



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK
PADERBORN

Westfälisches Spielbuch

Lehnhoff, Wilhelm

Dortmund, 1922

7. Reigen- und Tanzspiele

[urn:nbn:de:hbz:466:1-99391](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:466:1-99391)

17.

Wieviel Hörner hat der Bod?

Ein Kind setzt sich hin, ein zweites kniet vor ihm und legt den Kopf in den Schoß des ersteren. Dann singt ersteres auf einem Ton:

Wieviel Hörner hat der Bod?

Wieviel Finger stehn?

Unterdessen schlägt es das hockende Kind mit beiden Händen im Takt bei jeder Tonsilbe auf den Rücken und streckt dann am Ende des Reimes nach Belieben 1—10 Finger in die Höhe. Nun rät das zweite Kind: zwei oder acht usw. Hat es die rechte Zahl geraten, so werden die Rollen vertauscht; wenn nicht, so fährt das erstere Kind in derselben Weise unter Schlägen fort:

Hättest du drei geraten,

Würdest du nicht geschlagen.

Es können an dem Spiel auch mehrere Kinder teilnehmen, und dann hageln auf das falsch ratende Kind von allen Kinderfäusten die Schläge nur so herab.

18.

Schinken klopfen.

Ein Junge stellt oder setzt sich hin, ein anderer bückt sich und legt seinen Kopf in des ersteren Schoß, so daß er nichts sieht. Die übrigen Spieler stellen sich hinter ihn und geben ihm einen Schlag, doch nicht alle, sondern nur einer oder mehrere. Dann dreht sich der Bündling um und rät, wer ihn geschlagen hat; errät er ihn, so kommt der an seine Stelle; wenn nicht, so muß er sich so lange schlagen lassen, bis er richtig rät.

7. Reigen- und Tanzspiele.

„Mich dünkt, meine Mutter singt
zu mir.“ Richard Wagner.

In den Kinderreigen zeigt sich eine bunte Vielheit von Reigenformen. Die beliebteste Form ist der Kreis, der Ring. Andere kindliche Reigenformen sind der Garten,

das Tor, die Brücke und zwei einander zugewandte Reihen oder Halbkreise.

1.

Der Kirmesbauer.

Die Mädchen bilden einen Kreis und singen. Ein Mädchen, das den Bauer vorstellt, tritt in den Kreis. Nach der Ordnung des Reigens werden Frau, Kind, Magd, Knecht, Pferd in den Kreis geführt. Darnach treten sie wieder nacheinander in die Kreisreihe.

1. Ein Bauer fuhr ins Heu,
Ein Bauer fuhr ins Heu,
Ein Bauer fuhr ins Kirmesheu,
Si, ja, Kirmesheu,
Ein Bauer fuhr ins Heu.
2. Da nahm er sich 'ne Frau...
3. Die Frau nahm sich ein Kind...
4. Das Kind nahm sich 'ne Magd...
5. Die Magd nahm sich 'nen Knecht...
6. Der Knecht nahm sich ein Pferd...
7. Das Pferd geht von dem Knecht...
8. Der Knecht geht von der Magd...
9. Die Magd geht von dem Kind...
10. Das Kind geht von der Frau...
11. Die Frau geht von dem Mann...
12. Der Bau'r fährt aus dem Heu...

2.

Taler, Taler, du mußt wandern.

Die Kinder stecken sich hinter dem Rücken einen Schlüssel oder dergl. zu, oder sie lassen vor sich an einem Bindfaden ohne Ende den Schlüssel von einer Hand in die andere wandern. Dabei singen sie:

Schlüssel, Schlüssel, du mußt wandern
Von der einen Hand zur andern.
Das ist schön, das ist schön,
Niemand kann den Schlüssel sehn.

Mitten im Kreise steht ein Kind, das erraten muß, in wessen Hand der Schlüssel gerade ist. Wer im Raten schon etwas Übung hat, wird bald, wenn er den Spielern

immer in die Augen sieht, den Rechten treffen, der dann den Schlüssel vorzeigen und nun seinerseits in die Mitte treten muß.

3.

Guten Tag, stumme Gret'.

