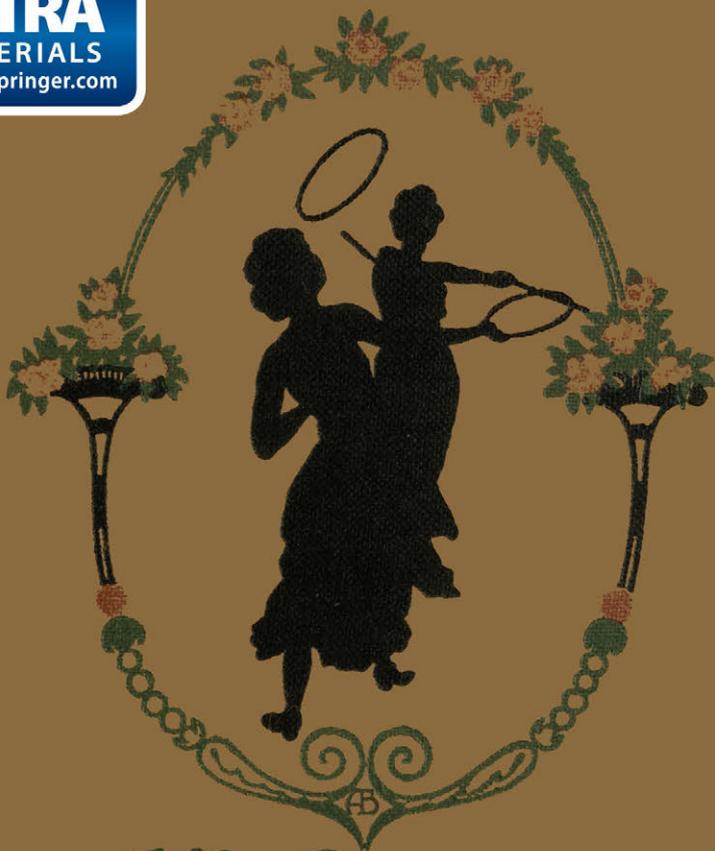


EXTRA
MATERIALS
extras.springer.com



Illustriertes
Spielbuch
für Mädchen
von Marie Leske

Illustriertes Spielbuch für Mädchen

Unterhaltende und anregende Belustigungen,
Spiele und Beschäftigungen für Körper und
Geist, im Zimmer sowie im Freien

Von

Marie Leske

Vierundzwanzigste, durchgesehene Auflage

Mit über 600 Textabbildungen, vier Buntdruck-
bildern und einem Schnittmusterbogen in Mappe



Springer-Verlag Berlin Heidelberg GmbH 1914

Das kleinste Züngerchen ist schon ein Weib;
Sie bleibt es innerlich ihr Leben lang,
Und wird's nur offenbar als Frau und Mutter.
Sie selbst kann erst kaum auf den Weinen steh'n,
Da hat sie schon die Puppe auf den Armen!
Auf daß „die Kleine“ in der Wiege schlafe,
Läßt sie sich selbst nur von der Mutter wiegen!
Sie sitzt und wehrt „der Kleinen“ jede Fliege.
Das Spiel mit „ihr“ ist schon ihr bitt'rer Ernst
Nur daß die „Kleine“ lebe, fehlt zum Ernst,
Doch nicht ihr Herzchen, ihre Lieb', ihr Leben
Und niemals heiligere Wahrheit wird
Ihr süßes Dasein, als sie es geträumt.

Leopold Scheser.

Marie Leske

Illustriertes Spielbuch für Mädchen

Vierundzwanzigste Auflage



Additional material to this book can be downloaded from <http://extras.springer.com>

ISBN 978-3-662-33556-7

ISBN 978-3-662-33954-1 (eBook)

DOI 10.1007/978-3-662-33954-1

Copyright 1914 by Springer-Verlag Berlin Heidelberg
Ursprünglich erschienen bei Otto Spamer, Leipzig 1914
Softcover reprint of the hardcover 1st edition 1914



Druck
der Spamer'schen
Buchdruckerei in Leipzig

Vorwort zur ersten Auflage.

Motto: Maß halten ist gut.

Für die weibliche Jugend ist ein Wechsel von Spiel und Arbeit ebenso Bedürfnis wie für die lebhaftere Knabenwelt. Es ist dringende Aufgabe der Eltern und Erzieher, das richtige Verhältnis zwischen Pflicht und Vergnügen, Ernst und Scherz abzumessen, wenn nicht die körperliche Entwicklung und die geistige Frische, wenn nicht Gesundheit und Frohsinn ihrer Kinder und Zöglinge für das ganze Leben untergraben werden sollen.

Ein kleines Mädchen, das des Morgens in der Schule bei Büchern geessen und andere Geistesarbeit vollbracht hat, sollte am Nachmittag auch mit seiner Puppe oder im Freien spielen dürfen. Wozu eine Menge eingepfropften Wissens für unser Töchterchen? Wozu jenes Übermaß im Hinblick auf die Stellung, die es dereinst im öffentlichen Leben einnehmen kann und darf?

Daß eine Frau schwere mathematische Aufgaben löse, daß sie in verschiedenen Sprachen bewandert sei und schöne Verse mache — das allein wird in den seltensten Fällen das Glück der Familie begründen — ja zuweilen mag es gerade den Untergang desselben herbeigeführt haben. Doch ein gesunder, fröhlicher Geist, ein reines kindliches Gemüt sind gar herrliche Dinge, welche weit sicherer häusliches Wohlbefinden schaffen und fördern.

Deshalb, liebende Eltern, gewährt euren Kindern Freiheit; freut euch, wenn eure Töchterchen flink und geschäftig zur Puppenstube eilen, und laßt es euch nicht verdrießen, wenn die Arbeit des Kochens nicht von vornherein ohne mancherlei kleine Störungen und Zwischenfälle von statten geht! Ohne daß eure Lieblinge es ahnen, bereitet das Spiel sie auf den wichtigsten Zweck ihres künftigen Lebens vor.

Fern sei es indessen, durch diese Mahnung gegen die höhere geistige Bildung auftreten zu wollen! Eines schickt sich nicht für alle. Wie beim Knaben stehen auch beim Mädchen gewöhnlich Neigung und Fähigkeiten in engem Zusammenhange. Während manches liebliche Kind die Jugendjahre verspielt und, ohne für irgend etwas eine besondere Befähigung zu verraten, zur Jungfrau heranblüht, zeigt sich bei einem anderen unverkennbar und schon zeitig, für welchen Beruf es geboren ist. Für manches Töchterchen hat ein lehrreiches Buch bei weitem größeren Reiz als die schönste Puppe. Laßt es dann ebenfalls seiner Neigung folgen! Vielleicht daß in diesem geistigeren Drange der Fingerzeig liegt, daß euer sinniges Kind zur Erzieherin befähigter ist als zur Wirtschaftlerin.

Nur vor dem anstrengenden Übermaße, dem zwingenden Drängen zum Lernen möchte ich gewarnt haben. Lieber ein natürliches blühendes, kräftiges junges Mädchen, das meinetwegen nur kochen und den Haushalt besorgen kann, als eine nervöse, blasser, feine Dame, welche auf Kosten ihrer Gesundheit gelernt hat, durch „Wissen“ in der Gesellschaft zu glänzen!

„Dem Manne der Verstand, die Weiblichkeit der Frau!“ Dies bleibe unser Wahlspruch!

Wenn auch nach meiner Überzeugung Religion und Spiel niemals getrennt sein sollten, indem ein wahrhaft frommes Kind selbst bei Scherz und Spiel Gott vor Augen und im Herzen behält, so beacht doch vollständig dagegen, die Religion oder auch nur religiöse Gebräuche, geschweige heilige Sacramente zum Spiel zu gestalten; deshalb wird man hier weder von Beichte, noch von Trauung und Taufe oder von Gebet lesen. Auch hierin denke ich: „Jedem das Seine.“

Nun aber auch noch ein Wort zur Beherzigung für die lieben Kinder! Maß halten ist gut: wie bei der Arbeit, so auch beim Spiel. Seid ihr eifrig beim Kochen für die Puppe oder bei sonstigem Vergnügen, und schlägt vielleicht gerade im Augenblick, der euch der geeignetste für eure Beschäftigung scheint, die Uhr zum Schulgange, so laßt ohne Murren das heitere Spiel beiseite und folgt der ernsteren Pflicht. Ebenso wenn Vater oder Mutter rufen: gehorcht ihnen augenblicklich, flink und freundlich. Wer „Sogleich!“ antwortet, statt sorglich zu kommen, ist schon auf dem Wege zum Ungehorsam. Und noch eins! Seid auch mäßig in der Wahl eurer Wünsche beim Spielen. Das Buch ist so reichhaltig, daß jede sich etwas aussuchen kann. Es braucht nicht eine alles zu spielen, und veranlaßt eure Eltern nicht zu teuren Anschaffungen, wenn ein weniger kostbares Spiel wohl ebenso großes Vergnügen bereiten kann.

So ziehe denn hinaus, du mein Büchlein! Erfreue alt und jung und lege Zeugnis ab vom warmen Mutterherzen wie vom redlichen Geistesstreben

Aschaffenburg a. M. 1864.

der Verfasserin.

Vorwort zur einundzwanzigsten Auflage.

Seit dem ersten Erscheinen dieses Buches ist manches Jahr verstrichen. Die Zeiten haben sich geändert und die Menschen mit ihnen. Heute werden auch Mädchen und Frauen zu Berufsarten herangezogen, die ihnen ehemals fern lagen. Es gilt für sie den Kampf mit dem Leben ganz anders aufzunehmen als vor zwanzig und vierzig Jahren. Tüchtige Kräfte, gestählte Charaktere werden heutzutage auch von ihnen verlangt und viele Pforten, die früher für sie verschlossen waren, sind jetzt für sie geöffnet. Es gibt weibliche Berufsarten, die man vor Jahren kaum für möglich gehalten hätte; auch haben sie ihre Berechtigung. O, mögen aber die Eigenschaften, welche früher als Hauptzierde eines Mädchens galten, nicht völlig dadurch verloren werden: Frömmigkeit und Sanftmut, der stille Geist, der so köstlich ist, Demut und Einfachheit. Mögen sie nicht allmählich aussterben neben weiblichen Juristen und Ärzten, die weiblichen Frauen! Daß dieses Buch etwas dazu beitrage, bleibt der heiße Wunsch

Herrnhut i. S. 1907.

der Verfasserin.

Inhalt

Spiele und Belustigungen im Zimmer.

	Seite		Seite
Weibliche Handarbeiten, so- weit sie zu Spielen und zu an- genehmer Unterhaltung dienen.		Häfelarbeiten.	
Flechtarbeiten.		25. Gegenstände des Häfelns . . .	17
1. Werkzeuge zum Flechten . . .	3	26. Dschirarbeiten	19
2. Einfache Musterchen	3	27. Point-lace	20
3. Schwerere Muster	4	28. Handweberei	20
Strickarbeiten.		29. Der kleine Fußladen	23
4. Das Material zum Stricken . . .	4	30. Künstliche Blumen	24
5. Das Strumpfbandmuster	6	31. Papiernelken	25
6. Das elastische Muster	7	32. Wie man toten Blumen natür- liche Farbe geben kann	26
7. Das Korbmuster	7	33. Vogelnefthen	27
8. Puppenstrümpfe	7	34. Nüsse zu vergolden	27
9. Den Hasen jagen	8	35. Pflanzenblätter auf Papier ab- zudrucken	27
Das Spinnen.		36. Spritzarbeiten	28
10. Das Spinnrad und seine Hand- habung	8	37. Schmetterlingsabdrücke	29
Stickarbeiten.		38. Visitenkartenkörbchen aus weißem Karton	29
11. Das Ausnähen	10	39. Strohhäuschen als Blumen- behälter	30
12. Straminstickerei	10	40/42. Ampeln aus Eierschalen	30
13. Der ganze oder ordentliche Kreuzstich	11	43. Körbchen aus Blättern	31
14. Weißstickerei	11	44. Körbchen aus Gewürznelken	31
15. Englische Stickerei	12	45. Weicher Ball aus Wolle	31
16. Das Festonieren	13	46. Korallennadel oder Brosche	32
17. Die Hochstickerei	14	47. Nadelstissen mit Blumen	32
18. Nachgeahmte Smyrna-Teppiche	14	48. Waldarbeiten	32
Knüparbeiten.		49. Blumenpüppchen	32
19. Filetstricken	15	50. Eine zweite Art Püppchen	33
20. Tischdecken	16	51. Kinderwägelchen	33
21. Filetzipfure	16	52. Damenhüte	34
22. Stopfstich	17	53. Musik auf Mohnblättern	34
23. Gitterstich	17	54. Kletten	34
24. Festonstich	17	55/57. Girlanden und Körbchen aus wilden Blumen und Blättern	34
		58/59. Bilder aus getrockneten Pflanzen	35

	Seite		Seite
60. Moos- und Flechtenland- schaften	37	108. Einem gewaschenen Stoff den alten Glanz wiederzugeben	70
61. Künstlicheres Pflanzentleben	37	Wiegenliedchen, um das Püppchen einzuschläfern.	
62. Maankristalle	39	109. Schläfe, Püppchen, schlafe	70
63. Decke aus alten Lappchen	39	110. Schlaf', mein Kind, schlaf' ein	70
64. Die Kerbschnitzerei	40	111. Schläfe, Kindlein, hold und weiß	70
65. Die Brandmalerei	41	112. Schlaf', Püppchen, schlaf'	70
66. Medaillon aus Gips	49	113. Alles still, alles in Ruh'	70
Puppenspiele.		114. Alles still in süßer Ruh'	71
67. Verschiedene Puppen	51	115. Wenn die Kinder müde sind	71
68. Die kleine Puppenschneiderin. Hemdenschnitt	52	116. Gio popeio, was raschelt im Stroh	71
69. Schwieriger Hemdenschnitt	52	117. Schlaf', Püppchen, schlaf'	71
70. Namenszeichnen	52	118. Schlaf', Kindlein, schlaf'	71
71. Puppenhäubchen	52	119. Meh, Lämmchen, meh	71
72. Kinderjäckchen	52	Wenn das Kind sein Püppchen ins Bett legt.	
73. Kindereinschlag oder Wickel- tissen	52	120. Kommt her, mein liebes Döck- chen	71
74/76. Unterhöschen und Unter- röckchen	53	Spiele mit dem kleinen Schwesterchen	
77. Weiserlappchen	53	121. Vogel Strauß	72
78. Nachtjadenmuster	53	122. So fahren die Jüngferlein	72
79. Kleidmuster	53	123. Die Mäuschen	72
80/83. Blusentaille	53	124. Das Hühnchen	73
84/85. Hohe Taille	53	125. Klavierspielen	73
86. Leibschürzen	56	126. Kuchenbacken	73
87/88. Küchenschürzen, Haus- schürzen, Sonntagsschürzen	56	127. Das lustige Mariannchen	73
90. Jäckchen zum Ausgehen	56	128. Der Kirchturm	73
91. Paletot	56	129. Der Kaufladen	74
92. Wintermantel	56	130. Der Kramladen	74
93. Schnittmusterbogen	60	131. Spiel mit dem Spiegel	74
94. Puppenhäuser. Fenstervor- hänge	62	132. Das Körbchen	75
95. Tapezieren	62	133. Käfig und Gitter	75
96. Bilder	62	134. Die Brücke	75
97. Teppiche	62	135. Die Köhlerhütte	75
98. Möblieren	62	136. Das Dach	76
99. Richtige Größenverhältnisse	64	137. Das Fenster	76
100. Das große Puppenzimmer	66	138/142. Spiele mit beiden Händen	76
101. Puppenwäsche. Waschbüchlein	66	Allerlei Spiele mit Papier, Hölzchen und Faden.	
102. Mittel zum Waschen der Pup- penköpfe aus Papier maché	69	Figuren-Legen und -falten.	
103. Echtfarbige Seidenstoffe zu waschen	69	143/152. Verschiedene Gegenstände herzustellen	77
104. Zintenflecke aus der Wäsche zu bringen	69	153. Kleine Dreiecke	77
105. Vergilbte Wäsche wieder weiß zu machen	69	154. Bunte Pappstücke	77
106. Fettflecken aus bunten Sachen zu vertilgen	69	155/158. Ausstechen u. Ausschneiden	77
107. Obst- und Weinflecken aus dem Eiszeuge zu vertilgen	69	159. Legen mit Hölzchen	77
		160. Erbsenarbeiten	79
		161. Spiel mit Papierstreifen	79

	Seite
162/164. Papierbrechen	79
165. Der Fallschirm	82
166. Die tanzenden Papierstückchen	82
167. Kartenhäuser	84
168. Schattenlandschaften	84
169. Das wegsfliegende Papier	84
170. Der Fensterstramin	84
171/175. Belustigungen mit Papier	85

Fadentünste.

176. Die verschlungenen Schnüre	87
177. Der Wunderfaden	88
178. Einen Faden vom Finger wegzuzaubern	88
179. Der Faden	88
180. Die Schere	89
181. Der geheimnisvolle Faden	89
182. Das Rauberband	89
183. Der geheilte Zwirnsfaden	89
184. Das Abheben	90
185. Das verschobene Viereck	90
186. Wasser	90
187. Wiege	90
188. Schachbrett	90
189. Ein Glodenzug für die Pup= penstube	91

Zeichnen und Malen.

190. Einige nützliche Winte	92
191. Schattieren der Zeichnung	92
192. Zeichnen nach der Natur	93
193. Zeichnen aus der Erinnerung	93
194. Abzeichnen in vergrößertem oder verkleinertem Maßstabe	93
195. Landschaften mit Rauch	95
196. Ausmalen (Kolorieren)	95
197. Papier zum Durchzeichnen	96
198. Einige Winte in bezug auf Blumenmalen	97
199. Geburtstagsbücher	97

Schattenpiele.

200. Handschatten	99
201. Ausschneiden aus Papier	99
202. Ausschneiden ganzer Figuren Puppen- und Kindertheater.	99
203. Puppentheaterstücke	104
„Eine große Neujahrstolle“	107

Die kleine Köchin.

204. Der Gemüsemarkt	111
205. Vorstudien der Kochkunst	112
206. Kalte Küche	112

	Seite
207. Milchsuppe	112
208. Apfelmus	112
209. Arme Ritter	113
210. Eiercreme	113
211. Schokoladencreme	113
212. Decken des Tischens	113
213. Die kleine Köchin, wie sie sein soll. Das Kochen mit Feuer	113
214. Der Kochherd	114

Suppen.

215. Rindfleisch- oder Bouillon= suppe	115
216. Luftsuppe	115
217. Suppe mit Butterklößchen	115
218. Semmelmehlsuppe	115
219. Ein Weinsüppchen	115
220. Schokoladensuppe mit Wein	116
221. Bieruppe auf bayrische Art	116
222. Viertalttschale	116
223. Blinde Schokoladensuppe	116
224. Ein köstliches Milchsuppchen	116
225. Buchweizengrütze mit Milch	116
226. Wasseruppe	116
227. Semmelsuppe	116
228. Kirschenuppe	117
229. Apfelsuppe	117

Fleischspeisen und Gemüse.

230. Gefochtes Rindfleisch	117
231. Kalbsbraten	117
232. Kalbssteiletts	117
233. Gebratenes Rindfleisch	117
234. Gebadene Bratwürstchen	117
235. Sauerkraut	118
236. Gebadenes Sauerkraut	118
237. Junge Erbsen	118
238. Kartoffelgemüse	118
239. Rahmtartoffeln	118
240. Kartoffelbrei	118
241. Kartoffel- und Äpfelgemüse	118
242. Reis- und Äpfelgemüse	119
243. Spinat mit Eiern	119
244. Rosinengemüse	119
245. Linsengemüse	119

Salate und Saucen.

246. Kartoffelsalat	120
247. Grüner Salat	120
248. Bohnensalat	120
249. Gurkensalat	120
250. Rettichsalat	120

	Seite		Seite
251. Polnischer Salat	120	299. Reformierter Tee	127
252. Sardellenauce	120	300. Schokolade	127
253. Sauerampferauce	120	301. Runsch	128
254. Rahm- oder Sahneauce	121	302. Mandelmilch	128
255. Peterfilienauce	121	303. Warmbier	128
256. Rosinensauce	121	304. Warmer Wein (vin chaud)	128
257. Milchauce	121	305. Speisezettel für die ganze Woche	128
258. Zitronensauce	121	306. Pfefferkuchen-Häuschen	131
259. Hagebuttenauce	121		
260. Sauce mit Eierkäse	121	Brettspiele und ähnliche Spiele.	
261. Vanillensauce	121	307. Das Lottospiel	132
262. Weinsauce	121	308. Das einfache Domino	132
263. Kirchsauce	122	Dominopartien	134
264. Himbeersauce	122	Doppelsteine, Aufgaben	135
		Kunstbau mit Dominosteinen	136
		Einen interessanten Domino- scherz	136
Klöße und süße Speisen.		309. Das gewöhnliche Damenspiel	136
265. Weißbrotklöße	122	310/311. Das polnische Damenspiel	137
266. Kartoffelklöße	122	312. Das englische Damenspiel	137
267. Gebäckene Klöße	122	313. Schlagsame	137
268. Bayerische Dampfnudeln	122	314. Mäulesalle	137
269. Rollnudeln	123	Damenspiele	138
270. Grießmehlklöße	123	315. Wolf und Schafe	140
271. Kirchtklöße	123	316. Zwickmühle	140
272. Gebäckene Eierkäse	124	317. Einsiedlerpiel	142
273. Eierschaum	124	318. Eine andere Art	142
274. Pfannkuchen	124	319. Ringpiel	142
275. Obstpfannkuchen	124	320. Fuchs und Gänse	143
276. Apfelfüchlein	124	321. Puffspiel	143
277. Arme Ritter	124	322. Konträres Puff	144
278. Eierkuchen	124		
279. Omelette soufflée	124	Kößelsprungaufgaben.	
280. Bettelmann	124	323. Kößelsprung	144
281. Schokoladencreme	125		
282. Eiercreme	125	Physisalische Kunststücke für Mädchen.	
283. Reisbrei	125	324. Die Kunst, Feuer zu essen	146
284. Biskuitpudding	125	325. In einer warmen Stube Wasser in Eis zu verwandeln	146
285. Schneeberg	125	326. Die schwimmende Nähnel	146
286. Würzburger Schmarren oder Untereinander	125	327/329. Pflanzen wachsen zu sehen	146
287. Kaffeekuchen	126	330. Die Zaublaterne	147
288. Zuckermanteln	126	331. Die beiden Spiegel	147
289. Blätterteig	126	332. Das Kaleidoskop	147
290. Berliner Pfannkuchen	126	333. Das bezauberte Wasser	148
291. Bischofsbrot	126	334. Die unverbrennliche Karte	148
		335. In ein volles Glas Geld- stücke zu werfen, ohne daß es überläuft	148
Allerlei Backwerke.		336. Ein kleines Stück Geld in ein Glas zu schlagen	148
292. Zuckerschüsselfchen	127		
293. Mandelfüchlein	127		
294. Knappkuchen	127		
295. Würber Obstkuchen	127		
296. Guter Guß über Kuchen	127		
Warme Getränke.			
297. Kaffee	127		
298. Tee	127		

	Seite
337. Der Zauberbrief	148
338. Der wohlfeile Kochapparat	149
339. Zweierlei Flüssigkeiten in ein Glas zu gießen, ohne daß sie sich vermischen	149
340. Ein mit Wasser gefülltes Glas umgekehrt zu tragen	149
341. Der geneckte Schwan	149
342. Eine Wasserkunst auf dem Tische	149
343. Die Wunderflasche	150
344. Ein Stück Licht zu essen	150
345. Geldvermehrung durch Wasser	150
346. Weiße Milch in rote zu ver- wandeln	150
347. Ein anderes Kunststück mit dem Magneten	151
348. Eier in kaltem Wasser hart zu sieden	151
349. Das magnetische Hufeisen	151
350/351. Seifenblasen und Eis- kugeln	151
352. In's Wasser zu greifen, ohne die Hand naß zu machen	152
 Gesellschafts- und Pfänderspiele.	
353. Herr Rotkapp'	153
354. Alle in ein Loch	153
355. Leipziger Messe	153
356. Die Fischerin	154
357. Der Schmetterling und die Blumen	154
358. Worte verteilen	156
359. Das Räthelwort	156
360. Miezchen, Miezchen in die Eck'!	157
361. Der Vogelhändler	157
362. Das komische Konzert	157
363. Das Wiesel	158
364. Das unsichtbare Raritäten- kabinett	158
365. Alle Vögel fliegen	159
366. Der Hühnerverkäufer	159
367. Der Orgelbauer	159
368. Blauer Unsinn, aber etwas zum Lachen	160
369. Der Fuchsbalg	160
370. Der Herr ist nicht zu Hause	160
371. Die Toilette	160
372. Wie? Wo? Warum?	161
373. Der Bann	162
374. Watteblasen oder fliegende Baumwolle	162
375. Mimisches Worträthel	162

	Seite
376. Das Geständnis	162
377. Papa Jodel	162
378. Das Bänderpiel	163
379. Der blinde Prophet oder „Nachbar mit Günst“	163
380. Das Talerfuchen	163
381. Schenken und Logieren	164
382. Hast du deine Lektion gelernt?	164
383. Die Reise nach Jerusalem	164
384. Schwesterchen, wer klopft?	165
385. Suchen nach der Musik	165
386. Adam hatte sieben Söhne	165
387. Die Bestimmung nach dem ABC	166
388. Die Singschule	166
389. Der Dampfswagen	166
390. Das Telephon	166
391. Das Telegraphieren	166
392. Die Elemente	167
393. Stille Musik	167
394. Das Tierkonzert	168
395. Die lustigen Schmiede	168
396. Das Gebrauchspiel	168
397. Mukti und Comme-ga	169
398. Das Richterspiel	169
399. Das Knotenspiel	169
400. Der Lastträger	171
401. Wie gefällt dir dein Nach- bar?	171
402. Frage und Antwort in Versen	171
403. Die Wortfügung	172
404. Das Verwechslungspiel	172
405. Das wogende Meer	172
406. Der Herr im Wirtshaus	173
407. Das Taubenspiel	173
408. Das Unternehmen einer Reise	174
409. Jakob, wo bist du?	174
410. Der Glücksgriff	174
411. Das Armejünder- oder Laster- stühlchen	174
412. Die Freundinnen oder der Wahrheitspiegel	175
413. Trallierum, larum, Vöffel- spiel! Wer das nicht kann, der kann nicht viel	175
414. Der unerwartete Tanz	176
415. Sprichwörter raten	176
416. Biep einmal	176
417. Der wunderliche Brief	177
418. Deklamation zu Zweien	177
419. Brrr!	177
420. Boetisches Namenspiel	177
421. Schwarzkünfterei	178
422. Liebe, Freundschaft und Ab- schied schenken	179

	Seite		Seite
423. Ein Schattenspiel	179	562. Autographische Räffelsprung- Aufgabe	227
424. Der Rechenmeister	179	563. Geheimschrift	227
425. Wieviel Finger?	180	Mathematische Scherze, Auf- gaben und Kurzweil.	
426. Schulehalten	181	564. Ein Duzend interessanter Zahlenwunder	230
427. Der König und sein Gefolge	181	565. Achtundvierzig mathematische Unterhaltungen u. Rechen- scherze	237
428. Die Thronhuldigung	182	Phyfiognomische Aufgaben.	
429. Die Wunderpuppe	182	566/567. Phyfiognomische Aufgaben und Bezierbilder	243
430. Das Ankleiden von Madame	182	Räffelscherze.	
431. Der Lehrling	183	568. Einhundert scherzhafte Rät- selfragen u. Sprachscherze	246
432. Städte buchstabieren	183	569. Zwanzig alte und neue geo- graphifche Wortspiele	249
433. Der Advokat	183	570. Verborgene große Namen	250
434. Das Hütchenspiel	184	571. Was iff das?	250
435. Schitterbob	184	572. Chorufe	250
436. Der Teetifch	184	573. Wörterbildungen	250
437. Der Glücksbeutel	184	574. Wie heißt der Spruch?	251
438. Erstes, Zweites und Drittes	185	575. Wie entsteht der Name Neun- undneunziger?	251
439. Die Eigenschaften	185	576. Kreisräffel	251
440. Die Vergleiche	185	577. Gegenfäße	252
441. Pfänderauslösungen	185	578. Ein Scherz	252
Scherzhafte Orakelfprüche.		Schneckenhausaufgaben	
442. Orakelfragen	190	579. Bier Aufgaben	252
443. Hundert Sprichwörter zum Aufführen von Panto- mimen und für andere Gesellschaftsspiele	197	Landschafts- und Blumenräffel.	
Räffel, Scharaden und andere Sprachscherze.		580. Zwei Landschafts-Akrostichen	254
444/479. Räffel	199	581. Blumenräffel	254
480/490. Scharaden	207	582. Frühlingfbilder in Schatten- rissen	257
491/502. Räffel	210	583. Zwölf musikalifche Räffel	258
503/514. Homonyme	212	584. Rebus oder Bilderräffel	259
515/529. Logogryphe	214	585. Illuftrierte Scherze	269
530/531. Buchftabenräffel	217	586. Verwandlungsspiele	271
532. Schlußräffel	218	587. Bezierkünfte	280
Homoiönyme. Scharadoiden, Ver- doppelungsfcharaden usw.		Bezierspiele und Knacknüsse.	
533/535. Homoiönyme	219	588. Das Labyrinth	282
536/541. Scharadoiden	219	589. Ariadneräffel	282
542. Verdoppelungsfcharadoide	221	590/594. Etliche Knackmandeln	283
543/548. Palindrome	221	595. Sechs Knacknüsse	284
549/556. Füllräffel	223	596. Alphabetifche Studien	284
557. Technifches Räffel	224	597. Silben- und Buchftabenver- fegung	285
558. Arithmogryph	224		
559. Rechenräffel	224		
Bezierzzeichnungen und Auto- graphifche Aufgaben.			
560. Bezierzzeichnungen	225		
561. Autographifche Aufgaben	226		

	Seite		Seite
598. Rückwärts rasch zu lesen	285	604/609. Bilderrätsel oder Rebus nebst Sprachscherzen	286
599. Aufsuchen von Wörtern, die vor- und rückwärts gleich- lauten	285	610. Rebusaufgaben	287
600. Lautierübungen	285	611. Fingerprache	291
601. Vereinfachte Wortschreibung	285	612. Aufgabe zur Fingerprache	293
602. Verwandlungen	285	613. Sauerkrautlatein	293
603. Zwanzig Lese- und Dent- übungen	285	614. Schnellsprechübungen	294
		615. Dal-Dal-Scherze	295
		616. Die Hellscherin	296
		617. Vielliebchen essen	297

Spiele und Belustigungen im Freien.

	Seite		Seite
Bewegungsspiele im Freien.		649. Kette sich, wer kann!	313
618. Des Königs Töchterlein	301	650. Der blinde Marsch	313
619. Der Würfelfang	301	651. Der Leinwandhändler	314
620. Deutsch Exerzieren	302	652. Rot oder Grün	314
621. Girlanden flechten	302	653. Habicht, Henne und Küchlein	315
622. Drei Mann hoch	302	654. Die Post	315
623. Kessel bauen	302	655. Kage und Maus	315
624. Kleider waschen	303	656. Die blinde Schneiderin	315
625. Blindfuß	303	657. Der Bettelmann	315
626. Ich sehe! oder Verstecken und Finden	303	658. Das Schlüsselspiel	316
627. Das Tellerspiel	304	659. Das Steckenpiel	316
628. Deutsch und Französisch	304	660. „Böckchen, Böckchen, schiele nicht!“	316
629. Fuchs und Küchlein	305	661. Das Dromedar	316
630. Der blinde Wegweiser	305	662. Fünfzehn Scherzliedchen zum Abzählen	317
631. Hier bad' ich u. hier brau' ich	306	663. Fünf Spielliedchen zum Rin- geltanze	319
632. Die Schäferin und der Wolf	306	664. Andere Lieder beim Ringel- tanz	320
633. König und Königin	306	665. Spielliedchen und Panto- mimen	320
634. Nadeleinfädeln	307	666. Liedchen beim Händchenlegen	321
635. Die fliegende Feder	307	667. Andere Spielliedchen	322
636. Schaufeln	307	Bewegungsspiele mit Spielgerät.	
637. Freund und Feind, oder die Lezte gewinnt	307	Ballspiele.	
638. Der Erntekranz	308	668. Einfache Ballspiele	323
639. Die botanische Blindfuß	309	669. Der Fangfall	324
640. Gash! Gash!	310	670. Der Ball im Bogen	324
641. Miau!	310	671. Der Stehball	324
642. Der Gänstedieb	310	672. Der Wanderball	326
643. Das Habicht- oder Tauben- spiel	311	673. Der Kreisball	326
644. Alle meine Gänschen kommt nach Haus!	311	674. Das Ballonspiel oder der Grenzball	327
645. Fuchs zum Loch!	311	675. Das Krotzspiel	327
646. Kage und Maus	311	676. Das Nasenballspiel	330
647. Seht euch nicht um, der Fuchs geht herum!	312	677. Badminton, ein Federballspiel	330
648. Das Topf schlagen	312		

	Seite
678. Das Federballspiel gewöhnlicher Art	331
679. Das Wallkorbspiel	331
680. Stabfugelspiel	332
681. Das Kollrädchen	332

Die kleine Gärtnerin.

682. Das eigene Gartenbeet	333
683. Gartenwerkzeug	334
684. Bearbeitung des Bodens	334
685. Form des Beetes	334
686. Einfassung des Beetes	334
687. Verschiedene Formen	335
688. Bodenbeschaffenheit	335
689. Anpflanzung der Blumen	336
690. Versetzen der Pflanzen	336
691. Sommerblumen	337
692. Arbeiten im Spätherbst	337
693. Küchengewächse	337
694. Das Begießen	338
695. Pflege wildwachsender Blumen	338
696. Die Rosenzucht	339
697. Ein immerblühender Garten	339

Die Pflege der Zimmergewächse.

698. Topfgewächse	340
699. Das Versetzen	341
700. Das Treiben der Blumenzwiebeln	342
701. Dickblättrige Pflanzen	342
Allerlei Blumenkünste.	
702. Die Kressenpyramide	343
703. Späte Rosen am Stocke zu erzielen	343
704. Abgeschnittene Blumen für längere Zeit zu erhalten	343
705. An lebenden Blumen die Farbe zu verändern	344
706. Die leuchtende Staude	344
707. Verwelkte Blumen aufzufrischen	344
708. Der blühende Fichtenzapfen	345
709. Klettenkörbchen	345

Singvögel und Haustiere.

710. Der Kanarienvogel	346
----------------------------------	-----

711. Der Hund	347
712. Die Katze	350
713. Die Hühner	351
714. Aquarien und Vivarien	352

Turn- und Bewegungsspiele für Mädchen.

715. Körperhaltung	355
716. Beugeübungen	356
717. Das hüpfende Aufschneiden	356
718. Springen über das große Schwungseil	357
719. Übungen zum Kräftigen der Glieder	358
720. Gangübungen	358
721. Lattengang	359
722. Laufbergnügungen	360
723. Der gerade Schnelllauf	360
724. Der Dauerlauf	361
725. Der Kreislauf	361
726. Der Spirallauf	361
727. Der Schlingelauf	361
728. Der Zickzacklauf	361
729. Der Hinklauf	362
730. Das Reistreiben	362
731. Stabübungen	362
732. Stab hoch!	362
733. Abstrecken aus der Beughalte	362
734. Überspringen zur Rückbeughalte	362
735. Stabwende	362
736. Die Wende mit gestreckten Armen in einem Zuge rückwärts und ebenso vorwärts	362
737. Das Reifenwerfen	362

Das Schlittschuhlaufen.

738. Verhalten beim Laufen	364
739. Die Schlittschuhe	365
740. Das Laufen vorwärts	365
741. In gerader Linie mit Fußheben	365
742. Im Bogen laufen	366
743. Das Übertreten	367
744. Der Schneeschuh	367
Auflösungen	369

Mustertafeln.

	Seite		Seite
Tafel I. Flechtmuster	4	Tafel III. Muster für Filzarbeit)	16
Tafel II. Holzbeinstichmuster	10	Tafel IV. Muster für Filzspüre /	

Nebst einer Beilage, enthaltend Schnittmuster zu Puppenkleidern und Kapottchen.

Spiele und Belustigungen
im Zimmer



Inhalt der Abteilung

Weibliche Handarbeiten für kleinere Mädchen: Flechtarbeiten. — Strickarbeiten. — Für kleinere und größere Mädchen: Das Spinnen. — Stickarbeiten. Smyrnateppiche. — Knöpfarbeiten. — Häkelarbeiten. — Handweberei. — Der kleine Buzladen: Allerlei weibliche Handfertigkeiten, erst leichtere, dann schwierigere; Blumenpielereien und Blumenkünste. — Kerbschnitzerei. — Brandmalerei.

Puppenspiele: Puppenschniderei; Puppenwohnungen; Puppenwäsche; Wiegenliedchen für die Puppe.
Spiele mit dem kleinen Schwesterchen.

Allerlei Spiele mit Papier, Stöckchen und Faden: Figurenlegen; Papierarbeiten; Fadenkünste.

Zeichnen und Malen: Abzeichnen; Ausmalen; Winke für Blumenmalen.

Schattenspiele: Hand Schatten; andere Beschäftigungen mit Schatten.

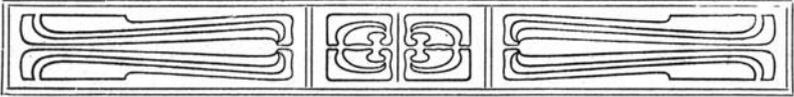
Puppen- und Kindertheater: Eine große Neujahrstolle (kleines Schauspiel).

Die kleine Köchin: Fortschreitende Übungen in der Kochkunst. — Pfefferkuchen-Häuschen.

Brettspiele und ähnliche Spiele: Lotto; Domino; Damenpiele; Mühlenpiele; Puffspiele.

Physikalische Kunststücke für Mädchen.

Gesellschafts- und Fänderspiele: Verschiedene Spiele für kleinere und Größere; Wandauslösen; Scherzhafte Dratelsprüche; Rätsel, Scharaden und andere Sprachscherze; Begierspiele; Rebusaufgaben; Fingersprache.



Weibliche Handarbeiten,

soweit sie zu Spielen und zu angenehmer Unterhaltung dienen.

Flechtarbeiten.

1. Es ist Winterabend und noch dazu Feiertag. „Was sollen wir vornehmen? Was sollen wir Hübsches machen?“ fragen die kleinen Schwesterchen. Kommt her, ich will euch etwas Schönes lehren! Ich will euch zeigen, wie man Flechtarbeiten macht, wunderhübsche Kunststückchen, wie sie selbst der geschickteste Webermeister nicht besser herstellt. Und wenn ihr es dann ordentlich könnt, so flechtet ihr zum nächsten Christfeste für die Mutter ein zierliches Buchzeichen, für den Vater ein Serviettenband, für den Onkel einen Kalenderrahmen und für die Tante ein niedliches Mäntelchen um die Stuhluhr.

Das Flechten ist eine allerliebste Beschäftigung für Kinder, die ihre kleinen Hände gern bewegen. Man muß vor allem buntes Papier dazu haben. Kann man sich dieses nicht selbst in gleichbreite Streifen schneiden, was aber gar nicht schwer ist, so läßt man es vom Buchbinder zurichten. Anfangs begnügt man sich mit weißem oder buntem Papier, erst später nimmt man vielleicht auch Band, Leder, Bindfaden, Stroh, Binsen usm. Will euch etwa die erste Arbeit nicht sofort gelingen, so wird doch die zweite schon besser werden.

Von Werkzeugen sind ein Messer (Schere), ein Lineal und die Flechtnadel erforderlich. Letztere könnt ihr euch leicht selbst aus Holz verfertigen. Sie ähnelt einer Spicknadel, denn sie hat am Ende einen Spalt, in welchen der Flechtstreifen eingeklemmt wird. Bevor nun das Flechten beginnen kann, sind noch zwei einfache Vorrichtungen nötig. Diese sind das Flechtblatt und die Flechtstreifen. Das Flechtblatt ist ein Oktav- oder Quartblatt, welches man in Längsstreifen schneidet, doch so, daß ein ringsum gelassener Rand von Daumenbreite die Streifen zusammenhält. Bei den Flechtstreifen fällt dieser Rand weg, so daß die einzelnen Streifen ohne Zusammenhang bleiben. Das Flechtblatt ist das, was beim Weber der Aufzug, die Flechtstreifen sind dasjenige, was bei ihm der Einschlag ist. Jeder eingeflochtene Streifen wird dicht an den vorhergehenden angeschoben, wodurch das Geflecht Dauer und Akkuratess erhält. Zuletzt klebt man die Enden der Flechtstreifen auf den Rand des Flechtblattes auf.

2. Auf den Abbildungen Tafel I geben wir unseren kleinen Freundinnen einige Musterchen, nach denen sie bequem flechten können. Ich würde

euch raten, Tafel Ia mit schwarzem und weißem Papier, Tafel Ib mit weißem und blauem, Tafel Ic mit feuerrotem und grauem, Tafel Id mit königsblauem und hellgelbem, Tafel Ie mit rotem und goldenem, Tafel If

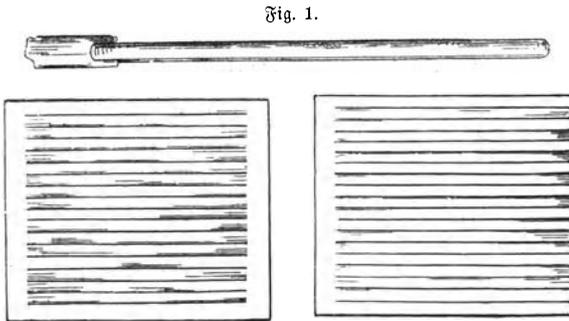


Fig. 1. Flechtnadel. Fig. 2a. Flechtblatt; die Linien bezeichnen die durchgeschnittenen Stellen. Fig. 2b. Flechtstreifen.

Haus, eine Blume, einen Stern mit Verzierungen, einen Parkettfußboden, einen Vogel oder andere. Ein kleines Mädchen, das ein wenig Geschick und ein offenes Auge dabei hat, wird sehr bald selbst verschiedene Muster sich ausdenken. Ebenso wird es bald bemerken, daß man manche Farben nicht zusammenstellen darf, da sie nicht schön nebeneinander aussehn. So sieht es z. B. nicht hübsch aus, wenn Blau und Grün zusammengeflochten werden; ebensowenig nehmen sich Rot und Blau gut aus, dagegen eignet sich Orange ganz gut zu Blau. Grau paßt ziemlich zu allen übrigen Farben.

Wer Übung darin erlangt hat, mit zweierlei Farben zu arbeiten, versucht sich dann auch mit drei oder mehreren Farben und bringt es bald dahin, daß er eine bunte Blume, einen Schmetterling, einen Vogel, eine kleine Landschaft, einen Namenszug u. dgl. in bunten Farben darstellen kann.

Strickarbeiten.

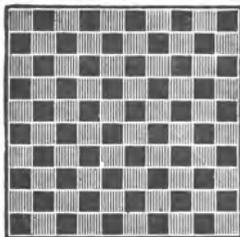
4. Ehe ein kleines Mädchen lesen, schreiben oder gar rechnen lernt, muß es „stricken“ können; es ist dies eine Arbeit, die man beinahe „Spielerei“ nennen dürfte; die meisten erlernen sie sozusagen von selbst. Dennoch ist ein schön und gleich gestrickter Strumpf ein Zeichen von Geschicklichkeit, Fleiß und Ausdauer, und aus diesem Grunde wollen wir uns die Kunst des Strickens einmal genauer betrachten.

Vor allem braucht man dazu „Stricknadeln“ von ebenmäßiger Stärke und Länge, je für den besonderen Zweck passend, zu dem sie bestimmt werden. Sie bestehen entweder aus Stahl, Holz oder Elfenbein. Die Stricknadeln werden meistens zu feineren Strickereien verwendet, denn es wäre kaum möglich, dauerhafte hölzerne oder elfenbeinerne Nadeln dünn genug herzustellen, obgleich letztere leichter und angenehmer zu handhaben sind.

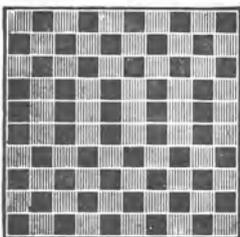
mit braunem und Silberpapier zu machen. Wenn ihr die Arbeit sauber vollendet habt und sie eurer Mama vorlegt, wird diese sicher große Freude daran haben und euch loben.

3. Später könnt ihr auch schwerere Muster probieren, z. B. einen Hund, ein

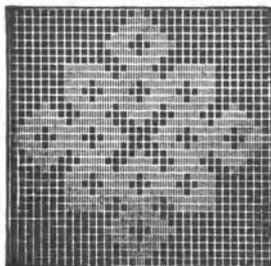
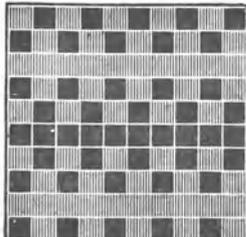
a.



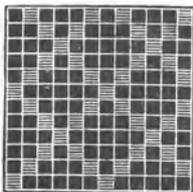
b.



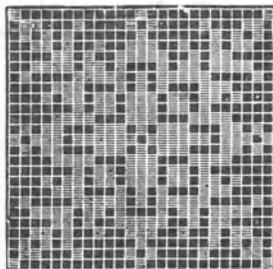
c.



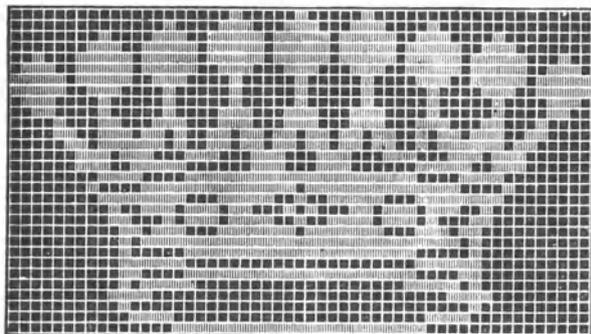
d.



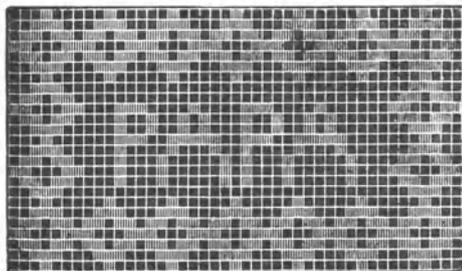
e.



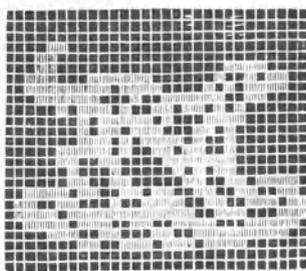
f.



g.



h.



i.

Tafel I. Flechtmuster.

