einem Stein, einem Stein, einem
5 5 | 6 5 4 2 | 1 3 3 0 | 5. 5. | 1. 0
Stein; die Anna saß auf einem Stein, einem Stein.

2. Sie kämmte sich ihr lockig Haar, lockig Haar, lockig Haar;
sie kämmte *re*.

3. Und als sie damit fertig war, fertig war, fertig war;
und als *re*.

4. Da fing sie an zu weinen, *re*.

5. Da kam der Bruder Karl herein; *re*.

6. Sag Anna, warum weinst Du?

7. Ich weine, weil ich sterben muß.

8.* Jetzt kam der stolze Fährerich
und zog rasch aus der Tasche
ein langes, scharfes Messer
und stach die Anna in die Hand
da fiel sie bleich zur Erde hin.

9. Nun kamen ihre Freunde,

10. Da stand sie fröhlich wieder auf.

Die Anna steht oder sitzt mitten im Kreise; ein Kind wird Karl und ein anderes Fährerich. Diese drei führen die im Texte angegebenen Thätigkeiten aus. Am Schlusse tanzen alle fröhlich herum.

*) Bei Benutzung resp. Einführung dieses Spieles dürfte es sich, aus naheliegenden Gründen empfehlen, die Strophe 8 ausfallen zu lassen u. dafür folgende einzufügen:

8. Des andern Morgens in der Früh
da war die Anna manfeted.

2. Die Säge. M

1-F. $\frac{4}{4}$.

1 2 3 4 | 5. 4 3 2 | 1 2 3 4 | 5 4 3 2 |
 Laßt uns unsre Ar-me re-gen, Holz der lie-ben Mutter sägen.

1 3 5 2 | 2 2 2 0 | 5 3 5 3 | 1. 5. | 3. 1. |
 Säge, säge Holz entzwei; kleine Stücke, große Stücke,

5 3 5 3 5 3 | 1. 0 0 ||
 schni, schna, schni, schna, schni, schna, schnur.

Je zwei Spieler fassen sich kreuzweise mit den Händen. Die obenaufliegenden Arme bilden die Säge, die untern stellen das Holz dar. Es wird bald langsamer, bald schneller gesägt, je nachdem das Liedchen es erfordert. Schließlich ahmen alle das Herunterfallen des gesägten Holzes durch Trampeln mit den Füßen nach.

3. Häschen in der Grube. KM

1-F. $\frac{4}{4}$.

1 2 3 4 | 5. 3. | 6. 6. | 5. 0. | 5 5 4 4
 Häschen in der Grube sitzt und schläft. Armes Häschen,
 3 3 2 0 | 5 5 4 4 | 3 3 2 0 |
 bist du krank, daß du nicht mehr hüpfen kannst?

1 3 5. | 1 3 5. ||
 Häschen, hüpf! Häschen, hüpf!

Ein Kind sitzt, das Häschen darstellend, mit geschlossenen Augen im Kreise; die übrigen Mitspieler singen, indem sie das Häschen umkreisen vorstehendes Lied. Bei den Worten: „Häschen, hüpf!“ hüpfst dieses zuerst einige Mal im Kreise umher und fängt dann ein Kind, welches nun das Häschen darstellt.

4. Der bunte Kranz. M

1-F. $\frac{4}{4}$.

1 | 1 2 3 4 | 5 5 5 5 | 5 4 3 2 | 3 3
 Wir machen einen bunten Kranz und fangen an den Ringel-

1 0 | 6 6 6 6 | 5 5 3 5 | 4 4 3 2 |
 tanz, doch kein's von allen sieht sich um, und nur Mariechen
 1 1 1 0 ||
 dreht sich 'rum.

Die Kinder, einen Kreis bildend, gehen herum und singen. Den Namen der Kinder, die sich umdrehen sollen, nennt der Spielleiter, der innerhalb des Kreises steht. Wenn das genannte Kind die Kehrtbewegung ausgeführt hat, singen die andern weiter:

Mariechen hat sich 'rum gedreht,
 Und hat den ganzen Kranz verdreht.

Der Gesang wird nun so oft wiederholt, bis alle Kinder sich nach außen gedreht haben.

5. Die Kette. M

Dieses Spiel ist vorhergehendem ähnlich. Die Kinder bilden wieder einen Kreis, gehen und singen das nachstehende Liedchen. Bei den Worten: „Wer am allerjüngsten ist,“ dreht sich das betreffende Kind herum, mit dem Gesichte nach außen und dann später bei der Stelle: „Liebes Gretchen, dreh' dich herum“, wieder nach innen.

1. ♂. $\frac{4}{8}$.

3 | 5 5 5 6 | 5. 3. | 5 · 5 5 6 | 5. 0 3 | 5 5
 Wir treten auf die Kette, daß die Kette klingt. Wir haben
 5 6 | 5. 3. | 5 5 5 6 | 5. 0 3 | 5 5 5 6 | 5 4
 einen Vogel, der so schöne singt. Er hat gesungen sieben
 3. | 5 5 5 6 | 5. 0 3 | 5 5 5 6 | 5 4 3. |
 Jahr, sieben Jahr sind um, und wer am allerjüngsten ist,
 5 5 5 6 | 5. 0 3 | 5 5 5 6 | 5 4 3 3 |
 der dreht sich um. Gretchen hat sich herum gedreht, hat
 5 5 5 6 | 5. 3. | 5 5 6. | 5 5 6. |
 den ganzen Kreis verdreht, einmal 'rum, zweimal 'rum;
 7 6 5 4 | 3 3 3 0 ||
 Liebes Gretchen dreh' dich 'rum.

6. Auf dem höchsten Throne. M

Ein Mädchen hockt auf der Erde und hat sein Kleid über den Kopf gezogen. Die Teilnehmer stehen herum und halten das Kleid fest. Die Ordnerin geht um die Gruppe und spricht: „Auf dem höchsten Throne sitzt die Königstochter, kann man sie auch sehen?“ Die andern: „Nein!“ — „Warum denn nicht?“ — „Das Thor ist geschlossen.“ — „Dann muß man Steine abbrechen. Erster Stein, zweiter Stein, dritter Stein.“ Die drei Kinder werden nacheinander berührt. Das dritte Kind muß sich hinter das zählende stellen und dessen Kleid anfassen. Das Spiel beginnt nun von neuem und dauert fort, bis alle Kinder hinter der Ordnerin sich befinden.

7. Machet auf das Thor. M

Die Mädchen gehen im Kreise rund mit angefaßten Händen. Eine Gespielin befindet sich inmitten des Kreises, die Rundgehenden singen:

Machet auf das Thor, machet auf das Thor,

Da kommt ein großer Wagen!

Wer sitzt darin? wer sitzt darin?

Ein Mann mit rotem Kragen.

Was will er denn? was will er denn?

Er will die Tochter holen!

Was hat sie denn gethan? was hat sie denn gethan?

Sie hat diese Nacht gestohlen.

8. Adam hatte 7 Söhne. KM

Die Teilnehmer reichen einander die Hände, gehen im Kreise herum und singen:

Adam hatte sieben Söhne, sieben Söhn' hatt' Adam.

Sie aßen nicht, sie tranken nicht, sie thaten alle so wie ich:

Mit dem Köpfchen nick, nick, nick.

Mit dem Fingerchen tipp, tipp, tipp.

Mit dem Händchen klatsch, klatsch, klatsch.

Mit dem Füßchen tapp, tapp, tapp.

Auf der Stelle stehen bleibend, führen die Kinder dabei mit dem Kopfe, zc. die entsprechenden Bewegungen aus.

9. Adam hatte 7 Söhne. (Eine andere Weise.) KM

Alle tanzen mit gefaßten Händen die Runde und singen:

1=F. $\frac{4}{8}$

5 5 5 6 | 5 4. 3 | 5 5 5 6 | 5 3 0 6
 Adam hatte sieben Söhne, sieben Söhne hatt' Adam Sie
 5 4 3 6 | 5 4 3 3 | 5 5 5 6 | 5 4
 aßen nicht, und tranken nicht, und sahen nicht und machten
 3 3 | 5 5 5 6 | 5 3 1. ||
 al-le so, und machten al-le so.