Eine Anzahl Mädchen steht in Stirnreihe. Jedes Mädchen ahmt ein besonderes Handwerk nach, antwortet aber nur durch Gebärden. Die Hauptspielerin steht vor der Reihe und richtet nacheinander an jedes Mädchen folgende Ansprache:

Guten Tag, stumme Gret'. Wie geht's? Immer noch auf zwei Beinen? Was für ein Handwerk hast du gelernt? Stricken? (Grete nickt.) Morgen komme ich wieder, kannst du mir bis dahin ein Paar Strümpfe stricken? Ja? —

Nun geht die Bestellerin zu den andern Stummen und fragt in ähnlicher Weise. Ist die Reihe durch, so kehrt die Bestellerin zur ersten Grete zurück und fragt:

Stumme Gret', sind die Strümpfe fertig? Nein? (Grete winkt mit den Händen ab und zeigt auf ein Haus.) Im Pfandhaus? Und das Geld? Verschluckert? Hast du deinem Mann auch was mitgegeben? Nein? Na, warte, morgen kommt die Ritzelmaschine.

Nun wird die stumme Gret' an den Waden von der Bestellerin gekitzelt mit den Worten:

Mädchen, weine nicht!

Mädchen, lache nicht!

Zeig deine weißen Zähne nicht!

Lacht die Gret', so muß sie ein Pfand geben, was nachher ausgelöst wird. Bei der Pfandauslösung bückt sich ein Mädchen. Es wird gefragt:

Bum bum bum,

Was soll der tun, dem dieses Pfand gehört?

1. Nachsehen, wieviel Uhr es ist — oder:
2. Bis an Tuchs Treppe laufen.
3. Anna Droste die Schuhriemen losbinden.
4. Sich unter den Tisch setzen, bis ich dreimal geklopft habe. (Das 3. Klopfen wird absichtlich hinausgeschoben.)

5. Drei Fuder Steine fahren (mit der Stirn an der Tür auf- und abrutschen).
6. Mit verbundenen Augen zwischen Gläsern hergehen.
7. Zwiebeln pflanzen (auf dem Stuhle wippen).

4.

Die Mohren.

Wir kommen aus dem Mohrenland,
Die Sonne hat uns schwarz gebrannt.
Wir sehen aus wie Mohren
Und haben schwarze Ohren,
Ihr auch.

Diesen Vers singend, geht die eine Spielreihe auf die andere zu. Hat sie geendet, so stürzt die andere Partei auf die Mohren zu und zieht sie zu sich herüber, ehe sie das rückliegende Mal wieder erreicht haben.

5.

Jakob, wo bist du?

Die Spieler fassen sich bei den Händen und bilden einen Kreis, in dem zwei mit verbundenen Augen stehen. Der eine Blinde, der ein geknotetes Taschentuch, einen Plumpsack, in der Rechten hält, fragt nun: „Jakob, wo bist du?“ Der andere ruft: „Hier!“, verläßt dann aber eiligst seinen Platz, weil der Schläger nach „Hier“ eilt, um Jakob zu treffen. Hat er Jakob angeschlagen, so muß dieser suchen, und der andere spielt den Jakob solange, bis auch er getroffen wird. Darnach tritt ein anderes Paar in den Kreis.

6.

Blinde Kuh.

Das Spiel wird mit einem Zwiegespräch begonnen:

Blinde Kuh, ich führe dich.

Wohin?

Zum Bauern.

Was soll'n wir da?

Dide Milch und Pfannkuchen essen.

Womit?

Mit dem Löffel!

Ich habe keinen.

Such' dir einen!

Darauf sucht „Blinde Kuh“ einen zu greifen, der an ihre Stelle tritt.

7.

Blinne Moer.

Ein Kind mit verbundenen Augen (blinne Moer, blinde Mutter) wird von einem Mitspieler (Spielleiter) in den Kreis geführt, wobei folgendes Zwiegespräch stattfindet:

Blinne Moer, blinne Moer, id lai di. —

Ba hienne? —

Inne Muele. —

Bat sa't da dauen? —

Stuten, Miäsk un Pannfoten iäten. —

Id heffe jä kienen Pieppel. —

Denn söß di eenen!