Zu einer glatten Strickerei — wie zu einem Strumpfbande — in welcher die Arbeit rückwärts und vorwärts geht, braucht man nur zwei Nadeln; zu einer Strickerei, in welcher die Arbeit rundherum geht — wie bei einem Strumpfe — sind jedoch vier bis fünf Nadeln erforderlich. Zu letzterem Zwecke dürfen die Nadeln keinen Knopf am Ende haben, während bei flachen, glatten Strickereien, Bändern und ähnlichen Arbeiten, Nadeln mit Knöpfen vorzuziehen sind, damit die Maschen am Ende der Nadel nicht herauschlüpfen.

„Strickhöschen“ oder Nadelnscheiden sind jedem ordentlichen Kinde zu empfehlen, da sie nicht nur die Nadeln vor dem Herausfallen schützen, wenn man die Arbeit zusammengelegt hat, sondern auch das Tragen der Strickerei sehr erleichtern. Man kann dann einen angefangenen Strumpf in die Tasche stecken, ohne befürchten zu müssen, daß die Nadeln dieselbe durchstechen.

Was das Material betrifft, so ist dasselbe den verschiedenen Zwecken entsprechend. Man nimmt zu gewöhnlichen Strümpfen englische Baumwolle Nr. 24, zu Wintermützen und Kragen Terneau- und Hamburger Wolle, zu feineren Arbeiten — Gelbbörjen usw. — dicke Strickseide. Beim Wickeln der Wolle gebe man acht, daß man dies locker tue, da festes Wickeln die Wolle sehr verdirbt.



Fig. 3. Arbeitskörbchen mit Nadelnscheiden.

Ein kleines rundes Körbchen ist überaus bequem — und wohl ebenso zierlich — zur Aufbewahrung der angefangenen Strickarbeit. Noch hübscher ist ein gehäkeltes Täschchen zum Festhalten des Knäuels beim Stricken. Man kann es während der Arbeit an den Arm hängen.

Wenn man „Muster“ stricken will, muß man mit den verschiedenen Bezeichnungen der Maschen bekannt sein, und hierzu wäre folgende Erklärung dienlich: a. n. heißt „anschlagen“.

r. rechte oder glatte Masche.

l. linke oder verkehrte Masche. Dies heißt die Masche so anfertigen, daß sie, obgleich auf der rechten Seite gestrickt, doch die Rehrseite darstellt. Es geschieht, indem man, anstatt wie bei der rechten vorn in die Masche zu stechen, das Fädchen vorlegt und von hinten in die Masche sticht, das Fädchen um die Nadel schlingt und die Nadel zurückzieht.

verdr. verdrehen oder schränken. Solche verdrehte Maschen werden gebildet, indem man hinten in die Masche sticht, so daß die einzustechende Nadel immer hinter der anderen und der Faden hinter beiden Nadeln zurückbleibt; dann schlägt man den Faden um die Nadel und zieht letztere heraus.

l. verdr. links verdrehen, geschieht, indem man die Masche vorher in die geschränkte Lage bringt, ehe man sie links strickt.

auf. aufschlagen oder Löcher bilden, heißt den Faden einfach über die Nadel legen.

d. auf. doppelt aufschlagen, heißt den Faden wie oben zweimal über die Nadel legen, wobei zu beobachten ist, daß beim Darüberstricken nicht glatt gestrickt werden kann, wie bei dem einfach aufgeschlagenen, sondern stets eine der aufgeschlagenen Schlingen mit Vorsicht rechts, die andere links gestrickt werde. Wird, um noch größere Löcher zu bilden, drei- oder vierfach aufgeschlagen, so muß die erste rechts, die zweite links, die dritte rechts usw. gestrickt werden.

a b h. abheben, eine Masche von der linken auf die rechte Nadel bringen, ohne sie zu stricken; man sticht in die Masche hinein, als ob man sie stricken wollte, zieht aber den Faden hinten herüber, statt ihn um die Nadel zu schlingen.

z u. zusammen, d. h. zwei, drei und mehrere Maschen zusammenstricken und die gerade vorher aufgehobene Masche darüberziehen.

a b n. abnehmen, zwei Maschen zusammennehmen, d. h. man sticht in eine zweite Masche, nimmt die erste mit und macht eine Masche daraus.

d. a b. doppelt abnehmen, drei Maschen zusammennehmen, in die dritte Masche stechen und die beiden ersten abnehmen wie oben; ebenso können vier und noch mehr Maschen genommen werden.

ü. überwerfen, d. h. eine Masche abnehmen oder hineinstecken, als ob man stricken wollte, aber das Fädchen hinten hinüberlaufen lassen bis zur zweiten Masche, die gestrickt wird; sodann zieht man die abgehobene Masche über die gestrickte herüber, so daß nur eine Masche aus diesen beiden entsteht. Auf diese Weise können dann mehrere Maschen abgenommen oder überworfen werden.

Zur Übung wollen wir hier eine kleine Musterkarte erklären. Es ist bei sämtlichen Mustern zu beobachten, daß, sobald in der Beschreibung eine neue Linie mit einer neuen Nummer, d. h. einer neuen Tour anfängt, die Arbeit umgewendet werden muß, so daß, was bis dahin die Rehrseite war, nun zur rechten Seite wird.

5. Das Strumpfbandmuster. Dies ist die allereinfachste Strickerei, die jedes kleine Mädchen kennen muß; sie wird nur durch glatte Maschen hervorgebracht, wobei nach jeder abgestrickten Nadel die Arbeit umgewendet wird. (Siehe Fig. 4.)

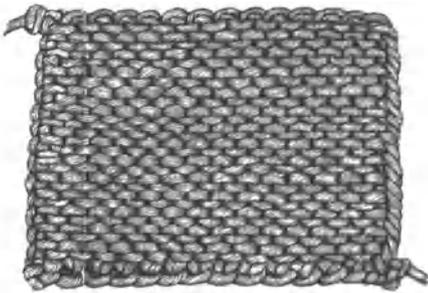


Fig. 4. Glattes Strumpfbandmuster.

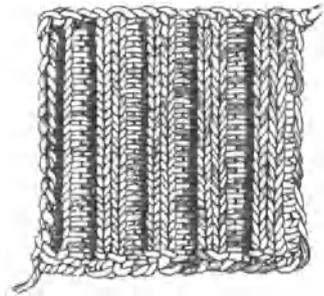


Fig. 5. Das elastische Muster.]

6. Das elastische Muster. Dieses wird, weil es die Eigenschaft besitzt, sich auszudehnen und sich von selbst wieder zusammenzuziehen, meistens für den oberen Rand der Strümpfe oder den vorderen Rand der Ärmel an Wäschen, für Pulswärmer usw. gebraucht.

2 r. 2 l. und immer so fort auf die rechten Maschen stets rechte und auf die linken stets linke Maschen, so daß alle gleichartigen übereinander stehen und fortlaufende Leisten bilden. (Siehe Fig. 5.)

7. Das Korbmuster. 22 Maschen angeschlagen.

- 1) 1 abh. 1 l. 2 r. 6 l. 2 r. 6 l.
2 r. 1 l. 1 r.
- 2) 1 abh. 1 r. 2 l. 6 r. 2 l. 6 r.
2 l. 2 r.
- 3) 1 abh. 1 l. 2 r. 6 l. 2 r. 6 l.
2 r. 1 l. 1 r.
- 4) 1 abh. und die übrigen 21 l.
- 5) 1 abh. 5 l. 2 r. 6 l. 2 r. 5 l. 1 r.
- 6) 1 abh. 5 r. 2 l. 6 r. 2 l. 6 r.
- 7) 1 abh. 5 l. 2 r. 6 l. 2 r. 5 l. 1 r.
- 8) 1 abh. 21 l.

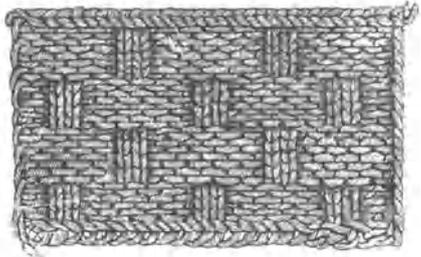


Fig. 6. Das Korbmuster.

Nun beginnt das Muster wieder von neuem, von der 1. bis zur 8. Tour, was man so oft wiederholen kann, wie man Lust hat.

Nachdem ihr diese Musterchen kennen gelernt habt, mögt ihr zu schwierigeren übergehen. Ihr werdet dann so ziemlich die verschiedenen Bezeichnungen innehaben und bald auch „Strümpfe mit schönen Rändchen“ stricken können, nachdem ihr euch spielend im Stricken geübt habt. Als Belohnung für den ersten Strumpf erbittet euch von der Mutter einen „Fleißknäuel“. Sie weiß schon, was das für ein Ding ist, und macht ihrem artigen Töchterchen gewiß gern eine kleine Freude damit.

8. Erst wenn ihr unter Leitung der älteren Schwester einen mit grober Baumwolle gestrickten Strumpf vollendet habt, könnt ihr auch eure Geschicklichkeit an „Puppenstrümpfen“ versuchen, welche schwieriger zu stricken sind, da man ganz feine Baumwolle und die feinsten Nadeln dazu nimmt. Im übrigen werden sie in den nämlichen Größenverhältnissen wie die „Menschenstrümpfe“ gearbeitet, aber natürlich „in verjüngtem Maßstabe“, d. h. unendlich viel kleiner, so daß sie eben euren Puppen passen. Habt ihr bei großen Strümpfen z. B. 36 Maschen auf jeder Nadel, so schlägt ihr bei feinbaumwollenen Puppenstrümpfen nur 8 oder höchstens 12 Maschen auf und fährt in denselben Verhältnissen mit der Arbeit weiter fort. — Die Ferse wird gar nicht selten mit doppeltem Faden gestrickt, damit sie besser und dauer-



Fig. 7. Puppenstrumpf.

hafter werde. Manche Leute stricken den Namen in die Strümpfe, statt ihn mit rotem Garn hineinzuzichnen. In einem wohlgeordneten Puppenkleiderschrank muß für jedes Puppenkind wenigstens ein Duzend Baumwoll- und ein halbes Duzend feine Wollstrümpfchen liegen. Bunte, seidene und durchbrochen gestrickte Strümpfe werden jetzt ziemlich viel getragen, auch gibt es jetzt Strickmaschinen, welche fleißige Mädchenhände ersetzen sollen.

9. Wenn mehrere Kinder beisammen sitzen, können sie „den Hasen jagen“. Sie zählen dann laut die Nadeln, welche sie gestrickt haben. Malchen hat die erste Nadel fertig und ruft „Eins!“ Hierauf bringt Marie eine Nadel zu Ende und ruft „Zwei!“, Anna „Drei!“ u. s. w. Wer „Zwanzig!“ ruft, ist „der Hase“ und wird von den anderen „gejagt“. Sie muß wieder bei „Eins“ anfangen und allein die übrigen zu erreichen suchen. — Da gilt's schnell stricken!

Das Spinnen.

10. „Die Zeit ist dahin, da Berchta spann!“ sagen die Leute. Wißt ihr, wer diese Berchta war, die am Spinnrocken saß? Es war die oberste Göttin der alten Deutschen, die Frau des Wodan, der von unseren heidnischen Urahnen als Gott des Himmels verehrt wurde, ehe ihnen die Missionare das Christentum verkündigten. Damals dachten sich die alten Deutschen selbst die höchste Göttin des Himmels mit derjenigen Arbeit beschäftigt, die für jede Frau als die ehrenvollste galt. Auch noch später saßen Königinnen und Kaiserinnen, Prinzessinnen und Gräfinnen am Spinnrocken und suchten ihre Ehre darin, den schönsten, gleichmäßigsten Faden zu drehen. Die vornehmsten Herren waren stolz darauf, wenn sie Leibwäsche trugen, die ihre Frauen und Töchter selbst gesponnen und gewebt hatten. Während des Winters kamen dann die Frauen an den langen Abenden zusammen und setzten sich mit den schnurrenden Rädern rings um das lodernde Holzfeuer des Kamins, und diejenige, welche es am besten verstand, erzählte Märchen und andere Geschichten: von Frau Holle, welche eben auch die Göttin Berchta, die Holbe und Brächtige ist, von den Wichteln und Heinzelmännchen, von Schneewittchen und Rosenrot und vielerlei andres; vor allem aber von Dornröschen, das sich mit der Spindel in den kleinen rothigen Finger stach und darauf in tausendjährigen Schlaf verfiel, aus dem ein mutiger Prinz das schlummernde Kind erweckte. Sie wußten ebenso schön zu erzählen wie geschickt zu spinnen.

Spinne, Mägdelein, spinne,
So wachsen dir die Sinne,

So wachsen dir die gold'nen Haar',
So wachsen dir die klugen Jahr'!

lautet ein altdeutsches Liedchen, mit welchem fleißige Mütter ihre Töchterchen zur Arbeit spornten und das heute noch als Abzählreim bei Blindenküh benutzt wird. — Seit die Dampfmaschinen erfunden worden sind und Tausende von Spindeln mit einem Male drehen, hat man die Hand- und Trittspinnräder beiseite gestellt und andere Beschäftigungen vorgenommen,

die noch hübscher für Erwachsene sind und von welchen man ehemals nichts wußte. Man kann dabei auch erzählen und weiß nur Gutes von anderen mitzuteilen, Dinge, die uns zum Beispiel dienen. Für Kinder aber sind die Spinnrädchen denn doch ein allerliebtestes Spielzeug, an dem sie zugleich sehen, wie alle die Fäden entstehen, aus welchem das Linnen, der Batist u. dgl. gewebt wird. Ehe ihr ein regelrechtes Gespinnst zustande gebracht habt, müßt ihr drei Hauptpunkte beachten: 1. das Ausziehen, d. h. ihr ordnet die Flachsfasern zu einem Faden; 2. das Zusammendrehen,



Fig. 8. Das Spinnen.

d. h. ihr vereinigt die Fasern und gebt ihnen die nötige Rundung, und 3. das sorgfältige Aufwinden des Gespinnenen. — Doch „Probieren geht über Studieren“.

Bestellt euch deshalb beim Christkind ein Mädchen und Flachs, laßt euch zeigen, wie man dieses Mädchen tritt, daß es schnurrt — rrrrrr! Dann befestigt den Flachs mit rotem oder blauem Bande an den Rocken und versucht herzlich, ob ihr einen Faden zuwege bringt. Eure Mutter ist wohl so freundlich, euch dabei zu helfen; oder vielleicht wäre das am Ende gar nicht nötig, ihr könntet es vom Zusehen lernen; es ist ja nicht schwer. Die ersten Fäden werden freilich etwas dick und ungleich ausgefallen; doch laßt euch deshalb nicht irre machen; bald wird's besser, und ich möchte wetten, ihr legt, eh' man's vermutet, einen feingespinnenen Strang auf den Arbeitstisch der lieben Mutter. Dann könnt ihr das Garn weben lassen und einmal im „selbstgespinnenen“ Küchenschürzchen kochen oder gar den Eßtisch der Puppenstube mit selbstgefertigtem Tischzeuge zieren.

Auch könnt ihr eine kleine Spinnstube bilden. Besprecht euch mit euren Freundinnen darüber, wählt einen Tag und versammelt euch dann regelmäßig um den großen Kachelofen. Doch Vorsicht mit dem Lichte, da der Spinnrocken leicht Feuer fängt! — Wer am besten erzählt, muß das Großmütterchen sein und die schönsten Geschichten vortragen. Ich wollte, ich wäre auch noch dabei!

Stickerarbeiten.

11. Es gibt kaum etwas Leichteres und zugleich kaum etwas Schwereres in weiblichen Handarbeiten als Sticken. Hier wollen wir jedoch nur die einfacheren Arten erwähnen, die schwierigeren werdet ihr später lernen. Das Erste in diesem Fache ist das sogenannte „Ausnähen“, wofür manche Mädchen großes Talent zeigen. Man hat hierzu besondere Bilderbogen, die erst mit Nadeln ausgestochen und dann mit bunter Wolle gestickt oder ausgenäht werden; ja, fleißige Stickerinnen sammeln sich ganze Bilderbücher voll solcher Wollarbeiten. Hübsche Ausnahmuster bieten euch Fig. 9, 12—17.

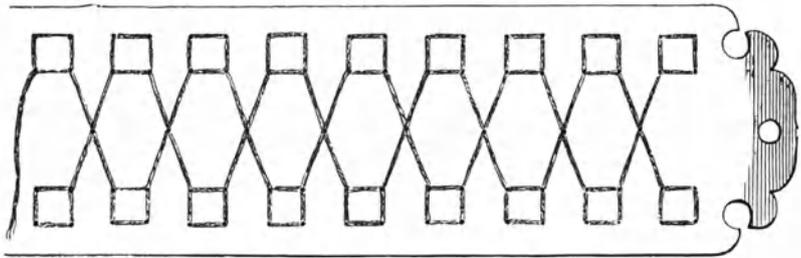


Fig. 9. Buchzeichen (mit grüner Wolle zu nähen).

12. **Straminstickerei.** Der einfache oder halbe Kreuzstich. — Der erste Stich geschieht von unten herauf, nachdem an das Ende des Fadens ein Knoten gemacht worden. Alle Stiche werden in einer und derselben schrägen Richtung — von links nach rechts — gemacht. Wenn man die Nadel durch ein Loch heraufgezogen hat, so sticht man durch das nächste Loch, welches das erste mit der Ecke berührt, wieder herab (siehe Fig. 10, wo bei a herauf- und bei b wieder hinabgestochen worden ist). Dann zählt man die Stelle für den nächsten Stich ab, kommt da wieder von unten herauf und so fort, solange Stellen von derselben Farbe in der Nähe sind. Müßte man aber, um entfernte Stellen zu verfolgen, zu viel zählen, so läßt man diesen Faden hängen, fängt mit einer anderen Farbe an, bis auch mit dieser der obige Fall eintritt und man bequemer wieder mit der ersten Farbe fortfahren kann, oder bis man es vorteilhafter findet, eine dritte Farbe anzufangen. Das Ausfüllen der Grundfarbe geschieht gewöhnlich zu allerletzt.

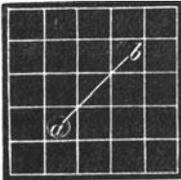
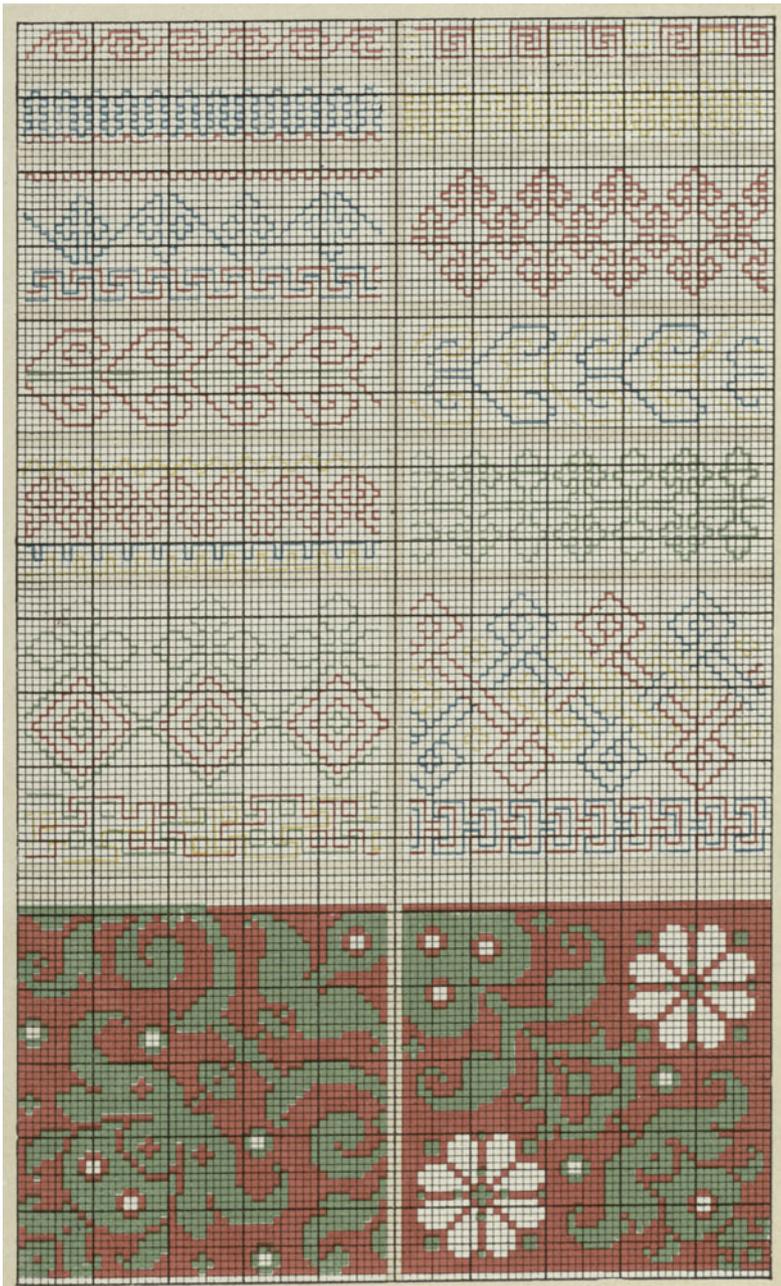


Fig. 10.

Der halbe Kreuzstich.



Tafel II. Holbein- und Kreuzstichmuster.

13. **Der ganze oder ordentliche Kreuzstich.** Hier wird für jeden Punkt im Muster zweimal, und zwar kreuzweise, hinabgestochen (siehe Fig. 11, wobei bei c herauf-, bei d herab-, bei a herauf- und bei b wieder hinabgestochen worden ist).

Das Straminsticken kann auf dem Rahmen oder auch aus freier Hand geschehen; auf dem Rahmen wird schönere, gleichmäßigere Arbeit erzielt; man ermüdet aber dabei bedeutend mehr als beim Sticken aus freier Hand; auch halte ich es für ungesund. Glücklicherweise kommt es überdies immer mehr aus der Mode. Wenn eine Stickerei beendet ist, so bestreiche man sie auf der linken Seite mit einem feuchten Schwamm und büggle dann mit einem heißen Stahl darüber, wodurch sie sehr schön glatt, gleichmäßig und hübsch steif wird.

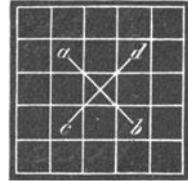


Fig. 11.
Der ganze Kreuzstich.

Meinen jungen Freundinnen habe ich anbei einige Proben gegeben, in welcher Weise sie sich zunächst durch „Ausnähen“ zum Sticken vorbereiten

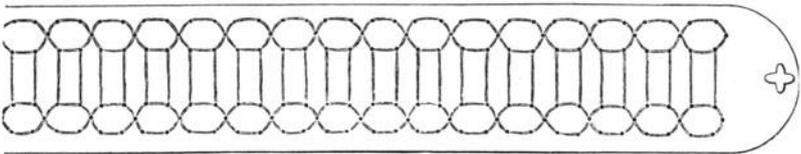


Fig. 12. Wüchserzeichen zum Erlernen des Kreuzstichs.

und dann den Kreuzstich einüben können; so mögen sie sich die Fig. 13—17 auf steifes Papier oder Linnen zeichnen oder zeichnen lassen und dann von einem Punkte zum anderen mit bunter Wolle oder Seide nähen.

14. **Weißstickerei.** Vor allem sehe ein kleines Mädchen hierbei auf Reinlichkeit, denn nichts ist widerlicher als eine schmutzige Weißstickerei! Ehe die Arbeit begonnen wird, müssen die Hände rein und trocken sein; dann erst spanne unsere kleine Schülerin das vorgezeichnete Muster auf steifes Papier (manche nehmen Wachstuch, das jedoch wegen seines kaltfeuchten Anfühlers nicht sehr anzuraten ist) und „ziehe vor“. Das Vorziehen findet mit gröberer Baumwolle statt und muß recht vorsichtig und genau geschehen, da mehr davon abhängt, als man denken sollte.

Es gibt sehr hübsche Täschchen oder „Baumwollverwahrer“, um die Stickbaumwolle rein zu erhalten. Man schneide die Strängchen an beiden Seiten durch — dies ist bequemer, als die gewickelte Baumwolle abzurollen. Hat man ein Krügelchen zu sticken, so mache man erst das Innere und belege es mit feinem Seidenpapier, damit die Stickerei nicht schmutzig werde. Eine gewaschene Stickarbeit ist nur noch halb so schön. — Es gibt mehrere Arten des Stickens; die bekanntesten sind wohl die englische und französische oder Hochstickerei. Erstere ist leichter, und wir fassen sie deshalb zuerst näher ins Auge.

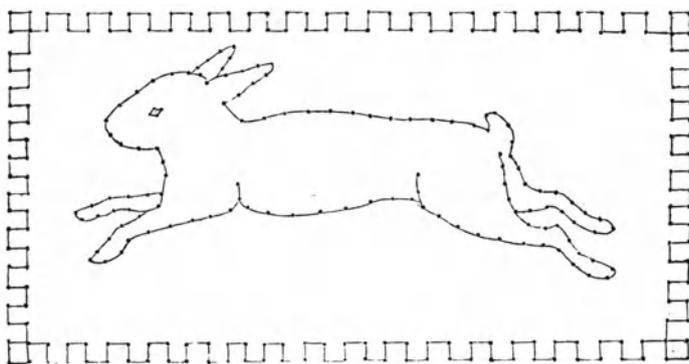
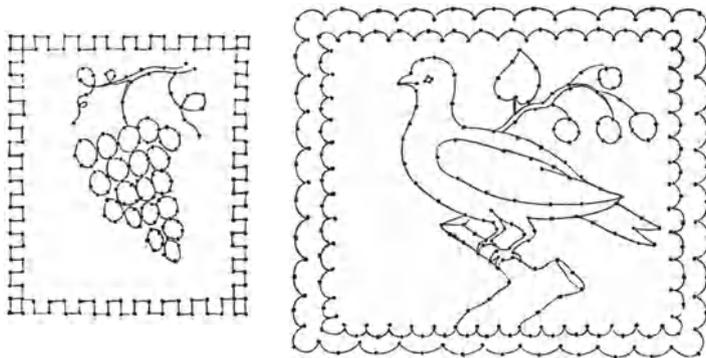
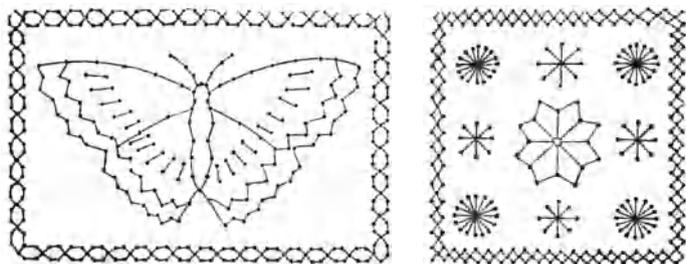


Fig. 13—17. Figuren zum Ausnähen.

15. Die englische Stickerei geschieht mit dem Kordonierstich, der gerade wie der Stich der gewöhnlichen Überwendlingsnaht ist, so daß ganz einfach jeder Stich am oberen Rande des vorgezogenen oder „tracierten“ Fadens in den Stoff hinein- und am anderen Rande desselben herausgeht, und Faden an Faden sich nebeneinander an den tracierten Faden anlegt.

Wenn das Zeug aufgespannt ist, so wird, soweit das Muſier reicht, die ganze Zeichnung vorgezogen. Nach dem Vorziehen werden die Löcher aufgeschnitten durch mehrere Einschnitte, welche strahlenförmig vom Mittelpunkte des Loches aus gegen den tracierten Rand hinlaufen; — die dadurch gebildeten Zungen ſchneidet man bis nahe an den Rand des Loches ab und zieht den Rest beim Kordonieren mit in die Fäden hinein, indem man ihn also unter denselben verbirgt. Um das Loch recht rund zu machen, ist es gut, wenn man mit dem „Nestelstecher“ hindurchfährt. Zu bemerken ist, daß ein Loch gleich nach dem Ausschneiden kordoniert werden muß, da es sonst leicht weiter aufreißt.

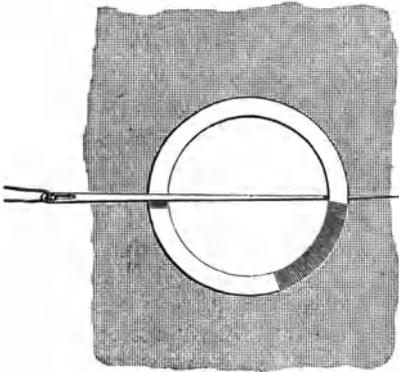


Fig. 18. Kordonieren (vergrößert).

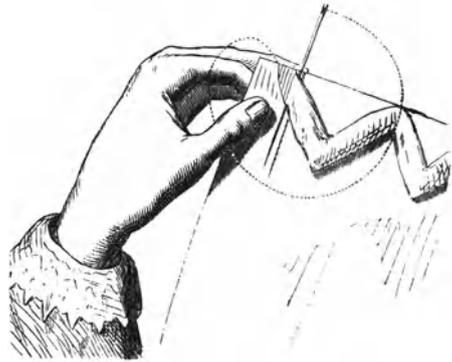


Fig. 19. Festonieren.

16. Das Festonieren ist bei Zacken gebräuchlich. Es geschieht auf folgende Art: nimm die Arbeit an der oberen Ecke zwischen Daumen und Zeigefinger der linken Hand, wobei der Mittelfinger hinter dem Zeigefinger oben auf das Zeug zu liegen kommt. Dann ſtick die Nadel der Länge nach durch die Mitte der obersten Zacke von der unteren Ecke nach der oberen zu mit denselben Vorſtichen wie beim Vorziehen, ſo daß der Faden ohne Knoten im Zeug ſtecken bleibt; ziehe ſo weit an, bis das Ende des Fadens kaum mehr vorſteht, lege den Faden ganz leicht in großem Bogen unter den Daumen; dann bringe die Nadel über die linke Hand herauf und ſtick von oben herab an der obersten Spitze der Zacke hinter dem ersten Faden hinein, zwischen Zeug und Papier durch und unten recht gleichmäßig und gerade wieder heraus. In Fig. 19 iſt die Nadel nach dieſer Vorſchrift eingesteckt. Auf ſolche Art wird fortgefahren und dabei ſehr darauf geſehen, daß alle Fäden ſchön parallel nebeneinander hinlaufen und der letzte Stich an der Zacke genau ſenkrecht von der einen Ecke der inneren Linie auf die andere Ecke der äußersten Linie ausläuft. Von hier aus wird ohne Unterbrechung an der zweiten Zacke fortgefahren, bis alle Zacken feſtoniert ſind.

Zum Unterlegen der Zacken nehme man womöglich offene Sticdbaumwolle, was die Mühe ſehr erleichtert.

17. Die Hochstickerei. Erst wenn ihr euch durch die englische Stickerei recht angewöhnt habt, ein Fädchen hübsch genau neben das andere anzulegen, könnt ihr euch an die Hochstickerei wagen, indem hier viel längere Fäden aufgelegt werden, die sich schlecht ausnehmen und das Ganze verderben, wenn sie nicht schön parallel laufen und nicht genau an der vorgeschriebenen Stelle eingestochen sind; im übrigen ist dabei nicht viel Neues zu lehren. Sämtliche Grenzen der Zeichnung werden traciert, ganz wie bei der englischen Stickerei; dann wird unterlegt, indem der Zwischenraum zwischen den tracierten Linien im Innern der Zeichnung möglichst an allen Stellen mit Fäden durchnäht wird. Auf dem Muster Fig. 20 ist es angegeben, wie dieser Unterlegfaden ungefähr zu laufen hat. Ist alles gehörig unterlegt, so wird überstickt, wie beim Kordonieren, indem sich der Faden je nach der Zeichnung quer über das Blatt usw., von einem Rande zum anderen oder vom Rande bis zur tracierten Linie im Innern des Blattes usw. über den unterlegten Faden hinlegt.

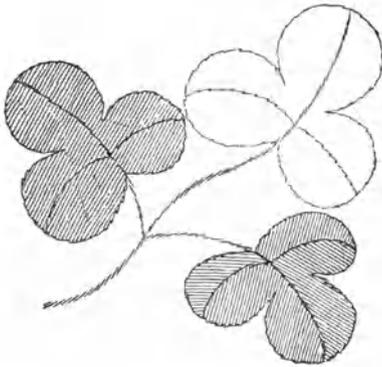


Fig. 20. Muster zu französischer Hochstickerei.

In manchen Fällen läuft der Faden nicht quer über die Hälfte des Blattes, sondern schief, und zwar von beiden Seiten her in entgegengesetzter Richtung; dagegen laufen die Fäden in anderen Fällen quer. Alle Zacken, welche den Saum des Zeuges bilden, werden wie bei der englischen Stickerei festoniert.

18. Nachgeahmte Smyrnateppiche werden zwar nicht gestickt, sondern es werden dabei Wollfäden aufgenäht, welche man dann glatt schneidet, aber sie können doch an dieser Stelle beschrieben und vor allem empfohlen werden. Die Arbeit ist so leicht, daß schon ein kleines Mädchen sich damit befassen kann.



Fig. 21. Herstellung der nachgeahmten Smyrnateppiche.

portofrei an jeden geschickt. Die Herstellung erfolgt, wie die Fig. 21 zeigt, und ist um ein Drittel billiger als die frühere Knüpfmethode. Jedes Kind vermag sie schnell und sauber auszuführen.

Aber nur eine einzige Firma, Franke & Co. in Gnadenfrei in Schl., welche das Patent besitzt, liefert das Material und erteilt die Erlaubnis zur Anfertigung. Muster zur Ansicht werden

Der einfachen Handhabung kommen Schönheit, Dauerhaftigkeit und Musterklarheit gleich. Wer also ein Geburtstags- oder Weihnachtsgeschenk zu machen hat, das „Etwas vorstellen“ soll, schreibe flugs nach Gnadenfrei und lasse sich vorerst eine Musterkollektion senden. Man erhält Musterblätter zu Fuß-, Sitz- und Rückenkissen, sowie zu Tisch-, Pult-, Bettvorlagen und Teppichen mit Preisangabe.

Knüpfarbeit (Filetstricken).

19. Man braucht zu dieser leichten und gefälligen Arbeit, auch „Filetstricken“ genannt, eine Filetnadel und ein Hölzchen, ähnlich einer dicken

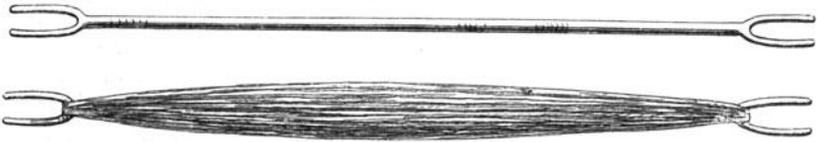


Fig. 22. Filetnadel. Fig. 23. Filetnadel mit Baumwolle unwickelt.

Stricknadel; als Material nehme man Baumwolle, Wolle oder Seide. Dann fülle man die Nadel mit der Baumwolle, lege das Hölzchen zwischen den Daumen und Zeigefinger der linken Hand, schlinge den Faden um die drei Finger derselben, halte ihn oben mit dem Daumen fest, fahre dann mit der Nadel durch die dadurch gebildete Schlinge, lasse diese los und

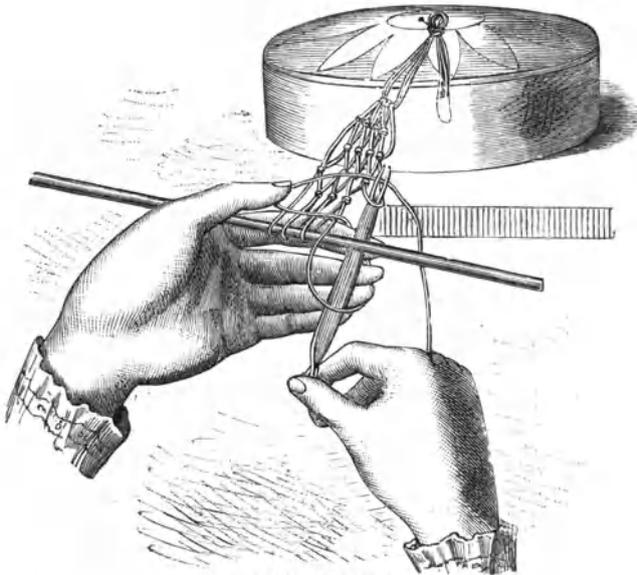


Fig. 24. Filetstricken.

ziehe langsam einen Knoten, wobei eine Masche auf dem Hölzchen bleibt. Ebenso verfähre man mit den folgenden Maschen, bis das Hölzchen voll ist, worauf die Arbeit gewendet und die nächste Reihe begonnen wird. Man muß sich bei dieser Arbeit sehr in acht nehmen, da die Reihen nicht, wie beim Stricken oder Häkeln, wieder aufgezogen werden können, wenn sich ein Fehler vorfindet, sondern die Knoten mit großer Mühe mittels Stecknadel aufgelöst werden müssen. Auch muß man sich vor langen Maschen hüten, die sehr häßlich aussehen. Ist die Filetnadel leer geworden, so umwickele man sie wieder mit Baumwolle und knüpfe die beiden Enden mit einem feinen Weberknoten dicht aneinander.

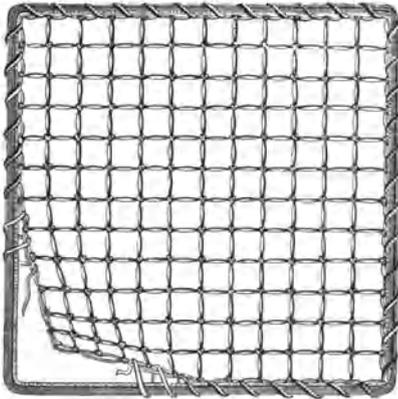


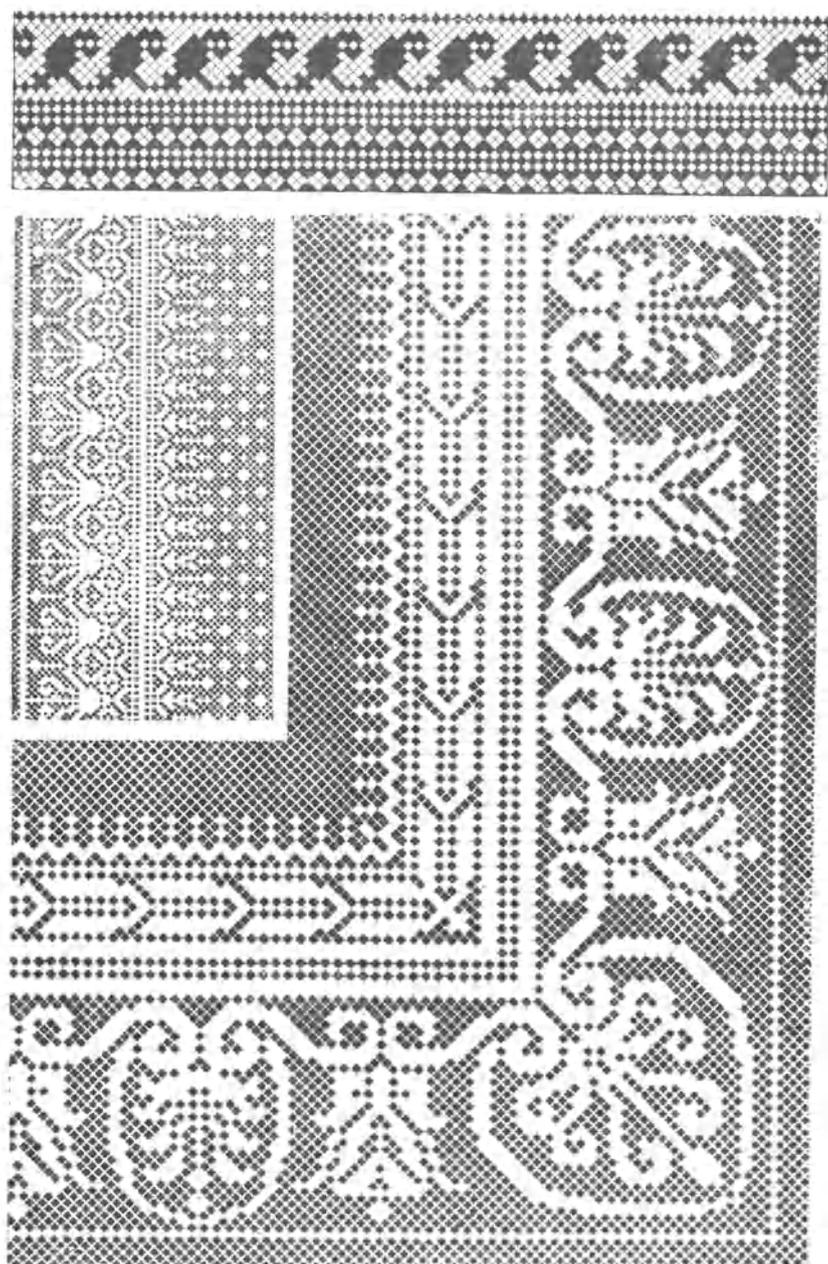
Fig. 25.
Der Rahmen nebst dem Einspannen des Filetgrundes.

20. Um ein Tischdeckchen, einen Fenstervorleger oder ein Schutzdeckchen zu filieren, fange man mit einer einzigen Masche an und nehme am Ende jeder Reihe eine Masche auf, bis die Arbeit die gewünschte Länge erreicht hat; hierauf filiere man eine Reihe glatt und nehme dann ab, indem man am Ende jeder Tour zwei Maschen zusammenstrickt. Ist die Arbeit fertig, so wasche und stärke man sie, ziehe sie viereckig, spanne sie auf einen Rahmen, wie Fig. 25 zeigt, und sticke ein hübsches Muster mit dem gewöhnlichen Stopfstich und dicker Baumwolle hinein.

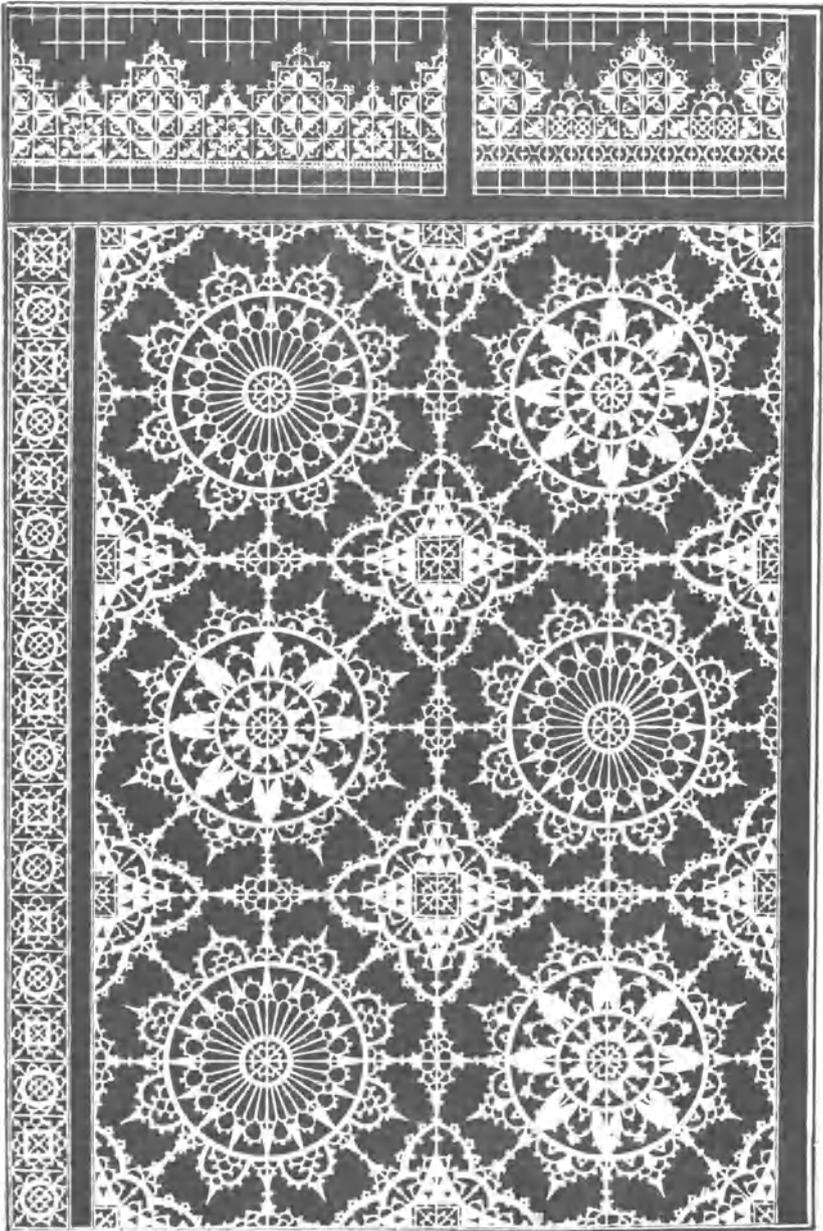
In den letzten Jahren ist die Filetarbeit sehr vervollkommnet und zu wahrhaft kunstreichem Aussehen herangebildet worden. Man begnügt sich nicht mehr, Fenstervorhänge und ähnliches mit „Stopfstich“ zu durchziehen, sondern hat eine Menge neuer Stiche erfunden, mittels welcher man den Filetgrund nach und nach in eine Art schönen Spitzengrundes umzuwandeln sucht. Ich will euch nunmehr einige der leichteren Stiche zur Anfertigung der sogenannten

21. „Filetgipüre“ zeigen; die schweren und künstlichen könnt ihr aus größeren Frauenzeitungen (wie der „Bazar“ u. a.) erlernen. Vor allem einige Fingerzeige! Ebenso wie beim Weißsticken ist bei der Filetgipüre die strengste Reinlichkeit zu beachten, da die Arbeit neu weit schöner erscheint als gewaschen. Ferner ist sehr gleichmäßiges Material dazu erforderlich; „Hanzwirn“ ist am empfehlenswertesten, weil er ebenso haltbar wie glänzend ist. Zum Filieren ist eine stählerne Nadel der messingenen vorzuziehen.

Beim Durchziehen des Filetgrundes bedient man sich am besten einer besonders hierfür angefertigten Nähnadel mit abgekliffener Spitze. Unter den verschiedenen „Stichen“ kommt zuerst der bereits erwähnte



Tafel III. Schräges Filet: Schuhdeckchen und Bordüre.



Tafel IV. Filetqipüre aus älterer Zeit.

22. Stopfstich, von welchem Fig. 26 ein deutliches Bild gibt. Er bedarf keiner weiteren Erklärung, da er, wie ihr seht, überaus einfach ist. Ihm zunächst kommt

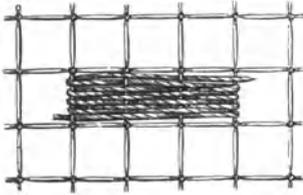


Fig. 26. Der Stopfstich.

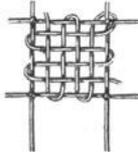


Fig. 27. Der Gitterstich.

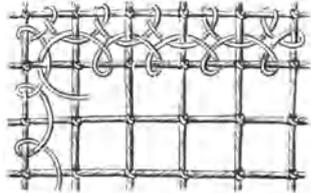


Fig. 28. Der Festonstich.