Dann bleiben alle stehen, und ein Spielgenosse, der in der Mitte des Kreises steht, gibt durch Vormachen irgend eine Bewegung an (Händeklatschen, Drehen, Rumpfbiegen, Waschen, Geigen, Rachen zc.), die dann von den andern nachgeahmt wird. Darnach setzt sich die Reihe wieder in Bewegung, wobei gesungen oder in hoher Stimmlage gesprochen wird: Und wenn die Kinder artig sind, dann sind sie immer froh. Und wenn sie dann recht lustig sind, dann machen's alle so zc. (s. oben.)

Weiter: Und wenn die Kinder garstig sind, dann sind sie immer froh. Und wenn sie dann recht traurig sind, dann machen's alle so: (Weinen.)

10. In Polen steht ein Haus. MK

1=F. $\frac{4}{8}$

1 | 5 5 5 6 | 5. 0 1 | 5 5 5 6 | 5 5
 In Po-len steht ein Haus, in Po-len steht ein polnisch
 3 1 | 5 5 5 6 | 5 5 3 1 | 5 5 5
 Haus, juch = heisa, vivla, polnisch Haus, in Polen steht
 6 | 5. 0 ||
 ein Haus.

Wer wohnt denn in dem Haus, wer wohnt denn in
dem poln'schen Haus zc.

In dem Hause wohnt ein Wirt zc.

Was hat der Wirt zu Kauf?

Er hat ja Wein und Bier.

Herr Wirt, wo ist deine Frau?

Sie kocht dem Herrn den Thee.

Herr Wirt, wo ist deine Magd?

Meine Magd ist in der Kammer.

Herr Wirt, wo ist dein Kind?

Mein Kind ist in der Schul'!

Was macht es in der Schul'?

Es lernt das Abc.

Die Spiellerschar bewegt sich mit gefaßten Händen in der
Runde und singt obiges Liedchen. Am Schlusse desselben geht
die Bewegung in ein Tanzen über, und nach der bekannten
Melodie wird das Abc gesungen.

11. Ringelein. M

Die Spielenden fassen einander mit den Händen, gehen
und singen:

Ringelein, Ringelein, Röschen,
Butter in dem Döschen,
Schmalz in dem Kasten,
Morgen woll'n wir fasten,
Uebermorgen ein Lämmchen schlachten,
Das soll schreien: Mäh, mäh, mäh!

Hier neigen sich alle zur Erde.

12. Fingerhut. M

1=C. $\frac{4}{4}$.

5 5 # 4 6 | 5 4 3 0 | 5 5 # 4 6 | 5
Blauer, blauer Fingerhut, hätt' ich Geld, das wär

4 1 1 | 5 5 #4 6 | 5 3 0 | 5 2 #4 6
wohl gut; in unserm schönen Garten Jungfrau, die soll

5. 3 0 ||
warten.

Jungfrau, die soll stille stehn, soll sich dreimal um sich drehn,
Soll das Näschchen waschen, soll ein Mädchen haschen,
Soll das Knie beugen, soll das Mädchen streicheln.

Ich muß nun von dir scheiden, das thut mir herzlich leide.

Die Mädchen bilden einen Kreis, gehen und singen.
Ein Kind — die Jungfrau — befindet sich im Kreise, bedeckt
das Gesicht und führt die Bewegungen aus, die im Texte
aufgegeben werden. Das aus dem Ring geholte Kind setzt
als neue Jungfrau das Spiel fort.

13. Der Kirmesbauer. KM

1- \mathcal{F} . $\frac{4}{8}$.

5 | 1 1 1 2 | 1. 0 5 | 3 3 3
O Bauer; was kost't dein Heu, O Bauer, was kost't

3 | 4 4 4 4 | 2 2 2 2 | 6 6 6 1 | 7
dein Kirmesheu? Zuch = heisa, viva Kirmesheu! O, Bau'r

1 2 3 | 1. 0. ||
was kost't dein Heu?

Ein Spieler — der Bauer — ist innerhalb des Kreises
und antwortet:

Mein Heu, das kost't 'ne Kron,
Mein Heu, das kost't 'ne Kirmeskron,
Zuchheisa, viva Kirmeskron,
Mein Heu, das kost't 'ne Kron!

Nun singt die Reihe:

O, Bauer, nimm dir 'nen Knecht zc.

Während dessen holt sich der Bauer jemand aus der Runde und beide singen:

Der Karl ist unser Knecht zc.

Dann abwechselnd:

O, Bauer, nimm dir 'ne Magd zc.

Die Ann' ist uns're Magd zc.

So setzt sich der Wechselgesang weiter fort. Die Runde nennt noch Wagen, Pferd, Kuh, Hund zc. und jedesmal holt der Bauer ein Kind aus dem Umfange des Kreises zu sich.

14. Der Kaufmann. KM

Die Kinder stellen sich in eine Reihe nebeneinander auf. Ein Kind ist Kaufmann. Dies tritt vor die Reihe und spricht zum ersten: „Hier kommt ein Kaufmann aus Paris; ich verkaufe schöne Waren. Doch verbiete ich ja und nein zu sagen, zu weinen und zu lachen; auch verbiete ich dreierlei Farben: weiß, schwarz, rot (oder drei andere). Welche wünschen Sie?“ Das angeredete Kind wählt nun eine Farbe. Nun macht der Kaufmann allerlei Dummheiten, um das Kind zum Lachen zu bringen. Gelingt dies dem Kaufmanne, so muß jenes ein Pfand geben. Am Schlusse des Spieles werden die Pfänder wieder eingelöst.

d) Such- und Ratespiele.

1. Die blinde Kuh. M

Einem Mädchen, das mitten im Kreise steht, werden die Augen verbunden; die übrigen gehen herum und singen: „Schwesterlein ach, Schwesterlein ach, hast so viel Ungemach, Komm nur und sag' uns wohl, wer dich erlösen soll.“

Nun fängt die blinde Kuh ein Kind; errät sie dessen Namen, so wird sie durch dasselbe abgelöst; im andern Falle wird weiter gesungen:

„Schwesterlein o, Schwesterlein o, kannst ja nicht weiter so; Hast es nicht gut gemacht, wirst darum ausgelacht!“

Nun bestimmt die Ordnerin ein anderes Kind als blinde Kuh.

2. Die blinde Kuh. (Eine andere Art.) M

Kreis bilden. Zwei Kinder, eines mit verbundenen Augen, stehen im Kreise und halten folgendes Gespräch: „Blinde Kuh, ich führe dich! — Wohin denn? — Durch den Breifessel! Ich hab' ja keinen Löffel.“ Bei den letzten Worten wird die blinde Kuh an die Kreisreihe geführt. Sie erhascht eine Mitspielerin und sucht deren Namen zu erraten. Das erratene Kind wird blinde Kuh.

3. Die blinde Maus. M

„Blinde Maus, ich leite dich.“ — „Wo vor?“ — „Vor das eiserne Thor.“ — „Was ist da zu kriegen?“ — „Eine Schüssel Brei.“ — „Ist auch ein Löffel dabei?“ — „Nein, spring dreimal herum, dann hast du einen.“

Einem Kinde werden die Augen verbunden. Ein anderes führt jenes im Kreise herum und hält obiges Zwiegespräch mit ihm. Am Schlusse desselben wird die blinde Maus noch dreimal herumgeführt. Darauf muß eine Mitspielerin gefangen und mit dem richtigen Namen bezeichnet werden. Diese ist dann die blinde Maus. Kommt die blinde Maus an einen Graben, Baum, Stein etc., so rufen die Kinder „Wusch, wusch!“ damit sie umkehre.

(Vergl. Bruns, Kinderspielbuch.)

4. Kapinckel, kriech zu Winkel. K

Nachdem einem Schüler die Augen verbunden worden sind, dreht er sich gegen eine Wand hin. Ein Gespieler nach dem andern tritt zu ihm und spricht: „Kapinckel, ich kriech zu Winkel, wieviel Schritte giebst du mir?“ Kapinckel sagt: „x Schritte.“ Der Fragende geht hierauf in schnurgerader

Richtung x Schritte vorwärts. So thut's jeder, nachdem er erfahren hat, wie weit er gehen soll. Kapinkel dreht sich nun um und schreitet vor, damit er einen treffe. Diesen betastet er, läßt ihn einen Laut sprechen und sucht so seinen Namen zu erraten. Gelingt's ihm, so wird er abgelöst; gelingt's ihm nicht, so bekommt er einen Plumpsackschlag und muß weiter suchen.