Hat die „blinne Moer“ nun ein Kind gefangen und erraten, wer es ist, so tritt dieses an ihre Stelle.

Die Zwiesprach heißt in Hemer:

Blinne Rau, id laie (leite) di. —

Ba hen? —

Na Mennen (Menden). —

Bat sall it da dauen? —

Didemälke eäten. —

It hewe kainen Piepel (Löffel). —

Dann niem 'ne Gaffel. —

Id hew' od kaine Gaffel. —

Dann niem en Span. —

It hew' od kainen Span. —

Sprink draimal 'rüm, dann heäste äinen.

8.

An der Nase ziehen.

Die Spieler reihen sich nebeneinander und bestimmen durch Auszählen den „Blinden“. Der Blinde, dem die Augen verbunden sind, wird ans Ende der Reihe gestellt. Beliebig tritt ein Spieler aus der Reihe und zieht den

Blinden an der Nase. Errät der den Greifer, so wechseln beide Aufgabe und Stellung; wenn nicht, tritt ein anderer aus der Reihe und stellt sich dem Blinden vor, der erst abgelöst wird, wenn er's getroffen hat.

9.

Himmel oder Hölle.

Das Spiel — in Hörde auch Gold oder Silber genannt — stellt einen Kampf zwischen Sonne und Mond vor. Zwei Kinder (in Lüdenscheid) verabreden leise, wer von ihnen Sünken und wer Maonen sein soll, während die übrigen Mitspieler eine Flankenreihe bilden, sich gegenseitig an ihre Kleider fassen und unter dem Gesange: „Lat de gülna Paorte uapen!“ (Laß die güldene Pforte offen!) die Sonne und den Mond einigemal spiralförmig umziehen. Sonne und Mond haben sich unterdessen das Gesicht zugekehrt und mit beiden Händen angefaßt. Die ganze Reihe zieht nun unter den aufgehobenen Armen derselben (dem Torbogen oder der Brücke) hindurch. Sonne und Mond suchen das letzte Kind zu fassen, dürfen jedoch ihre Hände nicht loslassen. Durch Büden sucht es zu ent schlüpfen, darf aber die Reihe nicht loslassen, sonst ist es nicht „mehr mit“. Das gefangene Kind wird nun gefragt: „Wo hörst du zu, zum Sünken oder Maonen?“ Der Führer der Reihe hat das Vorrecht, dreimal durchs geöffnete Tor zu laufen, beim viertenmal schließen sich die Hände wieder, und er muß versuchen, durch schnelles Laufen und starken Anprall das Tor zu brechen, bis auch er gefangen wird und wählt. Entscheidet er sich leise für Sünken, so tritt er hinter die Sonne, sonst hinter den Mond. So entstehen zwei Reihen. Man hält einen Ziehkampf, und es kommt darauf an, welcher Haufen dem andern nach und nach seine Mitglieder entreißt. Die Besiegten müssen Gasse laufen, wobei sie mit Plumpsäcken geschlagen werden.

10.

Mülle mülle malle!

Zwei Mitspieler bilden mit erhobenen Händen ein Tor oder eine Brücke. Die übrigen Mitspieler ziehen in langer Reihe darunter her und singen: Mülle mülle

maale, is de Mülle na nitt ferrg (fertig)?" worauf die beiden Torhalter antworten: „Mött na tain Stainer op“ (Müssen noch zehn Steine drauf). Die lange Reihe zieht in einem Bogen herum und von neuem hindurch unter demselben Singsange so lange, bis die beiden antworten: „Is ferrg!“ Nun wird der Letzte der Reihe eingefangen und gefragt: „Wa wuste hinger?“ Er antwortet leise entweder „Hinger (Hinter) de Sunne“ oder „Hinger den Moand“. Man weist ihn dahinter. Wer von der Reihe als Letzter übrig bleibt, wird gefragt, wievielmals er durchlaufen wolle. Man läßt ihn sovielmals durchlaufen. Wird er zuletzt gefangen, so muß auch er wählen. Es folgt ein Ziehkampf, und die besiegte Partei muß Gasse laufen.

