

**Landesbibliothek Oldenburg**

**Digitalisierung von Drucken**

**Aus dem Kinderleben**

**Strackerjan, Ludwig**

**Oldenburg, 1851**

**Landesbibliothek Oldenburg**

Shelf Mark: SPR VIII 385

Der Wolf.

[urn:nbn:de:gbv:45:1-902442](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:gbv:45:1-902442)

den Kindern eingeben, unter jene so eben aufgeführten eingeschoben werden. Zum größten Theile kommen sie allerdings im Sommer am häufigsten vor, und nur einige wenige Spiele fallen der Regel nach in den Winter, allein sie alle sind doch nicht an eine Jahreszeit gebunden. Ich lasse einige folgen:

### Kriegen.

Das heißt nicht Krieg führen, sondern haschen. Ein aus allen Mitspielern Ausgezählter muß einen der übrigen zu erhaschen suchen, welcher dann seine Stelle einnimmt. Dies ist der Kern des Spieles, das vielleicht von allen Spielen am häufigsten, aber deshalb auch mit allerlei Veränderungen gespielt wird. Manchmal wird ein Ort genannt, wohin der Krieger den Uebrigen nicht folgen darf — Verbeeling —, manchmal wird ausgemacht, daß der zuletzt Krieger gewesene nicht gleich wieder gehascht werden darf, manchmal genügt zum Haschen die bloße Berührung, ein anderes mal muß der Krieger den Gefangenen ein paar mal schlagen und dabei rufen: „Een, twee, drie, veer puh,“ und dergleichen mehr.

### Der Wolf.

Die Straße wird in zwei Theile getheilt, deren Gränze gewöhnlich die Gasse bildet. Der eine gehört dem Wolfe, welcher durch Abzählen bestimmt wird. Die





übrigen Mitspieler gehen einzeln oder paarweise in ihrem Gebiete auf und ab — die Kühnern auch wohl in das des Wolfes hinüber — und singen:

Ik wull maal na den Garen gahn  
 Un halen 'n Pott vull Kohl,  
 Ich wenn de Wulf maal keeme,  
 Un beet uus in de Beene,  
 Ich wat wull ik lopen  
 Un minen Kohl verkopen.

Damit springt der Wolf auf und sucht eines der unter großem Geschrei aus einander stiebenden Kinder zu fangen. Gelingt es ihm, so wird das gefangene Wolf und der frühere Wolf tritt in die Reihe der Kohlholenden zurück.

### Vogel flieg aus.

Aus allen Mitspielern wird ein Meister und ein Scheister ausgewählt, die übrigen sind Vögel. Während der Scheister sich ein paar Schritte entfernt, beendet der Meister mit den übrigen, welche Vögel sie darstellen wollen, und stellt sie, wenn sie sich geeinigt haben, in eine Reihe. Nun kommt der Scheister und spricht:

Guten Tag, Herr Meister.  
 — Guten Tag, Herr Scheister.  
 Ich möchte gern 'nen Vogel kaufen.  
 — Was für ein Vogel soll's sein?