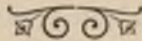
5. Brüderchen, wer klopft? K

Zwei Kinder, denen die Augen verbunden sind, sitzen mitten in einem Kreise, Rücken gegen Rücken. Ein anderes Kind kommt heran und berührt den Kopf der einen blinden Kuh. Diese fragt die andere: „Brüderchen, wer klopft?“ Also nicht sie selbst, sondern die andere blinde Kuh muß raten, wer jene auf den Kopf getupft hat. Ablösung wie beim vorigen Spiele.

6. Uhr raten. KM

Die Teilnehmer stellen sich in Reihen nebeneinander auf. Einer tritt vor sie hin, nennt einen Gehülfen und sagt diesem leise, wieviel Uhr gelten sollen. Dann fragt er den ersten aus der Reihe, wie die Zahl heiße. Errät dieser sie nicht, so ist der folgende an der Reihe. Wird die Zahl richtig angegeben, so verfolgt der Gehülfe den Errater und giebt ihm beim Einholen einen leichten Schlag auf den Rücken.

7. Verstecken. (Bekannt.) KM



B. Zusammenstellung und Beschreibung der ortsüblichen Spiele im Kreise Geilenkirchen.

Auf Veranlassung des Kreisschulinspektors Herrn Mundt
zu Jülich von mehreren Lehrern des Kreises
bearbeitet im November 1895.

I. Spiele mit Geräten.

a) Ballspiele.

1. Der Übungsball. KM

(Ähnlich der Fangschule aus dem Kreise Jülich I. a. 1.)

2. Fangspiel mit Ball. KM

Eine Schar Kinder stellt sich mit mäßigem Abstände
in einem Kreise auf; ein Ball oder mehrere Bälle werden
einander im Bogen zugeworfen. Es gilt nun, den Ball zu
fangen und rasch nach der andern Seite weiter zu werfen.

3. Der Wandball. KM

Ein Kind wirft den Ball wider die Wand und ruft
einen Mitspielenden auf, der den Ball auffangen muß, während
die übrigen fortlaufen. Der Gerufene wirft auf die andern.
Der Getroffene wirft auf den nächsten, dieser wieder auf
einen andern, bis ein Fehlwurf kommt. Hat ein Spieler
dreimal gefehlt, so wirft er von einer Mauer oder einem
Baume aus den Ball nach rückwärts von sich. Dort, wo
der Ball niederfällt, stellen die andern sich auf und werfen
auf den Ungefügigen; dieser hat im nächsten Spiele den Ball
aufzuwerfen.

4. Der Stehball. (Siehe Turnleitfaden S. 131, 2.) K

5. Eck und Krüpfle (Eckwerfen.) S. S. 7, Jülich I. 7.) K

6. Der Kreisfußball. K

Der hierzu gebräuchliche Ball muß jedenfalls kopfgroß sein. Die Spieler fassen sich bei den Händen und bilden einen Kreis. Einer stellt sich als Balltreiber in die Mitte des Kreises. Er legt die Arme auf den Rücken und sucht den Ball entweder mit dem rechten oder linken Fuße aus dem Kreise zu treiben. Die auf der Kreislinie stehenden Spieler suchen den Ball abzuwehren. Setzt der Balltreiber den Ball mit dem linken Fuß in Bewegung, so haben sie ihn mit dem rechten Fuße hineinzustößen und umgekehrt. Wer gegen diese Regel verstößt, wird Balltreiber. Ebenso derjenige, der den Ball vorbeipassieren läßt. Mußte der Ball mit dem linken Fuß abgewehrt werden, so ist es der, neben dessen linken Fuße der Ball vorbeikommt. War der Stoß des Balltreibers so stark, daß der Ball in Schulterhöhe an einem der Mitspieler vorbeiflog, so muß ihn jener wieder in den Kreis hineinschaffen. Dieselbe Arbeit hat der zu erfüllen, bei dem der Ball regelrecht vorbeiging. In beiden Fällen machen die Spieler Kehrt, so daß sie dem Mittelpunkt des Kreises den Rücken zugehren, um das Hineinbringen des Balles besser verhindern zu können. Sind zahlreiche Spieler vorhanden, so können zwei und mehr Bälle gleichzeitig von ebenso vielen Treibern gestoßen werden, wodurch das Spiel munterer wird.

7. Alle Bälle hoch! oder der konzentrische Ball. KM

Der Lehrer bezeichnet drei konzentrische Kreise, von denen der äußerste eine Peripherie von 36, der zweite eine von 27, der dritte von 18 m hat. Dann stellt er auf diesen Kreislinien je 12—9—6 Kinder auf, also mit einem Abstände

von 3 m. Auf der innersten Kreisfläche stehen 4—6 Kinder in gleicher Entfernung von einander, mit dem Gesichte einander zugekehrt. Ein Kind um's andere hat einen Ball in der Hand. Auf ein gegebenes Zeichen des Lehrers beginnt das Zuwerfen der Bälle in gleichmäßigem, möglichst hohem Bogen; im größten Kreise rechts, im zweiten links, im dritten wieder rechts herum, während die in der Mitte stehenden Kinder sich die Bälle so zuwerfen, daß sie sich in der Luft kreuzen. Nach einiger Zeit erfolgt ein „Halt!“ und die Richtung des Ballwerfens wird gewechselt. Die Kinder, welche aus Unachtsamkeit den Ball fallen lassen, treten vorläufig aus, teilen aber dafür mit dem Lehrer das Vergnügen, die Bälle in der Höhe sich tummeln zu sehen.

8. Ballwerfen mit Bewegungen. M

Die Anzahl der Spieler kann beliebig sein. Der Ball wird der Reihe nach gegen eine Wand oder auch in die Luft geworfen. Bei jedem Wurf wird mit begleitenden Bewegungen gesprochen:

„Hinter der Gardine,“ der Ball wird geworfen u. aufgefangen.

„Steht ein Glas mit Wein,“ „ „ „ „ „

„Ich schenk' ein,“ Ball werfen. Einschenken nachmachen.

„Ich trink' aus,“ „ „ Trinken „

„Ich falle auf die Knie,“ „ „ auf die Knie sinken.

„Ich stehe wieder auf,“ „ „ Aufstehen.

„Ich wasche mir die Hände.“ „ Waschen d. Hände nachmach.

„Ich trockne sie wieder ab,“ „ Abtrocknen.

„Ich greif' den Ball mit einer Hand,“ 3mal aufwerfen und mit der rechten Hand auf-fangen.

„Ich mache nun den Schluß.“ Der Ball wird geworfen und der Spieler läßt ihn auf seinen Kopf fallen.

Wer im Spiele den Ball fallen läßt, muß aufhören.

9. Der Probeball. M

Dieses Spiel verläuft in folgender Weise: Die Spieler stellen sich in einer Reihe auf. Ein Spieler, der durch Abzählen bestimmte „Meister“, steht in einer Entfernung von sechs Schritten von denselben und eröffnet das Spiel, indem er den Ball dem ersten in der Reihe zuwirft, der ihn dann auffängt und dem Meister wieder zuwirft. Während dieser den Ball stets mit beiden Händen fängt und mit der rechten wirft, haben dies die Spieler in nachfolgender Weise zu thun. Der Ball wird

1. einmal mit beiden Händen gefangen und geworfen.
2. „ „ der rechten Hand „ „ „
3. „ „ „ linken „ „ „ „
4. „ „ „ sogen. Tulpe*) „ „ „
5. einmal mit der Krone**) aufgefangen und geworfen.
6. einmal mit der Kralle***) der rechten Hand gefangen und geworfen.
7. Einmal mit der Kralle der linken Hand gefangen und geworfen.
8. „ mit beiden Händen, und zwar mit den Flächen zurückgeschlagen.
9. „ mit der rechten Handfläche zurückgeschlagen.
10. „ „ „ linken „ „
11. „ mit dem Handrücken beider Hände zurückgeschlagen.
12. „ „ „ „ der rechten Hand „
13. „ „ „ „ „ linken „ „

*) Hierbei werden die Daumen der Hände so aneinandergelegt, daß die Nägel derselben dem Spieler zugetehrt sind, die Handflächen nähern sich etwas, die Finger gespreizt und ein wenig gekrümmt.