11.

Farwebekennen.

Teufel und Engel werden bestimmt und gehen auf Seite. Jedem der übrigen Mitspieler wird nun der Name einer Farbe gegeben.

Hupp hupp hupp! wä es da? — De Düwel. — Wat well dä häwen? — Farwe. — Wat för Farwe? — Swatt (oder eine andere Farbe). Swatt muß nun heraus-treten und sich hinter den Teufel stellen.

Klink link link! wä es da? — De Engel. — Watt well dä häwen? — Farwe. — Wat för Farwe? — Witt (oder eine andere Farbe). Witt stellt sich hinter den Engel.

Sind alle Farben heraus, so beginnt an einer vorher gemachten Grenze (Strich) ein Ziehkampf. Schließlich folgt Gasse laufen der Besiegten.

12.

Der Teufel im Weingarten.

Die Kinder (aus Deilinghoven bei Iserlohn) fassen sich an und bilden einen Kreis. Draußen weist der Engel, drinnen ist der Teufel. Zwei gegenüberstehende Paare bilden Tore. Der Engel tritt durch eins der Tore in den Kreis, stößt den Teufel in den Nacken und fragt:

Engel: Tu tu tutt, was tust du in meinem Weingarten?

Teufel: Trauben fressen. —

Engel: Wer hat dir das befohlen? —

Teufel: Niemand. —

Engel: Wann aber der alte Fuchs nun kommt? —

Teufel: Dann laufe ich. —

Engel: Dann heißt er dich.

Bei diesen Worten springt der Teufel nach dem Tore, um ins Freie zu gelangen, woran man ihn nach Möglichkeit zu hindern sucht. Ist er hinaus, so wird dem Engel bereitwillig das Tor geöffnet, damit er den Teufel verfolge. Gelingt es diesem, ohne erhascht zu werden, wieder in den Kreis zu kommen, so hebt das Spiel von neuem an. Hat aber der Engel den Teufel gefangen, so hockt der Kreis nieder. Engel und Teufel verabreden leise zwei Namen und laufen an den Kreis. Der Engel zieht einen aus dem Kreise, der Teufel stößt einen anderen in das Innere desselben. Der erste ist nun Engel, der andere Teufel für das folgende Spiel.

13.

Das Topfspiel.

In die Mitte des Kreises wird ein Kind gestellt. Ein anderes geht um den Kreis herum und fragt:

Was habt ihr in dem Topfe?

Alle Kinder: Salz, Salz, Salz. —

Was wollt ihr morgen kochen?

Alle Kinder: Brot, Brot, Brot.

Nun wandert das Kind weiter um den Kreis und singt:

Ich bin der Doktor Pontius

Mit seinem goldnen Wagen,

Fahr dreimal, dreimal um den Kreis

Und dieser ist „Paß hinter mich!“

Dabei schlägt das Kind eins aus dem Kreise, das sich dann an seinen Rock hängt. Das letzte Kind muß jetzt den „Topf“ spielen.

14.

Lämmlein, steh auf!

Mädchen sitzen in der Hufe nebeneinander. Vor ihnen steht das Fräulein, das zu dem ersten Mädchen spricht:

Fräulein: Lämmlein, steh auf!

Mädchen: Darf ich?

Fräulein: Ja, komm her!
 Mädchen: Wieviel Schritt?
 Fräulein: Drei große.
 Mädchen: Darf ich?
 Fräulein: Ja, setz dich nieder!
 Mädchen: Darf ich?
 Fräulein: Ja, rühr mich an!
 Mädchen: Darf ich?
 Fräulein: Ja! — Laß mich los!
 Mädchen: Darf ich?
 Fräulein: Ja. — Steh wieder auf!
 Mädchen: Darf ich?
 Fräulein: Ja! (Dann breitet das Fräulein die Arme über dem Mädchen aus u. spricht:)
 Hinke dreimal um mich herum ohne Lachen, ohne Weinen. Zeig auch deine weißen Zähne nicht!
 Mädchen: Darf ich?
 Fräulein: Ja. —
 (Hat das Mädchen die vier Aufgaben fehlerfrei gelöst, so spricht das Fräulein zu ihm:)
 Vertritt meine Stelle!