23. der Gitterstich, Fig. 27, der schon eine größere Aufmerksamkeit erfordert, damit die Fäden sich dauernd und regelrecht durchkreuzen. Ferner empfehle ich

24. den Festonstich, Fig. 28, welchen ihr, nachdem ihr euch im Weißsticken (S. 10) etwas geübt habt, leicht begreifen werdet. Schon diese wenigen Stiche genügen, ein allerliebste Muster, wie Fig. 29, zustande zu bringen.

Man kann die hübsche Arbeit zu allen erdenklichen Zwecken benutzen. Über farbigen Atlas gespannt, gibt sie ein elegantes Nadelkissen, oder man verwendet sie — zu Streifen aneinander genäht — als Einsatz zu Taschentüchern, selbst zu Kinderkleidchen. Jedenfalls habt ihr eine nicht zu verachtende Kunst erlernt, wenn ihr die eben beschriebene Filetgipüre dem Schatz eurer weiblichen Fertigkeiten beifügt.

Häkelarbeiten.

25. Diese lassen sich gleichfalls zu allen möglichen nützlichen und schönen Gegenständen verwenden: Spitzchen, Deckchen, Kragen, Arbeitstaschen, Nadelkissen, Einsätze, Kinderlägchen usw. Das Häkeln bildet eine angenehme, leichte Beschäftigung, die meist nur wenig Aufmerksamkeit erfordert. Man braucht dazu bloß eine Häkelnadel und Garn, erstere größer oder kleiner, letzteres viel oder wenig, dick oder dünn, ganz je nachdem die Arbeit ist, die ausgeführt werden soll. Um ein Deckchen für deinen Puppentisch zu häkeln, schlage 29 Maschen auf, wie Fig. 30 zeigt, und mache dann eine

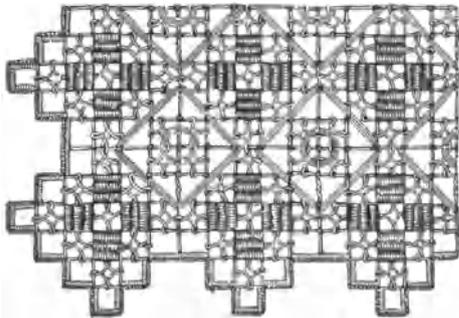


Fig. 29. Muster aus Stopfstich und Festonstich.

glatte Reihe darüber, indem du in jede Masche stichst, den über dem linken Zeigefinger liegenden Faden durchziehst, dann die beiden jetzt auf der Nadel liegenden Maschen zusammen mit dem nämlichen Faden durchziehst und bis an das Ende der Reihe so fortfährst. Zuletzt reiße den Faden ab, nachdem du ihn durch einen Knopf verwahrt, und beginne die nächste Reihe da, wo

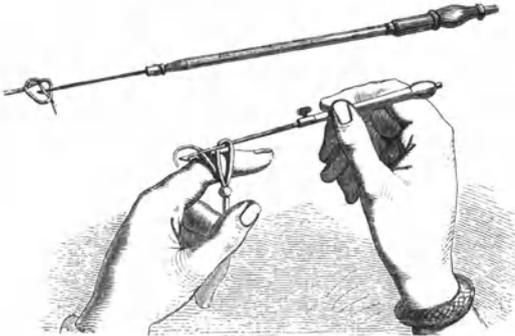


Fig. 30. Häkeln. Fig. 31. Stäbchen häkeln.

du die vorhergehende begonnen hast. — Jetzt mache ein Stäbchen, d. h. schlinge den Faden um die Nadel, ehe du in die Masche stichst, und hähle ihn mit, wie Fig. 31 zeigt. Hast du das Stäbchen gemacht, so hähle drei Luftmaschen (wie die aufgeschlagenen), laß drei Maschen liegen und mache in die vierte wiederum ein

Stäbchen. Bei der dritten Reihe wechsele das Muster so, daß das Stäbchen in die zweite der Luftmaschen kommt usw. Ist aus dem Deckchen ein hübsches Viereck geworden, so setze Franzen herum oder hähle ein nettes Spitzchen, indem du immer fünf Luftmaschen machst, drei Maschen liegen

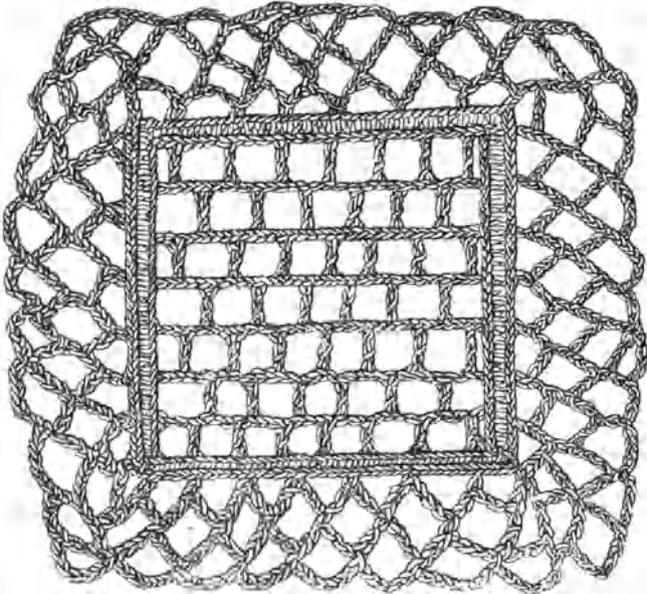


Fig. 32. Häkelmuster, kleine Decke (vergrößert).

lässest, in die vierte eine feste Masche häkelst und diese Mästerchen fünfmal versezt. Vergiß dabei nicht, an den vier Ecken aufzunehmen.

Außer vielen anderen neu entstandenen Arbeiten sind auch im Häkeln verschiedenartige Stiche erfunden worden, die teilweise recht leicht und praktisch sind, wie der „tunesische Häkelstich“ — den man viel bei der Anfertigung von Röckchen, kleinen Decken und ähnlichem verwendet —, welche aber wahrscheinlich auch ebenso schnell wieder verschwinden, wie sie in Mode gekommen waren. Gingegegen ist der einfache Häkelstich neuerdings wieder sehr modern geworden und wird wohl auch noch lange sein Recht behaupten.

26. Sehr zu empfehlen sind die schon vor längerer Zeit aufgetauchten, in den letzten Jahren aber leider mehr vernachlässigten Deckarbeiten. Ihnen wollen wir nachfolgend eine kleine Erklärung widmen.

Man bedarf hierzu eines elfenbeinernen Schiffchens und einer feinen Häkelnadel.

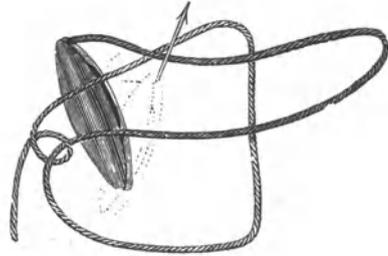


Fig. 33. Anleitung zum Deckhäkeln.

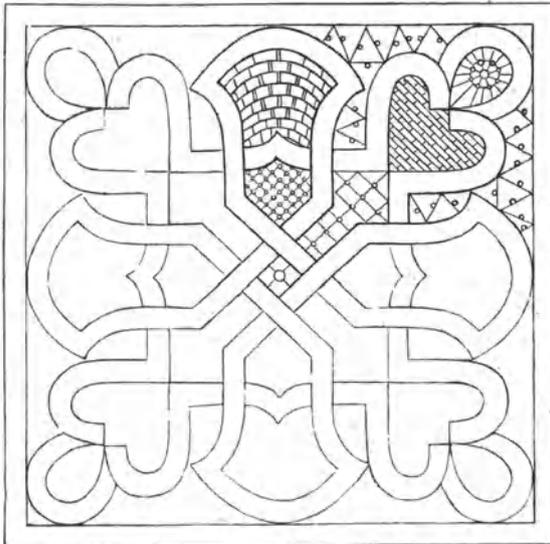


Fig. 34. Point-lace-Muster.

Die Art und Weise des Arbeitens ist ziemlich umständlich zu beschreiben, kann aber durch häufiges und aufmerksames Zuschauen leicht abgesehen und erlernt werden. Unser Bild, Fig. 33, zeigt euch, wie der

Faden mit dem Schiffchen zu laufen hat, um den Hauptknoten der sehr zierlich aussehenden Dohi- oder Frivolitätenbogen zu bilden. Man kann mit einem und mit zwei Fäden arbeiten, doch ist die erste Arbeit ihrer größeren Leichtigkeit wegen für euch vorzuziehen, auch gibt sie schon ganz hübsche Mästerchen, mit denen ihr Puppenröckchen und Taschentücher auf das niedrigste verzieren könnt. Siehe Fig. 35.

27. Die Krone aller weiblichen feinen Handarbeiten ist jedoch ohne Zweifel die Point-lace oder „irische Spitzenarbeit“, welche, wenn geschickt betrieben, ein wahrhaft kostbares Spitzengewebe liefert.

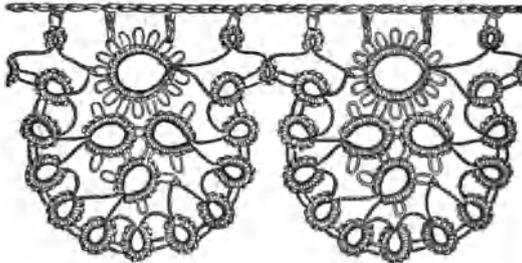


Fig. 35. Breite Dohispitze mit einem Faden zu arbeiten.

Man darf hier der schöpferischen Einbildungskraft den freiesten Spielraum gestatten und findet für verhältnismäßig geringe Mühe einen übergroßen Lohn, indem es kaum etwas Feineres und Künstlicheres gibt als solch einen sauber, geduldig und geschmackvoll gearbeiteten Spitzeneinsatz.

Das Material ist höchst einfach, denn es besteht nur aus einem eigens hierfür gewebten schmalen Bändchen, gutem feinen Zwirn, einer etwas stumpfen Nähnadel und glatter, fester Unterlage. Das Bändchen wird auf irgendein vorgezeichnetes Spitzenmuster, aber genau nach der Zeichnung, welche dasselbe darstellt, aufgereiht und dann mit verschiedenartigen zierlichen Strichen zu einem haltbaren Ganzen vereinigt. Beifolgendes Muster (Fig. 34) gibt euch einen Begriff, wie eine solche Point-lace (sprich Poing-lehs) aussieht und wie sie gearbeitet werden muß.

Es sind durch Güte des Herrn Verlegers diesem Abschnitt noch einige schwierigere Stickmuster beigegeben worden. Gewiß werden dieselben mit Freuden von euch begrüßt werden. So bietet euch Tafel II verschiedene Holbeinstichmuster, Tafel III eine durchgezogene Filetarbeit und Tafel IV eine prachtvolle Filetgirüre aus älterer Zeit.

28. Handweberei. Vor mehreren Jahren hatte eine neu erfundene Handarbeit, Textil-Eugenia genannt, den besonderen Beifall der Kaiserin Friedrich errungen. Es ist dies eine Art Weberei, zu der Frau Eugenie Wernicke die nötigen Instrumente oder Apparate erfunden hat, und die sich seitdem bei uns immer mehr eingebürgert hat, denn sie ist leicht zu lernen, einfach zu behandeln und läßt sich überaus schnell und reinlich arbeiten.

Die größeren dieser Handwebe-Apparate sind wohl teuer (bis 40 Mark) und auch für Erwachsene eingerichtet, kleine für Kinder kosten nur 8 bis 10 Mark, zwar auch nicht so wenig wie eine Stickerie oder Häkelei, doch übertreffen sie beides, indem sich die verschiedensten Gegenstände damit anfertigen lassen. Die genannte Erfinderin schickte mir gütigerweise eine bereits angefangene Arbeit, und so konnte ich in Leichtigkeit erlernen, was ich euch mitteilen will.

Zuerst schraubt man den Apparat, wie euch die Abbildung zeigt, an einem Tische fest und setzt sich davon in geziemende Entfernung, wie ihr gleichfalls auf dem Bilde sehen könnt. Das Ende des Stranges habt an der Stuhllehne befestigt, den kammartigen Teil des Apparates haltet mit der einen Hand gerade vor euch hin, während ihr mit der anderen das Schiffchen durch die aufgespannten Fäden gleiten lasset, entweder nach einfach gewürfeltem Muster, welches später bestickt werden kann, oder nach einer kunstvolleren Vorschrift. Als Material darf man Garn, Bindfaden, Wolle, Seide, Samtband, ja auch schon ältere bereits gebrauchte Strickbaumwolle, je nach Geschmack, Belieben oder Bedürfnis, verwenden. Puppen- und Kinderröckchen,



Fig. 36. Handweberei.

Schals, Tüchchen, Reise- und Wiegendecken lassen sich aus den gewebten Streifen anfertigen. Ist einmal ein trüber Regentag, so könnt ihr euch bei gefelligem Plaudern im Zimmer mit der hübschen Arbeit beschäftigen, scheint die Sonne hell und freundlich, so könnt ihr ebenfogut im Freien auf geschützter Gartenbank daran weben; auch auf Reisen lassen sich diese Handwebeapparate leicht mitnehmen, denn sie sind sehr bequem zu verpacken. Frau Wernicke liefert bei jeder Bestellung zugleich ein hübsches festes Kästchen zum Aufbewahren mit. Wer von den größeren Mädchen für die neu erfundene Handarbeit sich genugsam interessiert, um sich noch weiter auszubilden, studiere nur fleißig die früheren Jahrgänge der „Modenwelt“, welche außer genauer Anweisung auch hübsche Muster brachte, und wer eine erfinderische Phantasie hat, kann schließlich allerlei Muster selbst erdenken. Das macht noch viel mehr Spaß als das Lernen und Absehen derselben.

Am schönsten soll die „Blüsch- und Smyrnaweberei“, ähnlich den berühmten Teppichen, aussehen.

Folgende Winke sind beim Gebrauch des Apparates zu beherzigen:

1. Muß beim Einfädeln der Nadeln die Patentmarke stets der Arbeiterin zugekehrt sein.

2. Gibt es Hintouren und Rücktouren. Die ersteren gehen von rechts nach links, die letzteren umgekehrt. Man lasse bei den Hintouren diejenigen Fäden oben stehen, welche zwischen den Nadeln hindurchlaufen, bei den Rücktouren aber die in den Ohren eingefädeltste Lage. In dem einen Falle also ist die Arbeit von rechts nach links, im anderen von links nach rechts zu beginnen.

3. Eine recht gleichmäßige Weberei wird erlangt, wenn man mittels des Kammes den durch das Schiffchen lose eingezogenen Faden an die vorhergehende Reihe leicht andrückt.

4. „Kreuzruten“, so heißen die eisernen Einlegestäbe, werden benutzt, um der angefangenen Arbeit einen Halt zu geben und die erforderliche Breite zu wahren; auch können sie zur Herstellung von Franssen dienen, indem man den mit ihrer Hilfe gebildeten Streifen durchschneidet.

5. Muß man je auf 1 m gespannter Weberei 15—17 cm in der Breite zugeben und außerdem noch 50 cm am Anfang und am Ende, da durch das Einweben die Arbeit kleiner wird.

Drei Webmuster zum Schluß.

I.

Erste Tour: einen Faden aufnehmen, zwei Fäden herunterdrücken (oder überspringen) und so fortgefahren.

Zweite, dritte und vierte Tour: glatt, in stopfender Weise, gewebt.

Fünfte Tour wie die erste usw.

II.

Erste Tour: einen Faden aufnehmen, zwei Fäden herunterdrücken.

Zweite Tour: glatt (wie oben).

Dritte Tour: gleich der ersten.

Fünf Touren glatt und dann die erste wiederholt.

III.

Erste Tour: einen Faden aufnehmen, einen Faden herunterdrücken.

Drei Touren glatt.

Fünfte Tour: wie die erste usw.

29. **Der kleine Fußladen.** Die Küche ist zwar gewöhnlich dasjenige, was einem kleinen Mädchen am meisten Vergnügen macht, allein gleich danach kommt auch ein wohleingerichtetes Fußgeschäft. Ein vom Tischler nach Art der größeren wirklichen Fußläden angefertigtes Lädchen, weiß angestrichen, mit der Aufschrift „Minna oder Marie, die kleine Fußmacherin“, kann ein Mädchen, welches die ersten Kinderschuhe abgelaufen hat, in Jubel und Entzücken versetzen, und warum sollte ihm nicht ein Vergnügen gewährt sein, das mit so wenigen Kosten verknüpft ist und nur etwas Sorgfalt und Geduld erfordert?

Laß dir vom Buchbinder einige Schächtelchen aus Pappdeckel fertigen — weiß mit blauen Rändchen — schreibe den Namen einzelner Artikel, z. B. Band, Blumen, Spizen, Mull, Stickereien usw., auf diese Schachteln, fülle sie mit den bezeichneten Gegenständen, natürlich alles in entsprechend kleinem Maßstabe, und ordne sie in den dazu bestimmten Fächern so, wie du es in wirklichen großen Fußläden siehst. Weiter darf ein Ladentisch in der Mitte des Fußgeschäfts nicht fehlen und an diesem Ladentische auch der nötige Einschnitt zum Hineinwerfen des Geldes nicht vergessen sein. In den kleinen Schaufenstern müssen fertige Hüte, Strohh- und Winterhüte, hängen, es müssen dort Bänder ausgelegt, kleine Schals ausgehängt werden — kurz, es darf nichts mangeln, was zu einem richtigen Fußladen gehört, nicht einmal die Puppen-Fußmacherin und die Kunden. Wenn du wochen-, vielleicht monatelang mit den reizenden Säckelchen gespielt, den Fußladen wohl zwanzigmal aus- und eingeräumt, den beiden Damen alle möglichen Anzüge anprobiert hast, wirst du beginnen, selbst für das Geschäft zu arbeiten; deine Fingerchen werden sich nicht mehr begnügen, aus- und einzupacken, sie werden zuschneiden, nähen und „Fuß machen“ wollen — und aus dem Spiele wird Ernst. Wer als Kind einen Puppenhut anzufertigen versteht, dem fällt es in späteren Jahren nicht so schwer, einen Hut für Erwachsene zustande zu bringen; unvermerkt bildet sich der Geschmack, übt sich das Mädchen in der Ordnung, dem Fleiße, der Ausdauer und Geduld! Wir wollen z. B. versuchen, künstliche Blumen — deren in einem wohleingerichteten Geschäfte immer eine große Auswahl vorhanden sein muß — zu schaffen. Diese großen Blumen schenken wir der lieben Mama oder stellen dieselben auf den Tisch des Wohnzimmer, mit den kleinen füllen wir unsere Fußschachteln und schmücken die Hüte, welche Madame N., unsere beste Kundin, vor einiger Zeit bestellt hat.

30. **Künstliche Blumen.** „Ja, große und kleine Blumen will ich gern der lieben Mama schenken, aber wie bringe ich sie fertig? Und nun gar so mancherlei Arten für Puppenhüte und in Pappschachteln zum Verkauf? Ich will ja recht geduldig sein, aber ohne Anweisung und allein vermag ich es nicht“, höre ich eine oder die andere klagen. Nun, wir wollen dir ein wenig mit Rat zur Seite stehen. Wie wäre es denn, wenn du einmal versuchtest, die Blumen künstlich nachzumachen, die wohl im Sommer den Garten und Feld und Flur schmücken; aber im Winter, da sieht es traurig

aus um den bunten Schmuck, und da muß man sich eben zu behelfen suchen, so gut man kann. Geschickte Mädchenhände werden bald eine große Fertigkeit erlangen, künstliche Blumen herzustellen, welche dann, in Vasen oder hinter Bilder und Spiegel gesteckt, dem ganzen Zimmer ein freundliches Aussehen verleihen.

Am bequemsten sind Rosen anzufertigen. Man kann in kurzer Zeit eine große Anzahl herstellen, und manche Mädchen bedecken damit wohl den ganzen Boden des Fensterrahmens zwischen den Doppelfenstern, um durch ihren Anblick den Schein des Frühlings hervorzuzaubern. — Die

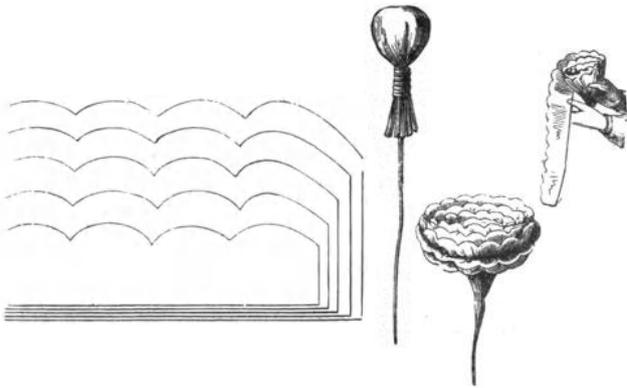


Fig. 37—40.

Farbe der Rose mag die liebe Blumenwinderin nach Gefallen auswählen; besonders schön sehen schneeweiße Rosen mit purpurrotem Samen aus, aber auch zitrongelbe mit schwarzem, rote mit orangegelbem Samen machen keinen üblen Eindruck. Schneide von einem Bogen weißen, gelben oder roten Seidenpapiers vier oben ausgebogene Streifen von verschiedener Breite, wie die Abbildung zeigt, und beachte dabei den Umstand, daß das Ende jedes Streifens schräg zugeschnitten werde, so daß das Ende des schmalsten Streifens ebenso breit wie der zweite Streifen usf. Zu dem in der Mitte der Rose befindlichen Knopfe nimmt man ein mit Watte gefülltes Stückchen Papier, das mittels eines Fadens an einem starken oder doppelten Draht befestigt wird. Dieses umwinde man mit dem schmalsten Streifen oder Riemen, und zwar derart, daß er anfangs unten nur wenige Falten bildet, später aber mehr. Ist der erste Streifen um den Drahtstiel gewickelt und durch Gummi und Faden an demselben dauerhaft befestigt, so nimm den zweiten Streifen zur Hand, klebe ihn an den ersten und verfähre damit auf gleiche Weise. Den Schluß bildet der letzte, breiteste Streifen.

Unsere Abbildung wird dir die ganz niedliche Arbeit höchst faßlich und klar vor Augen führen.

31. Mit ein wenig Überlegung wirst du fast jede andere Blume zustande bringen. Nelken macht man, indem man einen langen Streifen bunten Papiers auf nebenbezeichnete Art auszackt und dann faltet. Bereite dir Staubfäden aus gekräuselten Federn, binde sie an den Draht und winde das ausgezackte Papier so oft darum, bis die Blume die richtige Größe hat, dann befestige das Ganze, indem du einen grünen Kelch um die Papierenden der Blätter mit Gummi festklebst.



Fig. 41. Blütenblattstreifen zu einer Nelke.



Fig. 42. Blumen-Arbeitskasten von J. C. Schmidt in Erfurt.

Wer aber gern etwas künstlerisch viel Vollkommeneres fertigen will, um wirklich schöne Geschenke herzustellen, dem wollen wir die Blumen-Arbeitskasten des Hoflieferanten J. C. Schmidt in Erfurt, des bekannten „Blumenschmidt“ bestens empfohlen haben. Mit ihrem Inhalt lassen sich bei einiger Übung die schönsten Blumen, wie Kirsch- und Apfelblüten, Monatsröschen, Veilchen, Weidenkätzchen, Kornblumen, Gänseblumen usw. arbeiten; und was noch mehr ist, ganze Blütenzweige können zusammengesetzt werden. Diese Abbildung zeigt einen solchen Kasten zur Herstellung der beliebten Schneeballzweige, die einen so wirkungsvollen Schmuck über einem Spiegel oder sonstigem großen Rahmen bilden.

Wer es versteht, wird mit leichter Mühe dann die herrlichsten Blumen-gewinde machen, die sich z. B. sehr gut auch zum Schmücken von Lichtschirmen eignen, oder auch sogar als Lichtschirme selbst benutzt werden

können, indem sie mit einem zarten Zweig oder mit einer Girlande oben an der Lampenglocke angebracht werden. Wie hübsch erscheint da ein volles, etwas breit gebundenes Rosenbukett, das die Glocke halb bedeckt! Wir sind überzeugt, daß es unsere jungen Freundinnen bald zu einer so großen Fertigkeit bringen, daß sie aus dem vorhandenen Material die schönsten Blumen und Blütenzweige in größter Naturwahrheit herstellen können.



Fig. 43. Künstlicher Schneeballzweig.

32. Wie man toten Blumen natürliche Farbe geben kann. Unter toten Blumen versteht man solche, die aus Papier oder Zeug künstlich gefertigt sind. Es handelt sich hier hauptsächlich darum, eine Blume, die in der Natur eine rote Farbe hat (eine Rose, Nelke, Dahlie, Klatschrose usw.), so naturgetreu nachzuahmen, wie nur immer möglich. Das Laub wird von weißem Pergament oder starkem Papier ausgeschnitten und mit einem Stiel von feinstem geglähten Eisen- (sog. Blumen-) Draht versehen, indem man mittendurch ein Löchchen sticht und ein Ende des Drahtchens so weit durchschiebt, daß man es, nach dem Grunde des Blattes zu, auf sich selbst zurückgebogen, unterhalb des Blattgrundes um sich selber herumwickeln kann. Je nach der Blume werden mehrere solcher Blätter an einem gemeinschaftlichen, etwas dik-

keren Blumenstiel festgewickelt, dann kommt die Blume oben darauf; letztere muß aus weißer Leinwand bestehen. Die Stiele werden mit weißem Seidenpapier umbunden, wobei man die Enden der Papierstreifen mit Gummi befestigt.

Ist also die ganze Blume fertig, so taucht man die Blumentrone in Zitronensaft oder Weinessig und läßt sie trocknen, dann werden Stiel und Blätter in Weinsteinöl (d. i. in feuchter Luft zerflossenes kohlensaures Kali, Potaschenlösung) getaucht und auch getrocknet.

Eine Anzahl Blumenblätter von blauen Kornblumen und Weilchen übergießt man mit Waſſer, läßt ſie einige Tage an der Sonne ſtehen und preßt ſie dann durch. Taucht man nun die ganze künstliche weiße Blume in dieſen Blumenſaft, zieht ſie ſchnell wieder heraus und läßt alles Überflüſſige abtropfen, ſo wird die Blume rot und die Blätter werden grün.

33. Vogelneſtchen. Nimm die Hälfte einer ungekochten Eierſchale, tauche ſie mit ihrer Außenseite in Eiweiß, fülle das Innere deiner Hand mit Moos und lege die Eierſchale hinein. Das Moos wird ſich an der Außenseite feſthängen und muß dieſelbe ſo dicht bedecken, daß kein weißes Fleckchen ſichtbar bleibt. Stopfe das Innere der Eierſchale mit feinen Federchen aus und ſtecke einige beim Zuckerbäcker gekaufte Eierchen hinein, die du auch nach Belieben bemalen magſt. Aber in letzterem Falle hüte dich, ſie an die Lippen zu bringen.

34. Nüſſe zu vergolden. Klopfe ein Stäbchen oder einen Nagel in das Ende der Nuß, beſtreiche ſie mit Eiweiß und rolle ſie (indem du ſie am Stäbchen feſthältſt) in Rauch- oder Blattgold. Nimm dich dabei in acht, ſtark zu atmen, damit du das Gold nicht wegbläſt. Hänge die Nuß dann zum Trocknen auf. Will man ſich die Sache noch leichter machen, ſo klebt man ein Stückchen von Garn mit etwas Siegellack an dem einen Ende der Nüſſe feſt. Im Nothfalle hält das Gold auch ſchon durch bloßes Waſſer oder Gummiwaſſer.

35. Pflanzenblätter auf Papier abzudrucken. Es wird vielen unſrer kleinen Leſerinnen ſehr angenehm ſein, wenn wir ſie mit einem Verfahren bekannt machen, durch welches ſie mit leichter Mühe die Formen aller möglichen Pflanzenblätter ſo getreu auf Papier bringen können, daß auch der beſte Zeichner nichts daran auszuſetzen haben wird. Dieſes Verfahren beſteht in folgendem: Man bringt etwas Rienruß (etwa eine Haſelnußſchale voll) auf ein glatt gelegtes Papier, das keine harte Unterlage haben darf und auf irgend eine beliebige Art auf derſelben befeſtigt ſein muß. Dieſen Rienruß reibt man mit einigen Tropfen Leinöl mittels eines gewöhnlichen gläſernen Farbenreibers an.

Hat man nun das Anreiben ſo lange fortgeſetzt, biß die angeriebene Schwärze halbtrocken erſcheint und der Reiber ſich nicht mehr an die geriebene Fläche anhängt, ſondern ohne Widerſtand von derſelben weggenommen werden kann, ſo iſt die Schwärze fertig zum Abdruck, den man nun ſorgfältig auf folgende Weiſe vollenden wird:

Man bringt das Pflanzenblatt, deſſen Zeichnung man auf dem Papier zu haben wünſcht, mit der unteren (gerippten) Seite auf die angeriebene Schwärze, legt ein Stück Löſchpapier darüber und drückt es feſt an, damit die auf der Schwärze liegende Seite des Blattes gehörig gefärbt werde. Hierauf nimmt man daſſelbe wieder weg und legt es mit Sorgfalt auf das zur Aufnahme der Zeichnung beſtimmte, wohl ausgebreitete Papier, zu deſſen Unterlage man am beſten ein Buch Löſchpapier verwendet. Das Pflanzenblatt kommt natürlich mit ſeiner geſchwärzten Seite auf das Papier zu liegen. Nun legt man einen halben Bogen reinen Löſchpapiers

darauf und fährt mit der flachen Hand, dabei stark drückend, so lange darüber hin, bis man den Abdruck vollendet glaubt. Alsdann nimmt man Löschpapier und Blatt sehr sorgfältig wieder weg und wird nun auf dem untergelegten Papier die Abbildung des Blattes finden, welche, wenn sie gelungen heißen soll, einer hübschen Kreidezeichnung gleichen und sowohl den Rand des Blattes als auch die Rippen und den Stiel desselben naturgetreu darstellen muß. Übung macht natürlich auch hier den Meister. Sollten die ersten Abdrücke schmutzig, rußig und undeutlich ausfallen, so liegt der Fehler wahrscheinlich an der Schwärze, welche noch nicht gehörig gerieben worden ist; sie muß im fertigen Zustande halbtrocken erscheinen. Wenn man aber das Blatt so lange liegen läßt, bis es trocken geworden ist, wird überhaupt kein Verschmieren leicht möglich sein, selbst wenn der Ruß nicht richtig zubereitet wäre. Von Zeit zu Zeit muß die Schwärze auch wieder aufgefrischt werden. Das für diesen Zweck beste Material ist zu erhalten, wenn man, nachdem auf der einen Stelle des Papiers der Riebruß mit dem Leinöl wohl durchrieben ist, den Reiber auf eine andere Stelle des Papiers bringt, und auf letztere die an erstem hängende Schwärze zum Abdrucken gehörig ausreibt. Das Anfrischen der durch mehrmalige Abdrücke aufgetrockneten Schwärze geschieht nun dadurch, daß man den Reiber wieder auf die zweite Stelle bringt, um daselbst die neu aufgenommene Schwärze gehörig auszureiben.

36. Ähnlich wie diese abgedruckten Blätter sind die „Spritzarbeiten“,

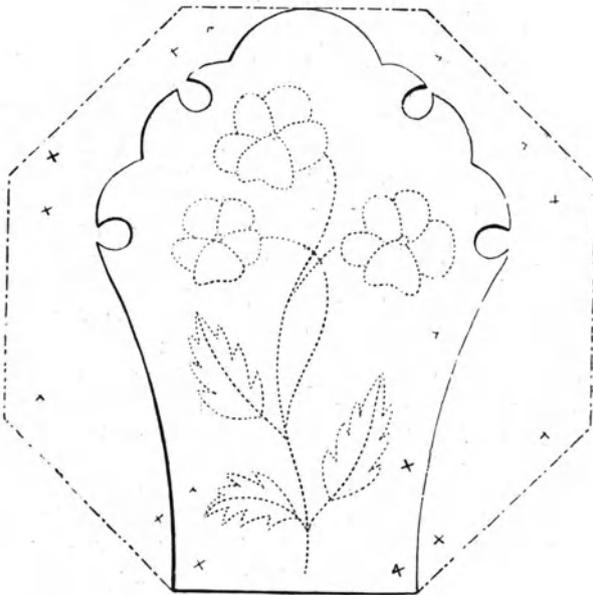


Fig. 44. Modell zum Bisttentarientörbchen.

über deren Herstellung ein besonderes Büchlein von Hugo Elm bei Otto Spamer in Leipzig erschienen ist. Dasselbe sei den strebsamen Mädchen bestens empfohlen.

37. **Schmetterlingsabdrücke.** Wenn du einen toten Schmetterling findest, so nimm ihm die Flügel ab und lege sie in der Form des fliegenden Insekts auf reines Papier, überstreiche ein anderes Stück Papier mit dickem Gummivasser und drücke es auf die Flügel. Dann reibe es sanft mit dem Finger oder dem glatten Griffe eines Federmessers, wodurch du einen vollkommen genauen Abdruck der Flügel erhältst. Der Körper des Schmetterlings muß zwischen die Flügel gezeichnet oder gemalt werden.

38. **Visitenkartenkörbchen aus weißem Karton.** Fig. 44 zeigt dir zu innerst die Zeichnung, welche auf den Karton fein mit Bleistift übertragen und dann mit einer Nadel in allen Umrissen durchlöchert wird. Hierauf steckt man diese Zeichnung mittels Hinterstichen mit offener Seide, wobei man die kleinen Löcher der Ränder benutzt, um die Nadel hindurchzustechen.

Die Pensees (Stiefmütterchen) werden mit lilafarbener Seide schattiert gearbeitet und in den Kelchen mit langen gelben Stielchen verziert; die Blätter werden grün schattiert und der Stiel in Holzfarbe und Grün gearbeitet. Acht solcher Teile sind zu einem Körbchen erforderlich. Man überzieht sie nach vollendeter Stickerei auf der Rückseite mit grünem Futter, indem man dasselbe aufleimt.

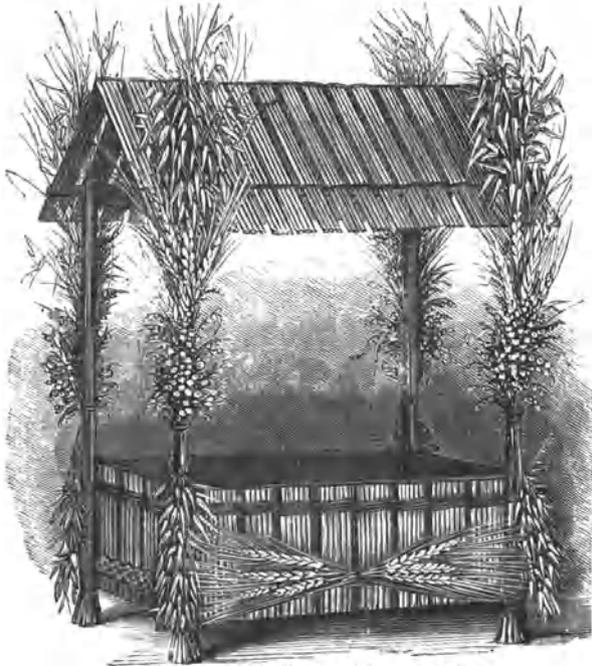


Fig. 46. Strohhauschen als Blumenbehälter.

Der äußere punktierte Umriß (Fig. 44) ist das Schnittmuster des Bodens zum Körbchen. Es wird aus gleichem Karton ausgeschnitten.

Die einzelnen Teile werden, nachdem sie genau nach der Form des Musters ausgeschnitten wurden, durch kleine grüne Bandschleifen miteinander verbunden, zu welchen man da, wo sich die ++ befinden, kleine Löcher bohrt, um das Band durchziehen zu können; in gleicher Weise befestigt man die Seitenwände auch auf dem Boden des Korbes. — Ein solches Körbchen bildet ein nettes Geburtstagsgeschenk für Mama, welche die abgegebenen Visitenkarten hineinlegen wird, oder auch für eine deiner älteren Schwestern.

39. Strohhäuschen als Blumenbehälter. Laß dir ein längliches Blechkästchen anfertigen und stelle es in ein Strohgehäuse, das du selbst aufbauen kannst, wenn du genau nachstehender Anleitung folgst.

Befestige ein dünnes Holzbrett von 22 cm Länge und 9 cm Breite an 30 cm lange Holzstäbchen. Diesen gib zum größeren Teile noch vier Querstäbe, welche zugleich die Stütze für das Dach bilden. Nunmehr schneide eine entsprechende Anzahl Strohhalme von 25 cm Länge, biege sie in der Mitte leicht ein und durchflechte sie dort sowie an jeder Seite — 4 cm von den Spitzen entfernt — mit feinen, rot gefärbten Weiden. Sodann reihe 8 cm lange Strohhalme um den Rand des Holzbrettes dicht aneinander und decke den Absatz mit einer schmalen Strohborte.

Mit feinem Weidengewinde durchflechte jetzt die Halme, was dem Blechkasten zugleich festeren Halt gibt. Zuletzt binde Büschel von getrockneten Korn- und Haferähren nebst zierlichen Bittergräsern an den vier Seiten leicht mit Draht fest, und du siehst ein kleines Kunstwerk vor dir, wie die Abbildung es zeigt. — Im Frühling kann dasselbe, mit Krokus, Schneeglöckchen, Beilchen oder anderen niedrig blühenden Blumen gefüllt, statt einer Vase dienen, in der kälteren Jahreszeit aber auch als ein Visitenkartenbehälter.

40. Ampeln aus Eierschalen. Blase ein gewöhnliches Hühnerrei vorsichtig aus, nachdem du es oben und unten mit einer Nadel durchstochen hast. Hierauf hätle aus roter Seide mit Luftmaschen und Stäbchen ein Netz, welches so groß wird, daß es die Hälfte des aufrecht stehenden Eies bedeckt. Befestige diese hübsche Ampel mittels drei feiner Seidenschnürchen an die Decke deines großen Puppenzimmers oder auch vor deinem eignen Stubenfenster und verziere sie nach Belieben mit kleinen Quasten.

41. Eine andere Art von Ampeln erhältst du, wenn du mit kühnem, aber vorsichtigem Schläge ein Ei in der Mitte entzwei schlägst und das Weiße wie das Gelbe herauslaufen läßt. — Ist nun die leere Schale trocken geworden, so nimm eine Hälfte davon, stecke sie in ein Netzchen von grüner Seide und fülle sie mit Moos und Immortellen und anderen netten Blumen.

Besonders hübsch nimmt sich eine solche Ampel aus, wenn feines Gras aus ihr herabhängt.

42. Ebenso kannst du ein leeres Schneckenhaus zu einer Ampel benutzen, indem du es mit etwas Moos füllst und vor dein Fenster oder auch in den kleinen Fußladen hängst.

43. Körbchen aus Blättern. Nimm ein großes langes Blatt vom Fliederbusche, mache ein Schiffchen daraus, indem du es an beiden Seiten — vorn und hinten — mit Tannennadeln zusammensteckst; dann suche dir einen breiten Grassalm, bilde daraus einen kleinen Henkel, den du, ebenfalls mit Tannennadeln, am Schiffchen oder Körbchen befestigt, und zuletzt fülle dieses recht geschmackvoll mit Blättchen, Gräsern, Moos und Blümchen. Du kannst es auf einer mit Wasser gefüllten Untertasse schwimmen lassen und auch ein winzig kleines Gliederpüppchen hineinsetzen, das darin als Liliputkönigin auf der See segelt. — Nimmst du das Schiffchen aus dem Wasser, so hast du sogleich ein reizendes Körbchen in der Hand.

44. Körbchen aus Gewürznelken. An einen feinen Draht reihe so viele Gewürznelken, daß du bequem einen kleinen Kreis daraus bilden kannst; dann mache auf dieselbe Weise einen größeren Kreis und verbinde ihn mit dem ersteren durch Stäbchen aus aufgereihten Nelken. Den Boden bilde durch ein kleines Nelfengitter.

Diesen Korb überreiche deiner Mama als Visitenkartenbehälter oder stelle ihn auf deine Puppenkommode, wo er keinen üblen Zierat ausmacht.



Fig. 46.



Fig. 47.



Fig. 48.

45. Weicher Ball aus Wolle. Ein Gummiball ist für größere Mädchen, die einen Puff leicht vertragen, wohl der beste und praktischste; aber kleine Persönchen können sich recht weh damit tun. Diesen rate ich, sich einen Wollenball zum Spielen auszubitten, und zwar einen auf folgende Art bereitet:

Man nimmt 8—10 Dekagramm Kastorwolle von allen Farben (womöglich alte Wollreste) und etwas dünne Pappe, schneidet aus dieser zwei Zirkelrundungen, die beide fingerbreit sein dürfen, legt sie dann flach aufeinander und umwickelt sie so lange mit Wolle, bis die innere Höhlung ganz ausgefüllt ist (Fig. 47). Die Enden der Wollfäden werden dabei nach dem Außenrande der Pappe hingelegt. Nachher schneidet man die Wolle ringsherum in gleichmäßiger Rundung auf, wie Fig. 47 deutlich zeigt, teilt die beiden Pappstreifen etwas auseinander, windet ein langes Schnürchen mehrere Male zwischen die Pappe um die Wollmasse, zieht es recht fest an und knüpft die Enden zusammen. Jetzt schneidet man die beiden Papierstreifen durch, so daß man sie herauslösen kann — es tritt hierdurch ein vollendet runder Ball zutage, der ebenso bunt aussieht, wie er sich weich anfühlt. Fig. 48 stellt ihn verkleinert dar.

46. Korallennadel oder Brosche. Nun will ich dir zeigen, wie du deiner Ida, der größten deiner Puppen, leicht einen herrlichen Schmuck für die morgen stattfindende Damengesellschaft verfertigen kannst. Ein Korallenbukett als Brosche muß zu Idas schwarzem Haare nicht schlecht passen. Nachstehend die Abbildung des Schmuckes, der so gemacht wird:

Schütte einen halben Eßlöffel voll Gummiarabikum in ein kleines, aber etwas tiefes Gefäß und gieße so viel Wasser darüber, daß du einen steifen Teig erhältst. Diesen laß 24 Stunden lang stehen — rühre ihn währenddessen einigemal um — und wenn er ganz klar erscheint, mische eine Messerspitze voll Zinnober in die Masse. Hierdurch bekommt der Gummi eine schöne rote Farbe. Jetzt schneide aus starker weißer Baumwolle kleine Fäden, die später die Äste der Korallennadel vorstellen sollen. Diese Fäden tauche, einen

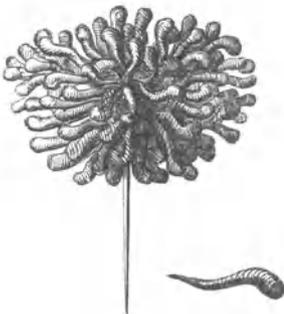


Fig. 49.

nach dem anderen, in die steife Gummimasse und hänge sie dann an einem warmen Orte zum Trocknen auf, und zwar so, daß die Fäden sich nicht berühren. Sind die Ästchen nach dem ersten Eintauchen noch nicht dick genug mit Gummi überzogen, so wiederhole das angegebene Verfahren, aber laß den Gummi nicht alt werden, sonst kann er giftig wirken. Ehe die Korallenzweige ganz trocken geworden sind, biege sie zu nachstehender Form (Fig 49). Du kannst statt der weichen Baumwolle auch mit Garn umwundenen feinen Blumendraht nehmen und diesen schon vor dem Eintauchen biegen. Die fertigen Ästchen binde zu kleinen

Büscheln zusammen, bekleide die Stiele mit einem Kelch von dünnem schwarzen Saffian, den du bei jeder Putzmacherin kaufen kannst, und hieran befestige die zur Brosche gehörige Nadel.

47. Nadelkissen mit Blumen. Ein reizendes Nadelkissen für deinen Toilettentisch ist folgendes: Näh ein rundes Kissen mit einer Öffnung in der Mitte, worin Raum genug für ein Glas mit Blumen bleibt. Fülle das Kissen mit Kleie und umgib die Ränder in der Mitte mit steifem Pappdeckel; überziehe es hierauf mit rosa, blauer oder weißer Seide, mache dann zwei Überzüge aus Tüll, Mull oder aus einer Häkelarbeit und befestige sie darauf. Um den Außenrand näh ein hübsches Spitzchen.

48. Waldarbeiten. Unter diesem Namen sind vor längerer Zeit verschiedene Arbeiten aufgetaucht, die ebenso eigentümlich wie hübsch sind. Man sammle sich Eicheln, kleine Tannenzapsen, Würzelchen, Stiele und ähnliche Walderzeugnisse, überziehe dieselben mit braunem Firnis und klebe sie, geschmackvoll geordnet, auf Pappdeckel in Form von Kalenderrahmen; auch Aschenbecher, Kästchen u. a. lassen sich derartig verzieren.

49. Blumenpüppchen. In Wald und Feld und selbst im Garten wächst manches winzige Pflänzchen, das von vielen schlechtweg Unkraut genannt und verachtet wird, das aber doch bei genauem Ansehen wunderhübsch

erscheint und sich für kleine Mädchen ganz besonders gut zu verschiedenen Belustigungen eignet.

So nimmst du die Knospen von Feld= oder Gartenmohn, nämlich solche, die bald aufblühen wollen, und fertigt allerliebste Püppchen daraus. Du kannst dabei auf zweierlei Weise verfahren. Die eine Art ist folgende: Du biegt die beiden grünen Kelchblättchen vorsichtig auseinander, so daß sie nicht abreißen. Sie stellen das graugrüne Mäntelchen des Püppchens dar. Vom Stiel läßt du ein Stück von der Länge eines halben Fingernagels an der Blume, um hernach den Kopf darauf setzen zu können. Die vier feuerroten oder silbergrauen Blumenblätter zupfst du so weit heraus, daß sie wie ein prächtiges Seidenkleid erscheinen. Du bläst dann in das Innere der Blume und siehst den kleinen grünen Mohnkopf darin. Mit dem Federmesser oder mit den Fingernägeln lösest du ihn heraus, zeichnest mittels einer Stednadel Augen, Nase und Mund darauf und setzest diesen künstlichen Kopf auf das Stielenbchen, welches den Hals vorstellt.



Fig. 50—52. Püppchen aus Blumen.

50. Bei der zweiten Art, Mohnpüppchen zu machen, verfährst du etwas anders. Du kannst hierzu auch schon Mohnblumen verwenden, die bereits völlig aufgeblüht sind. Die Kelchblätter sind in diesem Falle überflüssig und werden abgezupft, wenn sie noch vorhanden sind, der Stiel bleibt aber dagegen ein Fingerglied lang an der Blüte. Die Blumenblätter breitest du völlig aus, biegst sie durch Daraufblasen zurück und bindest sie in der Mitte mit einem weichen Fädchen, Hälmchen oder dergleichen zusammen, so daß das Püppchen eine hübsche Taille erhält. Die zahlreichen silbergrauen Staubgefäße werden jetzt eine allerliebste Krause rings um den kleinen Mohnkopf bilden; vorn, wo das Gesicht mit der Nadel auf den Mohnkopf gezeichnet wird, zupfst du die Staubgefäße ab und machst dadurch das Gesicht frei. Da der Gartenmohn vielerlei Farben hat, so kannst du bald eine ganze Damengesellschaft in den prächtigsten Gewändern herstellen. Sehr hübsch nehmen sich auch jene Blumen dabei aus, welche halb gefüllt sind.