**) Die Hände werden im Handgelenk kreuzweise übereinandergelegt, so daß sie die Flächen dem Meister zutehren; die Finger sind dabei gespreizt und ein wenig gebogen.

***) Dieselbe biegt sich im Handgelenk und möglichst senkrecht nach oben, wobei die Finger krallenartig gebogen werden.

14. einmal mit „Blüppchen“ und zwar mit beiden Händen zurückgeschlagen.*)
15. einmal mit „Blüppchen“, und zwar mit der rechten Hand zurückgeschlagen.
16. einmal mit „Blüppchen“, und zwar mit der linken Hand zurückgeschlagen.
17. einmal mit der Schürze aufgefangen und geworfen.**)
18. endlich dadurch aufgefangen, daß die Spielerin ihn mit der Schürze zu decken sucht.

Sobald ein Spieler den Ball fallen läßt oder nicht zurückschlägt, kommt sein Nachbar an die Reihe. Dies geschieht auch, wenn der Meister den Ball fallen läßt; jedoch darf letzterer den Ball nicht mutwillig fallen lassen. Auch muß er stets gut werfen. Hat ein Spieler seinen Vordermann in den Touren überholt, so stellt er sich über denselben. Wer zuerst alle Touren durchgemacht hat, ist Meister. An die Stelle seines Vorgängers kann er aber erst nach dem Meisterwurf treten. Zu demselben entfernt sich der Meister nun weitere sechs Schritte von ihm und wirft ihm den Ball zu, den jener mit der Krone zu fangen und zu werfen hat. Gelingt ihm dies dreimal, so kann ihm keiner die Meisterwürde streitig machen. Nun ist ein Spielgang beendet, und der neue Meister tritt sein Amt an. Demjenigen, welcher ohne Fehler alle Touren absolviert hat, wird der Meisterwurf erlassen.

10. Der Bezierball. KM

Die Mitspieler stellen sich in einer Reihe auf. Vor dieselben in Entfernung von 2 m tritt der „König.“ Es wird eine Zahl festgesetzt, wie oft mal ($12 \times$) der König jedem Spieler zuzuwerfen hat. Der König muß behalten, wie oft

*) Der gefangene Ball wird mit beiden Händen aufgefangen, senkrecht in die Höhe geworfen und während des Fallens dem Meister zugeschlagen.

***) Die Schürze wird mit beiden Händen bei den Zipfeln angefaßt, und der Ball muß von oben hineinfallen.

er jedem den Ball zugeworfen hat. Das Zumerfen geschieht außer der Reihenfolge und nicht bis zur vollen Zahl. Die Mitspieler stehen da mit zugeklappten Händen und dürfen dieselben nicht eher öffnen, bis ihnen der Ball wirklich zugeworfen wird. Kommt der König zu einem Mitspieler, der seine Zahl bald erreicht hat, so sucht er denselben durch täuschendes Zumerfen um seine Points zu bringen, die er dadurch verliert, daß er die Hände öffnet, ohne daß der König den Ball geworfen hat. Laßt ein Spieler sich nicht irre führen und fängt den Ball 12 mal auf, so wird er König.

11. Der Hochball. K

(Vergl.: Spiele aus dem Kreise Jülich. I. a. 6.)

b) Plumpsackspiele. (Vergl.: Jülich I. b. 1—4.)

c) Spiele mit andern Geräten.

1. Krönchen aufsetzen. K

Mehrere flache Steine werden aufeinandergelegt. Oben auf diese wird ein kleiner runder Stein das Krönchen, gebracht. Etwa 1 m von diesem Steinhaufen entfernt wird ein circa 5 m langer Strich, die Grenze, gezogen. Eine zweite Linie, parallel mit der Grenze und etwa 6—7 m von ihr entfernt, bildet das Standmal für die Werfer. Auf dieses stellen sich die Spieler. Jeder Spieler ist mit einem Wurfsteine versehen. Ein Spieler, der durchs Los bestimmt wurde, nimmt seinen Platz in der Nähe des Krönchens u. s. w. (Dieses Spiel ist den Kindern bekannt unter dem Namen „Baueraufsetzen.“ —)

2. Knallbüchse. (Bekannt.)

Bemerkung: Im Frühjahr treten regelmäßig neben den oben bezeichneten Spielen auch die mit Spielsteinen auf. Dieselben sind äußerst verschiedenartig, treten aber an allen Orten

in derselben Form auf und sind wohl aus ehemaliger eigner Praxis so bekannt, daß eine weitere Beschreibung überflüssig erscheint. Das Spielen um Gewinn ist zu verbieten; besonders verwerflich ist das sogen. „Stucken.“ Hierbei läßt ein Knabe sich zwei, drei, vier und oft noch mehr Spielsteine geben, legt ebenso viele hinzu und wirft alle in ein Grübchen. Bleibt paar in demselben, so hat der Spielende, im andern Falle sein Partner gewonnen.

Im Herbst wird an einigen Orten der Reifen geschlagen, an andern mit dem Kreisel gespielt.

Die Mädchen begnügen sich besonders im Frühlinge mit Seilspringen; oder 3, höchstens 4 Mädchen liegen auf einer Thürschwelle und „docken.“ Es ist ein Spiel, bei welchem 4 Schaf- oder Schweineknochen mit einem Ball oder Spielsteine in verschiedener Weise aufgegriffen werden.

Im Winter vergnügen sich die Kinder mit „Schneeballwerfen,“ „Schlittensahren,“ „Dreh Schlitten,“ „Schlittern,“ „Schlittschuhlaufen“; ferner werden Schneemänner gemacht und aufgestellt. Nachdem der Schneemann sich ein paar Stunden oder Tage die Welt angeschaut und sich seines Daseins erfreut hat, so heißt es bei den Knaben:

„Der Schneemann hat jetzt ausgelebt.

Zeit ist es, daß man ihn begräbt.“

Alle versammeln sich, und nun geht's mit Schneebällen über den Armen her so lange, bis er in Trümmer geht.

II. Spiele ohne Geräte.

a) Lauf-, Kriech-, Hüpf- und Hachspiele.

1. Nachlaufen. (Hachsen oder Beck.)

S. Turnleits. S. 120. 1. KM

2. Jägerspiele. K

Einer ist „Jäger.“ Während er sein „Trara!“ „Trara!“ erschallen läßt, laufen die andern, „die Hasen,“

fort. Der Jäger sucht nun die Hasen zu fangen; wer von diesen zuletzt übrig bleibt, wird Jäger.

3. Schlangenlauf. K

Die Spielenden fassen sich bei den Händen und folgen den Windungen, welche der Flügelmann beschreibt. Da die Schwankungen oft überraschend sind, so kann dies Spiel, besonders für die letzten Kinder, gefährlich werden, indem sie heftig hin und her geschleudert werden.

4. Durch das Thor. KM

Die Spieler stellen sich paarweise hintereinander auf und marschieren auf dem Spielplatze umher. Plötzlich bleiben die das erste Paar bildenden Kinder stehen, fassen sich bei den Händen, treten etwas auseinander und heben die Arme hoch. Das folgende Paar kriecht durch das „Thor“ und stellt sich unmittelbar neben das erste Paar. In dieser Weise geht es fort, bis alle Spieler ein Thor bilden, durch welches dann das erste Paar, gefolgt von den übrigen, durchkriecht. Das Bilden des Thores und das Durchkriechen wiederholt die Spielerschar nach Belieben.

5. Kinderchen verkaufen. KM

Die größern Kinder stehen, ohne sich anzufassen, im Kreise. Jedes hat ein kleines Kind vor sich knien. Ein Kind fragt nun bei einem beliebigen Kinde an: „Wollt ihr mir das Kind verkaufen?“ B. „Was gebt ihr dafür?“ A. „Einen goldenen Ring.“ Beide laufen nun nach entgegengesetzter Richtung um den Kreis. Wer zuerst die Hand auf die Schulter des knieenden Kindes legt, ist Eigentümer und bleibt stehen, während der andere zum Nachbar geht. Dann wiederholt sich das Spiel.

