

Landesbibliothek Oldenburg

Digitalisierung von Drucken

Aus dem Kinderleben

Strackerjan, Ludwig

Oldenburg, 1851

Landesbibliothek Oldenburg

Shelf Mark: SPR VIII 385

Vogel flieg aus.

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

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?

Der Scheister nennt einen Vogel. Ist derselbe nicht vertreten, so sagt der Meister: „Ist nicht da“ und der Scheister räth weiter. Trifft er einen Vogel, welcher vertreten ist, so spricht der Meister:

Vogel, flieg aus,
Komm bald wieder zu Haus.

Der Vogel fliegt aus und der Scheister sucht ihn zu greifen. Gelingt es, so stellt er den Gefangenen an einen bestimmten Ort. Im andern Falle kehrt der Vogel zum Meister zurück und bekommt einen andern Namen. Dies wird so lange fortgesetzt, bis der Scheister alle Vögel gefangen hat, worauf das Spiel nach Belieben wieder von vorne angefangen werden kann.

Holland, Seeland.

Zwei Kindern wird ein besonderer Theil der Straße zugewiesen. Diese fassen sich an der Hand und stürzen unter dem Rufe: „Holland, Seeland, Brabant, Schottland“ auf den übrigen Theil der Straße und suchen einen oder mehrere der Mitspieler zu erhaschen, die sie mit in den ihnen zugewiesenen Bezirk schleppen. Ist nur Einer gefangen, so muß er warten, bis er einen Genossen bekommt; sind zwei vorhanden, so fassen sich diese gleichfalls an der Hand und helfen dem ersten Paare haschen. Das letzte Paar, das gefangen wird, muß in dem neu beginnenden Spiele aufs Fangen ausgehen.