Nun macht das neue Fräulein dasselbe Fragespiel mit dem nächsten Mädchen der Reihe; das alte Fräulein aber tritt ans Ende der Reihe.

15.

Dieb und Unschuld.

Dieses Spiel wurde früher in Lippborg, Kreis Bedum, in den Schulpausen bei regnerischem Wetter sehr oft gespielt.

Zu dem Spiel gehören sechs Kinder, an die sechs Zettel verteilt werden mit folgenden Aufschriften: Dieb, Unschuld, Kläger, Amtmann, Richter, Schläger. Der bestohlene Kläger begibt sich mit dem Diebe zum Amtmann:

Kläger: Gud'n Dag, Här Amtmann.
 Amtmann: Gud'n Dag. Wat wüllt Sei gärn?
 Kläger: Sei hefft meß düsse Nacht bestuohlen.

Umtmann: Wat? Ich soll dat daohn hewwen?

Kläger: Nei, Sei nich, ower 'n annern.

Umtmann: Jä, dann geiht mi 't niks an, dann mött Se nao 'n Richter gaohn.

Hierauf geht der Kläger zum Richter, der den Dieb je nach dem Werte des gestohlenen Gegenstandes zu einer Anzahl Schlägen verurteilt. Sofort wird der Dieb abgeführt, über eine Schulbank gelegt und vom „Schläger“ mit den rechtskräftigen Streichen bedacht.

16.

Schulespielen.

Dabei gings lustig her in Bielefeld 1850. Saken die Kinder glücklich in einer Reihe, so trat ein älterer Schüler (ein Sextaner oder wohl Quintaner) mit dem Stock vor sie hin und übte zuerst das Rechnen. Das Zusammenzählen und Abziehen ganzer Zahlen ging noch an, wenn es aber hieß: Wieviel ist $1\frac{1}{2}$ und $1\frac{1}{2}$ und 2 und 3 und drittehalb, dann kam die kleine Gesellschaft leicht „in die Brüche“, und wer nicht sofort „elftehalb“ antwortete, erhielt seine „Strippse“. Besondern Spaß machte das Buchstabieren. Da geriet der „Herr Lehrer“ in helle Verzweiflung, wenn einer seiner Schüler buchstabierte: R, ü, t = Rüt, h, a, n = han, zusammen = Chrischan; oder L, o, h = Loh, g, e, r = ger, zusammen = Loager, b, e, r = ber, zusammen = Lagerbeer! (Lohgerber.)

Im Lateinischen wurden die ersten Vokabeln nach Reimen abgefragt und eingepägt, z. B. mensa der Tisch, biscis der Fisch; domus das Haus, mus die Maus; pellum der Krieg, victoria der Sieg. Bei den Fürwörtern hieß es:

hic, haec, hoc, der Lehrer holt den Stock,

is, ea, id, was tut er denn damit?

ille, illa, illud, er haut ihn ganz kaput.

Wenn einer die Stammformen von sum nicht ordentlich auffagen konnte, so rief der „Lehrer“ ihm zu: Sum, fui, esse, du kriegst was in die Fresse! Die

ersten Zahladverbien semel bis ter quater wurden wiedergegeben mit den Worten: (In den) Semmel biß der Kater!

War der „Herr Lehrer“ gut gelaunt, so erzählte er auch wohl folgendes Geschichtchen: Ein Student, der auf der Universität nicht viel gelernt hatte, kommt in sein Heimatdorf zurück. Der Pfarrer redet ihn lateinisch an. Der Student, der sich wegen seiner Dummheit im Lateinischen von den anwesenden Bauern nicht auslachen lassen will, antwortet zum Staunen aller:

Grantbaumus (großer Baum). Kragennestus (Krähennest). Jungenlaufus (die Jungen laufen). Aulfallus (die Alten fallen). Grautdikus (großer Teich). Antschwemmus (die Ente schwimmt). Kobenobenis (der Schweinekoben ist offen). Saue-rutis (die Sau ist heraus). Haskolas (Hase Kohl aß).

17.

