

**Landesbibliothek Oldenburg**

**Digitalisierung von Drucken**

**Lieder und Spiele für Turner**

**Mendelssohn, Salomon**

**Oldenburg, 1845**

IV. Fuchs ins Loch.

[urn:nbn:de:gbv:45:1-88230](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:gbv:45:1-88230)

wird, ist gefangen und sein Gehülfe, der sich ebenfalls durch ein Zeichen kenntlich macht. Die Gefangenen dürfen nicht früher mitfangen, bis sie das Mal wieder erreicht haben, von dem sie ausgelaufen sind und wohin auch der schwarze Mann läuft. Wer über die Grenzen des Spielplatzes hinausläuft, um auszuweichen, gehört dem schwarzen Manne. Die schwarzen Männer müssen gleichzeitig von ihrem Male auslaufen. Das Spiel dauert so lange fort, bis Alle gefangen sind, oder es dem zuletzt übrig bleibenden Läufer gelungen ist, dreimal ungeschlagen durchzukommen.

Bei Wiederholung dieses Spiels wird, je nach der Uebereinkunft, der Läufer schwarzer Mann, welcher bei dem vorhergegangenen zuerst oder zuletzt gefangen wurde.

#### IV.

#### Fuchs ins Loch.

Der zum Fuchs bestimmte Turner ist mit einem Plumpsack bewaffnet, hat seinen bestimmten Platz — Höhle — und darf die um ihn versammelten Mitspieler nur hinkend, nachdem er 3 Schritte von seinem Male aus gegangen, verfolgen. Wer von ihm getroffen wird, tritt an seine Stelle und wird in seine Höhle getrieben. Setzt der Fuchs während des Verfolgens auch den andern Fuß auf die Erde, so wird er unter dem Rufe: „Fuchs in's Loch!“ in seine Höhle geplumpsackt. Wer den Fuchs schlägt, während er noch hinkt oder in sein



Mal läuft, wird Fuchs. Schläge auf den Kopf sind durchaus nicht erlaubt.

### V. Die Jagd.

Ein geräumiger Platz wird als Waldung betrachtet, wo wilde Thiere verwüstend und zerstörend hausen. Diese zu fangen, wird ein Jäger gewählt, der nun wieder einige Genossen zu seinen Hunden bestimmt. Jäger und Hunde machen sich wie beim Spiel III. kenntlich. Die Uebrigen zerstreuen sich im Gebüsch. Nach einer bestimmten Frist sendet der Jäger seine Hunde aus mit dem Ruf: „Der Jäger kommt!“ Sobald die Hunde einen Fang machen, rufen sie den Jäger, der schnell hinzueilt, den Gefangenen drei Schläge giebt und mit Hülfe seiner Hunde die Beute nach einem bestimmten Platze — Wohnung des Jägers — führt. Die Gefangenen treten in die Reihe der Hunde ein. Das Spiel dauert fort bis Alle gefangen sind. Bei jedem Jagdzug muß der angegebene Ruf wiederholt werden. Wer am längsten frei bleibt, wird beim nächsten Spiel Jäger. Die Hunde dürfen durchaus nicht schlagen.

### VI.

#### Fuchsprellen (Schwimmenlassen).

Zwei Reihen bildende Turner, die sich so aufgestellt haben, daß sie sich das Gesicht zuwenden,