51. Soll bei der Damengesellschaft aus Mohnblüten auch ein Kinderwägelchen sein, so zupfst du die äußeren Blätter einer Eisenhutblume ab;

es kommt dann ein kleiner Wagen zum Vorschein, vor welchem ein Paar niedlicher Tauben (die sogenannten Honiggeläße der Blume) gespannt ist.

52. Als interessante Kopfbedeckung können einige jener Damen kleine Hüte erhalten, welche du von dem Blumenblatte des Akelei nimmst (Fig. 53). Dieser kommt in den Gärten in vielerlei Farben vor: blau, rosenrot, braunrot usw.

53. Bei dem großen Feste, welches den Mohndamen auf dem Tische der Gartenlaube gegeben wird, kann zur Lust der Gesellschaft auf den Mohnblättern Musik gemacht und hierauf sogar noch mit ihnen geschossen werden.

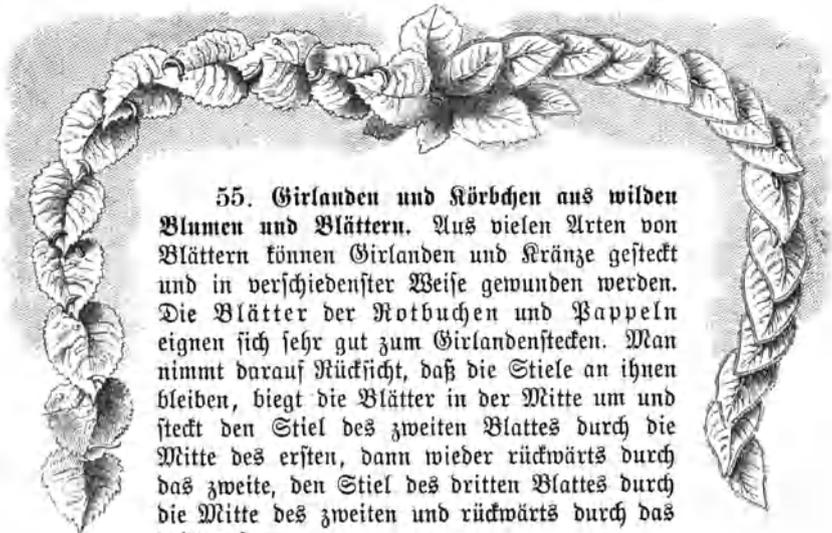


Fig. 53.
Eisenhutblüte.

Ein großes Mohnblütenblatt wird ringsum an seinen Enden zusammengefaßt und dadurch eine Blase gebildet, die man luftdicht zusammenhält. Schlägt man dann rasch damit auf die Hand oder auf den Arm, so ertönt ein Knall.

54. Die Fruchtköpfchen der Kletten mit ihren gekrümmten Kelchhaken sind zwar nicht selten ein Schrecken kleiner Mädchen, wenn schlimme Knaben damit nach ihren Vockenköpfchen bombardieren, allein es lassen sich auch aus den Kletten vielerlei hübsche Dinge machen. So hängen sich dieselben sehr leicht zu Vogelnestchen zusammen. Innen werden sie dann mit Samenwolle von Weiden oder Weidenröschen ausgefüllt und weiße, runde Kieselsteinchen als Vogeleier hineingelegt. Macht man die Nestchen langrund, so verwandeln sie sich in Wiegen und Bettchen. Rosenblätter geben die Bettwäsche ab, und die Mohnpüppchen können darin schlafen gelegt werden.

Fig. 54. Girlande aus Buchen- und Stechpalmbliättern.



55. Girlanden und Körbchen aus wilden Blumen und Blättern. Aus vielen Arten von Blättern können Girlanden und Kränze gesteckt und in verschiedenster Weise gewunden werden. Die Blätter der Rotbuchen und Pappeln eignen sich sehr gut zum Girlandenstecken. Man nimmt darauf Rücksicht, daß die Stiele an ihnen bleiben, biegt die Blätter in der Mitte um und steckt den Stiel des zweiten Blattes durch die Mitte des ersten, dann wieder rückwärts durch das zweite, den Stiel des dritten Blattes durch die Mitte des zweiten und rückwärts durch das dritte usw.

56. Aus den Blättern der Stechpalme (Ilex), die in Westfalen häufig ist, lassen sich im Winter hübsche Kränze winden, wenn man mit der Schere die stechenden Spitzen des wellig gebogenen Randes abschneidet. Umbiegen und durchstecken kann man sie freilich nicht, dazu sind sie zu starr und steif.

Zum Flechten von Girlanden sind alle diejenigen Blumen gut, welche lange, zähe Stiele haben, z. B. Kornblumen, Kornraden, Wegerich, Sand-Zimmortelle und Schafgarbe — von letzterer auch die Blätter.

57. Körbchen lassen sich recht bequem besonders aus Rinsen (Rusch, *Juncus conglomeratus*) herstellen. Diese wachsen gern am Rande feuchter Wiesen, am Ufer von Teichen und Gräben und sind leicht zu erlangen. Die Stengel derselben sind gleichmäßig stark, hübsch rund und ohne Blätter, so daß es bei ihnen gar keiner Zubereitung bedarf. Aus je drei Rinsen wird ein Strang geflochten und zu einem Ringe mit den Enden verknüpft. In gleichmäßigen Abständen knüpft man dann an diesen Ring mehrere Rinsenhalme, die unten zu einer Spitze zusammengebunden werden. Ein anderer Rinsenstrang wird als Henkel angeknüpft und das hübscheste Körbchen ist fertig. Es kann mit Erdbeeren, Heidelbeerzweigen oder Blumen gefüllt werden.

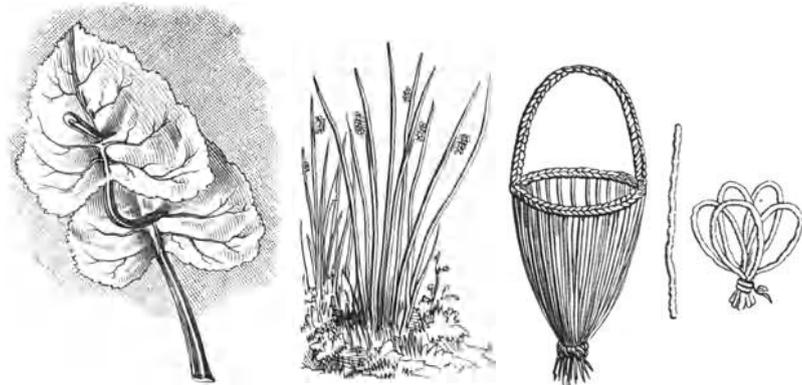


Fig. 55. Wie die Blätter zu stecken sind. Fig. 56. Rinsen. Fig. 57. Rinsenkörbchen. Fig. 58. Rinsenmarf.

58. Bilder aus getrockneten Pflanzen. Eine große Menge der wildwachsenden Pflanzen ist so zierlich und schön gestaltet, daß sie sich vortrefflich zur Anfertigung von kleinen Gemälden auf Papier eignen. Du darfst nur bei einem Spaziergange an der Hecke oder im Walde einmal besonders darauf Rücksicht nehmen, und du wirst schließlich selbst darüber erstaunen, wie viele hübsche Sachen du auffindest, die du früher ganz übersehen hast. An fast allen Hecken stehen Roberts-Storchschnabel und Kerbel mit feingefiederten Blättern; an den Mauern die Mauerraute, Blasenfarn, Schildfarn und andere. Während des Sommers sammelst du von allen diesen Gewächsen die hübschesten kleinen Blätter und kannst dann im Winter Bildchen zusammensetzen.

Außer den verschiedenen Blättchen trägst du dir aber auch eine entsprechende Anzahl kleiner Blumen- oder Blütenblättchen ein. Manche von diesen behalten beim Trocknen die Farbe ganz schön, manche andere freilich verfärben sich; durch etwas Übung wirst du bald merken, welche für deinen Zweck taugen. Besonders hübsch eignen sich zu dergleichen Bildern die Moose, die in mehreren hundert verschiedenen Arten an Baumstämmen, auf Wald- und Wiesenboden wachsen. Auch die Becherflechte, Rentierflechte, Zweigflechte und andere lassen sich sehr gut mit verwenden.

Das Einsammeln des Mooses und der Flechten ist mit gar keinen Schwierigkeiten verbunden: man hat nur die an den unteren Teilen hängende Erde abzuklopfen. Sind die Gewächse dürr, wie es bei trockenem Wetter und an mageren Standorten stets der Fall ist, so taucht man sie daheim ins Wasser. Dadurch quellen sie sofort auf und sehen aus wie frisch, selbst wenn man sie etwa schon seit Monaten oder Jahren aufbewahrt gehabt hätte.

Sollen die Pflänzchen ihre natürliche Form heibehalten, so daß die kleinen Zweige und Blättchen nach allen Seiten hinaus stehen bleiben, so wird das gepflückte frische Moos ganz in Kästchen oder in andres Geschirr gestellt und mit heißem, trockenem Sande umgeben; dieser wird so oft wie möglich wiederum neu erwärmt oder, wenn sich Gelegenheit dazu bietet, beständig warm erhalten, bis das Moos völlig ausgetrocknet ist.

Soll aber das Moos, um Bilder unter Glas und Rahmen damit zusammenzusetzen, eine flache Gestalt erhalten, so muß es zwischen ungeleimtem Fließ- oder Löschpapier gepreßt werden. Wir legen auf ein Buch solchen Papiers eine Lage Moos, das wir sorgfältig zerteilen, so daß kein Zweigelchen auf ein andres zu liegen kommt, sondern jedes für sich, eines neben dem anderen, frei daliegt. Auf diese erste Lage legen wir einen Bogen (in Halbbogenform zusammengebrochen), auf diesen wiederum eine Lage Moos und so fort. Zuletzt legen wir wieder ein Buch Fließpapier oben darauf und bringen das Ganze unter die Presse; je stärker es gepreßt werden kann, desto besser.



Fig. 59. Kränzchen aus aufgeklebten Pflanzenteilen.
(Die Verbindungszweige werden gemalt.)

Alle zwölf Stunden wird das Moos zwischen frisches Fließpapier gelegt und wiederum unter die Presse getan, bis man sich überzeugt hat, daß alle Säfte herausgepreßt und durch das Fließpapier aufgesogen sind, das Moos also im höchsten Grade ausgetrocknet ist.

Es verändert dann seine Farbe nicht mehr, solange es nicht dem hellen Lichte anhaltend ausgesetzt wird.

59. Ebenso wie das Moos lassen sich auch Blumenblättchen in Form und Farbe gut erhalten; wir geben in Fig. 59 eine Abbildung von einem Blumenkränzchen, welches von getrockneten Blumenblättchen, Laub und Moos zusammengesetzt ist.

60. **Moos- und Flechtenlandschaften.** Ein Mädchen, welches etwas Geschick im Zeichnen und Malen und dabei ein wenig Phantasie und Geschmack besitzt, wird mit Hilfe einer Anzahl getrockneter Moos- und Flechtenpflänzchen vielerlei hübsche Bildchen zusammenstellen können.

So kann man z. B. eine Einsiedelei ganz leicht herstellen. Man malt zuerst den Himmel, dann Felsen und legt aus Rindenstückchen und dünnen Zweiglein die kleine Kapelle des Einsiedlers darauf. Auf den Felsen und an den Seiten derselben läßt man feine Moose hervorsprossen. Man befestigt sie mit Gummi arabikum oder etwas Stärke. Rings um das Bild bringt man einen Rahmen von Holz oder steifer Pappe an, etwa 2—3 cm breit. An die Seitenwände lehnt man ebenfalls Rindenstückchen und Zweige, die man mit Moos auspuzt. Der Fußboden wird mit Gummi oder Leim bestrichen, Sand und kleine Steinchen sowie ganz feine Moose werden als Rasen und größere als Gesträuche darauf befestigt. Den Einsiedler kann man entweder aus Papier ausschneiden und dazu stellen, oder man benützt dazu ein Figürchen vom Drechsler, das man entsprechend anzupuzt. Neben seiner Hütte mag ein Feuer brennen. Einige zarte Zweige stellen das Brennholz dar, einige zugespitzte Stückchen rotes Flittergold die Flammen, und ein wenig feingezupfte Watte erscheint täuschend als Rauch. Bei einem solchen Bildchen kann man von Moosarten anwenden: das wellenblättrige Sternmoos, das tamariskenförmige Astmoos, das glänzende Astmoos sowie die meisten anderen Astmoosarten.

61. **Künstlicheres Pflanzenkleben.** So weit ging die Kunst des Pflanzenklebens, als dieses Buch zum erstenmal erschien. Seitdem ist gar manches Jahr verstrichen, und wie in allem hat unsere Zeit auch hierin ganz augenfällige Fortschritte gemacht. Die geschmackvollste Art des Pflanzenklebens lernte ich in Schlesien kennen, wo eine Schwester aus der Brüdergemeine — jener Verbindung, die sich noch stets durch feines gewissenhaftes Arbeiten auszeichnete, wie ja ihre Webereien weit und breit berühmt sind! — mich auf ihr reizend eingerichtetes Stübchen einlud und mir hier ihre verschiedensten Kunsterzeugnisse zeigte. Ach! und Oh! der Bewunderung entfuhr mir dabei unwillkürlich, wenn wieder eine überraschende Farbenzusammenstellung, ein feenhaft zierlich dahingeworfenes Sträußchen, ein poetisch wirkendes Pflanzengemälde sich den Blicken enthüllte. Geschick, Ausdauer, Geduld, Fleiß, Talent, dabei ein kindlich reines Gemüt sprachen mir aus allem entgegen. Auf meine Bitte erklärte sich die freundliche Schwester gern bereit, mich in die Geheimnisse ihrer Kunst einzuweißen, soweit sich diese überhaupt erlernen läßt, und gern theile ich euch hier das Erfahrene mit, das zur Erweiterung eures Wissens dienen mag und euch gewiß diese schöne Kunst lieb gewinnen lassen wird.

Bilderrahmen, Lampenschirme, Briefbogen, Gratulationskarten, Hand-

tuch- und Schlüsselhalter, Kästchen, Mappen, ja sogar größere Gegenstände, wie Ofenschirme, vermag man mit der Pflanzenmalerei zu schmücken. Eine besondere Art und Weise derselben besteht in der Anwendung von Schattierungen, die man natürlich vorher ausstudieren muß. Grün, Rot, Grau und Braun sind die Farben, welche sich dergestalt abschattieren lassen. Nicht alle Blätter behalten beim Trocknen ihre Farbe. Daher ist eine kurze Unterweisung sehr wesentlich. So verlieren ihre Farben z. B. Weilchen, Bergißmeinnicht, Azalie, Heliotrop, Glockenblume, Flieder, Kornblume, Nelke und Narzisse. Es behalten die ursprünghche Färbung hingegen: Schlüsselblume, Butterblume, Enzian, Maßliebchen, blaue und rote Winde, Lack, Kornklee, Levkoie und Feldrittersporn.

Zuerst werden die gesammelten Pflanzen gepreßt, wozu ein dickes Buch genügt. Nur sorgsam und geduldig pressen! Immer wieder nachsehen und abwarten: das ist eine Hauptsache! Zum Arbeiten selbst nahm Schwester Leporin in Wasser aufgelöstes Gummi arabikum und bestrich mittels eines Hölzchens die getrockneten Pflanzen, um sie nach eigener Phantasie oder leicht skizzierter Vorzeichnung auf weißes, auch graues und buntes Papier zu kleben. Das Ganze kam dann unter die Presse, bis es ein geglättetes Aussehen erhielt.

Wer Schattierungen liebt, beherzige folgende Ratschläge: 1) Grün, wenn echt und frischfarbig, ist nicht so leicht zu gewinnen, denn sehr vieles entfärbt sich während des Trocknens. Esu behält die Farbe nur, wenn er noch jung und rötlich, oder auch, wenn er schon gelb und abgestorben ist. Moos in den verschiedensten Sorten, mit Ausnahme des Haarmooses, liefert hingegen überaus ergiebiges Material und bietet überdies sämtliche Schattierungen vom ganz hellen (in feuchten Gründen sprossend) bis zum tiefdunklen der dichten Nadelwälder. Nächstdem Bärlapp, einige Farnkräuter, Sternblumen und grüne Sauerampferblüte. Wer Geschick dazu hat, kann übrigens auch noch aus verdorbenem Grün etwas machen. Nieseda, Ahornblüte, Heidekraut, Kastanienblättchen, Wachtelweizen, Ahorn-, Birken-, Esen- und Lindenweigspsizen können, wenn richtig behandelt, noch zur Herstellung eines ganz wirkungsvollen kleinen Kunstwerkes dienen.

2) Rot liefert im Wald die Heidelbeerstaude, im Garten die Verbene, der rote Ahorn und die Stechpalme, auf der Wiese die Sauerampferblüte, außerdem Brombeerblatt, Nebenranke, Rotbirkenzweig; das feurigste Rot gibt das gefüllte Pelargonium, wenn man die Blüten am Stoc in der Sonne noch völlig trocken läßt, bevor man sie preßt; Blätter des wilden Weines sind oft nicht klein genug oder erhalten gelbe Flecken. Man muß sie vorsichtig wählen, kann jedoch, wenn man die passende Ranke gefunden, eine höchst anmutige Zeichnung damit zustande bringen.

3) Grau ist die feinste aller Schattierungen. In Schwarz verwandeln sich beim Pressen die roten Spizen der Pappelschößlinge; dunkel- und mittelgrau sind Silberweide, Silberpappel, Blätter der schwarzen Himbeere (links zu nehmen), Ahren, Moose, Gräser, Feld- und Weidenkäpchen. Die Moose werden vor dem Pressen etwas ins Wasser gelegt, die „Näpchen“ von ihren Holzteilen befreit. Ein zartes Hellgrau geben

Wollgras, weiße Kapenpfötchen und das schwer zu gewinnende Edelweiß Einen Übergang zur roten Schattierung bietet das Korallenmoos, welches beide Farben, Grau wie Rot, enthält.

4) Braun. Unsere deutsche Eiche mit ihren rötlichen Astspitzen, wie sie der Frühling hervorlockt, steht hier obenan. Sie gibt die schönste aller braunen Schattierungen. Cypressenzweige, Heide- und Farnkräuter, bei welcher letzteren man sich übrigens durch Übung erst auskennen muß, stehen in zweiter Reihe. Eine Zwischenfarbe liefert das rotgelbe, abgestorbene Heidelbeerkraut. Ahorn-, Linden-, Buchen-, Birken- und Johannisbeerblättchen geben ein helleres Braun, und entschiedenes Gelb liefern Rapsblüte und Butterblume.

Nun, ihr lieben Mädchen, übt euch fleißig in der freundlichen Kunst der hier beschriebenen Pflanzenmalerei, und du, holde Schwester Bally, sei mir nicht böse, daß ich von deinen Kenntnissen so vieles ausgeplaudert habe!

62. Maunkristalle. Mit nur geringer Mühe lassen sich kleine Kunstwerte erzielen, die aus dem Palast der Eiskönigin herausgeholt scheinen. Es sind die bei Licht oder in der Sonne zauberhaft strahlenden Maunkristalle, die solche Wirkung hervorbringen. Allerlei Gegenstände von weißem Draht und feinen Hölzchen, z. B. Drahtblumenkörbchen, können dazu benutzt werden. Man löst 1 kg Maun in 10 l Wasser auf und fügt nachher nochmals 1 kg Maun bei. Erst dieser letztere setzt sich an den Gegenstand fest, der ganz von Wasser überdeckt sein muß. Man macht die Auflösung siedend; schüttet dann das letztgenannte 1 kg Maun dazu, wobei man vorsichtig sein muß, denn er sprudelt leicht über. Ist die Mischung etwas abgekühlt, so hängt man das Körbchen hinein und zieht es nach 10 Minuten wieder heraus. Es ist wie in Kristall verwandelt. Wer gern einen kleinen Vorrat für den Christbaum sammelt, kann strahlende Sterne, Ketten, künstliche Eiszapfen bereiten machen und damit den Weihnachtsabend verschönen helfen. Auch Eismänner für den kleinen Bruder lassen sich solcherweise schaffen, und wenn der Bart des winterlichen Männleins recht glitzert, wie ist das lustig für den Kleinen, wie reibt er sich die Händchen, vergnügt, im warmen Zimmer bleiben zu dürfen!

63. Decke aus alten Lappchen. Alte Seiden- und Plüschlappchen lassen sich noch herrlich verarbeiten. Schneide achtzackige Rörtchen in Größe eines Fünfmärkstüekes, sodann schneide etwas vergrößert ebenso die Plüsch- und Seidenlappen und unterlege sie mit steifer Gaze. Hierauf hefte die Stückchen um die Pappen und setze sie geschmackvoll aneinander, indem du sie mit Längs- oder Fischgrätenstich an den Seiten und von Ecke zu Ecke zusammennähst, bis sie eine hübsche bunte Decke bilden. Dann kann man die Rörtchen herausziehen und das Ganze mit einem zarten Stoff füttern; will man jedoch der Decke eine gewisse Steifheit lassen, so müssen die Pappstückchen darin bleiben. Eleganter erscheint das Kunstwerk, wenn du es schließlich noch mit Tüll oder Spitzenstoff überziehst und es mit einer Spitze unnähest. Aus dem obigen Abschnitte können meine kleinen und größeren Freundinnen ersehen, mit welcher geringen Mitteln eine geschickte Mädchenhand die hübs-

schesten Sachen hervorbringen kann. Gerade dies gibt aber eine besondere Genugtuung. Da sind Blumenblättchen, Strohhalme, Papierstückchen, Gurkenkerne, Eierschalen, Wollreste Seidenläppchen, und ähnliche, scheinbar überflüssige und ärmliche Dinge, und mit ein wenig Fleiß und Nachdenken verwandelt ihr dieselben in niedliche Häuschen, in Blumen, Ketten, Ampeln, Välle, Decken und andre brauchbare Gegenstände! Ihr ahmt das Leben in der Natur nach, wo jedes Teilchen noch seinen Wert hat und wirksam benützt wird,

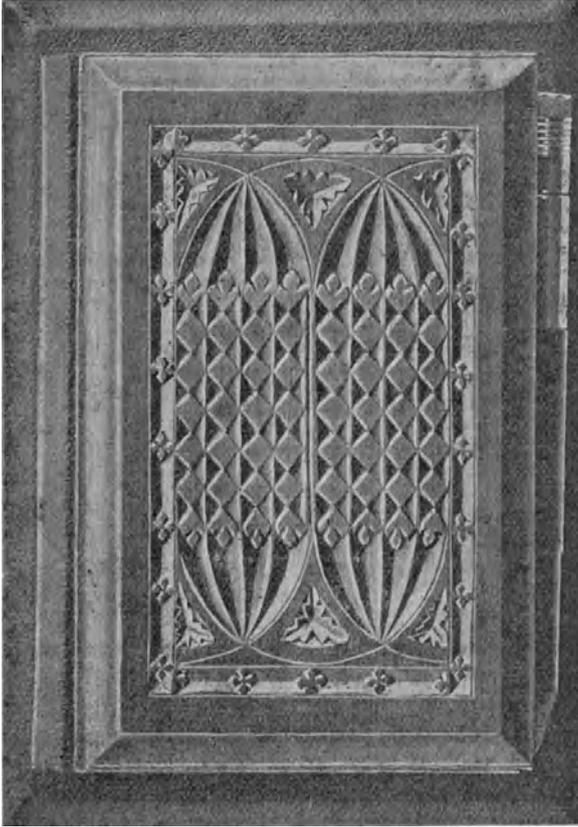


Fig. 60. Block (Kerbschnitzarbeit).

wo kein Stäublein, kein Federchen vergeblich umherfliegt, ihr lernt im kleinen, wie man weise und sparsam hausshalten kann, und befolgt fast unbewußt die Worte unsers Herrn und Meisters: „Sammelt die übrigen Brocken, auf daß nichts umkomme!“

Fleißige Mädchenhände wagen sich heutigetags immer mehr an Arbeiten, welche ehedem ausschließlich von Knaben gefertigt wurden, so die Nagelarbeit, Holzbrand, Kerb- und Buntschnitzerei. Alles ausführlich anzugeben, würde hier zu weit führen, aber ein hübsches Mu-

ster zu einem sogenannten „Block“ möchte ich euch doch nicht vorenthalten, ebensowenig eine kleine Anleitung zu Kerbschnitzerei und Brandmalerei nebst dazu passenden Vorlagen.

64. Die Kerbschnitzerei. Diese, anfangs mehr Knabenarbeit, ist nun schon seit Jahren in das Reich von geschickten Mädchenhänden miteingezogen. Ihr findet hier Abbildungen von allen dazu erforderlichen Hand-

werkzeugen und eine reizende Vorlage, hauptsächlich für Tische, nach Zeichnungen des Herrn B. Beck in Herrnhut.

Der „Kerbschnitt“ wird in einzelnen Gegenden auch „Kristallschnitzerei“ oder „schwedische“ und „friesische“ Flachschnitzerei genannt. Man braucht dazu ein „Schnitzmesser“, zwei „Geißfüße“, einen spitzen Nagel und einen Hammer und neben diesen Werkzeugen ein dickes Brettchen von Lindenholz, um die ersten Übungen darauf anzustellen. Auf demselben zieht einige Linien, Bogen und Kreise und versucht es, sie nachzuschneiden. Mit der linken Hand haltet das Brett fest, in die rechte nehmen den großen Geißfuß und zwar so, daß die vier Finger den Griff vollständig umschließen, während der Daumen ihn gar nicht berührt. Derselbe muß sich fest auf das Brett stützen, damit die Hand um so mehr Gewalt über das Eisen behält. Nun setzet den Winkel des Geißfußes auf die Linie und schneidet sie in schmalen Streifen heraus.

Dies die erste Übung.

Dann setzet den kleinen Geißfuß senkrecht mit der Schneide auf Holz, klopfet ihn mit dem Hammer kräftig ein, ziehet ihn behutsam wieder heraus und gehet so in gerader Linie immer weiter. Hierauf legt das Schnitzmesser an die breite Seite des eingeschlagenen Dreiecks und schneidet dieses mit einem Schnitt heraus, so daß es vorn ganz flach, nach der Spitze zu tiefer geht.

Die dritte Übung besteht darin: Schlaget abermals den kleinen Geißfuß in das Holz ein, macht dann mit dem großen, etwa 1 cm davon entfernt einen Schnitt, der ganz klein beginnt und bis an das Dreieck herankommend, allmählich immer breiter und tiefer wird. Wenn, nachdem der Geißfuß vorsichtig zurückgezogen worden ist, das herausgeschnittene Holzstückchen nicht sogleich abfällt, so müßt ihr mit dem Schnitzmesser nachhelfen.

Als vierte Übung setzet die Spitze des Nagels auf die Fläche und schlägt mit dem Hammer darauf, mit der linken Hand den Nagel bald hier bald dorthin setzend, je unregelmäßiger desto besser. Größere Flächen lassen sich mittels eines Stempels narbig machen. Mit diesen wenigen Schnitten und Punkten könnt ihr die schönsten, mannigfaltigsten Kunstwerke zustandebringen, und ich verweise euch abermals auf die reizende Vorlage, welche euch hier geboten wird.

65. Die Brandmalerei. Die Brandmalerei ist seit mehreren Jahren — auch bei unserem Geschlecht — so in Mode gekommen, daß wir sie zu den weiblichen Handarbeiten rechnen und nicht mehr füglich sie umgehen können. Doch rate ich, daß nur größere Mädchen sich damit befassen mögen, indem kleinere leicht Gefahr laufen, sich dabei die Finger zu verbrennen. — Ein Fachmann auf dem Gebiet der Brandmalerei sowie auch der Kerbschnitzerei, der Inhaber einer Werkstatt für kunstgewerbliche Holzarbeiten in Herrnhut i. Sa., in Firma Bernhard Beck, erteilte mir auf meine Bitte die nachfolgenden Ratschläge. Auch die beigegeführten schönen Vorlagen habt ihr seiner Meisterhand zu verdanken.



Fig. 61. Schnitzmesser (verkleinert).



Fig. 62. Großer Weißfuß (verkleinert).



Fig. 63. Kleiner Weißfuß (verkleinert).

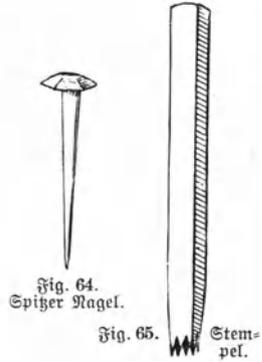


Fig. 64. Spitzer Nagel.

Fig. 65. Stempel.



Fig. 68.

Fig. 66. Winkel des großen und kleinen Weißfußes in natürl. Größe.

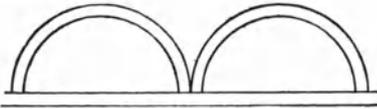


Fig. 69.



Fig. 67. Erste Übung: Das Linienschneiden

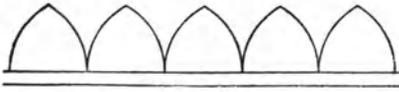


Fig. 70.

Fig. 70—73. Linienvorlagen für die ersten Übungen.

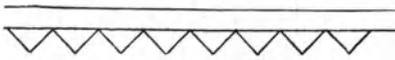


Fig. 72.



Fig. 73.

Fig. 72 u. 73. Zweite Übung.

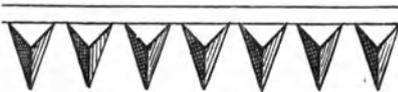


Fig. 74. Dritte Übung.

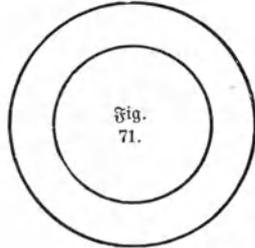


Fig. 71.

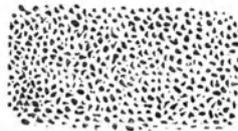


Fig. 75. Vierte Übung.

Fig 61—75. Werkzeuge zum Kerbschnitt und erste Übungen.

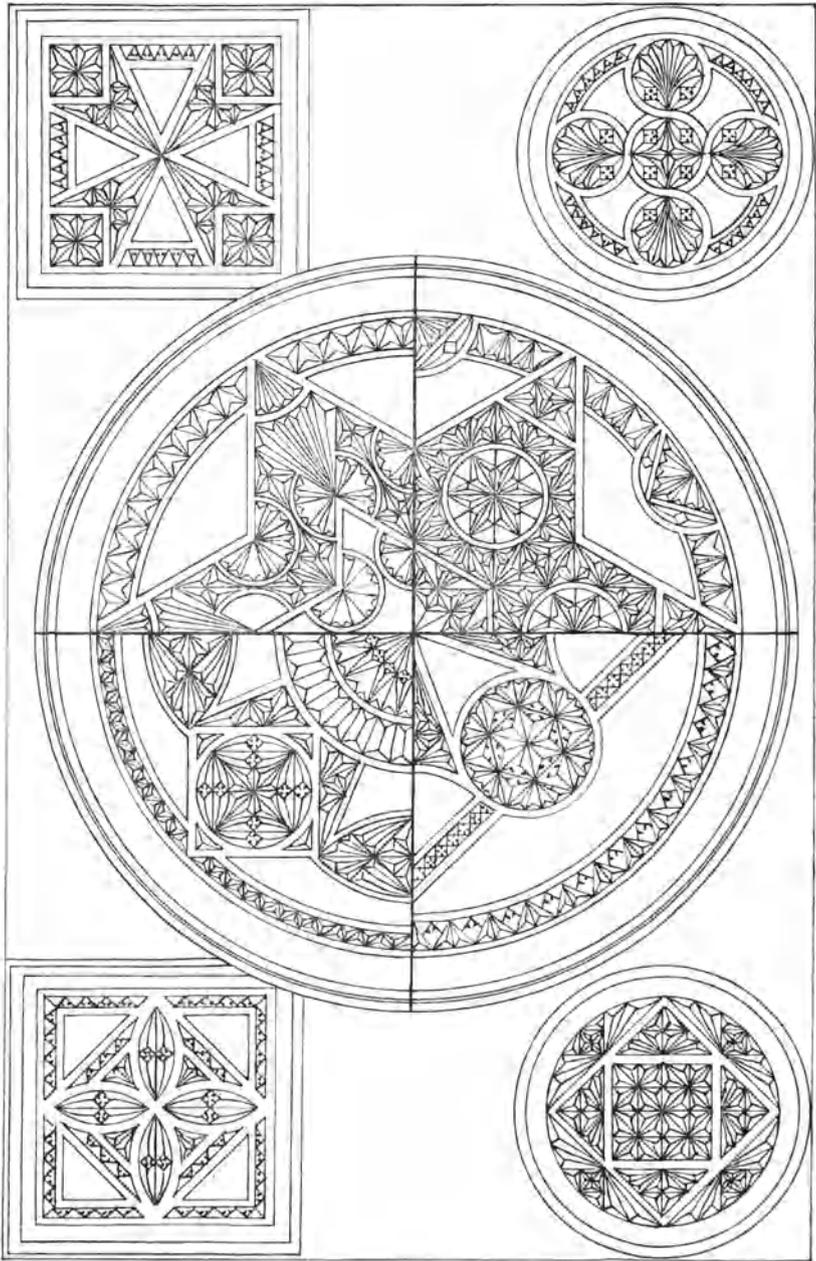


Fig. 76. Vorlagen für Kerbschnittarbeiten (von D. Beck).

Wenn ihr euch einen „Brennapparat“ kommen laßt, so sind die notwendigen Gebrauchsanweisungen jedesmal beigelegt. Die Grundbedingungen zu gutem Glühen des Platinbrenners sind demnach folgende: Gutes Benzin. Wird dasselbe während der Arbeit zu stark abgenutzt, so läßt es sich durch Zugabe von frischem verbessern. Der Platinbrenner ist nur mit seinem vorderen Teile von der Spitze bis höchstens zur Mitte der Platinhülse in die Anglühflamme, aber nicht in deren blauen Teil zu halten. Zuweilen werden die Platinbrenner an der Spitze rauh, welcher Umstand beim Brennen leicht hinderlich ist. In diesem Fall ist es gut, wenn man die Spitze des Brennstiftes an einer Nadel, welche in das Holz gesteckt wird, abstreicht, ähnlich, wie sich ein Vöglein seinen Schnabel weht.

Herr B. Beck rät jeder Anfängerin, sich nicht sofort an künstlichere und zu augenblicklicher Verwendung bestimmte Arbeiten zu wagen, sondern vorerst auf einem beliebigen Stück Erlen-, Ahorn- oder Birnbaumholz eine Anzahl gerader und krummer Linien, Kreise und Figuren leichtester Art zu zeichnen und an diesen so lange zu üben, bis ein einigermaßen glatter Brennstrich erreicht wird.

Meist, wenigstens soweit die Brandmalerei nur als Privatvergnügen gilt, genügt der sogenannte Säbelsstift. Da beim Brennen der Stift gerade so gehalten wird, wie beim Zeichnen der Bleistift, so sei hier noch bemerkt, daß beim Brennen von Linien der Säbelsstift so gedreht werden muß, daß die umgebogene Spitze nachgezogen wird, dagegen bei kurzen Biegungen oder bei Schnörkeln der Stift so gehalten, daß die Spitze senkrecht zur Brandmalerei steht. Wenn die Linien etwa im Anfang so geraten wie ein Windsfaden mit vielen Knoten, so kommt dies gewöhnlich daher, daß ihr aus Angstlichkeit den Brennstift nicht genug glühen laßt. Wollt ihr jedoch eine schöne gleichmäßige Linie erzielen, so muß der Stift mindestens hochrot glühen — aber nur nicht bis zur Weißglut, sonst wird der Brenner vorzeitig abgenutzt oder kann sich auch leicht verbiegen.

Gute Brennapparate, sowie auch einzelne Brennstifte liefert die Firma Grünebaum u. Scheuer, Berlin S., Dresdener Str. 80.

Ist nun eine Brennarbeit so weit gediehen, daß dieselbe ausgemalt werden kann, so gibt es auch dabei mancherlei zu bedenken.

Will das Holz dem Brennstift entlang, die Farbe nicht sogleich annehmen, so überfahre man die ganze Fläche mit einem Schwamm voll reinen Wassers. Nach dem Trocknen nimmt dann das Holz die Beize gut an, und dadurch wird ein gleichmäßiger Farbenton erzielt.

Beim Malen vermeidet, die Farben zu dick aufzutragen, sonst könnten sie im Lack breit laufen.

Als sehr praktische Malfarben sind die neuen Malbeizen der Firma Bohne u. Hermann, Dresden Nr. 22, Großenhainerstr. 84, zu empfehlen. In Verbindung mit weißer Deckfarbe, als welche man auch sehr gut die in Scheibenform erhältlichen Gummifarben verwenden kann, lassen sich ge-

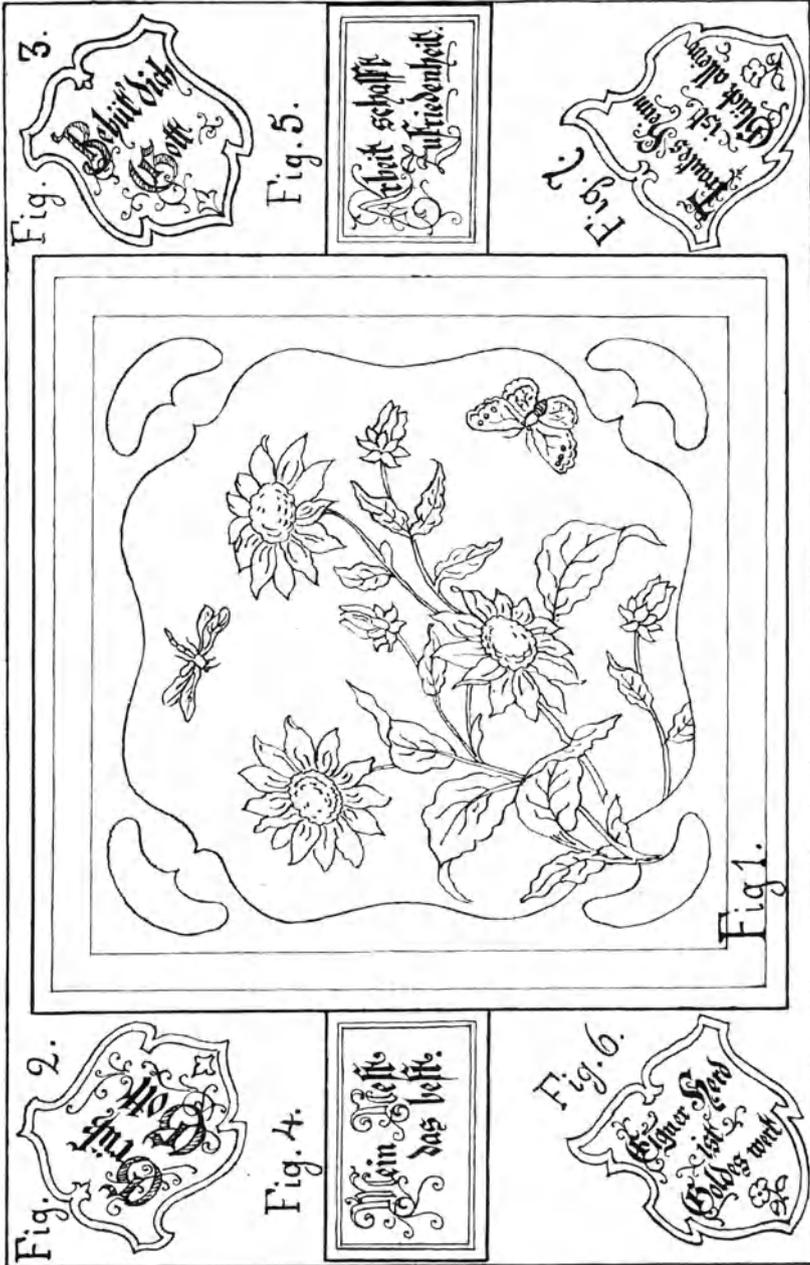


Fig. 77. Vorlagen für Brandmalerei (von B. West).



Fig. 78. Sortagen für Strickmaleret.

nannte Malbeizen zu den mannigfachsten Farbenmischungen verarbeiten. Auch sind diese Gummi Farben ihrer Billigkeit wegen vorzuziehen.

Zum Lackieren ist entschieden dem Mattlack der Firma Paul Neubarth, Nieder-Lößnitz der Vorzug zu geben und zwar der Marke „extra hell“.

Wenn beim Lackieren Schaumbläschen entstehen, so laßt schnell zu eurem Vater und bittet ihn, Zigarrenrauch darüber zu blasen. Im Nu werden sie verschwinden. Die Vorlagen zeigen euch Sprüche für euer großes Puppenzimmer, sowie einen schönen viereckigen Tisch vor das Sofa und runde Pfeilertischen. Auch „Mariechens Wohnhaus“ läßt sich mit einer Brandmalerei aus schmücken.

Ich rate euch, lieber vorgezeichnete Sprüche und Entwürfe anzuschaffen, als erst selbst euch mit Vorzeichnen abzugeben, und kann auch hierin die oben genannte Firma von Herrn B. Beck empfehlen, die sowohl einen großen Vorrat davon hat, als auch solche auf Bestellung genau und sorgfältig ausführt.

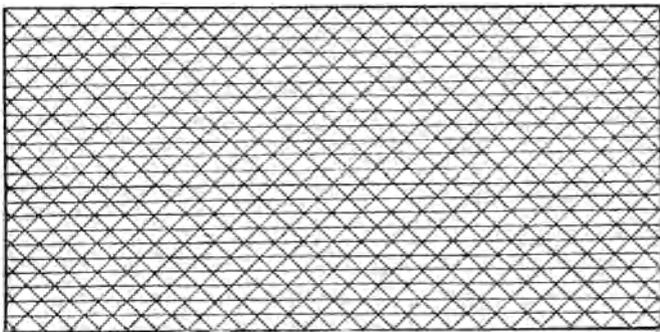


Fig. 79. Liniennetz für den Kerbschnitt.

Nun wollen wir noch über die Verbindung der Brandmalerei und des Kerbschnitts reden.

Eine sehr schöne, wenn auch mühsame Arbeit ist die Verbindung von Brandmalerei und Kerbschnitt.

Ich empfehle euch vor allen Dingen, daß für diese Arbeiten nur solche Brandmuster gewählt werden, welche recht kräftige Formen aufweisen, da bei zierlichen Mustern der Gesamteindruck ein nicht der Mühe entsprechender ist.

Nachdem ihr auf den zu verzierenden Gegenstand das Haupt-(Brand-)muster (siehe Fig. 80—82) in recht sauberen Linien gebrannt habt, zeichnet euch das Liniennetz für den Kerbschnitt zur Grundfläche, wobei ihr aber gut darauf achten müßt, daß diese Linien in keiner Weise das Brennmuster kreuzen.

Nach Fertigstellung dieses Teiles der Arbeit beginnt das Schnitzen, doch wolle meine liebe Leserin dabei stets darauf bedacht sein, daß die einzelnen Schnitte, an und für sich ja die allereinfachsten der ganzen Kerbschnittkunst.



Fig. 80.

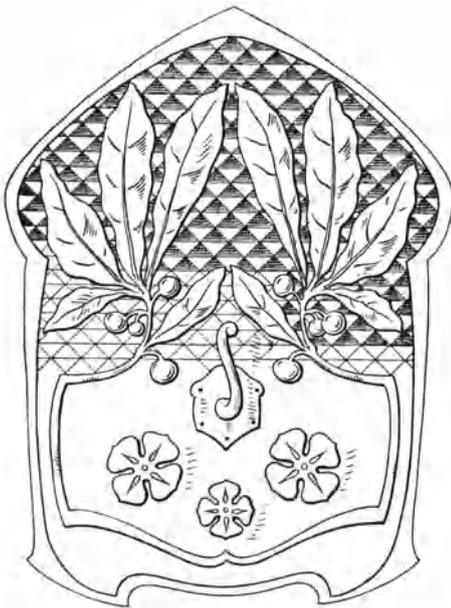


Fig. 81.

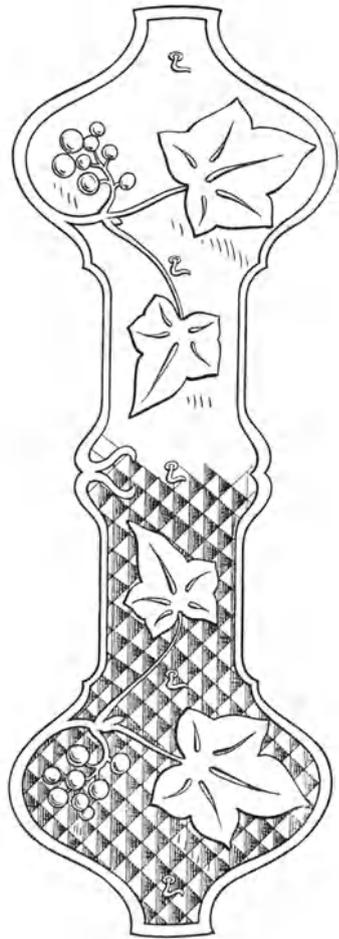


Fig. 82.

Fig. 80—82. Verbindung von Brandmalerei und Kerbschnitt.

recht gleichmäßig ausfallen, dann kann ich euch auch versprechen, daß ihr bei der fertigen Arbeit gern alle angewandte Mühe vergesst.

Ist nun jemand unter euch, dem diese Arbeit besonders gut gefällt, so daß er sie öfters machen will, so kann ich euch noch einen Vorteil beraten, der euch zu einer Schablone verhilft, welche ihr oftmals benutzen könnt.

Das Aufzeichnen des Kernschnittmusters ist ja bei dieser Arbeit nicht gerade interessant zu nennen, war mir auch zu zeitraubend. Um nun viel Mühe zu sparen, zeichnet euch das Netz Fig. 79 auf ein größeres Stück Papier, d. h. zirka eine Fläche von 50×30 cm bedeckend, recht genau auf; hierbei werden alle Linien glatt durchgezogen.

Diese Zeichnung steckt mit einer Nähnadel, welche zuvor in ein zirka 10 cm langes Stück spanisches Rohr befestigt wird, um sich leichter handhaben zu lassen, recht eng durch.

Ist dies geschehen, so reibt die Rückseite des Papiers mit ganz feinem Sandpapier so lange leicht ab, bis all die kleinen, beim Durchstechen entstandenen Buckelchen verschwinden. — Sodann legt ihr die so präparierte Zeichnung über das Brandmuster und fahrt mit etwas Watte und pulverisierter Holzkohle darüber.

Allüberall, entsprechend den Löchern im Papier, entstehen auf der Holzfläche schwarze Punktklinien, die ihr nun mühelos mit Bleistift soweit als nötig nachziehen könnt.