Springseil.

1. Zwei Spieler schwenken zwischen sich ein Seil herum, das ein dritter Spieler mit geschlossenen Beinen fortgesetzt zu überspringen versucht. Es wird dabei singend gesprochen:

Henriette,
Goldene Kette;
Goldene Schuh,
Wie alt bist du?

Dann wird gezählt 1, 2 usw., bis der Spieler ab ist und ein anderer an die Reihe kommt.

2. Zwei Spieler schwenken zwischen sich nach innen zwei Seile herum, die das dritte Kind fortgesetzt im Schlußsprung zu überhüpfen versucht, bis es ab ist.

3. Zwei Kinder schaukeln langsam zwischen sich in Sprunghöhe ein Seil, das das dritte Kind ständig zu überspringen versucht, wobei im Sprechgesang ertönt:

Schiffe ruhig weiter,
Wenn der Mast auch bricht.
Gott ist dein Begleiter,
Er verläßt dich nicht.

4. Zwei Kinder stehen in Stirnreihe, schwenken zwischen sich ein Seil, das sie beide gleichzeitig nach vorwärts überspringen.

5. Ein Mädchen schwingt mit seinen Händen ein Seil vorwärts, das es dem vor ihm stehenden Mädchen so über den Kopf hebt, daß nun beide Mädchen gleichzeitig und fortgesetzt das eine kreisende Seil überhüpfen.

18.

Die Mühle.

Die Mühle steht.

Die Mühle geht.

Die Mühle geht langsam

Das Mädchen geht rasch,

So rasch wie der Regen,

So rasch wie der Wind.

Zwei Mädchen fassen sich kreuzweis an den Händen und singen und spielen dabei rücklehnend den Spielvers.

19.

Braunschweiger Töff-Töff.

Wir fahren mit dem Braunschweiger Töff, Töff, Töff.

Herr Professor, stillgestanden!

Herr Professor, halt!

Die Spieler fassen sich an den Händen, gehen im Kreise herum und singen den Vers. Bei „halt“ lassen sie los und legen die Hände straff an die Beine. Dann sehen sich alle scharf an; wer dabei lacht, muß in den Kreis, und das Spiellied beginnt von neuem. Die letzte nicht lachende Spielerin hat gewonnen.

20.

Eins, zwei, drei, Kartoffelschälerei.

Zwei Mädchen stellen sich voreinander, geben sich die Hände und schwenken sie im Takt nach dem Liedchen:

Eins, zwei, drei,

Kartoffelschälerei.

Kartoffelschale, Pumpernickel,

Eins, zwei, drei.

Bei der letzten Zeile werden die Hände über die Köpfe geschwungen, so daß die Mädchen nun mit dem

Rücken einander gegenüberstehen. In dieser Haltung wird das Spiel wiederholt. Darnach werden die Arme wieder nach vorn geschwungen, und das Spiel geht abwechselnd endlos weiter.

21.

Rättken dans'!

Vier Kinder geben sich kreuzweise die Hände, fragen sich gegenseitig und antworten:

Draß 't wull en Emmerken vull Water pütten? —

Wat giffste dervüör? —

En güllen Rink! —

Krup der es düör!

Dan legen die Kinder sich die Arme über Kopf und Nacken und singen tanzend:

Rättken dans'! Rättken dans'!

22.

Hopsassa Kaninenfleisch!

Zwei Kinder hocken gegeneinander auf der Erde und halten folgendes Zwiegespräch:

Dag, Witte! — Dag, Swatte! — Ba wuste hen?

— Nam Slächter. — Bat wuste da dauen? Fleisch halen. — Bat för Fleisch? — Kaninenfleisch.

Nun springen beide auf und singen hüpfend:

Hopsassa Kaninenfleisch.

23.

Wegweiser.

Sieben oder mehr Kinder fassen sich an den Händen. Das erste Mädchen, die Mutter, zieht die Kinder hinter sich her und fragt den Wegweiser (ein Kind am Mal): Können Sie mir wohl sagen, wo der Hellweg ist? Wegweiser: Immer gerade aus, dann die erste Straße rechts. Die Mutter geht mit ihren Kindern den Weg, sieht sich aber nie um, so daß sie niemals bemerkt, daß jedesmal eins ihrer Kinder beim Wegweiser geblieben ist, und fragt: Kinder, seid ihr alle da? Die Kinder antworten: Ja.