6. Jägerspiel. K

Eine Anzahl von Kindern stellen den „Wald“ vor, indem sie mit aufgehobenen Armen und ausgestreckten Fingern

zwischen die Häschen zerstreut aufgestellt werden. Einige Kinder sind „Häschen“ ein anderes ist der „Jäger.“ Die Kinder singen:

„Rupfe, rupfe Gräschen,
Es sitzen, sitzen hier —? Häschen,
Und kommt der wilde Jäger dort,
Husch! sind die Häschen fort!“

Bei dem Worte: „Husch!“ klatschen die Kinder in die Hände. Die Hasen flüchten sich und suchen dem nachstellenden Jäger zu entgehen. Der gefangene Hase wird im nachfolgenden Spiele Jäger.

7. Spazieren gehen. M

Die Kinder stehen zu zweien hintereinander mit über Kreuz gefaßten Händen. Bei dem „Spazieren gehen“ singen sie:

„Wir wollen einmal spazieren gehen,
Auf die grüne Wiese,
Zu der Tante Luise,
Tante Luise ist nicht da,
Geh'n wir zu der Großmama.
Ist dann diese auch nicht da,
Rehren wir wieder um.“

(Umkehren und von neuem beginnen.)

8. Ich bin auf deinem Weinberg. KM

(Vergl.: Jülich II. a. 9.)

9. „Mama, Mama! was strickst du da?“ M

Die Mama steht vor den Kindern und strickt mit zwei Hölzchen.

Kinder: „Mama, Mama! was strickst du da?“

Mama: „Strümpfe für den Großpapa!“

Kinder: „Wo ist er?“

Mama: „Im Garten.“

Kinder: „Dürfen wir auch in den Garten gehen?“

Mama: „Ja gewiß, ihr müßt aber die Hühner nicht jagen.“

Kinder: „Nein.“

Die Kinder laufen fort und machen: „Sch! Sch!“ Die Mutter ruft: „Was ist da?“ Antw.: „Wir haben die Hühner gestohlen.“ Ob dieses Frevels läuft die Mutter den Kindern nach, und wer gefangen wird, ist Mama.

10. Eckflatschen. KM

Vier Kinder nehmen je einen bestimmten Platz ein im Viereck, ein fünftes steht in der Mitte. Zwei Kinder klatschen und wechseln rasch ihre Plätze. Das fünfte sucht dann die verlassene Stelle einzunehmen. Gelingt ihm dies, so muß das, welches stellenlos geworden ist, die Mitte besetzen, bis es ebenfalls ein anderes verdrängt hat u.

11. Komm mit! (Turnleitfaden. S. 122. 4.). KM

12. Jägerspiel. K

Der beste Läufer unter den Kindern ist Jäger; die übrigen sind das Wild. Diese haben einen Aufenthaltsort, den der Jäger nicht betreten darf. Das Wild läuft nun aus, und der Jäger sucht die Kinder mit seinem Taschentuche zu berühren. Gelingt ihm dies, so ist der Getroffene sein „Treiber“ oder „Hund“, der ihm hilft, die Kinder einzufangen.

13. Der Knäuel. (S. Jülich II. a. 2.) KM

14. Wir fahren in der Kutsch. M

Die Spieler stellen sich paarweise, jedoch nicht zu dicht hintereinander auf. Die ein Paar bildenden Kinder reichen sich kreuzweise vor der Brust oder hinter dem Rücken die Hände, marschieren, wobei sie singen: „Wir gehen die Straße auf und nieder, ri, ra, rutsch; wir fahren mit der Eisenbahn,

wir fahren mit der Kutsch!“ Bei dem Worte: „Kutsch!“ machen alle Kehrt; es wird darauf nach der andern Seite marschirt und das Verschen von vorn gesungen. Beim Kehrtmachen bleiben die Hände verschlungen.

15. Kette sich, wer kann! K

Durch einen Abzählreim wird ein Erzähler bestimmt. Dieser stellt sich in einiger Entfernung von den Mitspielern auf, um eine kleine selbsterfundene Geschichte zu erzählen. Die einzelnen Sätze werden von den übrigen Spielern nachgesprochen: Etwa so:

Erzähler: „Gestern ging ich in den Wald.“

Alle: „Gestern zc.“

Erzähler: „Im Walde sahen wir einen Wolf.“

Alle: „Im zc.“

Erzähler: „Wir riefen alle: Kette sich, wer kann!“

Alle: „Wir zc.“

Nach diesem Satze eilen alle, auch der Erzähler, nach einem etwa 30 Schritte entfernten Ziele, welches ein Baum, ein Stein zc. sein kann. Jeder klopft schnell dreimal an dasselbe und läuft zurück zum Platze. Wer zuletzt anlangt, wird Erzähler.

16. Gradmarsch mit Doppelzügen. K

Die Spieler stellen sich paarweise auf, hintereinander und marschieren zunächst gerade aus. Dann trennen sich die Spieler, welche das erste Paar bilden und marschieren an der Seite der Reihe zurück, machen am Ende derselben „Kehrt“ und folgen wieder paarweise den Kolonnen. Auf der Stelle, wo das erste Paar sich trennte, vollführen dies alle übrigen Paare, indem sie dann ihrem Vordermanne folgen. Ein munteres Marschliedchen macht dieses wiederholte Doppel- und Einzelmarschieren sehr beliebt.

17. Der Gänsemarsch. (Vergl. Jülich II. a 1.) K

18. Fuchs und Küchlein. KM

Ein Spieler stellt den „Fuchs“ dar. Er begiebt sich in ein für ihn bestimmtes Mal. Hier macht er Bewegungen, als schüre er ein Feuer an. Die übrigen Spieler ordnen sich zu einem Zuge, an dessen Spitze sich der kräftigste stellt, welcher als Henne betrachtet wird. Jeder hält sich an den Kleidern des Vordermannes fest. So gehen sie um den Fuchs herum; die Henne singt dabei: „O, der großen Angst und Not, ich seh' ein liebes Küchlein tot!“ Diese nämlichen Worte wiederholen nun alle. Jetzt geht die Gesellschaft auf den Fuchs zu, und die Henne fragt:

„Was machst du, alter Fuchs?“

F.: „Ich mache ein Feuer an.“

H.: „Wozu?“

F.: „Um Wasser zu kochen.“

H.: „Was willst du mit dem Wasser?“

F.: „Ein Küchlein darin kochen.“

H.: „Woher willst du eins bekommen?“

F.: „Aus deiner Schar.“

Bei diesen letzten Worten sucht der Fuchs eins der Küchlein zu fangen, die nach allen Richtungen entfliehen. Gelingt es dem Fuchs, ein Küchlein zu ergreifen, bevor es ein vorher bestimmtes Mal erreicht hat, so muß das gefangene Küchlein den Fuchs ablösen, während dieser die Rolle der Henne übernimmt.

19. Der Gänse die b. (Vergl. Jülich II. a 3.) M

20. Alle meine Gänschen kommt nach Haus. K

Ein Spieler wird als Herr, ein anderer als „Fuchs“ ausgezählt. Die übrigen Spieler stellen die Gänse dar und stehen an dem Ende des Spielplatzes. Am andern Ende

steht der Herr und in der Mitte, womöglich in einem Berstecke, lauert der Fuchs. Nun ruft der Herr:

„Alle meine Gänschen kommt nach Haus!“

G.: „Wir kommen nicht!“

H.: „Warum denn nicht?“

G.: „Der Fuchs ist hinter dem Berge!“

H.: „Was will er da?“

G.: „Er will uns fangen.“

H.: „Wer sich fangen läßt, ist selbst ein Fuchs; alle meine Gänschen kommt nach Haus!“

Hierauf laufen alle so schnell als möglich, ohne sich von dem Fuchs erhaschen zu lassen, zu dem Herrn. Wer gefangen wird, ist nächstens Fuchs.

21. K a t z e und M a u s. (S. Turnleitfaden S. 122, 5.) K

22. Habicht, Henne und R ü c h l e i n. K

(Siehe Turnleitfaden S. 124, 9.)