Und nun wünsche ich euch allen viel Glück und Freude zu dieser neuen, aber sehr schönen Arbeit.

66. Medaillon aus Gips. Um diesen geschmackvollen und sehr leicht herzustellenden Wandschmuck anzufertigen, sucht man sich zunächst schöne Postkarten, Blumen in Vasen, Köpfe oder Fruchtzweige aus; doch ist dabei im Auge zu behalten, daß sich das Bild gut und sehr sauber mit einer feinen Schere oder einem Federmesserschen ausschneiden läßt. Zu vermeiden sind einzelne Blüten, die sehr weit vorstehen und sehr dünne Stiele haben, da derartige Einzelteile dem guten Gelingen der Arbeit hinderlich sind.

Zuerst werden nun diese Postkarten in laues Wasser gelegt, damit sie weich werden, um sie schwächer machen zu können, indem man die Adressenseite vorsichtig abzieht; aber Vorsicht! daß ja nicht das Bild einreißt. Nun trockne man diese Bilder gut, was dadurch beschleunigt wird, wenn man sie zwischen Lössblätter legt.

Jetzt können diese Bildchen oder Blumen sorgfältigst ausgeschnitten werden.

Das Bild ist nun fertig vorbereitet, und ihr bittet eure gute Mutter um einen sauberen Porzellanteller, der aber ganz glatt sein muß und keine unebenen Stellen in der Glasur haben darf.

Um nun das Gipsgießen vornehmen zu können, kauft euch in einem Laden gebrannten Gips, aber den besten, den es gibt. Will man den Gips recht schön weiß bekommen, so kann demselben auch etwas pulverisierte weiße Kreide, zirka $\frac{1}{6}$, beigemengt werden.

Nehmt nun den Teller und legt das Bild, welches ihr erst nochmals gut naß machen müßt, mit der bunten Seite darauf, beobachtet aber gut, daß jede Stelle gut aufliegt, und tupft etwaige Wassertropfen, die auf dem Teller selbst entstehen, mit einem Lappen vorsichtig ab.

Nunmehr wird Gips mit dem angegebenen Zusatz von Kreidepulver mit reinem Wasser in einer Obertasse sehr gut verrührt, so daß ein dickflüssiger Brei ohne Klumpen entsteht; dies muß aber möglichst schnell geschehen, da, wenn der Gips quillt, er sich nicht mehr gießen läßt. Diesen Gipsbrei gießt ihr nun über das Bild hinweg bis dahin, wo der innere Rand des Tellers angeht.

Ratsam ist es, nicht mehr Gips einzurühren, als zu einem Medaillon gebraucht wird, da die übrigbleibende Masse schnell erstarrt und nicht mehr zu verwenden ist.

Laßt nun diese Teller einige Stunden, am besten über Nacht, stehen und fahrt dann mit einem schwachen Messer vorsichtig zwischen Gips und Teller, bis sich das nun fertige Medaillon abhebt.

Nun wird der Rand mit Sandpapier glatt geschliffen, mittels eines starken Drillbohrers zwei Löcher hineingebohrt, durch welche eine schöne seidene Schnur zum Aufhängen gezogen wird.



Fig. 88. Medaillon aus Gips.



Puppenspiele.

Es ist zwar schon lange her, daß ich meine liebe „Ida“ beiseite legen mußte, aber doch schwebt mir jene Zeit noch so deutlich vor der Seele wie der gestrige Tag. Was hat auch ein kleines Mädchen, das ihm teurer wäre als seine Puppe? Sie ist ihm nicht nur Spielzeug, sie ist ihm Bedürfnis. Wie die Mutter mit ihrem Kinde umgeht, geht ihr mit eurer Puppe um. Eure „Kleine“ wird gefüttert, gepflegt, gelobt, getadelt, ermahnt, geküßt und geliebt — ganz wie ihre kleine Mutter selbst. Mit der Zeit verliert aber das einst so geliebte Spielzeug seinen Wert, bei manchen Mädchen schon mit 9—11 Jahren; die Puppe wird ernsteren Pflichten geopfert, und sinnreich war es, daß die jungen Mädchen im Altertum ihre Puppe der Schutzgöttin darbringen mußten, wenn sie die Kinderschuhe ausgezogen hatten.

67. Eine Hauptangelegenheit im Spiel mit der Puppe ist die Kleidung derselben. Es ist dies ein ebenso nützlicher wie angenehmer Zeitvertreib für geschäftige Mädchen. Wenn sie mit kleinen Kleidern, Hüten und Mänteln sorgfältig umzugehen wissen, werden sie auch in späteren Jahren auf ihren eignen Anzug die gehörige Sorgfalt verwenden. Ich habe von einem Kinde erzählen hören, das zwölf Puppen besaß, welche es in die Kostüme verschiedener Nationen kleidete. Es half ihm niemand dabei, aber indem es sich nach einem Buche „Sitten und Gebräuche“ richtete, gelang es ihm, alle diese Puppen mit vielem Geschmac und großer Nettigkeit zu bekleiden. Da war eine Lappländerin — in Pelz gehüllt; dann eine Afrikanerin, mit Ringen an den Armen und Beinen; dann eine Indianerin, tätowiert, das Haar auf dem Wirbel zusammengebunden; daneben stand die elegante Französin in Seide und Sammet und die Türkin mit Federn und Turban. Es war ein merkwürdiger Anblick — aber das Schönste bei der Sache war, daß an den Anzügen alles mit vollkommener Sorgfalt genäht schien.

Es gibt große und kleine Puppen, sogenannte Gliederpuppen, die jedoch sehr zerbrechlich sind, Badepüppchen (aus Porzellan), Puppen mit Holzporzellan-, Wachsöpfen und mit Köpfen aus Papiermaché. Letztere sind die gewöhnlichsten. Einige haben Glasäugen und wirkliches Haar, noch andre vermögen den Mund und die Augen zu öffnen und zu schließen sowie den Kopf zu drehen. Die „Wickelpuppen“ können mitunter schreien, wenn man sie drückt. Eine besondere Art von Puppen sind die Papierpuppen zum Aus- und Ankleiden, eine ganz reizende Spielerei!

Die kleine Puppen Schneiderin. Jenes kleine Mädchen, von dem ich euch oben erzählte, hatte weit mehr Freude an seinen selbstgekleideten

Puppen als die meisten anderen Kinder an schön geputzten Stadtdamen, die fix und fertig angezogen auf dem Weihnachtstische stehen. Alles, was uns Mühe verursacht hat, gewinnen wir doppelt lieb und halten wir dreifach hoch. Damit auch euch eure verschiedenen Puppensdamen und Puppenkinder noch mehr Vergnügen bereiten als schon jetzt, will ich euch hier eine kleine Anweisung zum „Schneidern“ geben. Habt ihr dieselbe genau studiert und die beigelegten Musterchen nachgezeichnet oder auch vielleicht auf dünnem Seiden- oder Briefpapier durchgezeichnet, hierauf auf stärkeres Papier übertragen und ausgeschnitten, dann könnt ihr euren Pflegelingen nach Belieben schönere und einfachere Kleider selbst zuschneiden und nähen; ihr werdet mit etwas Geduld ganz geschickte Puppen Schneiderinnen werden; und kommt dereinst die Zeit, in welcher die eine oder die andere meiner lieben Leserinnen für ihre eigne Toilette sorgen muß, so wird sie dankbar auf die Vorübung zurückblicken, die das Anfertigen von Puppenkleidern ihr gewährte.

68. Wir beginnen mit den leichteren Schnitten. Fig. 85 zeigt die Vorlage zu einem Hemdchen, zu welchem natürlich weiße Leinwand, allenfalls weißer Schirting, genommen wird. Nachdem das Muster auf das Zeug mit Stecknadeln oder leichten Stichen befestigt ist, wird letzteres genau nach den Umrissen des Papiers ausgeschnitten. Hierauf lege man das Hemdchen zusammen, wie Fig. 110 (S. 61) darstellt, und nähe die Seiten und unteren Armteile mit zierlichen Stichen aneinander. Halsauschnitt und die untere Rundung werden gesäumt.

69. Das Muster Fig. 96 (S. 58) bringt einen schwierigeren Hemdenschnitt mit zwei „Zwickeln“, wie die an den Seiten und unter dem Ärmel eingefügten Teile genannt werden. Um den Hals und an den Ärmelenden wird die bereits beschriebene Festonstickerei sehr hübsch aussehen.

70. Willst du dem Hemdchen jedoch zur möglichsten Vollkommenheit verhelfen, so zeichne auch den Namen deiner Puppe und eine Zahl, etwa 12 (wenn du 12 Hemden machst), auf die in der Vorlage bemerkte Stelle. Feines rotes Zeichengarn ist hierzu als Material, der Kreuzstich als Stichart zu empfehlen. Wenn ein Puppenkind so weit bedacht ist, daß es ein sauber genähtes Hemd auf dem Leibe hat, so nähe ihm auch ein

71. Häubchen, wie Fig. 85 das Muster liefert. Daß an beide Seiten weiße (oder rosafarbige) Bänder gehören sowie hinten ein kleiner loser Saum mit schmalen Bändchen „zum Zusammenziehen“ angebracht werden muß, versteht sich von selbst. Ein feingehäkeltes Spitzchen, rund um die Haube genäht, wird einen lieblichen Rahmen um das Gesicht deiner lieben Kleinen bilden.

72. Als erblickst du das Muster zu einem Kinderjackchen, zu welchem ich weißen Pikee empfehle. Fig. 87 gibt den Ärmel, der in die bezeichneten Armlöcher eingefügt wird.

73. Ebenfalls aus weißem Pikee verfertige den „Kindereinschlag“ oder das „Wickelfissen“, Fig. 88. Die Zeichnung hierzu ist so deutlich, daß sie keiner weiteren Erklärung bedarf. Das Kopffissen stopfe recht warm und weich aus. Ich rate dir, das Wickelpüppchen nicht zu fest ein-

zuzchnüren, denn es liegt viel behaglicher und netter, wenn ihm etwas Raum gelassen wird. In manchen Ländern hat man die Wickelkissen ganz und gar abgeschafft; man tadelt sie als eine barbarische Sitte, welche das Kind an gesunder Bewegung und freiem Atemholen hindert. In Amerika z. B. kennt man nur Traggleidchen.

74—76. Fig. 92 und 93 liefern die Modelle zu Unterhöschen. Fig. 93 wird an der mit einem Striche versehenen Stelle zusammengebrochen. — Zum Unterröckchen, Fig. 90, dessen Umfang hier zur Hälfte angegeben ist, nimmst du am besten roten oder weißen Flanell, oben lege hübsche, gleichmäßige Falten, unten mache einen Saum. Der Bund zu diesem Röckchen, Fig. 91, wird doppelt genommen und am besten aus dichtem weißen Zeuge geschnitten.

77. Fig. 89 bietet das Muster zu einem „Geißeläckchen“; wähle zu demselben feinen, weißen Pique und festoniere es ringsum mit roter Sticbaumwolle. Hinten wird es übereinandergeknöpft.

78. Für eine größere Puppendame findest du ein allerliebste Nachtjackettmuster in Fig. 95a und Fig. 95b, ersteres als Rücken- und letzteres als Vordertheil. Beide Teile werden natürlich doppelt geschnitten. Fig. 94 soll den Ärmel zu dieser Sache vorstellen. Beim „Striche“ wird derselbe zusammengefaltet.

79. Nun gehen wir zu den wirklichen Kleidermustern über, von denen du hier eine ziemliche Auswahl vorfindest; so z. B. Fig. 99, eine einfache Taille mit eckigem Ausschnitt, zu welcher Fig. 100 das Achselstück bildet. Diese Taille wird nur oben und unten mittels eines Schnürchens zusammengezogen. Die Ärmelchen, die nach Fig. 102 geschnitten, werden gleichfalls mit Bändchen oder starkem Nähfaden derart durchzogen, daß sie kleine Puffen bilden. Deshalb pflegt man sie auch Puffärmelchen zu nennen.

80. Fig. 103 zeigt dir, wie eine Blusentaille geschnitten wird. Die Ärmel werden von einem Bändchen, wie Fig. 101 zeigt, zusammengehalten.

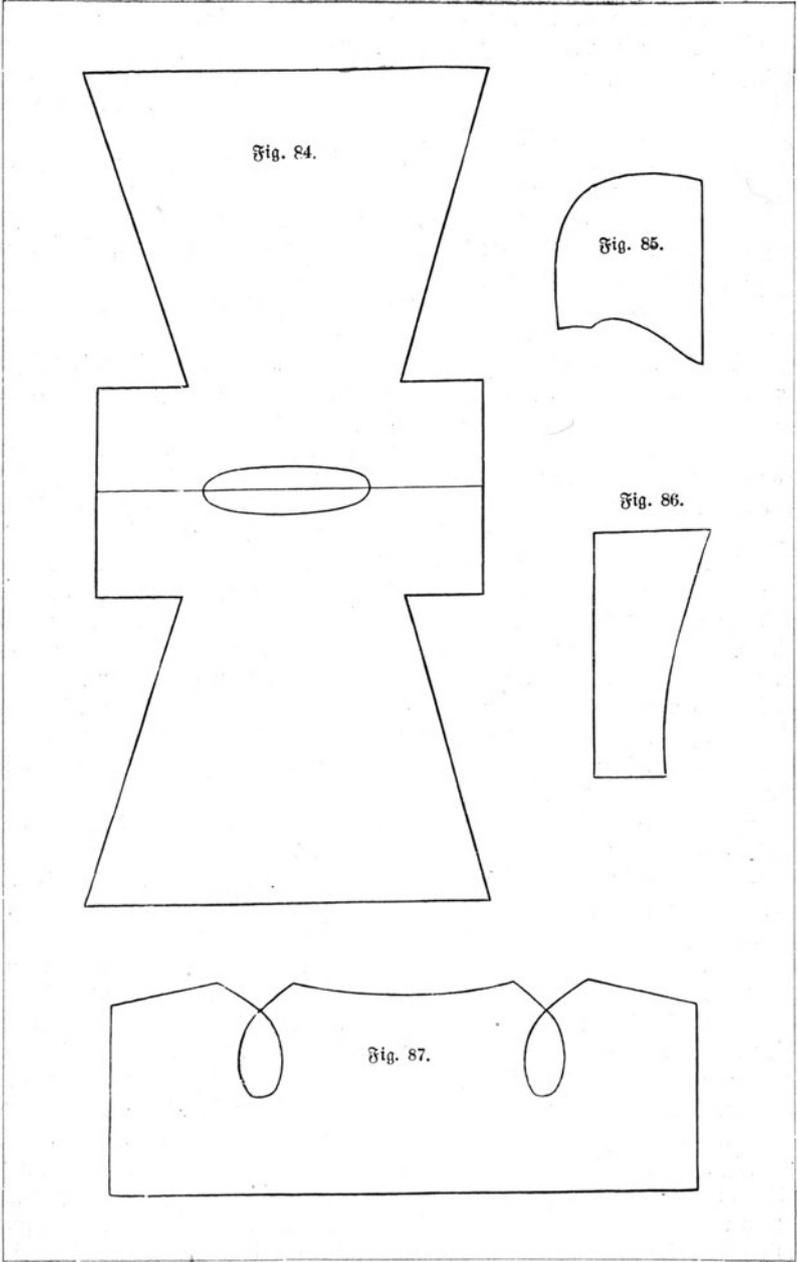
Manche Kinder wollen bei ihren Lieblingspuppen solche Blusen wohl auch recht fein mit Soutachefördelchen benähen.

81. Eine lilafarbige Bluse, mit schwarzer Stickerei und einigen Stahlperlen besetzt, kleidet die meisten Puppen ganz vortrefflich. Auch das Ärmelchen Fig. 104 nimmt sich sehr gut aus.

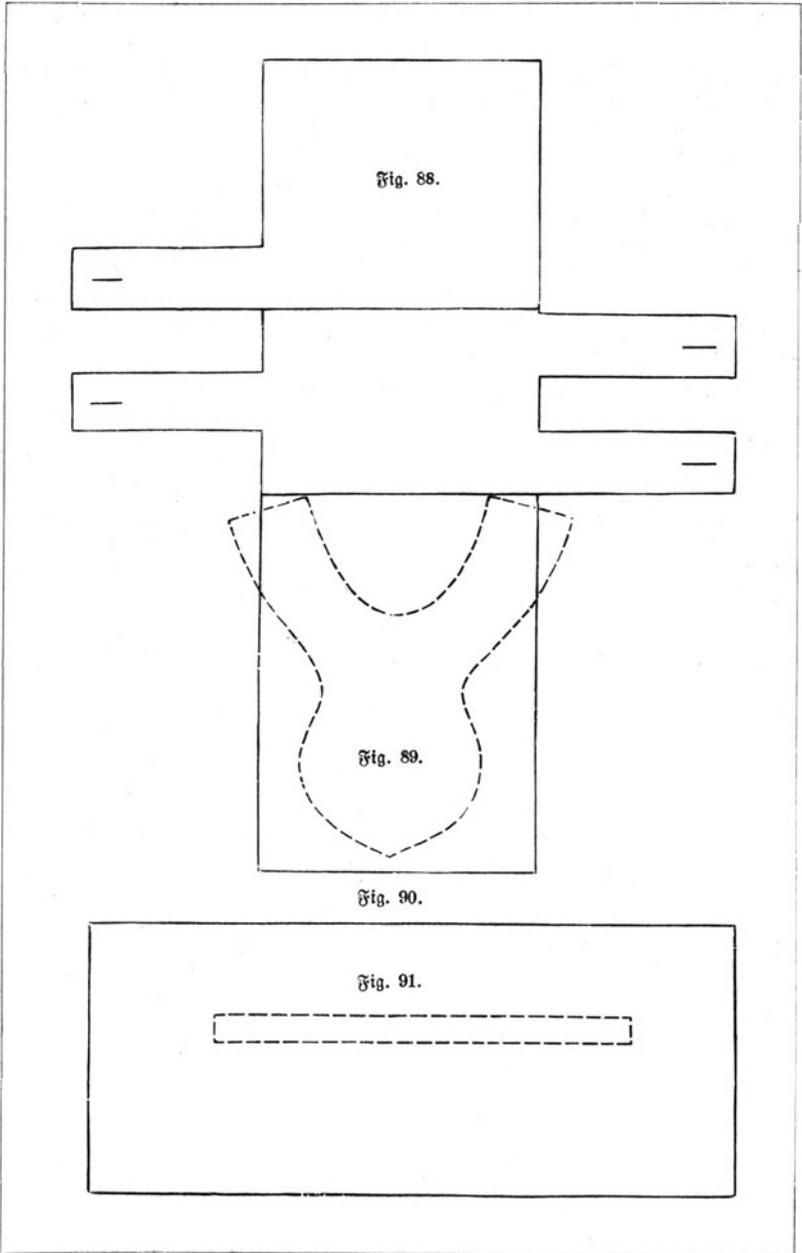
82. Weiße Blusen werden einfach mit weißer Baumwolle gestickt; nur

83. weiße Kaschmirblusen kann man mit schwarzen Spitzen verzieren.

84. Fig. 105 ist das Vordermuster zu einer hohen Taille. Du siehst hieran den Hals- und Ärmelschnitt. Die zwei Striche in der Mitte bedeuten sogenannte „Brustfalten“, die sehr akkurat gelegt und genäht sein müssen, wenn das Kleid gut sitzen soll. Der Rückenteil Fig. 106 wird doppelt geschnitten, hinten aneinandergenäht und an den Seiten an die Vordertheile befestigt. Fig. 107 ist der zur hohen Taille gehörige „lange Ellbogenärmel“. Alle zu einer solchen Taille erforderlichen kleinen Arbeiten, als Knöpfe ansetzen und Knopflöcher machen, ordentlich füttern, die Nähte umstechen usw., wird ein fleißiges Puppenmütterchen von selbst bemerken und zierlich ausführen. Auch der „Kleiderrock“ bedarf wohl keiner näheren Beschreibung.



Schnittmuster zu Puppenpfeilen.



Schnittmuster zu Puppenkleidern.

85. Noch ein weiteres Muster zur „hohen Taille“ siehst du in Fig. 108. Hier ist nur eine einzige Brustfalte angebracht und zugleich gezeigt, wie dieselbe gelegt wird. Der Rückenteil Fig. 108a ist ganz ähnlich wie der von Fig. 106, die Ärmel Fig. 108b bilden jedoch einen ganz auffallenden Gegensatz zu denen der vorher beschriebenen Taille. Sie erinnern in ihrer Form an einen gefochten Schinken, wie ihn die Mutter zuweilen auf den Tisch bringt, und heißen deshalb „Schinkenärmel“.

86. Zu jedem Kleide gehört auch eine Schürze, wie meine niedliche Leserin wissen wird. „Leibschürzen“, wie Fig. 109, sind für häusliche Arbeiten empfehlenswert, da sie die Kleider am längsten reinhalten.

87—89. Es gibt blaue „Rüchenschürzen“, bunte „Hauschürzen“ und schwarzseidene „Sonntagschürzen“. Ich rate dir, deinen Puppen womöglich alle drei Arten anzuschaffen.

90. Ein Täschchen zum Ausgehen — am besten aus schwarzem oder braunem Tuche — entnimmst du den Mustern Fig. 116a (Vorderteil), Fig. 116b (Rückenteil) und Fig. 116 und 115 (Unter- und Oberteil des Ärmels). Solche Täschchen sind für die wärmeren Tage bestimmt. Naht jedoch der Winter, so kleide vorsorglich deine Puppe in einen

91. Paletot, wie ihn die Fig. 111, 112, 113 und 114 deutlich beschreiben. Sehr fein nimmt sich ein solches Herbstmäntelchen aus, wenn man schwarzen Blüsch oder Sammet zum Stoffe wählt, aber auch Tuch oder Buckskin leistet gute Dienste.

92. Einen wirklichen Wintermantel siehst du in den Fig. 117 und 118. Auch hierzu empfehle ich dir ein dichtes, warmes, dunkles Zeug. Bunte Mäntel sind weniger geschmackvoll.

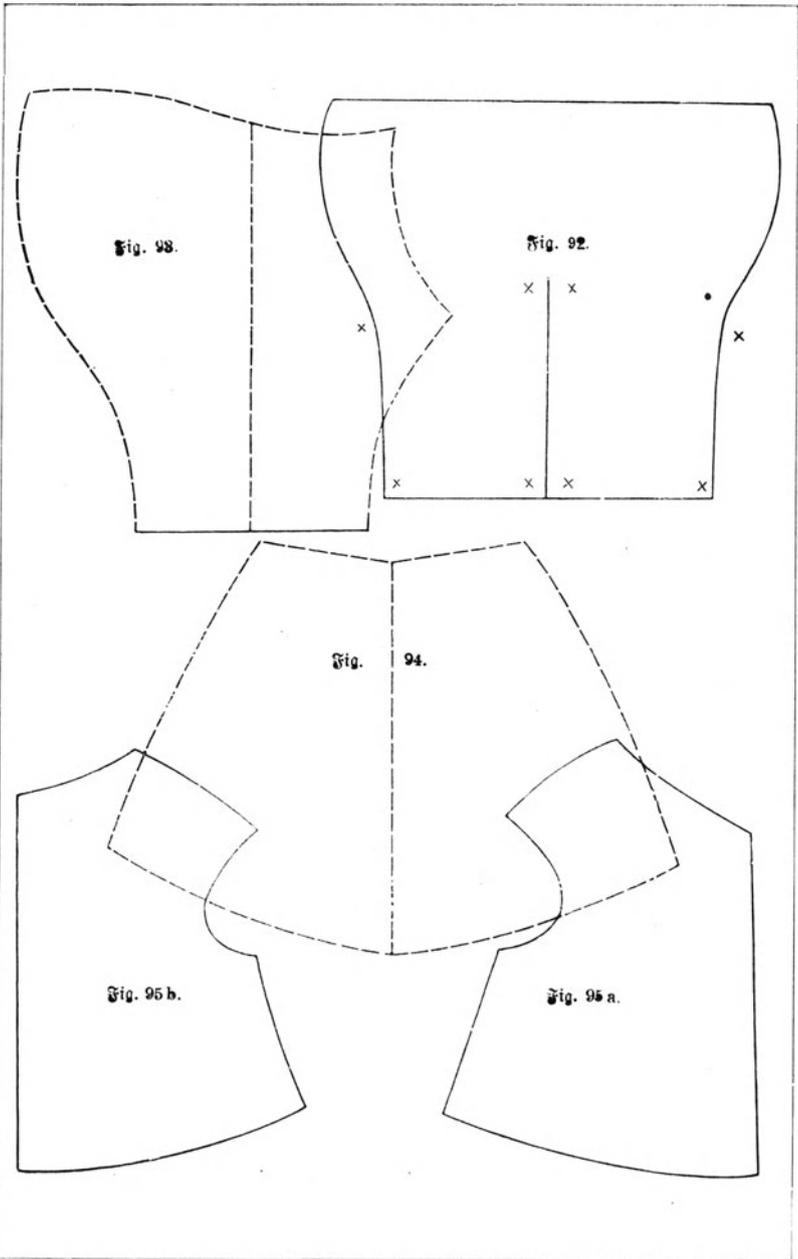
Wenn alle Muster sorgfältig nach der Angabe geschnitten und genäht sind, hast du der Garderobe deiner Puppen ein anständiges Aussehen verliehen. Die „Damen“ können in Gesellschaft gehen und zu Hause arbeiten, die „Mädchen“ besitzen gleichfalls Straßen- und Hauskleider, die „Kinder“ befinden sich in ihren leichten bequemen Blusen sehr wohl, und das Kleinste zappelt und schreit ganz herzlich in seinem neuen „Wickeltissen“.

Hüte und Häubchen mußt du dir bei der geschickten Fußmacherin (s. S. 23) bestellen, und diese liefert dir gewiß stets elegante und billige Ware, denn ich habe dich ihr ganz besonders empfohlen.

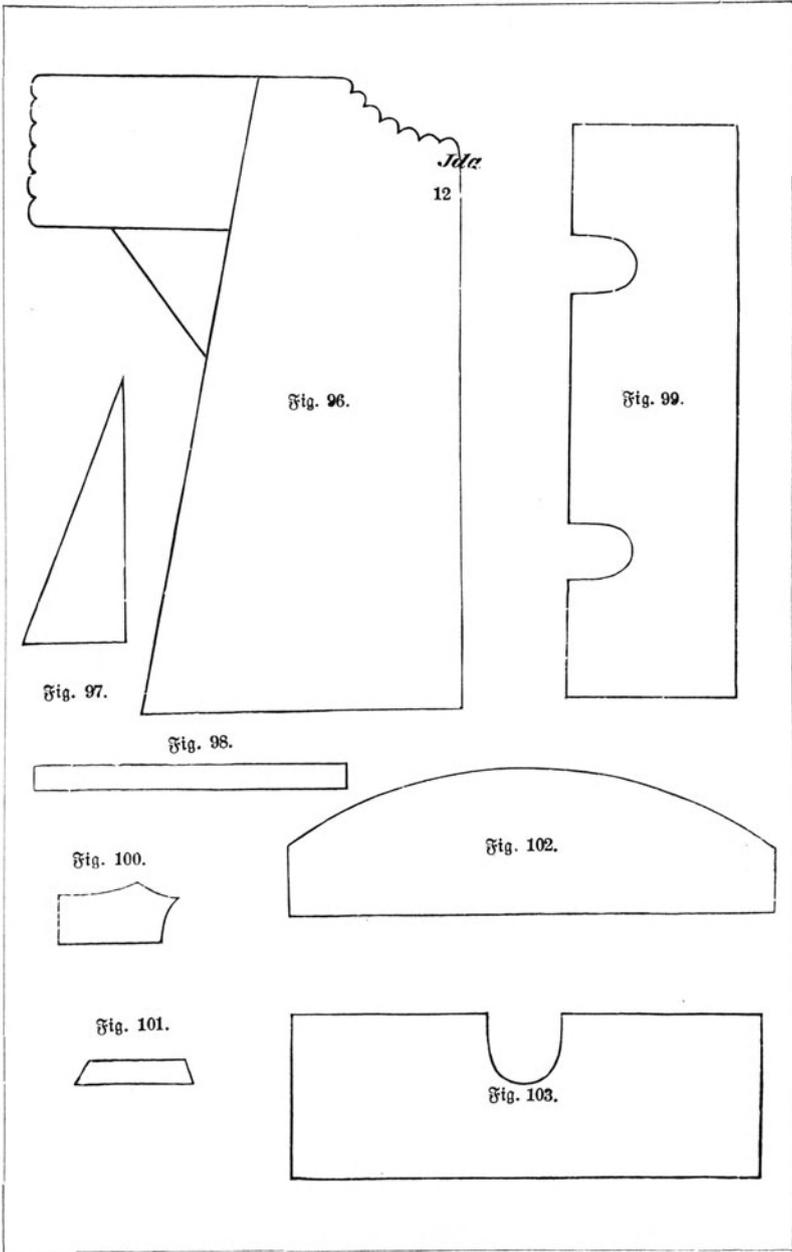
NB. Alle Mütterchen sind beim Zeichnen zu vergrößern oder zu verkleinern, je nachdem eure Puppen Kinder, heranwachsende Mädchen oder junge Damen sind.

Es hat sieben geschlagen, und unsere kleinen Pflöge sind zur Ruhe gebracht, während die größeren mit den „Damen“ ein Konzert besuchen. Die lebendigen Puppenmütter wissen daher die ganze Gesellschaft gut aufgehoben und scharen sich um ihr „Spielemütterchen“, das ihnen mancherlei zu sagen und zu erzählen hat. Paßt einmal auf!

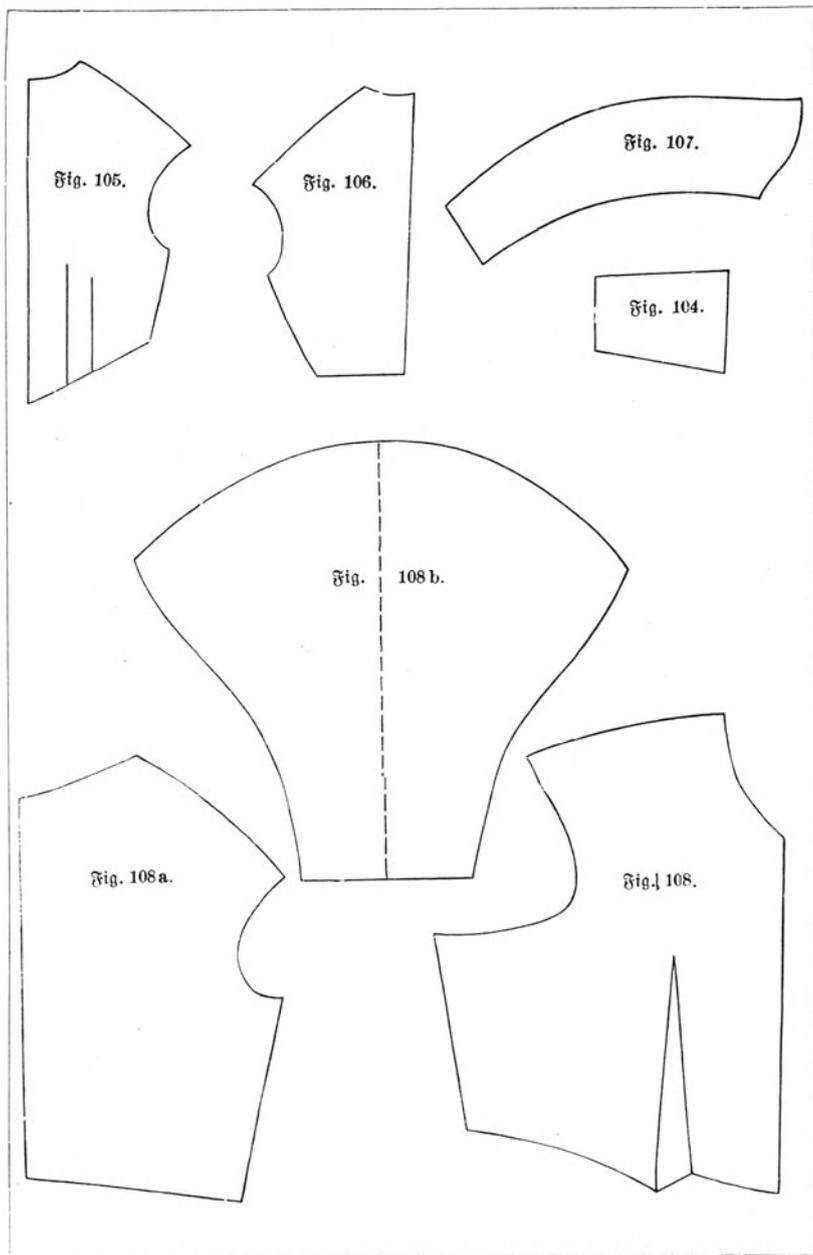
Die geschickte kleine Schneiderin — Minna hieß sie — welche die Puppenkleider so prächtig herzurichten verstand, hat mir gestern etwas Näheres über ihre Kunst mitgeteilt und zugleich die Erlaubnis gegeben, auch anderen strebsamen Mädchen das Geheimnis auszulaudern. Auf die



Schnittmuster zu Puppenkleidern.



Schnittmuster zu Puppenkleidern.



Schnittmuster zu Puppenkleidern.

Frage, woher es komme, daß jede ihrer Puppen zu allen Zeiten und bei allen Gelegenheiten die ihr am besten passenden Kleider trage und sie niemals über die Wahl ihres Anzuges in Verlegenheit gerate, antwortete Minna: „Wenn meine große Puppe zum Frühstück eingeladen wird, zieht sie ein hohes Kleid von schwerem Stoff an, zum Mittagessen, wo nur wenige Gäste zugegen sind, einen ganz ähnlichen Anzug, zu solchen aber, an denen eine große Anzahl Gäste teilnehmen, ein ausgeschnittenes Kleid; zu Konzerten trägt sie ein ausgeschnittenes und helles Kleid sowie Blumen im Haar und auf Spaziergängen meist ein Kleid von schwarzer Seide.“

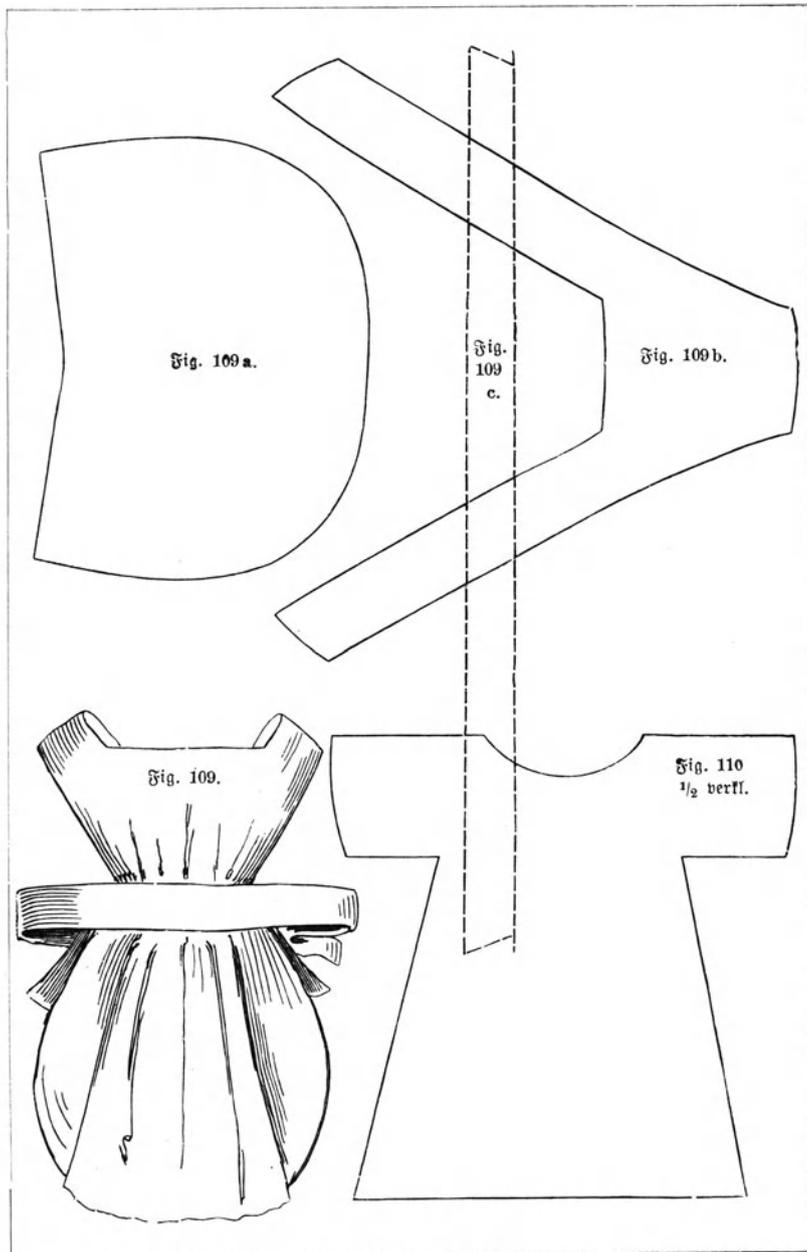
Minnas Puppen erscheinen stets einfach und elegant, niemals übertrieben gepuht. Alles an ihnen sieht nett, zierlich und sauber aus. Aber welche Sorgfalt wird auch auf sie verwendet! Ich beobachtete, daß Minna jedes Kleidchen in die richtigen Falten legte, ehe sie es aufhob, und ebenso bedachtsam ging sie beim Nähen zu Werke. Wie ihr Puppenschrank, war auch ihr Nähstischchen immerwährend in schönster Ordnung. Nie mußte sie seufzen: „Wo habe ich nur meine Schere hingelegt?“ — „Ich kann jenes Nößchen Garn nicht finden!“ — oder ähnliches. Wenn ihr eine Nadel zerbrach, so ließ sie die Stückchen niemals auf dem Boden liegen; auch jedes Restchen von übriggebliebenen Stoffen hob sie auf und wußte es später mit Geschick zu verwenden. Wenn sie ein Kleid zuschnitt, so stellte sie zuvor das Modell aufs genaueste von Papier her; dann heftete sie die Stoffteile ebenso gewissenhaft zusammen und paßte sie der Figur an, „bis kein unnütziges Fältchen mehr daran zu sehen war“. Hatte sie eine Nadel eingefädelt, so vergaß sie niemals den Knopf zu machen; hierauf zog sie dieselbe leicht und geräuschlos durch den Stoff.

Den Stoff aber steckte sie stets am kleinen Nähsteine fest — kurz, sie besaß keine der üblen Gewohnheiten, mit welchen so viele andere Mädchen gegen den Anstand und gegen sich selbst sündigen, wie z. B. jenes unvorsichtige Kind, das die Nadeln im Munde festhalten wollte, eine derselben verschluckte und infolgedessen sterben mußte. — Ja, meine kleine Minna war ein Muster-Puppenmütterchen, und ich prophezeie jeder, die es ihr gleichthut, daß sie dereinst die trefflichste Hausfrau werden wird.

Ihr nehmt sie zum Beispiel — das weiß ich — und erinnert euch noch oft des Abends, den ihr beim erzählenden „Spielmütterchen“ zugebracht.

93. Zur Belohnung für euer fleißiges Bemühen findet ihr in beigefügter Mappe auch einen Schnittmusterbogen, auf welchem mehrere Modeanzüge für Puppen genau angegeben sind. Die Älteren und Geschickteren von euch werden leicht damit umzugehen wissen und, je nach Bedürfnis verkleinert oder vergrößert, die bezeichneten Kleidungsstücke herzustellen verstehen. Die Jüngeren geben sich aber gewiß große Mühe, um bald ebenso gewandt und fingerfertig zu werden!

Puppenhäuser. Nach den Puppen gibt es wohl wenige Dinge, die artigen Mädchen mehr Vergnügen machen als Puppenhäuser. Ihr seht ein kleines Abbild des Hauses, worin ihr selber wohnt, und wenn ihr alle nützlichen und zierlichen Geräte eurer eignen Wohnung genau betrachtet, mögt



Schnittmuster zu Puppenkleidern.

ihr mit leichter Mühe lernen, das Haus eures Püppchens auf ähnliche Weise zu möbliren. Es wäre gut, wenn euch nur das leere Haus gegeben würde und ihr es selbst weiter bearbeiten, d. h. mit den nötigen Gegenständen füllen würdet. Erstens macht ein Geschenk mehr Freude, wenn es erst nach und nach vollständig wird — jede neue Zugabe wird größeres Entzücken hervorrufen, als die schon fix und fertig dastehende Wohnung — und zweitens könnt ihr die Freude des „Selbstschaffens“ genießen, wenn ihr das in euren Kräften Stehende eigenhändig verfertigt. Es muß noch vieles hergerichtet werden, ehe man die Möbel kaufen kann.

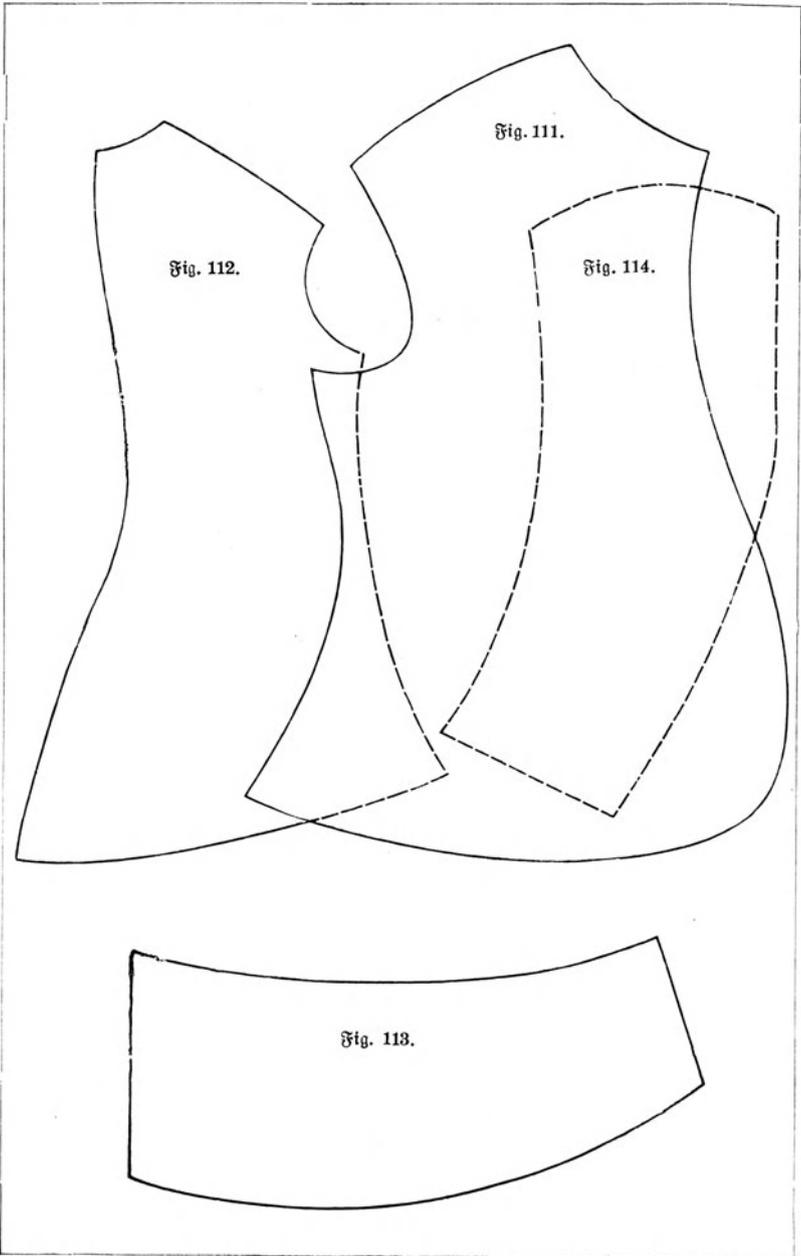
94. Du magst mit den Fenstervorhängen beginnen. Das Haus ist vielleicht in sechs Zimmer eingeteilt. Die zwei obersten Stuben sind das Schlaf- und Kinderzimmer; darunter findest du ein Wohn- und Eßzimmer und ganz unten die Küche und Mägdekammer. Für die Fenstervorhänge des Kinderzimmers nimm bunten Kattun; — die anderen können aus feinem Mull bestehen, und du darfst sie auch, je nach Belieben, sticken. Sollen die Vorhänge im Wohnzimmer besonders schön sein, so nimm etwas rote, blaue oder gelbe Seide dazu — das ist höchst elegant. Sie müssen fein gearbeitet und hübsch mit Bändchen oder Gimpe zusammengebunden werden. Willst du sie zum Auf- und Zuziehen haben, so bediene dich eines schmalen Holzstäbchens, an welchem du Metallringchen (wie man sie zu Korsetts braucht) befestigt.

95. Ist das Haus schon tapeziert — nun, desto besser! Aber ist es dies noch nicht, so mußt du einige Stücke wirkliche Tapete nehmen und sie mit Stärkekleister recht nett an die Wände festkleben. Oben das Börtchen darfst du nicht vergessen, denn dieses verleiht dem Wändeschmuck besonderen Reiz.

96. Dann hänge selbstverfertigte kleine Zeichnungen — Blumen und Landschaften — oder Bildchen im Wohn- und Eßzimmer auf. Du kannst die goldenen Rahmen nachahmen, indem du einige Streifen Goldpapier um diese Bilder klebst. Willst du das Haus recht wohnlich machen, so mußt du es auch mit

97. Teppichen versehen. Wirkliches Teppichzeug wäre für so kleine Räume zu dicht und rauh, deshalb nimm dazu lieber einen dünneren Wollstoff, wie Kaschmir oder Beige; zu den gewöhnlicheren Gemächern kannst du auch Fute oder Wachstuch gebrauchen, das sich sehr gut ausnimmt. Bei der Wahl deines Teppichs mußt du die Farbe der Vorhänge und Tapete wohl im Auge behalten; so wäre es z. B. geschmacklos, wolltest du in ein blaues Wohnzimmer einen grünen Teppich legen; ein eichfarbener oder brauner wird besser passen.

98. Wenn du jetzt das Möbliren beginnst, mußt du vor allem Bettstellen haben, wobei du die Wiege für das Kleine nicht vergessen darfst. Diese Bettladen liefern dir neue Arbeit, da du die Überzüge, Vorhänge und Kissen selbst verfertigen kannst. Die letzteren verziere hübsch mit feinen Spitzen. Ehe du zur Möblirung des Wohnzimmers schreitest, richte erst die Küche recht ordentlich ein, denn man muß vor allem essen können. (Auf die



Schnittmuster zu Puppenleibern.

Puppenküche und das Kochen kommen wir später ausführlicher zu sprechen.) Die Köchin wird dir gewiß gern die nötige Anweisung dazu geben, und du kannst im ersten besten Spielzeugladen hübsche Kochgeschirre kaufen.

