

Häſchen (Zed).

Vor Beginn des Spieles wird ein Freimal bezeichnet. Dann wird durch Abzählen ein Häſcher beſtimmt. Dieſer verfolgt die andern Spieler und ſucht einen zu ergreifen. Gelingt ihm dies, ſo wird dieſer der Häſcher. Er darf aber den erſten Häſcher nicht gleich wieder ſchlagen; denn die Spielregel lautet: „Wiederschlag iſt verboten“. Wer ſich im Freimal befindet, darf nicht geſchlagen werden. Wenn ſich einige Spieler zu lange im Freimal aufhalten, dann ruft der Häſcher: „Dreimal drei iſt neun, wer nicht ausläuft, der iſt mein.“ Nun müſſen alle das Freimal verlaſſen.

Eiſenzeck. Wenn der Spieler einen eiſernen Gegenſtand (Bitter, Türklinke u. a. m.) berührt, ſo gilt das auch als Freimal. In derſelben Weiſe können die Spieler ſich durch Berühren von Holz (Holzdeck — Holzmannchen), Steinen (Steinmannchen oder durch Niederhaken (Hockeck — Kauerermannchen) Freimal verſchaffen.

Verſteden (Anſchlag).

Durch Auszählen wird ein Sucher beſtimmt. Dieſer ſtellt ſich in ein Freimal (Wand, Baum, Pfahl u. a. m.), hält ſich die Augen zu und zählt bis zu einer beſtimmten Zahl. Währenddeſſen müſſen ſich die anderen Spieler verſteden. Hat ſich dann der Suchende weit genug vom Freimal entfernt, ſo können die Spieler aus ihrem Verſtedek zum Freimal laufen und dort rufen: „Anschlag für mich!“ oder „Frei für mich!“ Findet der Suchende einen Verſtedekten, ſo laufen beide um die Wette nach dem Freimal. Wer zuerſt dort ankommt, iſt vom Suchen befreit. Iſt es der Suchende ſelbſt, dann ruft er: „Anschlag für . . .“ (Name des betreffenden Spielers). Dieſer muß dann ſuchen.

Komm mit!

Die Spieler bilden einen Kreis. Ein Spieler läuft außen um den Kreis herum und gibt dabei einem Miſchſüler einen leichten Schlag auf den Rücken und ruft ihm zu: „Komm mit!“ Er läuft immer in ſeiner Richtung weiter, während der andere nach der entgegengeſetzten Richtung herumläuft. Wo ſich beide begegnen, reichen ſie ſich die Hand, verbeugen ſich mehrmals, machen Kniacke u. a. m. und ſuchen dann ſchnell die Lücke zu erreichen. Wer zuerſt dort ankommt, hat gewonnen. Der andere ſetzt nun das Spiel fort.

Der Plumpſack geht 'rum.

Die Spielenden bilden einen geſchloſſenen Kreis (Schulter an Schulter, Geſicht nach innen) und halten beide Hände auf den Rücken.