23. H a l l o h, der M ü l l e r. (Vergl. Jülich II. a 8.) K

24. Der s c h w a r z e M a n n. (S. Turnleitf. S. 124, 10.) K

25. H ü h n l e i n b r a t e n. K

Die Spieler stellen sich auf wie bei 22 und singen:

„Wir gehen um das Schützenhaus,

Da schaut der Fuchs zum Fenster 'raus.“

So nähern sie sich dem Fuchs, der in der Mitte des Spielplatzes am Boden sitzt und mit einem Hölzchen in einem Grübchen herumrührt, das einen Topf darstellt.

Gluckhenne und Fuchs führen nachstehendes Zwiegespräch:

Gl.: „Was machst Du da?“

F.: „Ein Feuerchen an.“

Gl.: „Was willst du mit dem Feuer?“

F.: „Hühnchen braten.“

Gl.: „Was thust du auf das Feuer?“

- F.: „Das Pfännchen.“
Gl.: „Was ins Pfännchen?“
F.: „Wasser.“
Gl.: „Was liegt im Wasser?“
F.: „Ein Ei.“
Gl.: „Wo hast du das Ei her?“
F.: „Aus des Herrn Garten.“
Gl.: „Das sag' ich dem Herrn.“
F.: „Ich geb' dir das Ei.“
Gl.: „Ich sag's ihm aber doch.“
F.: „Ich geb' dir ein halbes Hühnerbein.“
Gl.: „Ich sag's ihm aber doch.“
F.: „Ich geb' dir ein halbes Hühnerviertel.“

Da die Gluckhenne abermals droht, daß sie es dem Herrn sagen wolle, springt der Fuchs auf und versucht, ihr ein Küchlein nach dem andern zu rauben, die sie gegen ihn zu schützen hat.

26. Der Vogelhändler. (Vergl. Jülich II. a 7.) KM

27. Hüpfen. (Vergl. Jülich II. a 12.) KM

b) Kampf- und Ringspiele.

1. Die goldene Brücke. KM

Zwei Kinder (Engel und Teufel) reichen sich die Hände und bilden durch Emporhalten der Arme die Brücke. Unter dieser gehen die übrigen Spieler her und singen:

„Kriecht alle durch, kriecht alle durch,
Durch die goldene Brücke.

Sie ist entzwei, sie ist entzwei.

Wer hat's gethan, wer hat's gethan?

Dem König seine Tochter.

Der letzte muß bezahlen.“

Der letzte wird nun festgehalten und muß wählen zwischen Engel und Teufel. So gehts weiter bis alle verteilt sind. Dann Ziehkampf zwischen Parteien.

2. Die große Jagd. K

Zu diesem Spiele gehört eine große Spielerschar und ein kouiirtetes Terrain. Eine Anzahl Spieler werden „Jäger“, von denen jeder einen Ball hat und an einem bestimmten Abzeichen zu erkennen ist. Sie haben unter sich den „Oberjäger“ abzuzählen. Dieser teilt jedem der Unterjäger seine Aufgabe zu. Inzwischen haben sich die übrigen Spieler, welche das „Wild“ darstellen, im Walde versteckt. Nun beginnt die Jagd. Die Jäger durchstreifen, über die ganze Breite des Spielplatzes verteilt, das Jagdrevier, wobei möglichst jeder Schlupfwinkel durchsucht, an jedem Baume und Strauch geklopft wird, um das Wild aufzujagen. Dasjenige Wild, welches mit dem Balle getroffen wird, wird „Treiber“ und erhält ein von den Abzeichen der Jäger abweichendes Erkennungszeichen. Die Treiber haben das Wild aufzuspähen und zuzutreiben. Am andern Orte des Spielplatzes angelangt, hält der Oberjäger Revue ab, stellt die Unterjäger wieder auf und verteilt die inzwischen geworbenen Treiber. Hierauf kehren Jäger und Treiber jagend zurück, um das übrige Wild einzufangen. Sind sie wieder an ihrem Ausgangspunkte angelange, so ist die Jagd beendet. Dasjenige Wild, welches nicht eingefangen worden ist, stellt beim neuen Spiele die „Jäger“ dar.

3. Seilkampf für zwei Personen oder Parteien. K

Zwei Anführer werden ausgezählt. Abwechselnd wählt jeder derselben einen Spieler als Helfer, bis alle Spieler auf diese Weise in zwei Parteien geschieden sind. Diese stellen sich nun in Frontreihen einander gegenüber auf. Zwischen beiden Parteien wird eine Linie gezogen. Jetzt fassen

zwei sich gegenüberstehende Spieler an die beiden Enden des starken Seiles und jeder sucht seinen Gegner zu sich herüber zu ziehen. Wem das gelingt, ist Sieger. Anstatt daß an jedes Seilende ein Spieler ansaßt, kann dies auch von der ganzen Partei geschehen. Auf ein gegebenes Zeichen ziehen dann beide Parteien an. Gesiegt hat die, welche die Gegenpartei über die Linie zieht. Im letzten Falle muß die Aufstellung der Spieler in Flankenreihen geschehen.

c) Ringel- und Reigenspiele.

1. Die Kette. (Vergl. Jülich II. c. 5.) M
2. Hässchen in der Grube. (Vergl. Jülich II. c. 3.) KM
3. Des Königs Töchterlein. (Vergl. Jülich II. c. 6.) M
4. Es regnet, Gott segnet. KM

Im Regen singen die Kinder im Kreise:

„Es regnet, Gott segnet,
Die Pfannen werden naß.
In Köln auf dem Thore,
Da sitzen zwei Pastore,
Die waschen sich,
Bis das Wetter über ist.“

5. Der Vogel. KM

Ein Spieler wird als „Vogel“ ausgezählt. Um diesen bilden die übrigen einen Kreis. Während der Vogel froh „umherflattert“, singen die andern, ihn umtanzend: „Kommt ein Vogel geflogen, setzt sich nieder auf mein'n Fuß, hat ein'n Zettel im Schnabel, von der Mama einen Gruß.“ Wird gesungen: „Setzt sich nieder auf mein'n Fuß“, so setzt sich der Vogel auf den Fuß eines Mitspielers. Alle bleiben stehen und singen die Strophe zu Ende. Dann fährt das Kind auf dessen Fuß sich der Vogel gesetzt hat, fort:

„Lieber Vogel, fliege weiter,
Nimm ein'n Gruß mit und ein'n Kuß;
Denn ich kann dich nicht begleiten,
Weil ich hier bleiben muß.“

Das Vöglein erhebt sich und fliegt munter im Kreise umher, während die andern den unterbrochenen Rundgang wieder aufnehmen. Ist der Gesang am Ende, reißt sich der Vogel in den Kreis ein, und an seine Stelle tritt das Kind, auf dessen Fuß er sich gesetzt hatte.

6. Auf einem hohen Berge. KM

Die Kinder bewegen sich im Kreise um einen Mitspieler und singen:

„Auf einem hohen Berge,
Da liegt ein Mauerstein,
Und wer den Stein will haben,
Dem geb' ich zwei für ein'n.“

Die Spieler stehen nun still und derjenige, welcher sich im Kreise befindet, geht auf einen Mitspieler zu und singt dabei, die betreffende Thätigkeit ausführend, folgendes:

„Ich reiche dir die Hand
Mit Freuden und Gewand.
Tiral, la, la, tiral la, la, tiral, la —“
Ich geb' dir einen Kuß,
Wie Freunde thun zum Gruß.

Bei „tiral — — —“ fassen sich beide an und tanzen umher. Nachdem beide ihren Standort gewechselt haben, beginnt das Spiel von neuem. Es wird in bekannter Weise fortgesetzt bis die Spieler dessen überdrüssig sind. Dann singen sie:

„Jetzt klatschen wir in die Händ',
Das Spiel ist nun zu End!
Tiral la zc.“

7. Schwarze, schwarze Fliege. M

Ein Kind steht in der Mitte, die andern tanzen um dasselbe herum und singen :

„Schwarze, schwarze Fliege,
Ich wasch mich alle Tage
Sechs- oder siebenmal.
Die Jungfrau soll mal tanzen,
Die Jungfrau soll mal stille stehn.
Die Jungfrau soll sich ein'n nehmen,
Der ihr am besten gefällt.“

Die Genommene tritt jetzt in die Mitte, die andere reißt sich ein.

8. Ich bin der Kaufmann aus Paris. MK

(Vergl. Jülich II. c. 14.)