99. Noch etwas müssen wir den kleinen Käuferinnen anempfehlen,

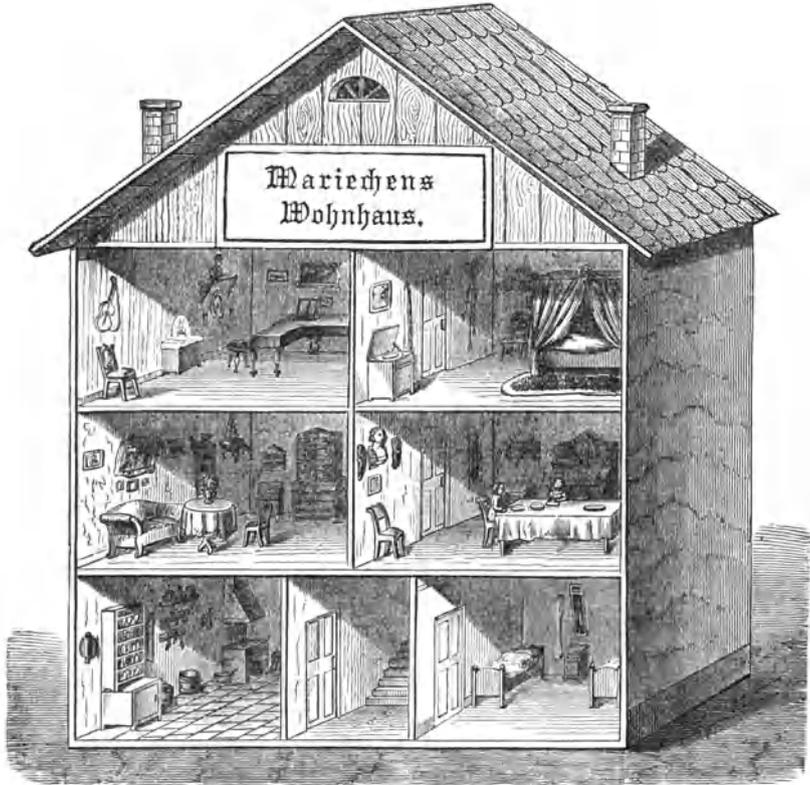
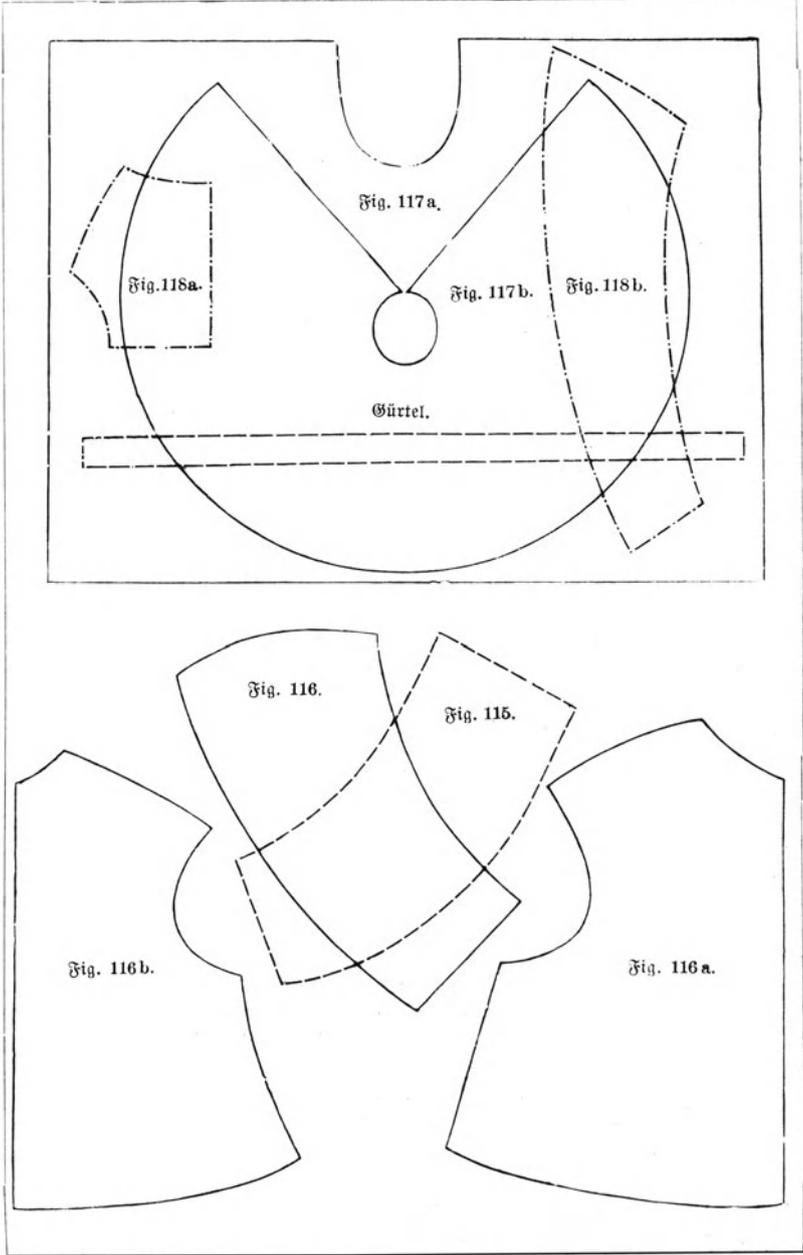


Fig. 119. Mariechens Wohnhaus.

nämlich daß sie bei ihren Einkäufen die richtigen Größenverhältnisse im Auge behalten. Der Größe des Hauses muß die Größe der Puppen entsprechen, die es bewohnen, und dieser wieder die Größe der Möbel usw. Um mich deutlicher auszudrücken: Du siehst ein, daß deine Eltern kein Haus bewohnen, in dessen Zimmern sie bis an die Decke reichen, und du würdest überrascht sein, wenn dein Papa aus einer Tasse — so groß wie ein Waschbecken — seinen Kaffee trinken wollte, oder wenn Mamas Kommode ihr nur bis an die Knie reichte; ebensowenig darfst du unverhältnismäßig große oder kleine Möbel für die Bewohner deines Puppenhauses anschaffen. Die besten Bewohner der Puppenhäuser sind Gliederpüppchen, die sehr



Schnittmuster zu Puppenkleidern.

wohlfeil und in allen Größen zu haben sind. Wenn die ganze Hausbewohnerschaft — bestehend aus Vater, Mutter, Kindern und Diensthöten — ausgewählt und nach ihrem Alter und Stand sorgfältig gekleidet ist, kannst du sie in den verschiedenen Zimmern verteilen. Ist nach unserer Angabe alles recht nett und ordentlich hergestellt, so wird das Puppenhaus — wenn auch nicht modisch „stilvoll“ — einen höchst niedlichen Anblick bieten und dir eine endlose Quelle des Vergnügens werden.

100. Das große Puppenzimmer. Beinahe noch mehr Freude als ein ganzes Puppenhaus kann eine große Puppenstube machen, eine Stube, so groß nämlich, daß sie auch den lebendigen Puppen — den kleinen Mädchen selbst — zum Aufenthalt zu dienen vermag. Eine spanische Wand — viereckig — die etwa die Hälfte eines mittelgroßen Zimmers einnimmt, innen tapeziert und mit zwei Fenstern zum Öffnen und zum Schließen sowie mit einer ebensolchen Tür versehen, wäre hierzu das Haupterfordernis. Die Möbel wähle nach Belieben. Ich habe eine sehr geschmackvolle Puppenstube gesehen, die eine hellgrüne Tapete hatte und Möbel aus Scharlachtuch. Zwischen den zwei Fenstern, der Tür gegenüber, stand ein rot gepolstertes Sofa, vor diesem ein runder Tisch, und im übrigen Zimmer verteilt befanden sich sechs gleichfalls rot gepolsterte Stühlchen. Über dem Sofa hing ein Spiegel mit vergoldetem Rahmen, an der Wand rechts stand eine Stagere mit vielen kleinen Nippfassen, an der Wand links befand sich die wohleingerichtete Kommode, und zu beiden Seiten der Tür waren zwei mit roten Vorhängen überdeckte Bettchen. Es fehlte auch der Klingelzug nicht, und sogar eine allerliebste Schaukel war vorhanden, in welcher sich die Puppentöchter stundenlang schaukeln ließen. — Du kannst nun diese Einrichtung verändern, wenn du Lust dazu hast und dir von Zeit zu Zeit neue Gegenstände anschaffst. Um das Tischchen können sich gut sechs Puppen gruppieren, die Kaffee oder Tee in Gemeinschaft trinken wollen. Siehe dann zu, daß es den Damen an nichts fehle, und vergiß nicht, ihnen das Gebäck fleißig anzubieten. Des Abends mußt du Madame zu Bett bringen und ihr des Morgens beim Ankleiden behilflich sein. Nach Tische ist ein kleiner Spaziergang zu empfehlen, dann wird gearbeitet, oder es werden Besuche empfangen — kurz, wie Mama selbst es macht, muß deine liebe Puppe es auch machen.

101. Puppenwäsche. Haben Hannchen, Minchen, Jda, und wie deine Puppentöchter alle heißen, ihre Kleider schmutzig gemacht, so muß unsre kleine Hausfrau an die Wäsche denken. Wenn du alle vier Wochen waschen läßt oder selbst wäschst, ist dies nicht zu oft. Nun will ich dir aber auch noch sagen, wie du recht ordentlich und gewissenhaft die große Arbeit der Kleiderreinigung vornehmen kannst; hör' einmal!

Vor allem mußt du „die Wäsche zählen“, d. h. du suchst alles schmutzig Gewordene zusammen, sortierst es gehörig und zählst die einzelnen Stücke, die du dann in ein Waschbüchlein einträgst. Ein recht praktisches Waschbuch erhältst du, wenn du die aufzuschreibenden Gegenstände folgendermaßen einteilst:

	12. Juni	14. Aug.	11. Sept.	usw.
Betttücher	6			
Kissenüberzüge	6			
Vorhänge	8			
Handtücher	12			
Servietten	12			
Tischdecken	4			
Kleider	3			
Schürzen	12			
Hemden	9			
Strümpfe	9 Paar			
Unterröcke	6			
Hanben	8			
Nachtjackchen	5			
Taschentücher	15			
Kragen	9			
Manschetten	9 Paar			

Jedesmal trägst du die beim Zählen erhaltene Summe der einzelnen Sachen in ein kleines Viereck des Waschkzettels ein. Dies gehört zur Ordnung.

Ist die Wäsche auf diese Art hübsch sortiert, so mache davon drei Häuflein: eines aus den groben Gegenständen, das andere aus den bunten Kleidungsstücken (Rattunröckchen usw.) und das dritte aus den feinen Sachen, wie Krägelchen u. dgl.

Jetzt wird eingeseift. Tauche alle Wäsche, ausgenommen die bunte, in lauwarmes Wasser, ringe jedes Stück wieder aus, breite eines nach dem anderen auf einen Tisch und reibe es tüchtig — besonders an den schmutzigsten Stellen — mit Waschseife ein. Dann rolle jedes einzelne Stück fest zusammen und lege es in einen kleinen Zuber. Hier bleibt die Wäsche etwa einen halben Tag lang liegen.

Ist sie nach dieser Zeit gehörig von der Seife durchzogen, so übergieße sie mit warmem Wasser und wasche sie recht sauber. — Nun koche sie eine Viertelstunde lang in deinem zugedeckten Wasserkesselfchen und wasche sie noch einmal in warmem Wasser mit Seife mäßig durch, bis sie zu völliger Weiße gelangt. Hierauf drehe sie Stück für Stück aus, lege sie in ein Züberchen, gieße so viel lauwarmes Wasser darüber, daß sie ganz davon bedeckt ist, und laß sie so mehrere Stunden stehen. Zuletzt wird sie durch kaltes Wasser gespült.

Die bunte Wäsche darf nicht gekocht, sondern nur in warmem Wasser mit Seife ausgewaschen werden, da die nicht ganz echt gefärbten Stoffe durch das Kochen ihre Farbe verlieren. — Bei den feinen Sachen nimm dich in acht, zu stark zu reiben, denn sie zerreißen sonst leicht. Auch

ist es überhaupt ratsam, alle schadhafte Stellen vor dem Waschen auszubessern.

Nach dem Waschen kommt das Trocknen. Die Gegenstände, welche nicht gestärkt zu werden brauchen, hänge nun auf den Bindfaden und befestige sie mit kleinen Klammern. Die anderen Sachen bringe in einen eignen Korb und stärke sie auf folgende Weise:

Nimm einen Eßlöffel feines Stärkemehl in eine Schüssel, rühre es mit kaltem Wasser sorgfältig zu einem glatten Teige, dann gieße unter beständigem Umrühren siedendes Wasser daran, bringe den dünn gewordenen Brei in einer Pfanne an das Feuer, laß ihn unter fortwährendem Rühren einige Minuten kochen, presse ihn hierauf durch ein sauberes Tuch und gieße einige Tropfen Blauwasser hinein. Kleider und Schürzen bedürfen einer dickeren Stärke, Vorhänge hingegen nur einer ganz dünnen; letztere werden aber nach dem Stärken leicht geklopft, damit sie hübsch gleichmäßig steif werden. In neuerer Zeit wird auch viel ungekochte rohe Stärke gebraucht, doch für feinere Wäsche ist die gekochte unbedingt vorzuziehen.

Kannst du die Wäsche im Freien aufhängen, so ist dies viel besser als im Zimmer; am besten ist es, sie auf einem sonnigen Rasenplatze etwas zu bleichen, wobei du sie fleißig begießen darfst.

Vor dem Bügeln oder Plätten wird die Wäsche leicht eingesprenzt. Die eingesprenzte Wäsche bleibt hierauf mehrere Stunden liegen, damit das Wasser sie recht ordentlich durchziehe.

Das Bügeln selbst laß lieber von deiner Mama oder großen Schwester besorgen, du könntest dich leicht brennen und fürchterliche Schmerzen davontragen. Willst du es aber, wenn du schon älter bist, mit dem „Selbstbügeln“ versuchen und die Mutter hat dir die Erlaubnis dazu erteilt, so laß dir ein paar kleine Bügelstähle in das Feuer legen und, wenn sie glühend sind, in die Eisen füllen. Unterdessen bedecke einen einfachen Holztisch mit wollenen Tüchern und lege diese recht glatt auf. Die Kunst des Bügelns erlernst du hauptsächlich durch Übung, doch kannst du einige Winke darüber wohl benutzen. Breite jedes Stück ausgestreckt und faltenlos über den Tisch und führe das Bügeleisen stets in sädengerader Richtung gleichmäßig und rasch. Bei feuchten Stellen darfst du auch etwas aufdrücken. Hast du etwa falsche Falten gebildet, so fahre schnell mit einem feuchten leinenen Bäuschchen über die faltige Stelle und bügle sie von neuem. Hüte dich, das Bügeleisen auf dem Tische stehen zu lassen, vielmehr stelle es immer gleich nach dem Gebrauch auf das eiserne Gestell oder den Kof. Stickerien müssen auf der linken Seite auf weicher, wollener Unterlage gebügelt werden, damit das Muster auf der rechten Seite erhaben hervortrete. Ist ein Stück glatt überbügelt, so lege es sädengerade in beliebiger Form zusammen und hebe es erst auf, nachdem es einige Stunden lang im Zimmer getrocknet ist. Ein wohleingerichteter Weißzeugschrank ist der Stolz der deutschen Hausfrau; laß ihn auch deinen Stolz sein, liebes, kleines deutsches Mädchen!

102. **Mittel zum Waschen der Puppenköpfe aus Papier maché.** Hat sich dein Töchterchen im Gesicht schmutzig gemacht, so kannst du es leicht reinigen, indem du ein kleines Stückchen Butter weich werden läßt, ein sauberes Leinwandläppchen damit bestreichst und nun sachte mit der Butter über das Gesicht deines beschmutzten Lieblings fährst, bis es seine ursprüngliche Weiße wieder erhalten hat. Dann reibe es mit einem reinen Teile des Lappchens trocken. Nimm dich aber in acht, nicht diejenigen Teile des Gesichts mit der Butter zu reiben, die rot oder dunkel sein müssen, wie Wangen, Lippen und Augenbrauen, sonst könnte das Puppenkind das Aussehen einer Schwerkranken erhalten. Die Butter nimmt nämlich nicht nur alle Unreinigkeiten, sondern auch alle Farbe fort. Ebenso rate ich dir, nicht so heftig beim Waschen aufzudrücken und das Bad nicht zu oft zu wiederholen, damit du nicht Flecken in das Antlitz der Kleinen bringst, die ihr das Ansehen einer Pockennarbigen verleihen. Die früher beliebten Wachsöpfe werden, ihrer Zerbrechlichkeit wegen, jetzt nur noch selten gesucht.

103. **Echtfarbige Seidenstoffe zu waschen.** Das schönste seidene Kleid deiner Ida ist durch langen Gebrauch ganz trübe geworden. Wie fängst du es nun an, es so zu reinigen, daß es wieder wie neu aussieht? — Warte, ich weiß ein Mittelchen und will dir's hier mitteilen.

Seide darf nur kalt, nie warm, gewaschen werden. Nimm deshalb Flußwasser, $\frac{1}{10}$ Ammoniakflüssigkeit und Seife nach Verhältnis. Mit dieser Mischung wasch das echtfarbige Kleid tüchtig durch und spüle es nachher in fließendem Wasser noch einmal aus. Der Stoff wird wieder wie neu aussehen.

104. **Tintenflecke aus der Wäsche zu bringen.** Es kann dir wohl passieren, daß du beim Brieffschreiben mit der Feder zu nahe an das weiße Kleid deiner Puppe kommst und einen großen Flecken darauf machst. In diesem Falle nimm zwei Gewichtsteile Weinstein und mische sie mit einem Gewichtsteil Alaunpulver. Der unglückliche Fleck wird vor deinen Augen verschwinden, sobald du ihn mit dieser Mischung einreibst.

105. **Vergilbte Wäsche wieder weiß zu machen.** Wenn deine Tisch- oder Puppenwäsche zu lange in der Kommode liegt, vergilbt sie, d. h. sie verliert ihre schöne weiße Farbe und erhält ein gelbliches Ansehen. Du kannst sie aber mit wenig Mühe wieder weiß machen, indem du sie in sauer gewordener Buttermilch wäschst und sie einige Zeit darin liegen läßt. Größere Wäsche muß länger liegen als feine. Dann wasche sie in lauwarmem Wasser mit Seife, spüle sie in kaltem Wasser nach und trockne sie. — Hilft dieses Mittel nicht beim ersten Male, so versuche es zum zweitenmal. Dann hilft es sicher.

106. **Fettflecken aus bunten Sachen zu vertilgen.** Reibe den Flecken mit Eigelb ein, das du mit etwas Branntwein angerührt hast. Ist nun der Fleck verschwunden, so spüle die Stelle mit reinem Wasser aus.

107. **Obst- und Weinflecken aus dem Tischzeuge zu entfernen.** Bestreiche diese Flecken, solange sie noch naß sind, mit Butter oder Anschlitt — und sie werden beim Waschen leicht herausgehen.

5.

114. Alles still in süßer Ruh!
 Drum, mein Püppchen, schlaf auch du!
 Draußen säufelt nur der Wind,
 Su! ju! ju! Schlaf ein, mein Kind!

115. Wenn die Kinder müde sind,
 Gehen sie ins Bett geschwind,
 Und das liebe Mütterlein
 Singt in süßen Schlaf sie ein.

6.

116. Gio, popeio, was raschelt im Stroh?
 Die Gänzlein gehn barfuß und haben kein' Schuh',
 Der Schuster hat 's Leder, kein' Leisten dazu,
 Kann er dem Gänzlein auch machen kein' Schuh'.

Gio, popeio, schlag' Küchelchen tot,
 Legt mir kein' Eier und frißt mir mein Brot;
 Kuppen wir ihm dann die Federchen aus,
 Machen dem Püppchen ein Bettlein daraus.

7.

117. Schlaf, Püppchen, schlaf!
 Am Himmel ziehn die Schaf',
 Die Sternlein sind die Lämmerlein,
 Der Mond, der ist das Schäferlein,
 Schlaf, Püppchen, schlaf!

118. Schlaf, Kindchen, schlaf,
 Schlaf bis morgen früh,
 Bis der Hahn im Häuschen
 Ruft sein Kikeriki.
 Kikeriki! Kikeriki!

8.

119. Meh, Lämmchen, meh!
 Das Lämmchen lief im Schnee;
 Es stieß sich an ein Steinchen,
 Da tat ihm weh sein Beinchen,
 Da sagt das Lämmchen Meh!

Meh, Lämmchen, meh!
 Das Lämmchen lief im Schnee;
 Es stieß sich an ein Stöckchen,
 Da tat ihm weh sein Köpfchen,
 Da sagt das Lämmchen Meh!

Meh, Lämmchen, meh!
 Das Lämmchen lief im Schnee;
 Es stieß sich an ein Sträuchelchen,
 Da tat ihm weh sein Bäuchelchen.
 Da sagt das Lämmchen Meh!

Meh, Lämmchen, meh!
 Das Lämmchen lief im Schnee;
 Es stieß sich an ein Hölzchen,
 Da tat ihm weh sein Halschen,
 Da sagt das Lämmchen Meh!

9.

Wenn das Kind sein Püppchen ins Bett legt.

120. Komm her, mein liebes Döckchen,
 So niedlich und so nett,
 Ich zieh' dir aus dein Rüdchen
 Und leg' dich jetzt ins Bett.

Mein allerliebste Täublein!
 Für deinen Federhut
 Setz' ich dir auf ein Häublein,
 Es steht dir gar zu gut.

Der Strohsack ist gerüttelt,
 Das Leintuch frisch und fein,
 Die Kissen sind geschüttelt,
 So, steige nur hinein!

Jetzt wirst du nichts mehr brauchen,
 Ich zieh' den Vorhang zu;
 Ei, schließest schon die Augen?
 Wünsch' angenehme Ruh'!

Spiele mit dem kleinen Schwesterchen. Nachdem du lange genug mit deiner Puppe gespielt und dich als geschickte kleine Mutter gezeigt hast, erhältst du vielleicht den ehrenvollen Auftrag, dein Schwesterchen zu halten und ein Stündchen mit ihm zu spielen. Natürlich liegt dir's am Herzen, dem lieben Kinde die Zeit recht angenehm zu vertreiben und seine Aufmerksamkeit bald auf diese, bald auf jene sinnige Weise zu fesseln. Wenn das Kleine schrie oder gar von dir fort verlangte, welche Not wäre das! — Nein, du weißt so freundlich mit ihm umzugehen, verstehst so gut, ihm ein Lächeln, wohl auch ein munteres Lachen abzulocken, daß „Klein-Männchen“ nirgends lieber ist als bei seiner verständigen Schwester.

Wie fängst du es nun an, daß dem Liebling die Zeit nicht lang werde?

121. Erst nimmst du ein Halstuch, eine Schürze oder was du eben bei der Hand hast, und bedeckst damit sein Köpfchen. Es geht dann dem Schwesterchen wie dem Vogel Strauß, von dem erzählt wird, er meine, niemand sähe ihn, wenn er den Kopf versteckt und er selbst niemand sehen kann. Hast du kein Kleidungsstück in der Nähe, so halte deine Hand vor Männchens Augen und rufe: „Kuckuck! Kuckuck!“ — dann nimm sie rasch weg, und du wirst hören, wie das Kleine in Jubel gerät über den plötzlichen Wechsel von Licht und Dunkel. — Später schließt es wohl selbst die Augen und neckt dich, indem es „Kuckuck!“ ruft.

Hat dieses einfache Spiel eine Weile gedauert, so nimm Männchen hübsch auf deine Knie und singe:

122. „So fahren, so fahren	Wenn sie größer wachsen,
die Jüngferlein,	Reiten sie nach Sachsen,
Wenn sie noch kleinwinzig sein;	Reiten auf des Königs Schloß,
Wenn sie größer werden,	Schießen da Pistolen los.
Reiten sie auf Pferden;	Piff! Paff! Puff!

Bei den beiden ersten Zeilen machst du eine leise schaukelnde, oder mehr wiegende Bewegung; bei den zwei nächsten schnellst du die Kleine etwas in die Höhe — immer höher und höher — bis du bei den drei Worten „Piff! Paff! Puff!“ das Jüngferchen sanft in den Schoß fallen läßt.

Große Sorgfalt ist hierbei zu empfehlen, wie überhaupt bei dem Spielen mit den kleinen Kindern, da ein einziger Fall das Glück eines ganzen Menschenlebens zerstören kann. Gar manches Mädchen, das verwachsen und schief einhergeht, wäre schlank wie eine Pappel, wenn seine Kinderfrau es nicht unvorsichtigerweise hätte fallen lassen. — Aber auch du selbst nimm dich in acht, indem du deine dir so liebe Last nicht zu lange auf den Armen hältst, du könntest dich sonst übermüden und würdest die schlimmen Folgen nur zu bald einsehen müssen. — Und nun weiter!

123. Wenn du etwa sechsmal Pistolen losgeschossen hast, kannst du eine ruhigere Beschäftigung mit deinem kleinen Schützlinge vornehmen. Lege deine Hand auf den Tisch und erzähle ein Geschichtchen von fünf Mäuschen, die vor dem bösen Kater davonlaufen. Die Mäuschen sind deine fünf Finger. Laß sie rasch hin und her krabbeln, und wenn das Kind ein

Weilchen darüber gelacht hat, fahre mit der Hand gegen seine Brust bis zur Halsgrube hinauf, wo du ein klein wenig kitzelst (aber nicht arg) und die verfolgten Tierchen ihre Zuflucht, das Mausloch, finden läßt.

124. Ähnlich ist das Spiel mit dem Hühnchen. Du nimmst deine linke Hand, fährst dann langsam der Kleinen im Gesichte hinauf und sagst, indem du einen Finger vor den anderen setzt, die Bewegungen des Kletterns nachahmend: „So gehen die Hühnchen schlafen“; bist du bei der Stirn angelangt, so sagst du: „So stehen sie wieder auf!“ und fährst dabei rasch mit der glatten Handfläche am Gesichte herunter. Hast du dies nun einigemal wiederholt, so mache die Bewegungen umgekehrt: laß die Hühnchen von der Stirn nach dem Munde zu schlafen gehen und nach obenhin wieder aufstehen. Letzteres geht nicht so glatt, ist aber nicht weniger possierlich.

125. Du hast bemerkt, daß dein Schwesterchen stets vergnügt aufhört, wenn Musik ertönt. Sieht es dich einmal am Klaviere, so fängt es an zu jubeln und mit Händchen und Füßchen zu strampeln. Du spielst ihm dann ein lustiges Stückchen vor und machst seine Freude dadurch vollkommen. Ist aber kein Klavier in der Nähe und du möchtest deinem Liebling doch ein ähnliches Vergnügen bereiten, so nimm deine beiden Hände und ahme damit das Klavierspiel nach; die fünf Finger der linken Hand stellen die Tasten vor, mit der anderen schlägst du diese Tasten an. Natürlich darfst du nicht vergessen, eine Melodie dabei zu trällern, um die Täuschung möglichst zu vervollständigen. Gelegentlich nimm auch Amschens Patschhändchen und spiele damit auf dem Fingerklaviere. Das wird großen Spaß bei der Kleinen erregen.

126. Ein bekanntes Spielchen, das wir aber doch hier erwähnen wollen, ist das „Kuchenbacken“. Du klatschest die Hände deines lieben Schwesterchens ineinander, indem du singst:

„Patsche, patsche Kuchen,	Eier und Salz, Butter und Schmalz,
Der Bäcker hat gerufen,	Milch und Mehl,
Will er gute Kuchen backen,	Safran macht den Kuchen gel (gelb).“
Muß er haben sieben Sachen:	

127. Kennst du auch das schöne Liedchen vom lustigen Mariannchen? Warte, das will ich dir sagen. — Es heißt so:

„Hopp, Mariannchen! Hopp, Mariannchen!
 Laß dein Büppchen tanzen,
 Hat ein Stückchen Brot im Sack,
 Schmeckt wie Pomeranzen,
 Pomeranzen ess' ich gern
 Und mein Annchen küß' ich gern.“

Zur Begleitung des Gesanges machen deine Hände die Bewegung des Tanzes, indem du beide hin und her drehst.

128. Wenn du mit deinem Schwesterchen ans Fenster trittst, seht ihr gerade vor euch den großen Turm der Kirche. Ihr könnt aber auch einen

Turm sehen, ohne ans Fenster zu gehen, und zwar einen sehr schönen und doch sehr wenig kostspieligen. Hier steht er! Du legst dabei beide Hände mit den Handflächen aneinander, so daß die Fingerspitzen nach oben zeigen. Die Spitzen der Mittelfinger sind die Turmspitzen.



Fig. 120. Der Kaufladen.

129. Auch noch andere Kunststückchen kannst du mit deinen Händen ausführen, wenn du geschickt bist und ein wenig Geduld übst; z. B. einen Kaufladen. Lege die beiden Zeigefinger übereinander, wie Fig. 120 zeigt; sie bilden den Laden-tisch; die übrigen gegeneinander stehenden Finger stellen das Gewölbe des Kaufmanns vor; die Daumen sind die Käufer oder Kunden. Poche nun mit dem einen Daumen gegen den Tisch oder rufe mit feiner Stimme: „Klingling! Klingling!“ — Gleich erscheint der Ladenbursche (du legst den kleinen Finger an den Ladentisch) und fragt: „Was befehlt Madame?“ — „Feines Seidenzeug; himmelblau mit weißen Streifen.“ — „Schon gut, werde es gleich bringen.“

Nun verschwindet Gottlieb, der Ladenjüngling, und läßt Madame einige Minuten warten, bis er das Gewünschte gefunden. Diese unterhält sich einstweilen mit ihrer Nachbarin (d. i. dem anderen Daumen), die unterdessen auch in den Laden getreten ist, um gleichfalls etwas einzuhandeln.

„Ah, Madame Mademacher, freut mich, Sie hier zu treffen; wie munter Sie aussehen! Geht alles gut zu Hause? Wie befindet sich der Herr Gemahl? Was machen die lieben Kinderchen?“

„Danke; es geht vortrefflich usw.“

Endlich kommt Gottlieb und bringt die Seide. Es wird hin und her gehandelt, der Vertrag geschlossen, und Madame Abendrot geht grüßend ab, um einer anderen Käuferin Platz zu machen. Hat Gottlieb mit seinen Waren einige Zeitlang gehandelt, so läßt du zwölf Uhr schlagen; bim, bam usw. — dann rufe mit tiefer Stimme (den Kaufmann vorstellend): „Gottlieb, mach den Laden zu!“ — Gottlieb antwortet (fein): „Ja, Herr!“ — und das ganze Gebäude stürzt zusammen, indem du die Hände auseinander bringst, um irgendeine andere Beschäftigung damit vorzunehmen.

130. Es versteht sich von selbst, daß du das Spiel nach Belieben umändern kannst. Du wählst z. B. statt der Modewarenhandlung einen Kramladen, läßt ein Dienstmädchen eintreten oder stellt eine Weinschenke dar: kurz, du darfst dabei deine Phantasie spielen lassen, wie du deine Hände spielen läßt.

131. Ist der Tag hell, und es scheint Frau Sonne recht freundlich ins Zimmer, so kannst du die kleine Anna in großes Staunen versetzen, indem du einen Spiegel so hältst, daß die Strahlen darauf fallen. Diesen Spiegel bewege vor der Wand hin und her, und es wird ein glänzender

Nack sichtbar werden, den das Schwesterchen umsonst zu erschrecken sucht. Du magst dabei von einem Vöglein erzählen, einem Kästgen oder Mäuschen — jedenfalls ist das Spiel kein langweiliges.

132. Wilde mit deinen Händen ein Körbchen und singe:

„O seht einmal dies Nestchen klein!“

Hierauf laß das Händchen des Kindes hineinlegen und halte es ein wenig fest, indem du fortfährst:

„Fünf Vöglein setzen sich hinein.“

Wiederhole diese Zeile dreimal und singe dann, immer leiser werdend:

„Schlaf, schlaf, schlaf!“

Haben die Vöglein ausgeschlafen, so nimm beide Hände auseinander, fahre damit in die Höhe, zapple ein wenig mit den Fingern und sage:

„Jetzt fliegen sie alle fort!“

Manchen wird mit seinen Händchen deine Bewegungen bald nachahmen.

133. Ihr habt gewiß einen Kanarienvogel im Zimmer, den du manchmal bedauerst, weil er im Gefängnis sitzen muß, statt draußen in der Luft herumzufliegen. Der Anblick des armen Tierchens gibt dir die Idee zu einem recht netten Spiele. Lege deine Hände mit den Fingern so übereinander, daß sie sich kreuzen und auf diese Weise ein Gitter bilden; dann sage, sie seien der Käfig oder das Gitter. Jetzt bezeichne einen Finger des lieben Mannchens als den Kanarienvogel und richte es so ein, daß das Vöglein in das Gitter gerät, das sich rasch schließt — indem du die Finger aneinander drückst — und seine Beute festhält. Erst wenn das Schwesterchen recht schön bittet, läßt du sein Fingerchen wieder frei. Du sagst dabei: „Da! Vöglein flieg!“ — Wie jubelt und jauchzt das Kind, wenn der Finger seinem Gefängnisse entschlüpft!

134. Eine Brücke kannst du bauen, indem du die Fingerspitzen deiner Hände, wie Fig. 121 zeigt, fest gegeneinander hältst. Über diesen Steg dürfen freilich keine schweren Lastwagen fahren, aber Manchen mag getrost seine Gliederpüppchen darüber spazieren lassen, ohne daß das Gerüst einstürzt.

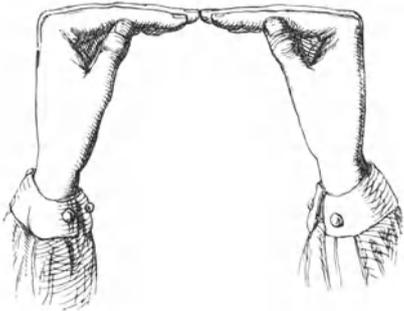


Fig. 121. Die Brücke.

135. Bist du schon in einem wirklichen Walde gewesen? — Dann hast du gewiß auch schwarze Männer gesehen, die an einem Holzstöße arbeiten. Es sind dies Köhler, brave Leute, die keinem Menschen etwas zuleide tun, geschweige einem artigen kleinen Mädchen. Willst du mit den Händen die Hütte nachahmen, in welcher die Köhler wohnen, so legst du sie ähnlich wie vorhin, als du den Turm damit darstelltest; nur hältst du sie unten weiter voneinander entfernt. Diese Köhlerhütte zeige dem Schwesterchen und erzähle ihm dabei, was du eben gelesen.

136. Nicht so kunstlos wie die K^öhlerh^ütte ist unser st^ädtisches Haus gebaut. Sieh einmal, wie ein Dach — der sogenannte Dachstuhl — inwendig aussieht, und dann zeige es auch deinem Lieblinge (s. Fig. 122).



Fig. 122. Das Dach.

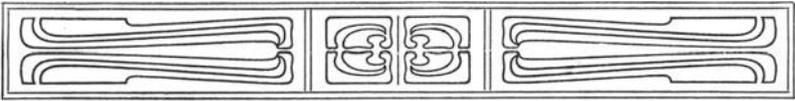


Fig. 123. Das Fenster.

137. Und endlich ein Fenster! Wie viele müssen daran arbeiten! — Das Fenster, das du deinem Schwesterchen aber vor die Augen hältst, indem du Fig. 123 mit den Fingern nachmachst, ist einfacher Art, und doch kann man sehr gut durchsehen. Probiere es nur einmal!

138—142. Mit Hilfe der beiden Hände läßt sich noch eine Anzahl verschiedener Dinge der nächsten Umgebung und des täglichen Lebens nachahmen, die dem kleinen Schwesterchen Unterhaltung und Vergnügen gewähren. In derselben Weise, wie du vorhin eine Brücke machtest, kannst du auch 1. eine Tür darstellen, durch welche der kleine Schelm durchkriecht. Die eine hohle Hand oder beide Hände zusammengehalten, ähnlich wie sie vorhin ein Vogelnestchen bildeten, können jetzt wieder 2. als Kahn oder Schiff gedacht werden. Als Passagiere können sie ein Püppchen, eine Blume, das Händchen der Kleinen usw. aufnehmen und dann eine Schnellfahrt mit oder ohne Hindernisse auf dem Tische ausführen.





Allerlei Spiele mit Papier, Hölzchen und Faden.

143—152. **Figuren-Legen und -Falten.** Nimm einen halben Bogen Papier und stelle dir die Aufgabe, daraus verschiedene Figuren zu legen und zu falten. Mit der bloßen Hand kannst du zustande bringen: 1. kleine Schreibbücher, 2. Kaufmannstüten, 3. viereckige Kästchen, 4. Dächer mit Ninnen, 5. runde und viereckige Hüte, 6. Bänke, 7. Häuschen, 8. Schlitten 9. Schiffe, 10. Vögel und andere Figuren.

153. Kleine Dreiecke aus weißem, schwarzem oder buntem Papier, die du dir leicht mit der Schere schneiden kannst, bieten dir Mittel, auf dem Tische die niedrigsten Figuren zu legen.

154. Noch besser eignen sich bunte Pappstückchen dazu. Du kannst daraus Parfettfußböden, Sterne, Orden, Sonnen, Landschaften, Tiere, Blumen usw. darstellen. Die Figuren 127—130 geben Beispiele davon.

155. Hierher gehört auch das Ausstechen von Figuren und das Ausschneiden von Blumen und Bildern, Kränzchen zu Weihnachtsbäumchen und Lampenschirmen usw., endlich auch das Aufkleben von Bildern auf starkes, blaues Papier, Pappdeckel oder Holz.

156. Zu dem Ausstechen bedarf es keiner besonderen Anweisung. Du magst auf dem Papier die hübschen Figuren selbst entwerfen oder abzeichnen und in regelmäßigen Stichen durchstechen. Kannst du noch nicht zeichnen, so nimm einen Bilderbogen und lege darauf einen Bogen durchsichtiges Papier. Nun steich mit kleinen, voneinander gleichweit entfernten Nadelstichen die Umrisse der Figuren nach und halte diese ausgestochenen Figuren auf den durchsichtigen Bogen an das Licht, so wirst du sie deutlich sehen und wiedererkennen; noch schöner ist es, wenn du sie nachher mit einem feinen Scherchen recht akkurat ausschneidest. Einige solcher Figuren zum Ausstechen zeigen die Fig. 124 und 125; sie können ganz hübsch zur Verzierung eines Briefbogens oder eines Geburtstagswunsches dienen.

157. Fig. 131 stellt ein Buchzeichen in halber Größe dar, das ebenfalls ausgestochen ist, und dessen dunkle Stellen blau, die hellen gelb gemalt werden.

158. Fig. 126 ist ein ausgestochenes Kärtchen, das du ausschneiden und einer Freundin schenken magst.

159. Die Fig. 134—152 zeigen dir, wie du aus wenigen schmalen Papierschnitzelchen oder Holzstückchen die verschiedenartigsten Figuren legen kannst. Schon das einzelne Hölzchen kann jetzt als Spazierstock, nun als Lanze, dann als Kerze, Fahnenstange, Schreibfeder usw. gedacht werden.

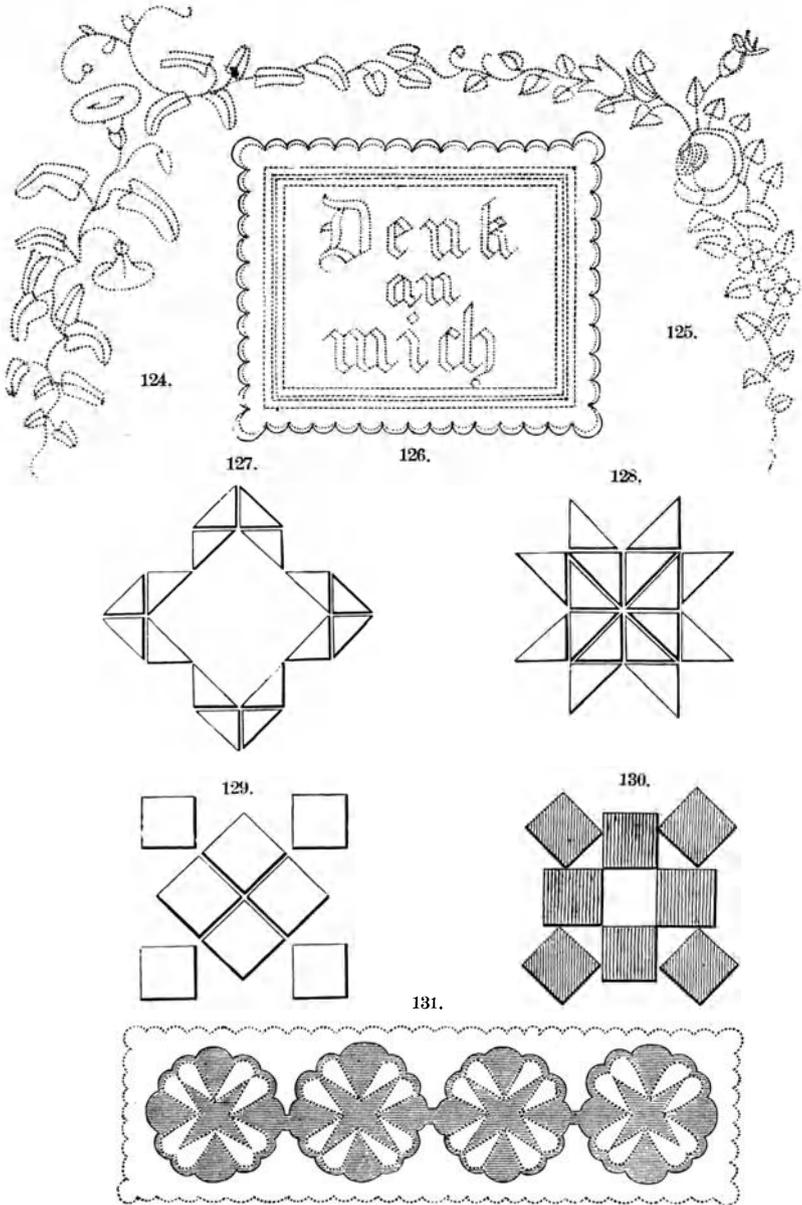


Fig. 124—131.

Fig. 124—126. Verzierungen eines Briefbogens oder Geburtstagswunsches (auszustecken).
 Fig. 127—130. Figuren aus bunten Papierstüchchen zu legen. Fig. 131. Buchzeichen, auszustecken
 und zu malen; die dunklen Stellen blau, die hellen gelb.

Zwei geben bereits Kreuz und Winkel, mehrere werden zu Tisch, Haus, Altar, Kelch, Denkmal, Turm, Wegweiser, Taubenhaus, Pfeil, Drachen usw.

160. Spitzt man die Stäbchen an den Enden zu, so lassen sie sich in Erbsen einstecken, die man in warmem Wasser gequellt hat. Mit ihrer Hilfe baut das Kind einen Stuhl und einen Tisch, Bilderrahmen, Haus, Stern, Gartengeländer, Tor, Brücke, Turm usw.

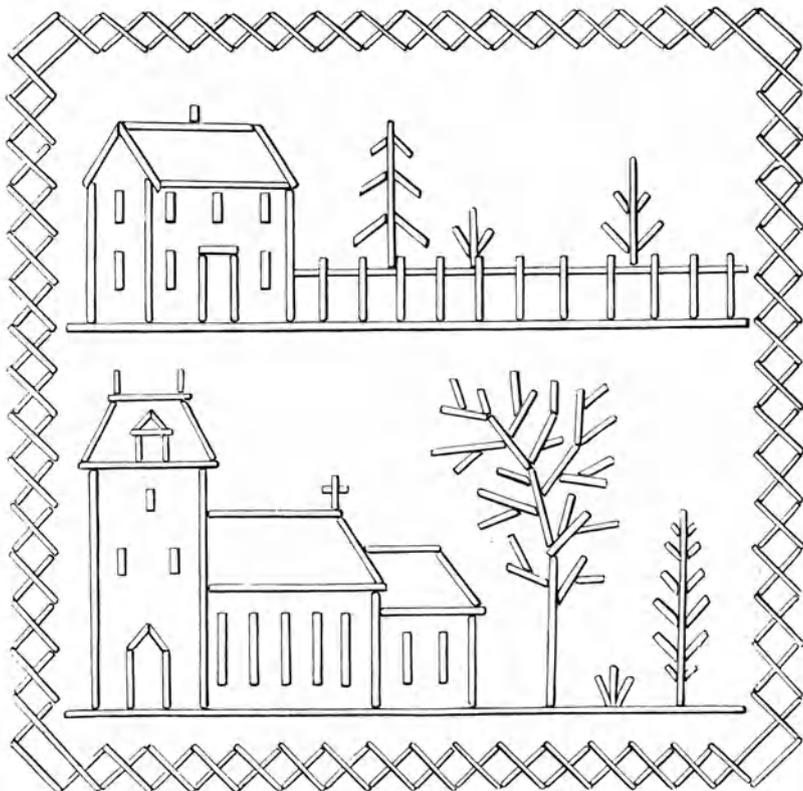


Fig. 132, 133. Figuren aus Stöckchen oder Papierstreifen zu legen.

161. Haben die Kinder am Winterabend den Fidißbecher mit neuem Material gefüllt, so verwenden sie einige der schlanken Papierstreifen zu Figuren, die durch einmaliges oder doppeltes Umbrechen in mannigfach wechselnder Weise sich darstellen lassen. Einfache viereckige oder dreieckige Rahmen, desgleichen doppelte, ineinander verschränkte, werden die ersten Kunstzeugnisse dieser Art sein.

162. In welcher Weise man durch Brechen des Papiers recht hübsche Figuren hervorbringen kann, darüber werden dir die Abbildungen

Fig. 158—175 leichter und besser Anweisung geben als eine lange Beschreibung.

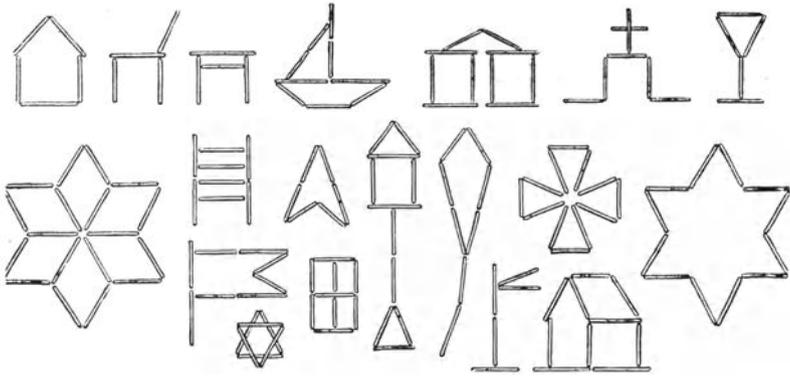


Fig. 134—152. Figuren aus gelegten Holzstäbchen.