Das letzte Kind faßt die Mutter nur lose ans Kleid, bleibt aber zuletzt auch beim Wegweiser zurück, so daß die Mutter nun auf ihre Frage: Kinder, seid ihr alle da? keine Antwort mehr erhält. Da kommt sie voller Angst zum Wegweiser mit der Frage: Wissen Sie nicht, wo meine Kinder geblieben sind? Der Wegweiser: Vorhin liefen sie hier herum und riefen Sie. Die Mutter, die vergeblich gesucht hat, kehrt zurück und fragt: Wissen Sie, wo meine Kinder geblieben sind? Der Wegweiser: Nein. Die Mutter fragt: Was ist denn das da hinter Ihnen? Der Wegweiser: Das sind Hunde. — Die Hunde (die Kinder, die sich an die Mauer geduckt haben) bellen. Die Mutter hält sich die Ohren zu, auch wenn der Wegweiser bei denselben Fragen der Mutter andere Tiere nennt, die in ihrer Sprache sich melden. Hat der Wegweiser die Mutter lange genug geängstigt, so fragt der Wegweiser: Wie sah denn das Kind aus? Die Mutter: Es hatte ein rotes Kleid mit weißer Schürze an. Der Wegweiser: War das Kind auch artig? Die Mutter: Ja, es hat immer ordentlich aufgeräumt. Der Wegweiser: Dann muß das Kind in den Himmel. Nun wird über alle Kinder der Mutter entweder etwas Gutes oder etwas Schlechtes gesagt. Die guten Kinder kommen in den Himmel — an ein besonderes Mal — die schlechten Kinder in die Hölle! Dann wird jeder Engel auf den Armen der Mutter und des Wegweisers geschaukelt mit den Worten:

Engel werden geschaukelt, geschaukelt, geschaukelt
in Abrahams Schoß.

Jeden Teufel nehmen Wegweiser und Mutter in ihr
mit den Händen gebildetes Tor, wobei sie singen:

Teufel werden gerüttelt, gerüttelt, gerüttelt zum
Tor hinaus.

Darnach treten alle Kinder wieder zu ihrer Mutter und entschuldigen sich mit den Worten (oder ähnlichen): Der Wegweiser wollte uns Schokolade geben, wenn wir bei ihm blieben. Er hat uns aber nichts gegeben. Nun rennen alle hinter dem Wegweiser her, holen ihn ein und schlagen ihn.

Lehnhoff, Spielbuch.

24.

Tanz, Mädchen, tanz!

Die Mädchen springen in festgeschlossenem Kreise hin und her und singen:

Tanz, Mädchen, tanz!
Die Schuhe sind noch ganz,
Und daß dich's nicht gereue,
Der Schuster macht dir neue.
Tanz, Mädchen, tanz!

25.

Es geht nichts über die Gemütlichkeit.

Es geht nichts über die Gemütlichkeit.

Eija! Nicht wahr?

Haben wir kein Geld, haben's andre Leut'.

Eija! Nicht wahr?

Herr Schmidt, Herr Schmidt,

Was kriegt die Tule mit?

Ein'n Schleier und 'n Federhut,

Das steht dem Mädchen gar zu gut.

Herr Schmidt, Herr Schmidt,

Was kriegt die Tule mit?

Die Tänzer treten paarweise hintereinander, singen und gehen gemütlich vorwärts während der beiden ersten Zeilen. Bei „Eija! Nicht wahr?“ wird jedesmal eine Verbeugung in jedem Paar gemacht. Bei „Herr Schmidt“ bis zum Schluß des Tanzliedes hüpfet jedes Paar, das sich kreuzweise die Hände gereicht hat, im Tanzschritt vorwärts. An diesen hüpfenden Tanz schließt sich wieder in schönem Wechsel der gemessene Schritt, daran wieder das Hüpfen. Ein schöner Reigen ohne Ende!

