



Fig. II. Blindekuh. Capischlagen.

Suche- und Rathespiele.

Blindekuh.



[57.] Das Blindekuh-Spiel kann nur auf einem freien und ebenen Plage ausgeführt werden, auf welchem der Geblendete nicht durch Stolpern oder Anstoßen in Ge-



fahr kommt. Einem durch Abzählen bestimmten Knaben werden die Augen mittels eines Tuches so verbunden, daß man sicher ist, er könne nicht sehen; dann überläßt man ihn seinem Geschick. Die Uebrigen necken, zupfen und foppen ihn auf alle Weise, nur müssen sie Alles dabei vermeiden, wodurch sie ihm wehe thun oder ihn in Gefahr bringen könnten. Er seinerseits sucht durch rasche Wendung und schnellen Griff den zu erfassen, der seine Gegenwart verrathen hat. Wen er ertappt, muß an seiner Statt die Rolle der Blindekuh übernehmen.

Suchespiel (Auschlagen).

[58.] Durch Abzählen wird bestimmt, welcher Spieler zuerst der Suchende sein soll. Dieser stellt sich mit verdecktem Gesicht, die Hände vor die Augen, gegen die Wand oder in einen Winkel; die Uebrigen verstecken sich. Meistens wird dabei festgestellt, welche Grenzen nicht überschritten werden dürfen. Entweder rufen die Versteckten: „Nun!“ oder der Sucher ruft: „Ich komme!“ und bleibt nur noch dann stehen, wenn von Einem, der sich noch nicht versteckt hat, Einspruch gethan wird. In der Schweiz singt der Sucher während dessen, um sich die Zeit zu vertreiben, den Vers: „Güggelstei, hat d' Kuh beim Bein! Hat d' Geiß beim Horn, tschipp, tschipp! Wenn ich komm' mit der rothen Kappe, will ich Jedes wol ertappe!“ Dann dreht er sich um und beginnt das Suchen.