163. Nimmt man zum Papierbrechen eine kleine Schere oder ein Messerchen zu Hilfe, so wird dadurch noch eine viel größere Menge von Dingen möglich, ja geradezu eine unendliche für die, welche sich mit Schere

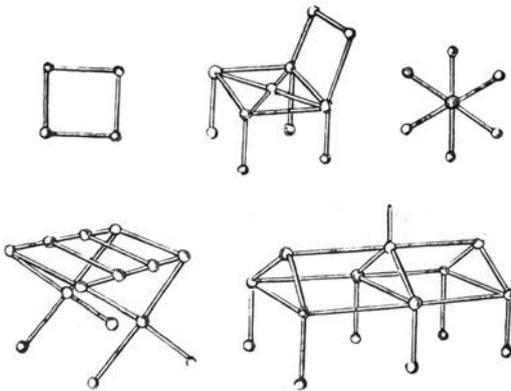


Fig. 153—157. Erbsenarbetten.

und Messer erst etwas Geschicklichkeit erworben haben. Auch von diesem geben wir einige der leichteren und bemerken dabei, daß das Papier stets in der Mitte zusammengefaltet, also doppelt ist. Sobald das Durchschneiden der übrigen Linien beendet, legt man das Papier auseinander, und die junge Künstlerin wird sehr bald sehen, welche Stücke als Beine bei Tischen, Stüh-

len usw. abwärts und welche andere als Lehnen aufwärts gebogen werden müssen. Fig. 188 wird ein Schlitten, Fig. 189 ein Sofa, Fig. 186 eine Bettstelle, 187 ein Baum, 184 und 185 Stühle verschiedener Art, 183 ein runder Tisch, 176 ein dergleichen eckiger. Fig. 177—180 sind Figuren, die sich recht hübsch zum Ausschmücken des Weihnachtsbaumes eignen; bei ihnen ist das Papier vierfach zusammengebroschen, bei Fig. 177 sogar achtfach. Der Doppelfstreifen Fig. 181 liefert das Material zu der künstlichen Blume Fig. 182.

164. Wir geben außerdem den kleinen kunstliebenden Mädchen eine Anzahl Vorlagen zu Figuren, die sie leicht ausschneiden können. Ihr legt dabei ein Stückchen steifes Papier, vielleicht ein Stück von einem blauen Buchumschlage, der nicht mehr benutzt wird, in der Mitte mit scharfem

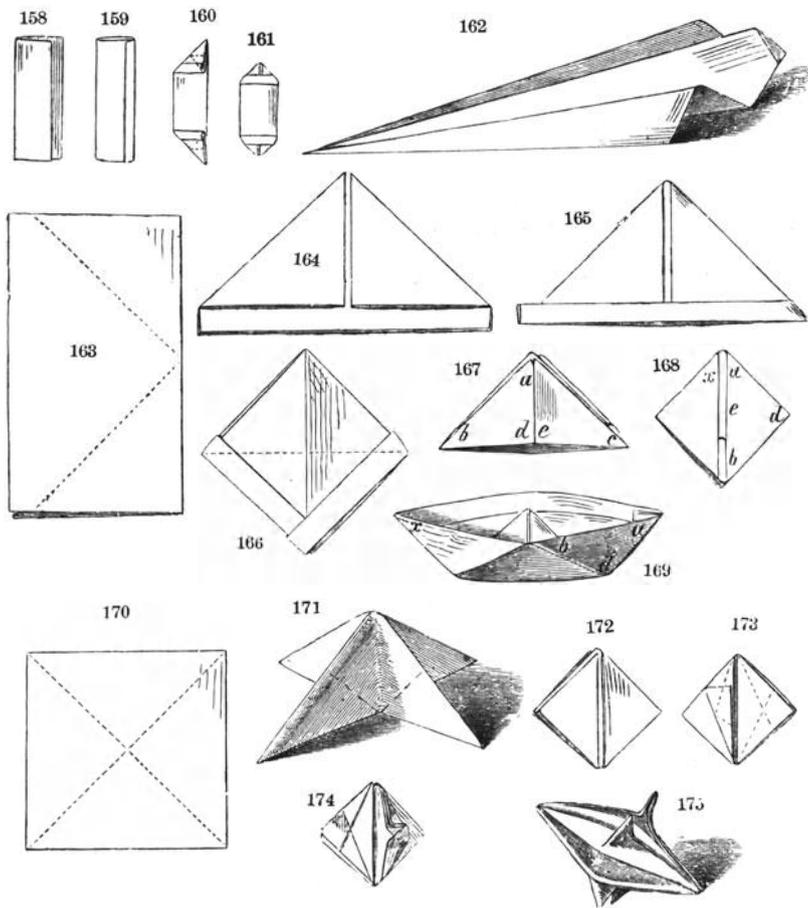
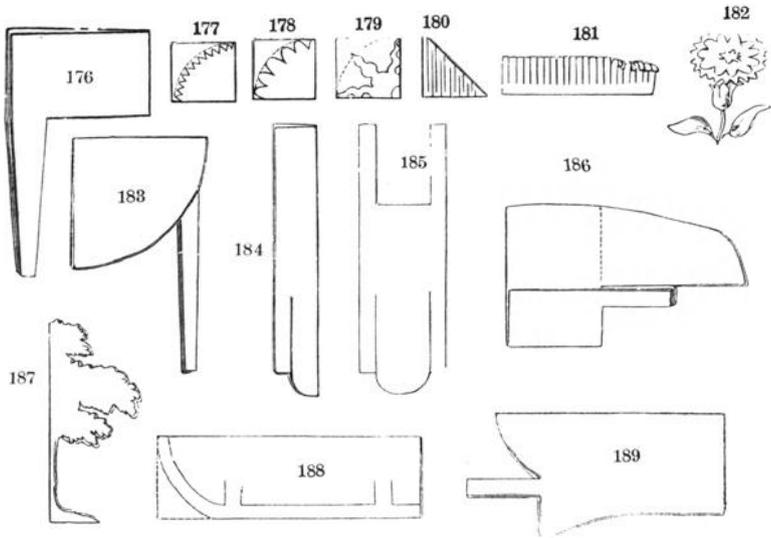


Fig. 158—161. Eine Papiertüte. Fig. 162. Ein Wurfspeil. Fig. 163—165. Ein Generalshut.
Fig. 166—169. Ein Schiff. Fig. 170—175. Ein Blafelbalg.

Brüche zusammen und zeichnet dann die Figur so darauf, daß der einfache Strich gerade auf den Bruch des Papiers kommt. Nun schneidet ihr getrost mit einer kleinen Schere die Figur aus, beide Papierhälften mit einem Male, dann breitet ihr das Papier vor euch und habt jetzt die gewünschte Figur fertig.

165. Der Fallschirm. Diese hübschen Spielzeuge sind bei großen und kleinen Kindern beliebt, und jedes geschickte Mädchen kann sie mit leichter Mühe selbst verfertigen. Nimm dir ein großes Stück Seidenpapier, schneide es rund aus, lege es in Falten, wie einen Fächer oder einen Regenschirm, und befestige daran in gewissen Zwischenräumen lange Fäden weißen Garnes, die du unten in einem Knoten vereinigt. An jenen Fäden befestigst du ein kleines Pappenröllchen, etwa so lang wie ein Finger, und überziehst es mit buntem Papier. Dann wirf diesen leichten Fallschirm — zusammengefaltet — in die Luft. Er breitet sich beim Hinauffliegen aus und fällt in Form eines offenen Regenschirms wie eine weiche Schneeflocke langsam zur Erde. Hältst du ihn im Sommer an eine Hauswand, die von der Sonne heiß beschienen wird, so nimmt ihn der aufsteigende warme Luftstrom mit empor bis zum Rande des Daches, und er sinkt dann seitwärts wieder herab.



Auszuschneidende Figuren.

Fig. 176. Ectiger Tisch. 177—179. Rosetten. 180. Kex. 181—182. Papierblumen. 183. Runder Tisch. 184—185. Stühle. 186. Bettstelle. 187. Baum. 188. Esstische. 189. Sofa.

166. Die tanzenden Papierstückchen. Die Kinder sitzen oder stehen alle um einen großen Tisch herum. Auf die Mitte desselben wird eine Menge feiner Papierschnitzelchen von sehr dünnem Papier hingestreut. Nimmt man dann eine Stange Siegellack, reibt mit einem wollenen Lappen nicht zu stark zehn- bis zwölfmal über die eine flache Seite hin und hält hierauf die Stange in einiger Entfernung über die Schnitzelchen, so fangen sie an, eins nach dem anderen, lebhaft, oft in possierlicher Weise, sich an den Siegellack anzuhängen. Damit sie schneller tanzen, bewegt man den Siegellack hin und her, so lange, bis sie entweder abgestoßen werden oder auch einen Augenblick hängen bleiben.

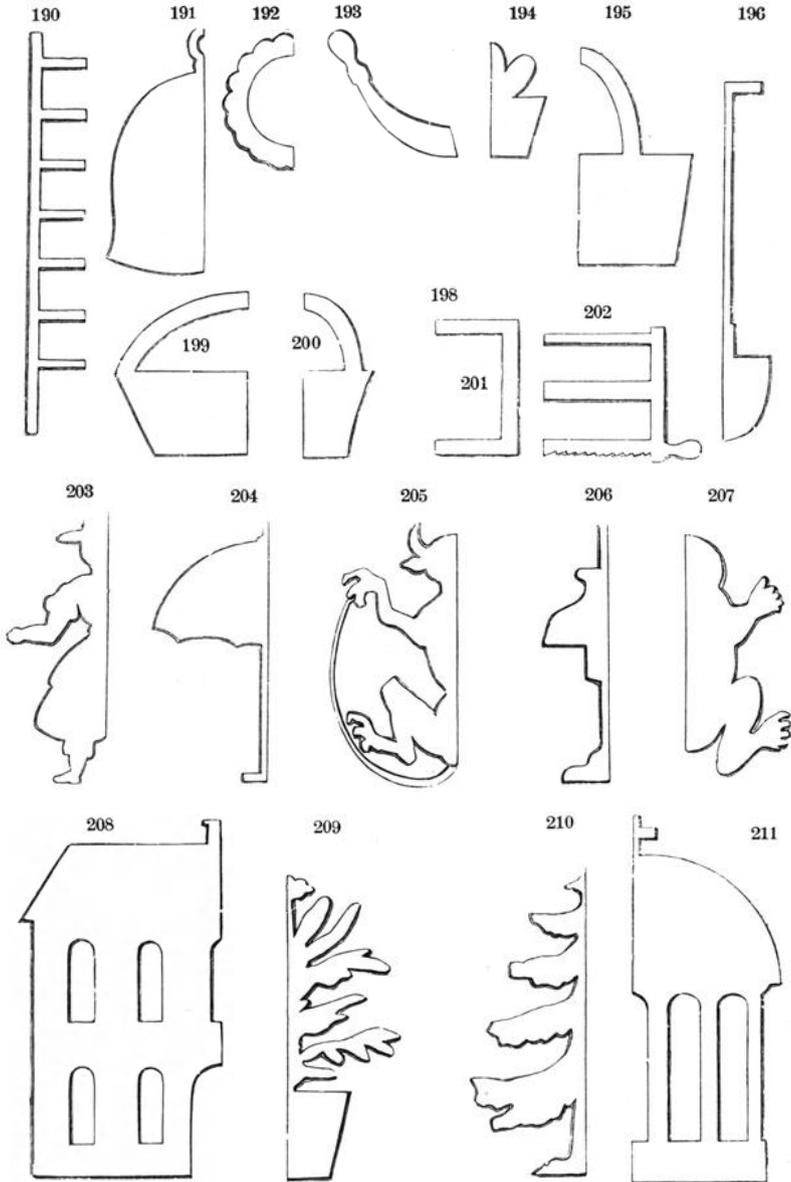


Fig. 190–211. Figuren zum Ausschneiden. (In der Mitte zusammengebrochen.)

Diese besondere Anziehungskraft im Siegellack nennt man Elektrizität. Mit einer trockenen Glasröhre, z. B. mit dem Glaszylinder an der Lampe,

kann man ganz dieselbe Probe machen, wenn man die Röhre mit einem Stück leinenen Zeuges gehörig reibt.

167. Kartenhäuser. Die hübscheste Art, diese zu verfertigen, ist die, daß man zwei Kartenblätter so aneinanderstellt, daß sie sich mit den oberen Spitzen berühren und unten ausbreiten wie ein Zelt; stelle vier solche Zeltchen dicht nebeneinander, lege einige Kartenblätter flach darüber, um ein neues Stockwerk zu bilden, hierauf stelle wieder drei Zeltchen, dann kommt wieder eine flache Reihe — zwei Zeltchen — nochmals ein Stockwerk — zuletzt ein Zeltchen. Hier mußt du aufhören, denn ein weiteres Stockwerk wäre unmöglich. Kannst du einen ganzen Tisch für dein Spiel in Beschlag nehmen, so mache einen Zaun um dein Haus, indem du Kartenblätter immer je zwei und zwei zusammenstellst und, wenn die Blätter ausreichen, auch noch oben wagerecht einige darüberlegst; du kannst einen ganzen Bauernhof aus kleinen und größeren Kartenhäuschen bilden und hölzerne Hündchen, Kühe und Milchmädchen hineinstellen.

168. Schattenlandscapten. Entwirf eine kleine Landschaft auf ein Stück weißes Papier, indem du die hellen — unschattierten — Stellen mit Pünktchen oder Strichen bezeichnest. Dann schneide mit einem Federmesser oder einer kleinen scharfen Schere diese Lichtstellen heraus, und obgleich die Zeichnung jetzt ohne Form erscheint, wirst du ihren Schatten doch wie ein sanft gemaltes Bild erblicken, wenn du sie zwischen ein Licht und eine Wand hältst. Legst du einen Bogen feinen Briefpapiers dahinter und hältst beides gegen das Licht, so bringt dies denselben oder einen noch schöneren Eindruck hervor. Du kannst solche Landschaften auch für Lampenschirme benutzen.

169. Das wegfliegende Papier. Minchen legt ein Stück Papier unter das offene Fenster und sagt zu Lina: „Stelle dich her und halte deine Hand eine Spanne hoch über das Blatt, und wenn ich von der Thür aus rufe: „Schlag zu!“ so sollst du es doch nicht treffen, und ich will es eher erwischen als du.“ Lina stellt sich ans Fenster; Minchen ruft: „Schlag zu!“ indem sie die Thür aufreißt, um auf die Straße zu springen. Durch den entstandenen Luftzug fliegt in demselben Augenblick das Papier fort, und Minchen erwischt es. Eine Hauptbedingung hierbei ist, daß die Thür dem Fenster gerade gegenüberliegt und nach innen (gegen das Fenster hin) aufgeht.

170. Der Fensterstramin. Anstatt der bisher üblichen kleinen Vorhänge an den Fenstern hat man auch Fenstervorleger verschiedener anderer Art. So hat man Rahmen von der Größe der untersten Scheibe eines jeden Fensterflügels, die mit einer zierlichen Damendarbeit überspannt werden, welche man im allgemeinen Fensterstramine nennt, weil die erstgebräuchlichen aus bemaltem oder überstricktem Stramin bestanden. Man hat deren nun aber von der mannigfaltigsten Art, aus Baumwoll- oder Leinenfaden gehäkelt, aus Filet gestrickt, von feinem Papier künstlich ausgeschnittene usw. Zu letzteren wird nämlich Gaze oder Tüll auf ein Rähmchen von der Größe der Fensterscheibe gespannt und mitten darauf ein schönes Papierbild (oder auch Buxett von Kattun, Pers, Biz usw.) geklebt, nachdem man es

nach allen Umrissen aus dem Papier oder Zeug herausgeschnitten hat. Diese Sorte aber hat zwei Nachteile: erstens hält der Kleister sehr schlecht auf den losen, feinen Fäden der Gaze und des Tülls, und zweitens wird das Bild nur auf einer Seite (gewöhnlich innen im Zimmer) gesehen und nimmt sich daher von der anderen Seite unschön aus. Diese Mängel sollen nun unsere Fensterstramine nicht haben.

1. Wir malen ein hübsches Bukett oder eine Vogelgruppe auf feinstes Postpapier soviel mal, als wir Fensterscheiben zu bekleben haben; dann wenden wir dasselbe um und machen von der Rückseite aus ebenso viele Gegenbilder, gleichfalls auf feinstes Postpapier.

2. Nun schneiden wir alles mit einem feinen Scherchen, nach den äußeren Grenzlinien sowohl als in allen Zwischenräumen, recht vorsichtig aus, so daß nirgends mehr eine weiße Stelle zu sehen ist; sollte dabei an irgendeiner zarten Stelle etwas abreißen, so tut es nichts; nur ist dieses abgerissene Stückchen wohl in acht zu nehmen, daß es nicht verloren gehe.

3. Eines der ausgeschnittenen Bilder wird, die Farbe nach unten, auf ein Stück weichen Pappdeckel gelegt, der nicht geleimt ist, und recht gleichmäßig, aber dünn mit Kleister bestrichen, wobei darauf gesehen wird, daß kein Kleister unter einen Rand des Bildes hinunter und daß so wenig wie möglich Kleister auf den Pappdeckel komme.

4. Auf dieses bestrichene Bild legen wir die unaufgespannte Gaze (oder den Tüll) so auf, daß das Bild genau in der Mitte liegt, drücken überall gut an und nehmen beides zugleich vom Pappdeckel weg, wobei wir mit einer langen Nadel oder Messerspitze nachhelfen, wenn etwa ein Teil des Papierees nicht leicht vom Pappdeckel losgehen sollte.

5. Ein zweites Bild, und zwar eines von den auf der anderen Seite gefertigten, wird wie das erste bekleistert und auf dieses die Gaze mit der anderen Seite so aufgelegt, daß das erste, obenliegende Bild mit seinen sämtlichen einzelnen Teilen ganz genau das zweite, untenliegende, bedeckt; dann legen wir ein sauberes, steifes Stück Papier oben darauf und reiben beide Bilder fest aneinander.

6. Einzelne kleine Teile, welche beim Ausschneiden abgerissen sein sollten, werden nun vorsichtig an die gehörige Stelle angeklebt; dann kann die Arbeit aufgespannt und an das Fenster befestigt werden, wobei zu bemerken ist, daß die Zeichnungen sich immer einander gegenüberstehen.

Wer im Zeichnen und Malen noch nicht besondere Übung und Geschick erlangt hat, tut dabei am besten, wenn er sich ein gedrucktes Bild von der entsprechenden Größe zu verschaffen sucht. Außer den genannten eignet sich z. B. hierzu ganz gut ein Hündchen, eine Katze, welche eine Pstote emporhebt, ein Häschchen, das Männchen macht usw.

171. Belustigungen mit Papier. Wie wird ein viereckiges Stück Papier, welches noch einmal so lang wie breit ist und deshalb die Gestalt eines Rechtecks hat, durch drei Schnitte mit einer Schere oder einem Messer so zerlegt, daß man dadurch acht Stücke erhält, deren jedes ebenso lang wie breit ist, also ein Quadrat bildet?

Antwort: Man lege das Stück Papier so zusammen, daß A auf B und C auf D zu liegen kommt, und schneide dann die dadurch entstandene Biegung im Papier durch. Hierdurch wird man zwei aufeinanderliegende

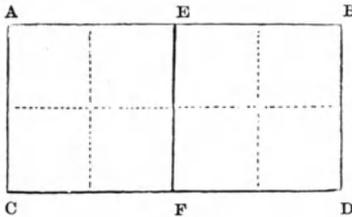


Fig. 212.

Bierecke, jedes von der nebenstehenden ACEF bezeichneten Größe bekommen. Man lasse nun diese beiden Stücke aufeinanderliegen und breche sie wieder auf die Hälfte zusammen, daß abermals ein kleines Rechteck entsteht. Schneidet man die Stücke in dem entstandenen Bruche wieder durch, so hat man vier Stücke von der Gestalt kleiner Rechtecke. Diese vier zusammenliegenden Rechtecke

bricht man der Breite nach wieder zusammen und schneidet auch sie in der Mitte durch, und man wird auf diese Weise acht gleichgroße Quadrate erhalten.

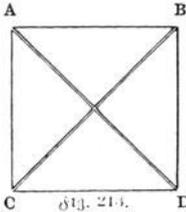


Fig. 214.

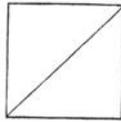


Fig. 214.

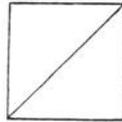


Fig. 215.

172. Wie zerschneidet man ein Stück Papier, welches ein Quadrat bildet, so daß man aus den erhaltenen Stücken zwei andere, gleichgroße Quadrate zusammensetzen kann?

Antwort: Man lege das Papier so zusammen, daß A auf D zu liegen kommt, und schneide in der entstandenen Biegung durch. Man hat dann zwei Dreiecke von der Gestalt DCB. Diese nimmt man wieder zusammen, so daß B auf C zu liegen kommt, und schneidet die entstandene Biegung wieder durch. Man

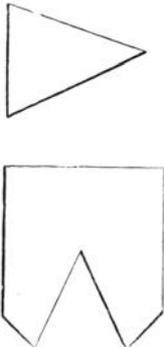


Fig. 216 u. 217.

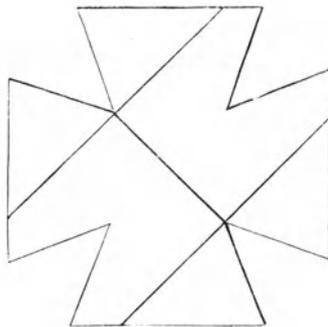


Fig. 218.

hat dann vier Dreiecke. Legt man je zwei nebeneinander, so erhält man die zwei Quadrate Fig. 214 und 215, welche zusammengenommen so groß sind wie das Quadrat ABCD.

173. Wie können sechs Papierstücke, von denen zwei wie Fig. 217 und vier wie Fig. 216 gestaltet sind, in Form eines Sternes zusammengesetzt werden?

Antwort: In der Weise, wie es Fig. 218 zeigt.

174. Wie lassen sich neun von Karten oder steifem Papier geschnittene Stücke, wovon vier die Gestalt und Größe von Fig. 219 und vier die von Fig. 220 haben, ein Stück aber dem Quadrat 221 gleich, und 219 und 220 aneinandergelegt, wie Fig. 222 zeigt, ein so großes Quadrat wie 221 geben, so zusammenlegen, daß ein fünfmal so großes Quadrat wie 221 entsteht?

Antwort: Auf diese Weise, wie Fig. 223 zeigt.

Fig. 219.



Fig. 220.



Fig. 221.



Fig. 222.

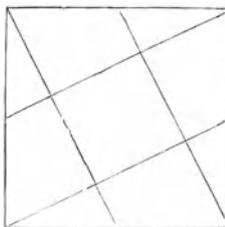


Fig. 223.

175. Ein Vater und seine vier Söhne erben ein Stück Land, welches ein ganz genaues Quadrat bildet, wie Fig. 224 veranschaulicht. Dem Willen des Erblassers zufolge sollen diese fünf Personen dasselbe so unter sich teilen, daß der Vater ein Viertel des ganzen Stückes, also ebenfalls ein Stück von der Gestalt eines Quadrats erhält; jedes Stück der vier Söhne soll dagegen gleichgroß sein und dabei auch eine gleiche Gestalt haben. Welche Gestalt wird nun das Stück eines jeden erhalten müssen?

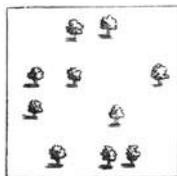


Fig. 224.

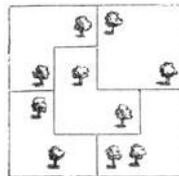


Fig. 225.

Antwort: Die in Fig. 225 bezeichnete.

Sadenkünste.

176. Die verschlungenen Schnüre. Die vier Hände zweier Mädchen sind durch ein Paar Schnüre befestigt und verschlungen. Jede der beiden Schnüre ist nämlich an zwei zu einander gehörige Hände zwar lose, doch immerhin enge genug angeknüpft, daß sie nicht durchgezogen werden können; zugleich aber ist eine Schnur über die andere umgelegt. Die vier Hände sollen nun auseinander gebracht werden, ohne daß weder die eine noch die andere Schnur zerrissen oder einer der Knoten gelöst werde. Es geschieht dies so:

Man ergreife bei *m* die Schnur links, führe sie nach dem rechten Arme der Schnur (*n*) rechts bis hinter die Schlinge an der Hand, stecke alsdann die zusammengezogene Schnur von hinten nach der Vorderhand durch und ziehe sie so weit vor, daß die Hand durchgesteckt werden kann; dann aber ziehe man die Schnur wieder zurück, wonach sogleich beide Personen voneinander gelöst werden.

Nicht immer ist die Lösung eines Bandes oder Bundes so leicht!

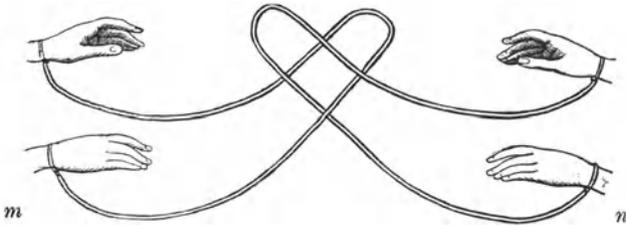


Fig. 226. Die mittels zweier Schnüre verschlungenen Hände zweier Personen.

177. **Der Wunderfaden.** Sage deiner Freundin, du könntest einen zerschnittenen Faden zusammenblasen, und wenn sie dir nicht glauben will, zeige ihr folgendes Kunststückchen:

Knüpfe einen Bindfaden an seinen beiden Enden zusammen, lege ihn dann nochmals übereinander und drehe ihn dabei so, daß die Enden durchschlungen sind. Die Stelle aber, wo die Enden sich durchschlingen, verdecke rasch mit Daumen und Zeigefinger der rechten Hand. Mit der linken halte etwa drei Finger breit von der rechten Hand entfernt den übrigen Bindfaden deiner Freundin hin und bitte sie, denselben zu durchschneiden. Sobald dies geschehen ist, entstehen vier Enden; die beiden nach der linken Hand zu lasse von deiner Gespielin zusammenknüpfen, nimm dann die zwei anderen noch losen Enden in den Mund, ziehe rasch mit den Zähnen das kleine abgelöste Stück Faden heraus und verbirg es unter der Zunge. Jetzt blase auf die scheinbar zerschnittene Stelle und halte deiner Freundin den ganzen unverletzten Kreis vor die erstaunten Augen. Sie hat nun Grund, in dir eine große Künstlerin zu vermuten.

178. **Einen Faden vom Finger wegzuzaubern.** Dies ist ein Trugstückchen, bei welchem es hauptsächlich auf Geschwindigkeit ankommt. Hänge einen an beiden Enden zusammengeknüpften Faden über den ausgestreckten Zeigefinger deiner Freundin, wobei du die Mitte des Kreises mit dem eignen Zeigefinger festzuhalten scheinst. Dann ziehe rasch deinen Finger von einer Hälfte des Kreises weg, und du wirst ohne Mühe den Faden auch vom Finger deiner Freundin wegziehen können.

179. **Der Besen.** Halte die linke Hand mit der Fläche nach dir zu und mit den Fingern aufwärts und hänge einen Faden von $\frac{1}{2}$ m Länge, dessen beide Enden du zusammengeknüpft hast, über vier Finger. Dann ziehe den an den Knöcheln entlang gehenden Faden zwischen dem zweiten und dritten Finger hindurch nach vorn zu. Jetzt nimm den Teil des Fadens, welcher quer

über der Handfläche liegt, ziehe ihn straff an und lege ihn zwischen dem kleinen und zweiten Finger zurück über die beiden mittleren Finger hinweg. Ist dies geschehen, so fasse die Schlingen, welche sich um den Zeige- und kleinen Finger gebildet haben, ziehe sie straff nach vorn und lege sie ebenfalls auf die oben beschriebene Weise auf den Handrücken. Nun steckst du lose alle hängenden Fäden oder Schlingen von oben nach unten durch den über den Knöcheln des Handrückens liegenden Faden, ziehst letzteren etwas an und legst ihn über den zweiten und dritten Finger nach vorn. Wenn du ihn jetzt ein wenig gezogen hast und die freie Schlinge in die Höhe hältst, steht ein sehr netter Kehrbesen mit Stiel und Borsten vor dir.

180. Die Schere. Wenn dir ein recht hübscher „Kehrbesen“ gelungen ist, versuche einmal eine „Schere“ aus dem nämlichen Faden zu bilden. Du hast nur bei der Besenfigur die beiden Schlingen des Zeigefingers und kleinen Fingers von dem Handrücken nach innen zu streifen, festzuhalten, etwas in die Länge zu ziehen und erhältst nun eine Schere, welche du sogar auf- und zuklappen kannst.



Fig. 227.
Der Besen.

181. Der geheimnisvolle Faden. Knüpfe einen $\frac{1}{2}$ m langen Faden an beiden Enden zusammen und schiebe ihn durch einen Ring. Dann lege ihn über die beiden in einiger Entfernung voneinander gehaltenen Zeigefinger des Schwesterchens, so daß er straff ist und der Ring in der Mitte hängt. Sage nun, du könntest mehr als andere Leute: du seiest imstande, den vor dir schwebenden Ring abzulösen, ohne den Faden zu zerschneiden. Wirft du aufgefodert, deine Kunst zu beweisen, so fahre mit deinen beiden Zeigefingern nach links zu durch den Faden und ziehe den unteren Teil desselben über den oberen, lege den ersteren als Schlinge vorn herüber um den rechten Zeigefinger des Schwesterchens, nimm dann den nach rechts oben liegenden Teil des Fadens und schlinge ihn zwischen Mittel- und Zeigefinger der Kleinen hindurch um ihren Zeigefinger. Jetzt versuche den Ring loszuziehen, und es wird dir ohne Schwierigkeit gelingen.

182. Das Zauberband. Knüpfe wiederum die beiden Enden eines Fadens fest zusammen und schlinge ihn dann auf folgende Weise um den Finger der linken Hand. Die beiden um den Daumen gelegten Fadenschlingen lockere auf, wirf sie zwischen den zweiten und dritten Finger hindurch nach der Rückseite der Hand, ziehe an dem quer über der inneren Handfläche liegenden Fadenteile — und der ganze wunderbare Wirrwarr wird sich vor deinen Blicken auflösen.

183. Der geheilte Zwirnsfaden. Halte zwischen den Fingern der linken Hand auf recht geschickte Weise einen zusammengerollten Zwirnsfaden verborgen. Dann nimm einen zweiten von gleicher Größe, laß ihn von einer Zuschauerin in vier kleine Stücke zerschneiden, streue diese Stückchen auf die linke Hand, murmele etwas vor dich hin, mache mit der rechten ein Zeichen über die linke, blase die zerschnittenen Fadenteile hinweg, reibe beide Hände gegeneinander, ziehe dabei den verborgenen, zusammengerollten Faden

unbemerkt zwischen den Fingern hervor und halte ihn, als geheilt, deiner Freundin vor.



Fig. 228.

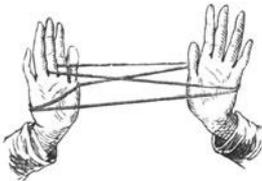
Das Zauberband.

184. **Das Abheben.** Wenn es draußen feucht ist und die liebe Mutter die Spiele im Freien unter sagt, können zwei sinnige Mädchen auch im Zimmer ihre Zeit angenehm ausfüllen. Sie nehmen z. B. einen $\frac{1}{2}$ m langen Bindfaden, knüpfen ihn an beiden Enden zusammen und bilden allerlei Figuren daraus. Laßt uns annehmen, die beiden geschickten Spielerinnen heißen Dora und Minchen und beobachten wir sie ein wenig.

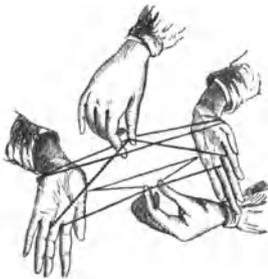
Dora schlingt den zusammengeknüpften Faden um ihre beiden Hände, steckt dann jede derselben so durch die Schlinge, daß der Faden über die beiden Handflächen zu liegen kommt, fährt mit dem Mittelfinger der rechten Hand in die über der inneren Handfläche der linken liegende Schlinge, zieht diese an, macht das nämliche mit dem Mittelfinger der linken Hand und bildet so eine sehr nette „Brücke“.

Hierauf faßt Minchen mit Daumen und Zeigefinger der beiden Hände die Kreuzungspunkte der Fäden und steckt diese mitten durch die Finger hindurch. Dora zieht ihre Hände zurück. Minchen hält den Faden fest, zieht ihn etwas gerade und hat nun ein

185. „verschobenes Viereck“ vor sich. Nun macht Dora die Bemerkung, sie wolle dieses Viereck in



186. „Wasser“ verwandeln, faßt mit Daumen und Zeigefingern die Kreuzungspunkte desselben und fährt damit erst nach außen, dann von unten nach oben durch die Mitte des Vierecks hindurch. Minchen läßt den Faden los, und Dora hält ein „Wässerlein“. Minchen zaubert dieses in eine



187. „Wiege“ um, indem sie mit jedem fünften Finger einen der inneren Fadenteile, und zwar immer den entgegengesetztesten, faßt, die Teile kreuzt, sie ein wenig anzieht, mit beiden Händen unten durch das Wasser hindurch fährt, sie oben wieder zum Vorschein bringt, und nachdem Dora losgelassen hat, eine ganz allerliebste Wiege hält.

Fig. 229 u. 230. Das Abheben.

Dora sucht nun Minchen noch zu über treffen; sie verwandelt die „Wiege“ in ein

188. „Schachbrett“. Zu diesem Zwecke faßt sie die beiden Kreuzungspunkte mit Daumen und Zeigefingern und steckt sie wieder mitten durch die Figur, ähnlich wie bei der Brücke. Wenn Minchen die Hände weggezogen hat, hält Dora ein „Schachbrett“. — Aus diesem schafft Minchen einen „Köcher“; — aber jetzt wissen meine

kleinen Leserinnen genug, um selbst Figuren zu erfinden. Wir brauchen Dora und Minchen nicht länger zuzusehen!

189. Ein Glockenzug für die Puppenstube. Dieser wird auf folgende Art geflochten:

Binde die Mitte eines $\frac{1}{4}$ m langen Fadens dicker roter Steppseide an einer Drahtschleife fest.

Ziehe beide Fadenenden durch eine große bernsteingelbe Glasperle und dann fasse auf jeden einzelnen Faden acht Granätchen.

Schiebe diese 17 Perlen ganz hinauf bis dicht an die Drahtschleife. Binde beide Fäden unter den letzten Granätchen fest zusammen, daß diese einen kreisförmigen Ring bilden.

Ziehe die beiden Fäden nochmals von der Drahtschleife aus durch die obere gelbe Perle, so legt sich der Granatenkranz um die gelbe Perle herum, und das erste Glied des Glockenzuges ist fertig.

Ziehe beide Fäden durch eine neue gelbe Perle, dann jeden einzelnen durch acht Granätchen, schiebe alles hinauf bis zum ersten Gliede, binde beide Fäden wieder zusammen und ziehe sie von oben zum zweitenmal durch die gelbe Perle hindurch, so ist die zweite Rosette fertig.

So wird fortgeföhren, bis 28 Rosetten vorhanden sind.

Unter die letzte Rosette wird ein zierliches Beutelquästchen festgebunden.

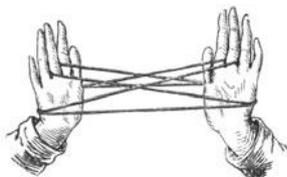
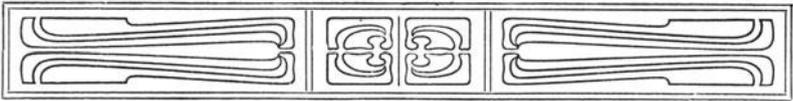


Fig. 231. Verschobenes Viereck.



Fig. 232. Glockenzug für die Puppenstube.





Zeichnen und Malen.

190. Das Zeichnen ist eine angenehme und nützliche Beschäftigung für kleine Mädchen, eine Beschäftigung, in der man ohne große Beihilfe auffallende Fortschritte machen kann. Natürlich ist es besser, wenn man einen guten Lehrer zu Rate zieht; wenn aber kein Lehrer dabei behilflich zu sein vermag, braucht das Mädchen deshalb doch nicht ein Vergnügen aufzugeben, zu dem die eigne Aufmerksamkeit und der natürliche Geschmack so viel beitragen können. Ich beabsichtige nicht, dir in nachstehendem etwa eine vollständige Zeichenschule zu geben, sondern nur einige Winke, welche dir nützlich sein werden, wenn du sie genau befolgst.

Vor allem bemühe dich, dir beim Zeichnen einen kräftigen, reinen Strich mit dem Bleistifte anzueignen; vermeide das zu feine, kleinlich ängstliche Zeichnen und suche vorerst getreu und akkurat die Umrisse der Zeichnung wiederzugeben. Eine gute Skizze ist oft mehr wert und dem Auge gefälliger als eine ausschattierte Zeichnung. Das erste Erfordernis beim Zeichnen ist, daß du den Bleistift nicht zu nahe an der Spitze anfassest, sondern einen Daumen breit weiter oben; du hast dann viel mehr Freiheit in der Bewegung. Bei jeder neuen Zeichnung fängst du an der linken Seite des Papiers an sowie am höchsten Punkte des Gegenstandes. Die Außenlinien müssen fest und leicht sein. Gewöhne dir nicht an, die Entfernungen oder Proportionen zu messen, ehe du sie skizzierst, sondern mache erst die Linien und dann prüfe sorgfältig die Genauigkeit deiner Zeichnung. Versuche nicht eher zu schattieren, als bis du eine hübsche Skizze fertiggestellt kannst. Probiere es auch, kleinere Gegenstände deiner Umgebung abzuzeichnen.

191. Willst du eine Bleistiftzeichnung schattieren lernen, so versuche etliche Landschaftsvorlagen zu kopieren; doch können wir dir auch einige allgemeine Regeln angeben. Mache beim Schattieren deinen Bleistift nicht spitzig, sondern laß ihn etwas stumpf und bemühe dich, mit so wenigen Strichen als möglich zu schattieren; sollte ein schattierter Teil nicht dunkel genug sein, so überfahre ihn nicht mit dem nämlichen Bleistifte in gleicher Richtung, denn sonst würde die Zeichnung schmutzig aussehen; nimm vielmehr einen helleren oder härteren Bleistift und fahre damit in schrägen Linien über die erste Schattierung. Laß deine Schattenstriche breit und gleichmäßig einen neben dem anderen sein. Hüte dich, am Ende einer Linie einen schwarzen Punkt zu machen. Die Schattierungen der Bäume sind verschieden, aber nur gegen die Außenseite zu, wo das Laub an den Himmel grenzt. Das Innere aller Bäume wird gleichmäßig schattiert — mit breiten,

vollen, ebenmäßigen Strichen. Du übst die verschiedenen Schattierungen des Baumschlags auf einem Stück Papier, ehe du den Baum in deiner Landschaft anfängst. Die Wasserlinien müssen streng wagerecht laufen.

Beim Landschaftszeichnen hast du noch besonders zu berücksichtigen, daß die vorderen Gegenstände und Figuren sich am deutlichsten und stärksten zeigen, wie du ja auch bei einem Spaziergange an der Natur selbst wahrnimmst; demnach müssen dieselben auch am kräftigsten ausgeführt werden, während jene Gegenstände und Figuren, welche mehr in der Entfernung liegen, heller und schwächer erscheinen, bis sie sich zuletzt, und dies gilt namentlich von Bergen, im Reiche der Wolken oder in dem der Lüfte verlieren.

192. Nachdem du eine Zeitlang Vorlagen nachgezeichnet und dir Gewandtheit im Schattieren erworben hast, beginne nach der Natur selbst zu skizzieren.

Dies ist der wahre Nutzen und das echte Vergnügen der Kunst; die Natur gewinnt für dein Auge dann früher ungeahnte Reize; dem erfahrenen Blicke enthüllen sich tausend bisher unbemerkte Schönheiten, und er wird mit neuem Entzücken auf jedem Baume, jeder Wolke, jedem Blatte und jedem Bächlein ruhen, während die Gewohnheit des Zeichnens in der freien Luft deiner Wange frische Röte und deinem Auge heitere Klarheit mitteilen wird.

Das Zeichnen nach der Natur ist anfangs wohl etwas schwer, allein die Übung macht auch hier, wie in allen Dingen, allmählich den Meister. Wir müssen vor allem die Grundregel der Kunst, die Perspektive, ein wenig studieren, und ich möchte der kleinen Leserin empfehlen, deshalb einen Blick in die von Karl Ehrenberg herausgegebene sehr interessante Schrift über „Zeichnen und Zeichenunterricht“ (nebst Mappe) zu werfen.

In Hinsicht auf „Licht und Schatten“ ist es am besten, beide in der Natur selbst zu studieren. Es gibt tausend kleine Beleuchtungen und Schattenstellen, die keine Regel zeigen kann, wenn du deine Skizze zu Hause schattierst. Die gewöhnlichen Anweisungen sind zwar nützlich, z. B. daß das Licht von der einen Seite hereinfällt und die andre im Schatten ist, aber ein beobachtendes Auge bemerkt dies alles von selbst, und das Studium der Natur belehrt besser als jedwede Regel.

193. Es ist gut, zur Übung auch aus der Erinnerung zu zeichnen. Nachdem du eine Vorlage kopiert hast, lege sie beiseite und suche sie aus dem Gedächtnisse wiederzugeben. Dann vergleiche die Kopie mit dem Original und verbessere die entdeckten Fehler und Mängel.

194. **Abzeichnen von Stämmustern, Zeichnungen, Landkarten usw. in vergrößertem oder verkleinertem Maßstabe.** Ihr werdet wohl schon alle gesehen haben, wie die liebe Mutter oder Schwester nach einem Papiermuster, das in ganz kleine Quadrate abgeteilt und mit Farben ausgemalt ist, schöne Zeichnungen auf Stramin gestickt, indem sie stets die Farbe, welche in einem Viereckchen des Musters ist, in das entsprechende Viereck des Stramins genäht hat, oder wie sie umgekehrt die Zeichnung von einer fertigen Arbeit auf ein leeres Tüpfelblatt (ein weißes Papier, das ganz mit schwarzen, sich kreuzenden und dadurch Quadrate bildenden Linien

überdeckt ist) übertragen, indem sie jeden Stich der Arbeit auf dem Tüpfelblatte durch einen Punkt, eine Null, ein Kreuz, einen Stern 2c., je nach der Farbe, markiert hat. Waren die Quadrate auf dem Original größer als die auf dem Stoff oder Papier, worauf kopiert wurde, so fiel die Kopie kleiner aus und ebenso umgekehrt. Willst du ein Stükmuster, eine Landkarte oder eine beliebige andere Zeichnung nach einem anderen Maßstabe zeichnen, so zerlegst du sie ebenfalls in eine Anzahl Hilfsquadrate.

Ist die Zeichnungsvorlage von keinem Werte, so kannst du die Quadrate mit Bleistift auf die Zeichnung selbst aufziehen. Die Linien ziehst du dabei genau rechtwinkelig, je nach der Größe und Schwierigkeit der Zeichnung, etwa 25, 10 oder 5 mm voneinander entfernt, und missest mit dem Zirkel genau ab, ob sie alle gleiche Entfernung besitzen.

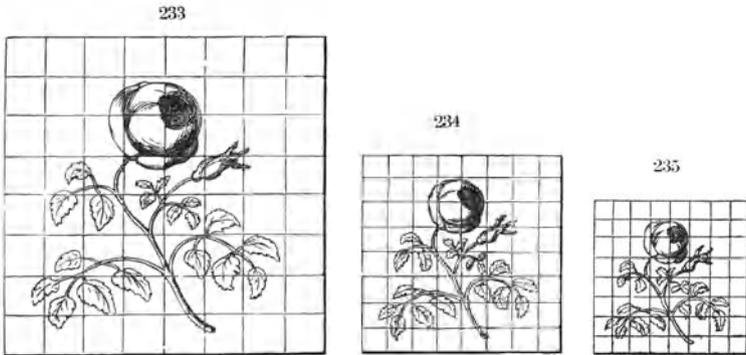


Fig. 234 die Vorlage mit übergelegtem Quadratnetz. Fig. 233 dieselbe Zeichnung vergrößert. Fig. 235 verkleinert.

Darf dieses Quadratnetz nicht auf der Vorlage selbst ausgeführt werden, so legst du ein durchsichtiges Papier, sogenanntes Pauspapier, das du beim Papierhändler käuflich erhältst, oder eine Glasscheibe auf die Zeichnung. Pauspapier und Glasscheibe teilst du in derselben Weise durch Tintenstriche in regelmäßige Quadrate. Auf die nämliche Art kannst du dir auch helfen, wenn deine Vorlage etwa unter Glas und Rahmen ist. Willst du nun eine Zeichnung in derselben Größe kopieren, so lege das Pauspapier oder die Scheibe auf die Zeichnung, zähle ab, wieviel Quadrate die Zeichnung einnimmt, und ziehe mittels eines weichen Bleistifts, der sich leicht wieder auswischen läßt, ebenso viele Quadrate genau von derselben Größe auf das weiße Papier. Du hast demnach nur ein Quadrat nach dem anderen von der Zeichnung in das entsprechende Quadrat des weißen Papiers hineinzuzichnen, was sehr leicht ist, indem von der großen Zeichnung in jedes Quadrat nur einige Hauptlinien fallen.

Soll aber eine Zeichnung verkleinert werden, so teilt man den Raum, welchen die verkleinerte Zeichnung einnehmen soll, in ebenso viele kleinere Quadrate wie das Original hat. Daß man, um zu vergrößern, das

größere Format in ebenso viele größere Quadrate einteilt, versteht sich von selbst.

195. Landschaften mit Rauch. Nimm ein Stück dicken Zeichenpapiers und fahre damit rasch durch die Flamme, wobei du jedoch achthaben mußt, das Papier nicht zu sengen: dann reibe den Rauch mit etwas Baumwolle weg; es wird dir hierdurch eine sanfte Unterschattierung bleiben. Hierauf fahre mit dem Papier zum zweitenmal durch die Flamme, bis es so schwarz ist, wie du es wünschest. Nimm jetzt ein Federmesser und zeichne damit den beabsichtigten Gegenstand auf das geschwärzte Papier; die Lichtstellen erscheinen hell, der Schatten wird durch den Rauch gebildet.

Entfernte Hügel, Berge oder Mondscheinszenen können auf diese Art wunderhübsch wiedergegeben werden; das kleine Mädchen muß aber vorsichtig genug sein, sich nicht die Finger zu verbrennen oder sich nicht zu schneiden.

Beim Händler mit Zeichenmaterialien kann man gegenwärtig auch Pergament zu kaufen bekommen, welches mit einem grauen Farbenton überzogen ist. Es eignet sich zu denselben Zeichnungen ebenso gut. Die dunklen Stellen der Zeichnung werden wie gewöhnlich mit Bleistift darauf gezeichnet, die hellen Lichtpartien mit dem Federmesser weggeschabt. Winterlandschaften mit Eispiegel und Schnee, Mondscheinszenen u. dgl. nehmen sich allerliebste aus.

196. Ausmalen (Kolorieren). Wer kolorieren will, muß sich wie beim Zeichnen so an den Tisch setzen, daß das Licht von der linken Seite her auf das Blatt fällt.