9. Der Ziegenbock. KM

Ein Kind stellt den Ziegenbock dar; die andern fragen :

Fr.: „Wo bist du denn gewesen, mein Ziegenbock?“

A.: „In der Mühle, in der Mühle, mein gnädiger Herr.“

Fr.: „Was hast du da gethan?“

A.: „Gestohlen, gestohlen.“

Fr.: „Was hast du denn gestohlen?“

A.: „Weizenmehl.“

Fr.: „Hat dich auch einer gesehen?“

A.: „Mmja!“

Fr.: „Wer hat dich denn gesehen?“

A.: „Der Mühlenbub.“

Fr.: „Hat er dich auch geschlagen?“

A.: „Mmja!“

Fr.: „Womit hat er denn geschlagen?“

A.: „Mit dem Stock an dem Kopf.“

Fr.: „Hast du auch geschrien?“

A.: „Mmja!“

Fr. : „Wie hast du denn geschrieen?“

U. : „Mäh, ä — — — — !“

10. Schockle, schockle, schüre. M

Die Kinder treten in einen Kreis und singen:

„Schockle, schockle, schüre!

Dat Männke geht no Düre.

Wat det dat do?

Hafer hole.

Wat det dat met de Hafer?

Hännkes fure.

Wat det dat met die Hännkes?

Eifes legge.

Wat det dat met dä Eifes?

Röckskes haufe!

Wat det dat met die Röckskes?

Kengerkes fure.

Wat det dat met de Kengerkes?

Hemmel ob fahre.

Hemmelland es geschlosse,

Dä Schlüssel es gebroche.

Wenn solle mer ene neue kriege?

Wenn dat Körke rief es,

Wenn die Mühle stief es,

Wenn de Poppe danze, (alle tanzen.)

Op die Düre Schanze.“

11. Die Handwerksburschen. K

Zwei Handwerksburschen kommen überein, welches Handwerk sie darstellen wollen. Sie führen dasselbe pantomimisch vor und die andern müssen es erraten.

Dabei wird gesprochen:

„Guten Tag, ihr Herren!“

„Guten Tag, ihr Bären!“

„Wir sind keine Bären, wir sind ehrliche Handwerksburschen.“

„Woher seid ihr denn?“

„Von zicke, zacke, zuck.“

„Was habt ihr denn gelernt?“

„Was der Meister uns gelehrt hat.“

„Zeigt es einmal!“

Jetzt folgt die mimische Darstellung des betreffenden Handwerks. —

12. Adam hatte sieben Söhne. Vergl. Jülich II. c. 8.

13. Der Mausemann. K

Die Spieler bilden um einen Mitspieler, der den „Mausemann“ darstellt, einen Kreis; sie fassen sich bei den Händen, bewegen sich rechts oder links herum und singen:

1. Es war einmal ein Mann,

„ „ „ „ „

„ „ „ „ Mausemann.

Mima-mausemann,

2. Es war einmal ein Mann,

Der hatte eine Katz’,

„ „ „ „ ’

„ „ „ Mausekatz’.

Mima-mausekatz’.

Der hatte eine Katz. (Der Mausemann berührt einen Mitspieler mit der Hand, welcher zu ihm in den Kreis tritt und seine Katze darstellt.)

3. Was wollt er mit der Katz’,

„ „ „ „ „

„ „ „ „ Mausekatz, Mima-mausekatz,

„ „ „ „ Katz.

4. Er rupft ihr ab das Fell, u. (Der Mausemann thut, als zöge er seinem Kästchen das Fell ab. Der die Katze vorstellt tritt wieder an seine frühere Stelle.)

5. Was wollt er mit dem Fell, zc.
6. Er näht sich eine Tasch zc.
7. Was wollt er mit der Tasch? zc.
8. Er steckt darin sein Geld zc. (Der Mausemann macht die entsprechende Bewegung.)
9. Was wollt er mit dem Geld? zc.
10. Er kaufte sich ein Pferd. zc. (Ein Spieler aus dem Kreise tritt ein und wird Pferd.)
11. Was wollt er mit dem Pferd? zc.
12. Er zog damit in 'n Krieg zc. (Der Kaufmann hängt sich sein Pferd auf den Rücken und reitet im Kreise herum.)
13. Was wollt er in dem Krieg? zc.
14. Er schoß sie alle tot. zc.

Während der letzte Vers gesungen wird, sucht der Mausemann jeden Spieler mit der Hand zu berühren, wobei er ruft: „Puff, puff!“ Wer berührt wurde, gilt für tot, tritt entweder aus dem Kreise oder setzt sich. Sind auf diese Weise alle tot gemacht, so beginnt das Spiel von neuem.

NB. Weil die einzelnen Verse leicht zu ergänzen sind, sind sie vom vierten ab nur angedeutet worden.

14. Der Bauer. KM

Die Spieler stellen sich mit angefaßten Händen in einem Kreise auf. Indem sie rechts oder links herumgehen, singen sie:

1. „Wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer seinen Weizen ausfät? Seht so, so sät der Bauer seinen Weizen aufs Feld.“ — (Bei den Worten: „Seht so, zc. lassen die Kinder die Hände los und ahmen die betreffende Thätigkeit des Landmannes nach.)
2. Wollt ihr wissen, wie der Bauer, — seinen Weizen abmäh? —

3. Wollt ihr wissen, wie der Bauer, — seinen Weizen heimfährt? —
4. Wollt ihr wissen, wie der Bauer, — seinen Weizen ausdriecht? —
5. Wollt ihr wissen, wie der Bauer, — nach der Arbeit ausruht? —
6. Wollt ihr wissen, wie der Bauer, — seinen Weizen verkauft? —
7. Wollt ihr wissen, wie der Bauer, — sein Geld dann einsteckt? —
8. Wollt ihr wissen, wie der Bauer, — nach der Arbeit sich freut? —

Sehet so kann der Bauer zc.

Die vorstehenden angedeuteten Strophen lassen sich leicht vervollständigen. Auch ihre Ausführung beim Spiele bietet keine Schwierigkeiten. Es sei deshalb nur folgendes bemerkt: Bei Strophe 3 müssen die Kinder in Paare abgeteilt sein. Das vordere Kind reicht, gebückt gehend, seine Arme nach rückwärts, welche das dahintergehende erfäßt und sich anstellt, als ob es einen Wagen schiebe.

Bei 5 kauern die Kinder nieder und stützen den Kopf in die Hand.

Bei 8 tanzen die Spieler paarweise umher.

15. Auf dem Berge Sinai. M

Die Kinder bilden einen Kreis und gehen herum. Dabei fingen sie:

1. Auf dem Berge Sinai, da wohnen viele Damen; wenn die Damen spazieren gehen, dann thut sie so!“

Bei „so“ ahmen die Kinder das Verneigen der Damen nach.

Zu den folgenden Strophen „statt viele Damen“:

2. viele Wäcker; 3. viele Schuster; 4. viele Schneider;
5. viele Schlosser; 6. viele Herren zc. zc.

e) Such- und Ratespiele.

1. Verbergen. KM

2. Steinchen verbergen. KM

Während die Spielenden abseits gehen, verbirgt einer ein allen bekanntes Steinchen. Auf ein Zeichen begeben sich alle auf die Suche. Wer das Steinchen gefunden hat, darf es das nächste Mal verbergen.

3. Die blinde Kuh. (Vergl. Jülich II d. 1.) M

4. Pilger zieh'n ins heil. Land. M

Vorstehendes Spiel (Blindekuh) kommt auch unter dem Namen „Pilger zc.“ vor.

Dabei wird gesungen:

Pilger zieh'n ins heilige Land,
Ist der Weg dir wohl bekannt?
Oder zeig mit deinem Stab!
Sag', wo geht's ins heil'ge Land?

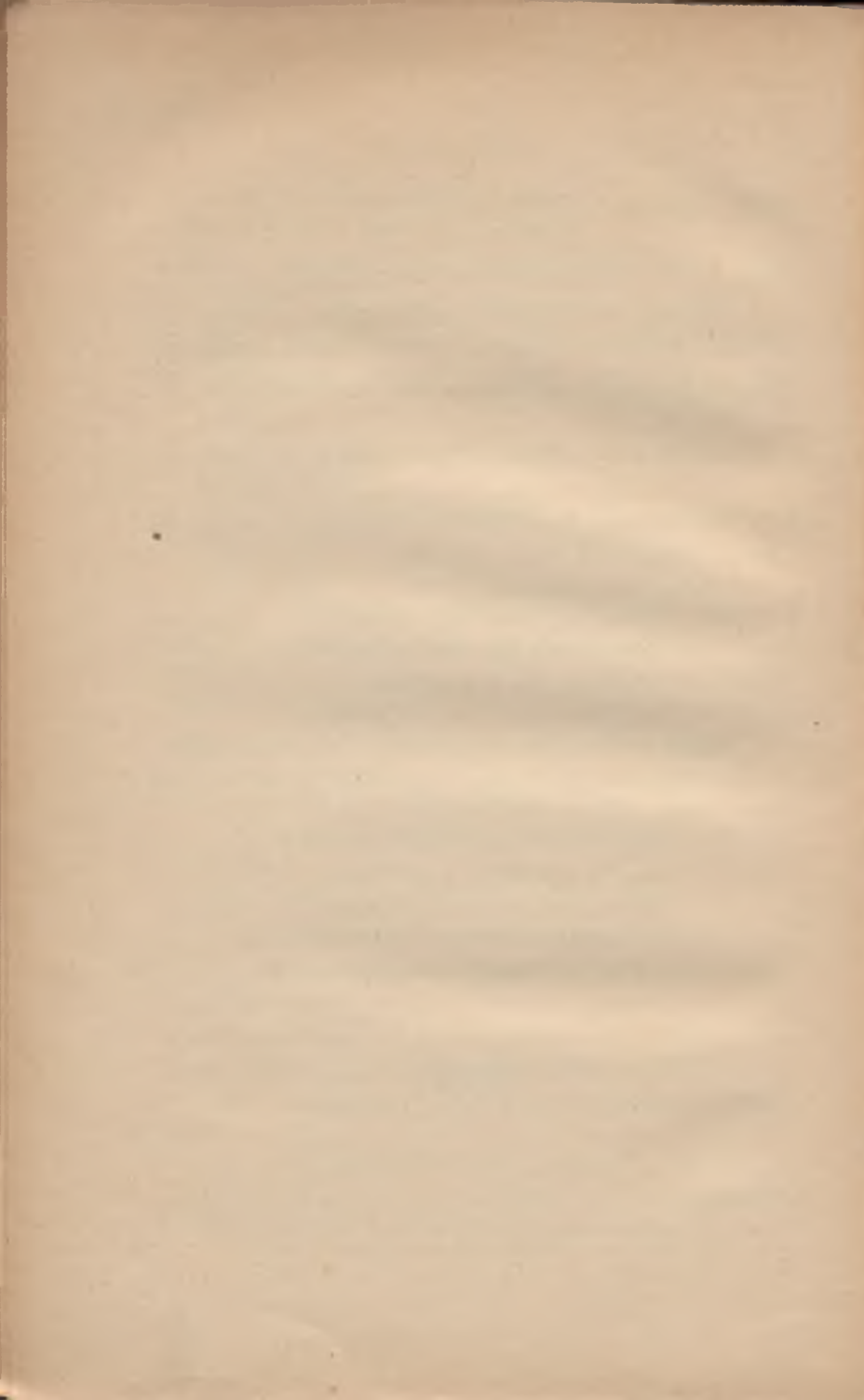
Errät die Pilgerin den Namen des erfaßten Kindes, so muß dieses an ihre Stelle, im andern Falle muß sie noch einmal raten, während die Spielerchar singt:

„Fräulein, du hast falsch geraten,
Komm, und bess're deine Thaten,
Komm, und rat' zum zweitenmal!“

Hat sie den Namen erraten, so wird gesungen:

„Fräulein, du hast recht geraten,
Komm', marschier drum aus dem Kreise!“





Im Verlage

von

W. Solinus, Düren

sind nachstehende Werke erschienen und vom Verleger, sowie durch alle Buchhandlungen zu beziehen.

A) Pädagogischen Inhalts:

- W. Dackweiler, Memorierstoff aus der vaterländischen Geschichte für kath. Volksschüler. 3. Auflage. Preis Mk. 0,30.
- Jugendspiele, welche in den Kreisen Jülich und Geisenkirchen üblich sind, gesammelt und herausgegeben auf Veranlassung der königlichen Regierung zu Aachen. Preis Mk. 0,70. 0,50.
- Verzeichnis von empfehlenswerten Jugendschriften, zusammengestellt von der Jugendschriften-Kommission des katholischen Lehrerverbandes (Provinz Rheinland). Preis Mk. 0,70. Auf je 12 Exemplaren ein Freiemplar. 0,10.

B) Volkswirtschaftlichen Inhalts:

- W. Dackweiler, Prakt. Winke über Geflügelzucht besonders für den Landmann. Preis Mk. 0,25. In Partien von 25 Stück Mk. 5,00.
- W. Dackweiler, Rationelle Geflügelzucht für die Züchter von Nutzgeflügel, besonders für den Landmann. 2. Aufl. Mk. 1,50.

C) Lokalgeschichtlichen Inhalts:

- Paul Fischbach, kathol. Pfarrer, Mariawald, Trappistenkloster, nach geschichtl. Quellen dargestellt. Mk. 0,20.
- Frdr. Schulte, kath. Pfarrer, Der hl. Arnobius, Harfenspieler Karls des Großen. Poetisch dargestellt. Mk. 0,50.
- Fry. Jansen, kath. Pfarrer, Die Pfarre des hl. Andreas zu Stockheim bei Düren. Mk. 0,50.
- Ant. Haselberger, Adreßbuch der Stadt Düren. 4. Auflage. Mk. 3.—
- Dr. Aug. Schoop, Geschichte der St. Oswaldus-Schützengilde zu Düren. 1896. Mk. 1,25.

D) Volkstheater:

- Paul Fischbach, der hl. Polycarp, dram. Spiel in fünf Aufzügen. Mk. 0,50. 6 Exemplare Mk. 2,40.
- Paul Fischbach, Was eine gute Frau vermag, kleines Ehestands-drama nach Kolpings Erzählungen. Mk. 0,50. 7 Exemplare Mk. 3,00.

Die
Buch-, Musikalien- und Lehrmittel-
Handlung
von
W. Solinus, Düren, Marktplatz 12.
empfiehlt:

Alle Lehrmittel in besonders solider, vielfach eigener Ausführung (keine Duzendware) und durchaus preiswürdig als: Lesemaschinen, — Rechenmaschinen, — Schulwandtafeln von Holz, von Schiefer oder von einer patentierten Composition, die weder die Mängel des Holzes noch die des Schiefers hat, — Tafellineale, — Tafelzirkel, — Transporteure von 30—35 Centimeter Durchmesser, — Geometrische Körper in 2 Zusammenstellungen, zu 12 und 15 Körpern nach Angabe des Herrn Kreis Schulinspektors Kallen, — Tafeln zur Veranschaulichung der metrischen Maße, — Lehrpläne und Schülerlisten, — Geigen und deren Nebenteile, — Champagnerkreide, — Gute Tafelschwämme, — Schwamm- und Kreidekasten in Zink, — Tintenfassler, a. von Steingut, b. von Zinn mit verschiebbarem Deckel, patentirt, — Wandkartenständer von Eisen, von einem Schüler leicht tragbar, praktisch eingerichtet zum Aufhängen der Wandkarten, Anschauungs- oder Zeichentafeln zc. in jeder passenden Höhe und beliebiger Stellung gegen das Licht, (**Musterschutz** der Lehrmittelhandlung **W. Solinus**), — Wandkarten, — Globus, — Zeichentafeln von Stuhlmann und andere, — Anschauungstafeln für den Anschauungs-Unterricht, für den geschichtlichen, geographischen oder naturwissenschaftlichen Unterricht, aufgezogen auf Leinen oder Pappendeckel, unlackirt oder lackirt, — Schulkreuze, Kaiserbilder zc. zc.

Lehrmittelkatalog steht auf Verlangen zu Diensten.



**KOLEKCJA
SWF UJ**

A.

44

Biblioteka Gł. AWF w Krakowie



1800051786