Will man das Bild während der Beschäftigung sauber erhalten, so belegt man es mit einem reinen Stück Papier, um die Hände darauf ruhen zu lassen. Die Farben kauft man entweder in Muscheln, Porzellanschälchen oder Täfelchen. Wenn die Farben in Muscheln oder Schälchen sind und man will sie gebrauchen, so muß man nie das ganze Farbenbehältnis naß machen, um mit dem Pinsel davon zu nehmen, sondern man muß an einer Ecke anfangen und mit dem nassen Pinsel nur immer so viel Farbe losspülen wie man gerade braucht. So reicht man mit der Farbe länger, und sie wird nicht so leicht schmutzig.

Wenn man Farbentäfelchen hat, so nimmt man einige reine Untertassen, Porzellanteller oder Glasplättchen, bringt mit einem in reines Wasser getauchten Pinsel einen oder etliche Tropfen darauf und reibt mit diesen Tropfen das eine Ende des Farbenstücks.

Der Pinsel darf eher zu groß als zu klein sein, und wenn man ihn naß macht, dürfen seine Haare sich nicht in mehrere Spitzen teilen, sonst taugt er wenig. Einige zu lange Haare, die fast bei allen Pinseln an der Spitze hervorstehen, schafft man dadurch weg, daß man dieselben mit einem feinen Scherchen behutsam abschneidet.

Man muß nie mit dem Pinsel aus einer Farbe in die andere fahren, sondern denselben, wenn man ihn einmal zu einer anderen Farbe gebrauchen will, vorher tüchtig in Wasser auswaschen, damit man die Farben rein

erhält. Will man zweierlei Farben zusammenmischen, so muß man von beiden Farben mit besonderen Pinseln einige Tropfen in ein leeres Schälchen bringen und sie dort erst untereinander rühren.

Aus Schwarz, Rot, Gelb und Blau können alle in der Natur möglichen Farben gemischt werden, um sie zum Kolorieren anzuwenden. Wer jede Farbe mischen lernen will, darf sich nur folgendes merken.

Schwarz und Rot vermischt gibt Braun. Soll das Braun bläulich aussehcn, so mischt man ein wenig Blau dazu; soll es aber gelblich sein, so nimmt man ein wenig Gelb.

Blau und Gelb gibt alle Arten Grün, je nachdem man mehr Gelb oder mehr Blau zur Mischung nimmt. Soll das Grün eine schmutzige Farbe haben, so mischt man Schwarz oder Rot dazu.

Von allen Farben, gemischten oder ungemischten, kann man wieder vielerlei Abstufungen machen, je nachdem man die Farbe dick und dunkel aufträgt oder mehr Wasser beifügt, so daß sie endlich ganz blaß wird.

Blau und Rot gibt Violett oder Lila.

Grau erhält man durch Schwarz, das mit Weiß vermischt wird. Man kann demselben noch etwas Blau, Gelb oder Rot zusetzen und erhält dann ein bläuliches, gelbliches und rötliches Grau.

Man muß sehr reinlich und glatt illuminieren und darf nicht mit der Farbe über die Umriffe des Bildes hinausfahren; auch dürfen die Farben nur so dick aufgetragen werden, daß die Zeichnung überall noch hindurch sieht. Deswegen darf in dem Pinsel nie zu viel, aber auch nie zu wenig Farbe sein, und man muß das Papier nur mit der Pinselspitze berühren. Es koloriert sich am besten, wenn man den Pinsel, nachdem er in die Farbe getaucht worden, am Rande des Schälchens leicht austreibt, so daß die Haare in einer Spitze zusammenhalten.

Hat man in einer einzigen Farbe große Flächen zu kolorieren, so muß man mit dem Pinsel auf der Zeichnung stets kurze Züge machen und dabei auf dem Blatte immer hinlänglich genug Farbe haben, damit sie sich leichter fortstreichen läßt und an den Rändern nicht zu schnell eintrocknet. Auch kann man, um beim Anstreichen größerer Flächen das schnelle Eintrocknen an den Rändern möglichst zu verhüten, zunächst die Fläche mit bloßem Wasser anstreichen, so daß sie feucht ist, dann auch die Ränder der breiten Farbenstriche mit dem Wasserpinsel überfahren und sie verwaschen.

Im Fall, daß das Papier die Farben auf der gedruckten Zeichnung nicht recht annehmen will, darf man nur ein klein wenig pulverisierte Ochsen-galle, die man in jeder Apotheke erhält, der angemachten Farbe beimischen; diese wird sich dann leichter und gleichförmiger über die Zeichnung verteilen lassen und selbst von den dunkelsten Schatten angenommen werden.

197. Papier zum Durchzeichnen. Du möchtest wohl diese oder jene hübsche Zeichnung schnell kopieren? Das geht ganz leicht, wenn du Postpapier mit reinem Benzoe übergießest. Hierdurch wird das Papier so durchsichtig, daß

du gut durchzeichnen kannst. Das Benzoe verflüchtigt sich in kurzer Zeit. — Hast du etwa eine Zeichnung erst im Unreinen (Konzept) entworfen und willst dann ihre Umrisse auf dasjenige Papier ins Reine übertragen, auf welchem sie schön und sauber ausgeführt werden soll, so überreibst du die Rückseite des Entwurfes mit feingeschabtem Bleistift, legst den Entwurf auf das reine Papier, beschwerst ihn an den oberen Ecken, so daß er sich nicht verschieben kann, und überfährst die Umrisse der Zeichnung mit einer stumpfen Nadel oder einem harten Bleistift. Sie werden sich genau auf die Unterlage abdrücken.

198. Einige Winke in bezug auf Blumenmalen. Zu dieser poetischen, echt weiblichen Beschäftigung bedarfst du eines Farbenkastens, einer Palette, mehrerer Farbenschälchen, Wasserfarben, grober und feiner Pinsel. Vor allem mußt du nun eine hübsche Vorlage haben; nach dieser zeichne die Konturen des Buketts oder der Blumen leicht und reinlich auf weißes Zeichenpapier (besonders gut soll sich das sogenannte Bristol-Papier dazu eignen), befeuchte einen großen Pinsel mit Wasser, tauche ihn in die auf der Palette (oder auch auf einem alten Porzellanteller) angeriebene Farbe und fahre damit vom dunklen Mittelpunkte des gezeichneten Blattes oder der Blume nach den Umrisen hin. Fange beim Malen stets mit den hellsten Farben an und schreite nach und nach zu den dunkleren über. Mit einem reinen, wenig angefeuchteten Pinsel verwischt man hierauf die Farbe an den Außenseiten, wobei man sich jedoch hüten muß, über die Konturen hinaus zu geraten. Ist die Unterlage getrocknet, so kannst du mit einem feinen Pinsel die Adern der Blätter mit dunkler Farbe hineinzeichnen und dann die Blume fein abschattieren. Die ganz dunklen Blätter bemale erst mit einer Unterlage von Neutraltinte; durch diese kannst du überhaupt die Schattenpartien der Malerei kräftiger hervortreten lassen, indem du sie mit einer leichten Lage überziehst, ehe du die Farbe selbst gebrauchst. Manche ziehen statt der Neutraltinte eine Mischung von Indigo, indischem Gelb und etwas preußischem Blau vor. Dies soll der Malerei eine wärmere Färbung verleihen.

Über die Mischung der anderen Farben habe ich dir bereits zuvor beim „Ausmalen“ das Wichtigste mitgeteilt (siehe oben das „Kolorieren“).

Die Landschaften werden meist ebenfalls erst mit Neutraltinte übermalt; auch benutzt man letztere oft zur Mischung mit anderen Farben, um einen trüben Ton in das Ganze zu bringen.

Willst du auf einem Briefbeschwerer aus Malachit malen, so mußt du den Stein erst, je nach den Umrisen der Zeichnung, dick mit weißer Farbe bestreichen, da derselbe die anderen Farben nicht leicht annimmt. Ich sah schon reizende, von einem kleinen geschickten Mädchen verfertigte Briefbeschwerer, die mit einem auf einem Aste sitzenden Vöglein bemalt waren. Als besonderen Wink beim Holz- und Malachitmalen beherzige noch folgendes: vermeide eine Art Goldgelb, Gummigutt genannt, da diese Farbe durchaus keinen Firnis verträgt, sondern sich auflöst und die Malerei verdirbt.

199. Geburtstagsbücher. Willst du deiner lieben Mama, deinen Schwestern oder Freundinnen zu ihrem Geburtstage eine besondere Über-

rafchung bereiten, so eignen sich sogenannte Geburtstagsbücher ganz vorzüglich dazu. Es wird zu deren Anfertigung nur erfordert, daß du ein wenig Geschick im Zeichnen und Malen besitzest. Ein solches Büchlein macht man auf diese Weise, daß man zwei schöne verzierte, längliche, weiße Kartons nimmt, den einen mit einer Zeichnung — etwa eine wohlbekannte Szene der Umgegend — und den anderen mit einer Malerei, einem Lilienbukett, Vergißmeinnichtkranze, einem Kranze mit Efeu- und Girslanden usw., verzieht und diese beiden Kartons dann an der linken Seite mit rosa Atlasbändern zusammenheftet; dazwischen legt man mehrere auf hübsches Papier geschriebene passende Sinnsprüche oder Lieblingsgedichte der Empfängerin.

Eine junge Prinzessin hatte zur Feier der silbernen Hochzeit ihrer Eltern den liebenswürdigen Einfall, die Letzteren mit einem ähnlichen Buche zu überraschen, in welchem sie alle seit deren Vermählung vorgefallenen freudigen Ereignisse nach der Jahreszahl aufgezeichnet hatte.





Handschatten.

200. Statt sich vor dem Schatten des Abends zu fürchten, benutzen ihn lustige Kinder vielmehr, um sich einen Spaß zu machen. Mit einer Hand oder beiden Händen lassen sich vielerlei drollige Darstellungen zustande bringen: Häschen, Schwäne, Grenadiere, Esel, Ziegen, Ochsen, Kamele usw. können an der Wand erscheinen, wenn man beide Hände in der geeigneten Weise zwischen das Licht und die Wand hält. Beschreiben

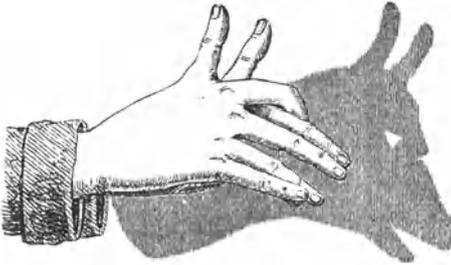


Fig. 236.



Fig. 237.

lassen sich dergleichen Handstellungen schwieriger als abbilden; deshalb haben wir für unsere heiteren Mädchen eine Anzahl davon nachfolgend abzeichnen lassen. Sie werden dieselben leicht nachahmen.

201. Andere Belustigungen mit dem Schatten. Statt zur Erzeugung von Schattenbildern die Hände zu gebrauchen, kann man auch steifes, undurchsichtiges Papier dazu verwenden. Die nebenstehende Abbildung zeigt dir deutlich, wie du das Gesicht und den Kopf einer Person auf diese Weise mit Licht und Schatten nachbilden kannst. Die Stellen des Gesichtes, welche hell sein sollen, werden mit einem scharfen Messerchen herausgeschnitten. Man muß nur darauf acht haben, daß die stehen gebliebenen Stellen unter sich durch Papierstreifen noch verbunden bleiben und nicht herausfallen.

202. Schneidet man halbe oder ganze Figuren aus solchem Papier aus, so kann man sich leicht sämtliche Personen zu einem Theaterstück verfertigen und dieselben nachher als Schatten an der Wand ihre Rolle zum allgemeinen Ergötzen aufführen lassen.

Nachdem ihr verschiedene solcher Spiele vorgenommen und vielleicht selbst noch neue erfunden habt, fragt sich wohl eine oder die andere der

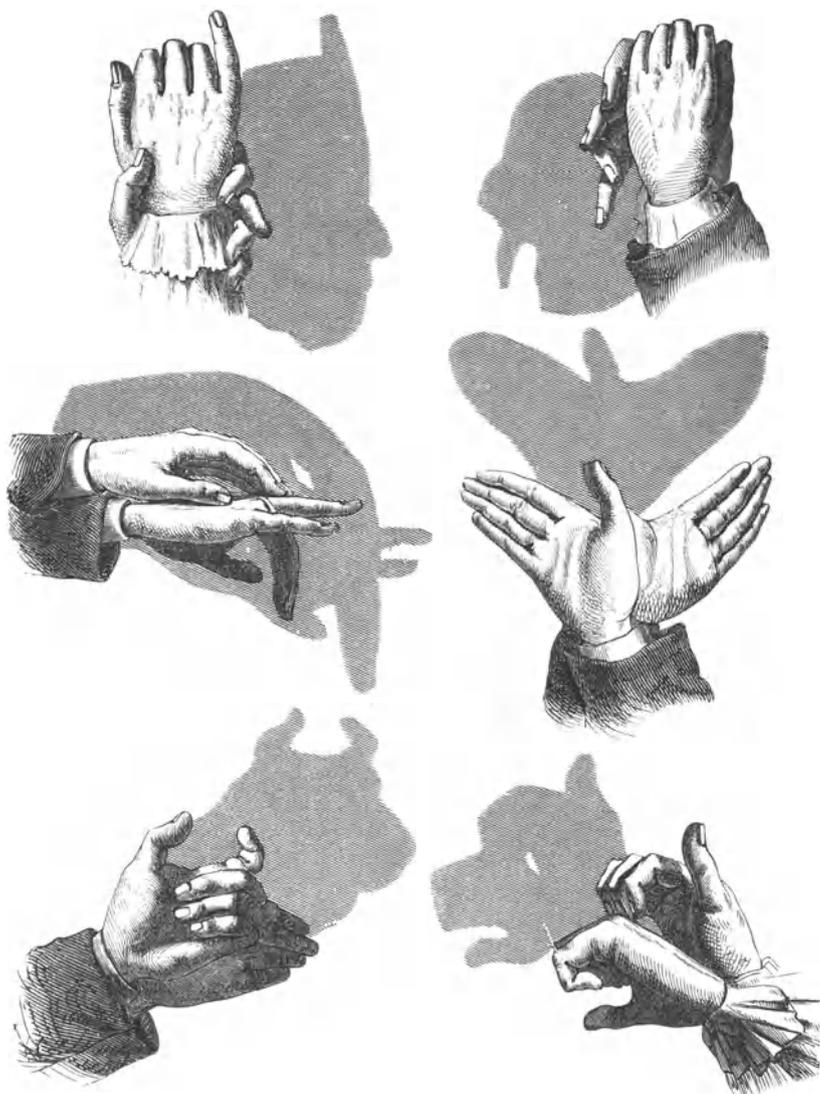


Fig. 238—243.

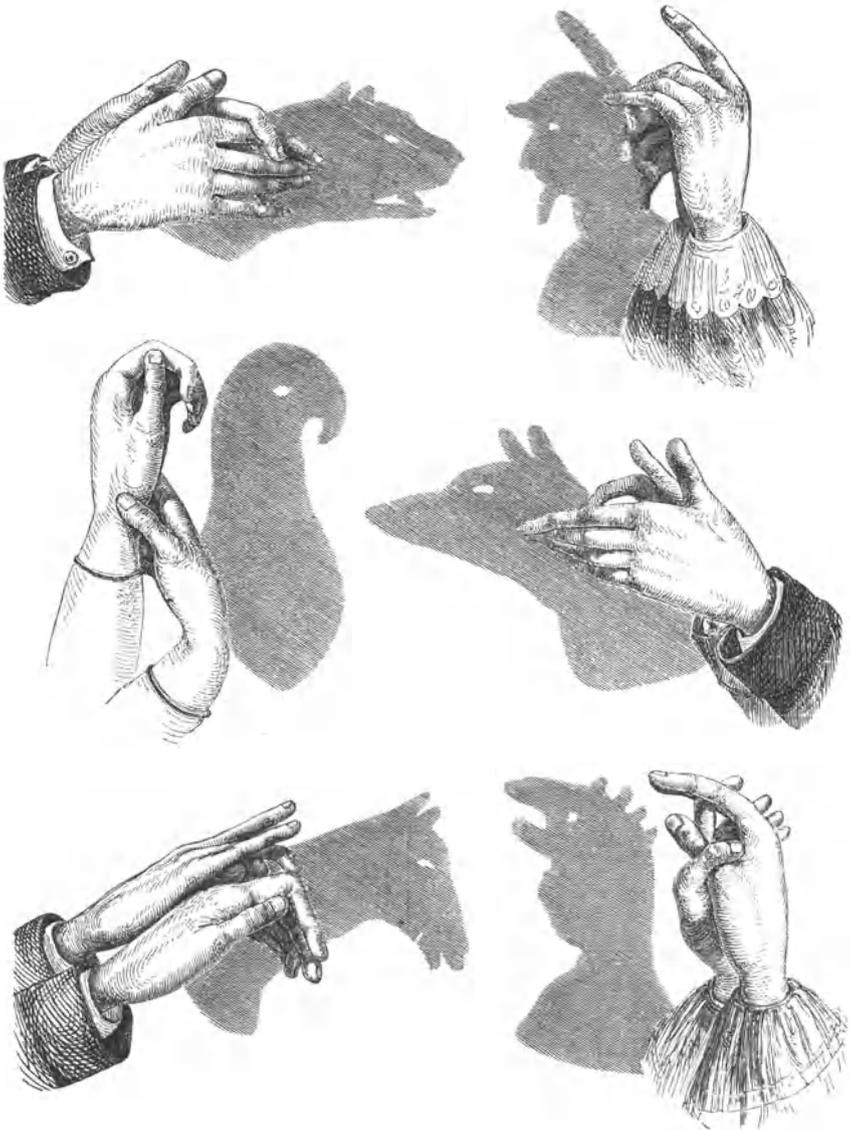


Fig. 244—249.

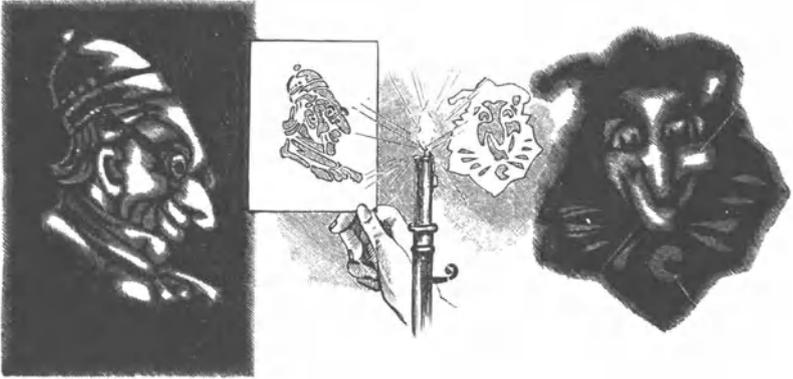


Fig. 250 und 251. Schattenbilderporträts.

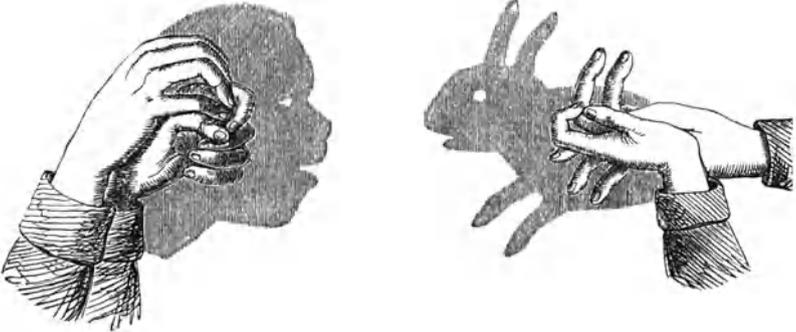


Fig. 252 und 253.

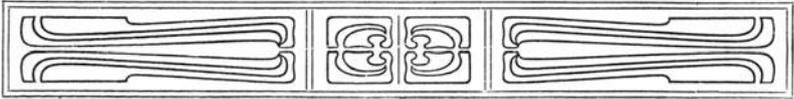
Nachdenkenderen unter euch, was es im Grunde mit dem Schatten, jenem räthselhaften, getreuen und unvermeidlichen Begleiter des Lichts, für eine Bewandtnis habe? Ja, wer das mit voller Klarheit beantworten könnte! Darüber haben sich schon Gelehrtere als wir den Kopf zerbrochen und sind schließlich doch nicht viel klüger geworden, als sie vorher schon waren. Aber wir wollen jene wunderbare Erscheinung doch einmal ein wenig näher betrachten.

Der Schatten bildet sich, wenn ein dunkler oder auch nur undurchsichtiger Gegenstand das Licht verhindert, sich gleichmäßig auszubreiten. Er nimmt dann die Form jenes Gegenstandes in größerer oder entfernterer Ähnlichkeit an. Manche von euch werden z. B. schon über den drolligen Kauz gelacht haben, wenn er während eines Spazierganges eure kleinen Beine plötzlich meterlang auf den sonnigen Weg hinmalte; andere wieder freuten sich, wenn das Gesicht ihrer lieben Freundin im Schattenriß so ungemein naturgetreu an der Wand erschien. Früher, als die Photographie noch nicht erfunden war, benutzte man solche Schattenrisse — die nachgezeichnet wurden — an Stelle von Bildern und nannte dieselben Silhouetten. Versucht doch einmal eine Silhouette von eurer Puppe zu zeichnen und gönnt dem Bildchen einen Platz im Lieblingszimmer von „Mariechens Wohnhaus“.

Weiter hinten findet ihr verschiedene Silhouetten zum Erraten; vielleicht bringt ihr selbst mit ein wenig Mühe dergleichen Schattenrätsel fertig.

Nun möchtet ihr wohl gern auch ein wirkliches Theater haben, eines mit ausgeschnittenen Papierpuppen, die ihre Stücke aufführen und die ihr mittels feiner Drähte auf und ab wandeln, kommen und verschwinden laßt? Euer geschickter älterer Bruder überrascht euch vielleicht zum Weihnachtsabend mit einem solchen Puppentheater und gibt euch zugleich ein hübsches Stück, das ihr auf dieser kleinen Bühne aufführen könnt.





Puppen- und Kindertheater.

203. Bei der Aufführung von Puppentheaterstücken müßt ihr stets beobachten, daß ihr eure Stimme richtig verstellen lernt und nicht alle auftretenden Personen im nämlichen Tone, etwa ein Kammermädchen so rauh wie einen Husaren, oder einen wilden Knaben so zart wie ein niedliches Mädchen sprechen laßt. Hierzu gehört einige Übung; aber ich bin überzeugt, daß euch die Kunst des Stimmennachahmens mit der Zeit immer leichter fallen wird. Habt ihr ein Stück sorgfältig einstudiert, so könnt ihr die Eltern und eure erwachsenen und kleineren Freunde und Freundinnen zum Theaterabend einladen. Ihr schreibt dann hübsche Theaterbillets mit Nummern für die verschiedenen Plätze, und wenn dieselben mit einigen Pfennigen eingelöst werden, so weiß ich, daß ihr das zusammengekommene Geld sicher zu einem guten Zwecke verbrauchen werdet, vielleicht um Wolle zu Strümpfen für arme Kinder dafür zu kaufen. Dann würdet ihr auch zugleich den Nutzen mit dem Vergnügen verbinden. — Das Puppentheater war eines der Lieblingsspiele unseres großen Dichters Goethe. In einer seiner Schriften schildert er auf höchst anschauliche Weise, wie sinnig und wie verständnisvoll er schon als Knabe seine Phantasie mit solchen Theaterstücken beschäftigte. Später hat er dann noch ganz andere Stücke für die Bühne geschrieben, großartige Dichtungen, welche ihm unsterblichen Ruhm brachten. Das Erfinden solcher Werke gehört nun zwar nicht zu dem, was ihr dereinst leisten müßt. Euer Bruder oder Vetter aber könnte in Zukunft auf diesem Felde wohl einmal um so Größeres zustande bringen, und ihr seid dankbare Zuschauerinnen und freut euch bescheiden der Erfolge ihres Talentes.

Wirkliche Kindertheater machen mehr Arbeit, wohl aber auch noch mehr Vergnügen als die obenerwähnten Puppentheater. Ihr müßt dabei die Rollen unter euch verteilen und sie genau einstudieren, d. h. auswendig lernen; dann gilt es, passende Anzüge herzustellen, Kulissen herbeizuschaffen, eine Souffleuse zu gewinnen, das ist jemand, der mit leiser Stimme, aber durchaus verständlich, die Worte, die ihr zu sprechen habt, neben der Bühne flüstert, ohne von den Zuschauern gesehen zu werden. — Reizende Spiele für Kindertheater hat der Jugendschriftsteller Weise geschrieben; auch in neuerer Zeit erschienen zwei Sammlungen von Stücken für „Kinder- und Puppentheater“ von Henriette Kühne-Harkort und Elisabeth Gräfin von der Groeben, enthaltend „Dramatische Märchen“ nach Grimm, Musäus, Hauff u. a., mit Winken und Unterweisungen in bezug auf Ausstattung

und Ausführung von Frau Henriette Kühne-Harkort, deren zehn verschiedene Nummern einzeln käuflich sind; doch ist es nicht immer nötig, daß ein solches Theaterstück vorliegt. Sucht euch selbst dergleichen zu schaffen, indem ihr eines der euch bekanntesten Märchen zur Darstellung bringt, z. B. das Märchen vom Rotkäppchen. Hierzu gehören drei Personen: die Eltern und das Rotkäppchen, welches der kranken Großmutter das Essen bringen soll. Es kommen freilich auch ein Fuchs und ein Wolf darin vor, aber die Tiere sind nicht gut nachzuahmen, und so muß man sich auf eine andere Art zu helfen wissen, beispielsweise den Fuchs, der nur wenige Worte zu sprechen hat, hinter der Kulisse reden lassen, und den Wolf, der in Großmutter's Bett liegt, so in die Haube und Kissen verhüllen, daß man gar nichts von ihm sieht; auch braucht er das arme Rotkäppchen im „Stück“ nicht zu fressen, sondern wird schon vorher vom Jäger durch das Fenster hindurch totgeschossen. Vor dem Knall werdet ihr doch hoffentlich nicht erschrecken? Man braucht nur ein oder zwei sogenannte Knallbonbons hinter den Kulissen auseinander zu reißen; für die Kinderbühne ist der Lärm dieses Schusses am Ende kräftig genug. — In der ersten Szene wird Rotkäppchen von der Mutter ermahnt, sehr artig und behutsam durch den Wald zu gehen, das Körbchen mit den Lebensmitteln hübsch in acht zu nehmen und insbesondere vor dem bösen Wolf, der im Walde haust, sich zu hüten. Das Kind verspricht, recht folgsam zu sein, sein rotes Käppchen wird ihm aufgesetzt, und von den Segenswünschen der Mutter begleitet, macht es sich auf den Weg. Die zweite Szene stellt den Wald vor. Rotkäppchen singt ein fröhliches Lied und spricht hierauf zu sich selbst, indem es die Freude der armen kranken Großmutter lebhaft ausmalt. Die Unterhaltung mit dem Fuchs wird möglichst kurz und, wie erwähnt, von der Seite hinter den Kulissen geführt. Die dritte Szene spielt in der Krankenkammer. Alles, was der Wolf zu sagen hat, wird mit ganz heiserer und rauher Stimme gesprochen. Sobald er spricht: „Daß ich dich besser fressen kann“, knallt auch schon der Schuß los, und zugleich fällt der Vorhang. Die Freude und den Dank über die wunderbare Lebensrettung des kleinen Rotkäppchens mögen sich die Zuschauer selbst ausmalen.

Nun will ich euch auch noch etwas von der Geschichte des Theaters erzählen, die bis in die graue Vorzeit hinüberreicht. Sein Ursprung wird von den Gelehrten nach dem alten Griechenland verlegt, wo anfangs nur ein einfacher Tisch oder auch ein Wagen die Stelle der Bühne vertrat. Der erste Schauspieler soll Thespis geheißten und in Attika auf einem Wagen gespielt haben. Hierauf wurden hölzerne Bühnen und hölzerne Sitze für die Zuschauer gebaut. Als diese Holzgerüste sich jedoch zu wenig haltbar zeigten, daß sie bei einem Wettstreite zwischen Aischylos und Kratinos einstürzten, errichtete man im Jahre 386 v. Chr. ein steinernes Theater. In diesem konnten 30 000 Personen Platz finden, so geräumig war es. Außer den Theatervorstellungen diente es deshalb auch zu Volksversammlungen. Es bestand aus drei Hauptabteilungen: dem Zuschauer-raum, dem Orchester und der Bühne, ähnlich wie unsere jetzigen Theater-

gebäude, doch war es unbedeckt, und man befand sich daher unter freiem Himmel. Damals hatte der Dichter der Bühnenstücke auch für die Schauspieler zu sorgen, und manche Dichter, wie die drei berühmten: Aeschylos, Sophokles und Aristophanes, traten in ihren Stücken sogar selbst auf. Später übernahm der Staat die Sorge für passende Schauspieler. Neben den letzteren und dem damals üblichen Chor waren bei der Aufführung auch Flötenspieler beteiligt, welche die Gefänge des Chores und zuweilen den Vortrag des Schauspielers mit ihrer Musik zu begleiten hatten. Die Auftretenden gingen in hohen Stiefeln, Kothurn genannt, und mit Masken vor dem Gesicht; Frauenrollen wurden von Männern gegeben, da die Frauen und Mädchen weder auf die Bühne noch ins Orchester durften. — Die alten Römer ahmten das Theater der Griechen erst dann nach, als es seine Blütezeit schon hinter sich hatte. Das erste steinerne Theater in Rom wurde unter Pompejus begonnen, aber erst unter der Regierung des grausamen Caligula fertig gebaut. Es konnte 40000 Personen in sich aufnehmen. Man erzählt, daß zur Vinderung der Hitze, welche das Beisammensein so vieler Menschen verursachte, eine Mischung von Wein und Wasser in Röhren bis zu den obersten Sitzen geleitet wurde, wo dann die erquickende Flüssigkeit als feiner Regen niederströmte. In den Theatergebäuden der Jetztzeit hat man es allerdings nicht so bequem, wir müssen uns gefälligt an das Büfett bemühen, wenn wir einer Erfrischung bedürfen, oder doch wenigstens uns des Fächers bedienen, um uns Kühlung zu verschaffen. — Wie die Theater heutzutage gebaut werden, wie und was darin gespielt wird, wißt ihr wohl schon aus der Erzählung eurer Eltern und Geschwister, möglicherweise auch aus eigener Anschauung. Es wäre deshalb überflüssig, es euch des weiteren zu erklären, und ich schließe daher, indem ich euch auf ein einfaches und leicht auszuführendes Stück hinweise, das ich nachfolgend für euch bearbeitet habe.





Eine große Neujaarsstolle.

Kleines, leicht aufführbares Schauspiel nach einer Erzählung
von Friedrich Schneller.

Personen:

Ein altes Großmütterle.	Lieschen, deren Töchterchen.
Karlchen, ihr Entelkind.	Vorchen, Tochter des Pfarrers.
Frau des Schullehrers.	Magd des Schullehrers.

Erster Aufzug.

Ein einfaches Zimmer im Schulhause. Lieschen sitzt am Puppentische. Karlchen tritt ein.

Karlchen: Guten Morgen, Lieschen!

Lieschen (springt vom Stuhle auf): Guten Morgen, Karlchen! Wie gut, daß du kommst! Jetzt gehen wir auf die Wiese. Du kannst mir helfen Schlitten fahren!

Karlchen (macht ein trauriges Gesicht und fährt mit der Hand nach den Augen, wie um Tränen abzuwischen, bleibt aber stumm).

Lieschen: Machst ja ein komisches Gesicht, weißt du wie? Wie die Kaze, wenn's regnet. Wirst du morgen etwa kein Stückchen Stolle bekommen?

Karlchen: Von wem? Mein Pate, der mir früher eins gab, ist ja gestorben und Großmütterle ist zu arm. (Schluchzend bedeckt er das Gesicht mit beiden Händen.)

Lieschen (gerührt, indem sie sich vor ihn stellt und ihn zu trösten sucht): Karlchen, sei still! Weine nicht! Weißt du, der alte Gott lebt noch! Es gibt auch noch gute Menschen, die dir gern helfen. Karlchen, höre auf zu weinen! Morgen früh kommst du zu mir und holst dir ein Stück Stolle, ein ganz großes. Ich kriege wenigstens vier Stück, und die sind gut. Willst du mir versprechen, daß du kommst?

Karlchen (nickt mit dem Kopfe): Lieschen, du bist zu gut! Könnte ich dir auch mal eine Freude machen!

Lieschen: Das hast du ja schon oft getan! Erst gestern hast du mir bei der Aufgabe geholfen.

Karlchen: Lieschen, laß mich noch mehr für dich arbeiten! Du bist ja so gut gegen mich!

Lieschen: Was macht dein Großmütterle?

Karlchen (traurig): Ach, die arme, alte Frau! Sie ist so schwach und muß so viel arbeiten! Gestern haben wir den ganzen Tag fast nichts zu essen gehabt. Mir liegt ja weniger daran, aber das alte Großmütterle! Nun soll es auch noch arbeiten, und verdienen kann es auch nicht viel. Das war doch eine wunderschöne Zeit, als der Vater noch lebte! Wir hatten alle genug, und Großmütterle konnte sich im Lehnstuhl ausruhen. Aber Vater und Mutter tot, kein Brot im Hause — o Lieschen, du weißt nicht, wie das ist! (Weint von neuem.)

Lieschen (mit ihm weinend): Tröste dich, Karlchen, die schwere Zeit geht vorüber, der liebe Gott verläßt dein Großmütterle nicht. Es ist viel zu fromm dafür. Morgen früh bekommst du auch noch ein Stück für dein Großmütterle, ein recht tüchtiges. Nicht wahr, du holst es dir gewiß?

Karlchen: Ja! (Geht ein paar Schritte zur Thür, wendet sich aber dann wieder um.) Lieschen, willst du mir eine Feder leihen?

Lieschen: Gewiß! gern! Alles, was du brauchst, sollst du haben. (Sie holt einen Federkasten und nimmt daraus eine Feder.) Da, ich schenke sie dir!

Karlchen: Danke dir, du gutes Lieschen! Jetzt will ich gehen und meinen Aufsatz schreiben. Adieu, Lieschen!

Lieschen: Adieu, Karlchen!

(Karlchen geht fort.)

Lieschen (allein, mit betrübter Stimme): Der arme Junge! Ach wie geht es mir doch gut im Vergleich mit ihm! Wenn ich ihm doch helfen könnte! Wie er sich um sein Großmütterle absorgt! Gestern den ganzen Tag fast nichts zu essen gehabt. Ich kann es manchmal kaum erwarten, bis die Suppe auf dem Tische steht. Ach, wieviel Elend ist doch in der Welt!

(Die Schullehrerin, in einfacher Kleidung, tritt ein.)

Schullehrerin: Nun, Lieschen, was machst du? (Das Kind näher betrachtend): Ich glaube, du hast geweint? Hat dir jemand weh getan?

Lieschen (trocknet sich die Augen): Nein, Mama! Karlchen war soeben hier.

Schullehrerin: Nun?

Lieschen: Das arme Karlchen!

Schullehrerin: Was ist mit ihm?

Lieschen: Es geht ihm und seinem Großmütterchen sehr schlecht. Denke nur, sie haben gestern fast nichts zu essen gehabt. O, das tut mir sehr leid! Ich kann es immer kaum erwarten, bis zu Tische gerufen wird, und das arme Karlchen! (Nochmals trockenet sie die Tränen.) Und morgen kriegt es nicht einmal ein Stück Stolle; sein Pate ist gestorben und sein Großmütterle zu arm. (Blickt ihre Mutter bittend an.) Mama! ich bekomme wenigstens vier Stück. Dürfte ich da dem Karlchen nicht eins geben?

Schullehrerin (küßt ihr Töchterchen): Ja, mein Herzchen, du darfst!

Lieschen: Danke dir, liebe, gute Mama! Wie wird sich Karlchen freuen, wenn er morgen früh kommt, um das versprochene Stück Stolle zu holen!

Schullehrerin: Ich meine, du könntest ihm heute abend schon eine ganze Stolle hintragen!

Lieschen: Selbst tue ich das nicht gern, aber wie wäre es, wenn unser Mädchen, Anna, die Stolle hinbrächte? Weißt du, so gerade in der letzten Stunde des Jahres.

Schullehrerin: Ja, ich will es erlauben.

Lieschen (nach einer kleinen Pause): Weißt du, Mama, mit der Stolle ist dem Großmütterle doch noch nicht geholfen. Mama, wenn ich helfen könnte!

Schullehrerin (erstaunt): Wieso, mein Töchterchen?

Lieschen: Wenn ich nur dürfte, Mama — weißt du, meine Sparbüchse, es werden wenigstens 32 Mark darin sein!

Schullehrerin: Und die wolltest du dem Großmütterle geben?

Lieschen: Wenn es dir recht ist, Mama!

Schullehrerin (nachdenklich): Hole die Büchse!

Lieschen (ab. Doch bald kommt sie wieder mit einer Sparbüchse in der Hand): Es sind 32 Mark 50 Pfennige.

Schullehrerin: Lieschen, wir sind nicht reich und haben nichts zu verschenken; aber das Geld ist dein, und du kannst es dem Großmütterle geben. Du wolltest dir ja ein Sonntagskleidchen dafür kaufen?

Lieschen: O Mama, mein altes ist noch gut genug.

Schullehrerin: Nun mache es, wie du willst. Ich sage nichts dagegen. (Ab.)

Lieschen (schreibt in ein Heft, unterbricht sich öfters mit den Worten): Das wird eine Freude geben!

Lorchen (tritt ein): Guten Morgen, Lieschen!

Lieschen (springt auf und läuft ihr entgegen): Guten Morgen, Lorchen!

Lorchen: Bist du fleißig?

Lieschen: Nicht sehr!

Lorchen: Ich habe meinen Aufsatz noch nicht geschrieben.

Lieschen: Komm! ich helfe dir!

(Lorchen setzt sich zu Lieschen, und die beiden Mädchen schreiben. Dazwischen flüstern sie. Man hört die Worte: „Das gibt eine sonderbare Neujahrstolle! Wir wollen unser erspartes Geld zusammenlegen! Wie werden sie beim Aufschneiden erstaunen!“)

Lieschen (plötzlich mit lautem Jubel): O Lorchen, das wird der schönste Neujahrstag unseres Lebens! Wie das Großmütterle und Karlchen sich freuen sollen! (Der Vorhang fällt.)

Zweiter Aufzug.

Ein ärmliches Zimmer, in dem nur ein Tisch steht, ein Koffer und zwei alte Stühle. Ein altes Mütterchen und Karl sitzen am Tische, auf demselben dampft Kaffee in einem irdenen Topfe, daneben liegt ein Schwarzbrot. Hinter den Kulissen schlägt eine Uhr dreiviertel.

Großmütterle: Nur noch eine Viertelstunde, und wiederum ist das Jahr zu Ende! Karlchen! Es naht der Augenblick, in welchem das alte und das neue Jahr sich die Hände reichen, ein gar wichtiger Augenblick in

jedem Menschenleben! Heute sitzen wir noch vergnügt zusammen — wer weiß, wie es nächstes Jahr bei uns aussehen wird! Karlchen, wir wollen Gott danken, daß er uns bis jetzt so gnädig gewesen ist.

(Beide falten die Hände, blicken stumm vor sich nieder und verharren etwa eine Minute in dieser Stellung. Dann füllt Großmütterle die Tassen und schneidet Schwarzbrot dazu. Man klopf an die Tür.)

Großmütterle: Herein!

(Es tritt eine Magd ein mit großer Stolle.)

Anna (die Magd): Guten Abend! Einen schönen Gruß von Lieschen und von der Frau Schullehrerin und hier sei eine Neujahrstolle für Karlchen. (Legt dieselbe auf den Tisch.)

Großmütterle (gerührt): O wie gut von ihnen! Karlchen, sieh mal die große Stolle!

Karlchen (nimmt sie in die Hände): Und wie schwer! das liebe Lieschen!

Großmütterle: Wir danken auch herzlich. Karlchen wird es morgen früh nochmals selbst tun.

Karlchen: Und ich lasse Lieschen herzlich grüßen.

(Die Magd geht. Karl begleitet sie mit dem Lichte. Als er zurückkommt, besieht er noch einmal die Neujahrstolle.)

Großmütterle: Wie froh bin ich, daß du nun kein Schwarzbrot zu essen brauchst!

Karlchen: Großmütterle, die Stolle behältst du für dich! Ich bin jung und stark und kann Schwarzbrot essen.

Großmütterle: Nein, Karlchen, du gutes Kind sollst Stolle haben! (Großmütterle will ein Stück abschneiden, bringt aber das Messer nicht durch, läßt daselbe stecken und betrachtet die Stolle von allen Seiten.)

Karlchen: Nun was ist denn, ist das Messer nicht scharf genug?

Großmütterle: Ich weiß nicht, es scheint etwas im Backwerk zu sein.

Karlchen: Laß mich einmal versuchen!

(Probiert vergeblich und bricht dann ein großes Stück ab: es fällt ein blau-seidener Beutel heraus. Großmütterle leert ihn, und viele blinkende neue Fünzigpfennigstücke liegen auf dem Tische. Beide zählen.)

Großmütterle: Es sind fünfzig Mark.

Karlchen (jubelnd): Fünfzig Mark!

Großmütterle: Nun ist uns für lange Zeit geholfen.

Karlchen: Nun brauchen wir nie mehr hungrig schlafen zu gehen.

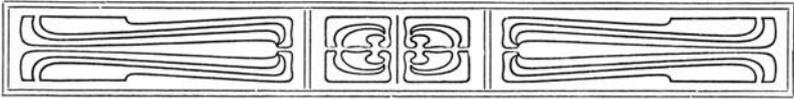
Großmütterle: Wir wollen Gott dafür danken.

Karlchen: Ob es von Lieschen kommt?

Großmütterle: Ganz natürlich, von wem sollte es sonst kommen?

Karlchen: O das gute Lieschen!

(Die beiden essen vergnügt von der Stolle. Es schlägt zwölf Uhr. Der Nachwächter bläät ins Horn, man hört von den Kulissen her Stimmen, die sich „Prost Neujahr!“ zurufen. Der Vorhang fällt.)



Die kleine Köchin.

Wie die Alten sungen, zwitschern auch die Jungen! und das ist besonders dann gut, wenn die Melodie eine schöne ist, nicht bloß angenehm für die, welche sie zum besten geben, sondern auch für die Zuhörer. Für einen hungrigen Magen gibt's aber kaum eine angenehmere Musik als das Klappern der Teller und das Klirren der Löffel, Messer und Gabeln, begleitet von dem Duft kräftiger Suppen, wohlriechender Gewürze und nahrhafter Braten.

Wir finden unter den kleinen Mädchen geborene Köchinnen oder Hausmütterchen, denen die Küche der liebste Platz im Hause und die Köchin die ehrwürdigste Person darin ist. Solche versuchen sich schon früh in der edlen Kochkunst, und das ist ganz gut, wenn sie hübsch aufmerksam und vorsichtig dabei sind. Haben sie zeitig gelernt, Topf und Tiegel zu behandeln, so wird ihnen später die Suppe nicht so leicht an- oder gar verbrennen.

204. Der Gemüsemarkt. Die vierjährige Edith und das kleinere Gretchen haben sich lange im Freien herumgetummelt. Sie sind müde geworden und wollen nun ein ruhigeres Spiel vornehmen — da fällt ihnen ein, daß sie seit gestern nicht mehr gekocht haben. Rasch pflücken sie frisches Gras, lesen Apfelblüten auf, rupfen Schnittlauch ab, zerklopfen ein paar rote Ziegelsteine, zerzupfen feine Gänseblümchen, holen dann Presse, den Samen der großen gelben Sonnenblume und den des Mohns, zuletzt noch ein paar Händchen voll Sand, gröberen und feineren, und haben nun prächtiges Material für ihre Küche. Ein Gartenbänkchen dient als Stand für den Gemüsemarkt. Edith kauft ein und Gretchen ist die Hökerfrau. Sie hat ihr weißes Taschentuch um den Kopf geschlungen und nimmt eine gar gewichtige Miene an; jetzt sieht sie ganz aus wie eine wirkliche Gemüsehändlerin! Vor ihr aus gebreitet liegen: kleinere und größere Grasshalme, die ersteren stellen den Spinat vor, die anderen den Grünkohl; die größeren Blätter des Gänseblümchens sind verschiedene Weisarten, die kleineren sollen Hirsekörner sein, der grobgeklopfte Ziegelstein gibt einen Korb voll Kirichen, die Presse ist Salat, der Sonnenblumensame: Linsen, Bohnen und sonstige Hülsenfrüchte, der Mohn: Futter für das Kanarienvöglein, und der Sand: Zucker und Mehl.

Nun tritt Edith mit ihrem Korbe herbei; sie prüft das Gemüse, lobt hier, hat dort etwas auszusetzen, kostet eine Kirische, fragt nach dem Preise, handelt — wird mit Gretchen nicht einig und will eben abziehen, da weiß aber die kleine Gemüsehändlerin ihre Früchte so anzupreisen, daß Jungfer

Köchin sich eines Besseren besinnt und nicht nur Obst, sondern noch eine Menge anderer schöner Dinge einkauft.

205. **Vorstudien der Kochkunst.** Jetzt nimmt Gretchen eine neue Rolle an. Sie hat die Hölzerin trefflich gespielt, ebenso geschickt wird sie nun die Tochter des Hauses machen. Wenn die Köchin vom Markte zurückkehrt, steht Fräulein Margareta schon in der Küche, hat den Kochlöffel — einen groben Holzsplitter — in der Hand, und ist gerade beschäftigt, den Brei für Elisabethchen, das jüngste Schwesterchen, umzurühren. Nun aber eilt sie zum Marktkorbe, hilft ausframen und lobt die Köchin — die jetzt Lise heißen muß — wegen ihres trefflichen Einkaufs. Das Mittagsmahl wird begonnen. Sie bereiten vor allem eine leckere Schokoladensuppe aus Wasser und schwarzer Gartenerde; weißer Sand vertritt die Stelle des dazugehörigen Zuckers. Dann wird Spinat gekocht, hierauf ein Kirchenkompott als Dessert, und zum Nachmittagskaffee darf auch ein Kuchen nicht fehlen. Mamas großer Fingerring muß als Form herhalten. Nachdem dieser mit angefeuchtetem Sande gefüllt, dann umgefüllt worden ist, kommt das herrliche Kaffeegebäck zum Vorschein.

Wenn diese Speisen auch nicht wirklich genossen werden können, so dienen sie doch dazu, den Appetit der kleinen Künstlerinnen anzuregen — und ihr wißt, nach getaner Arbeit ist nicht nur gut ruhen, sondern auch gut essen.

Edith und Gretchen lassen sich zum Lohne für ihre Mühe die von der sorgsamen Mama bereitgelegten Butterbrote wohl munden.

206. **Kalte Küche.** Größere Mädchen — solche von etwa 6—8 Jahren — dürfen wohl auch an wirklich eßbaren Dingen ihre Kunst probieren. Die gütige Mutter öffnet auf ihre Bitten den Speiseschrank, versieht sie daraus mit Brot, einem halben Gläschen Wein, Milch, Zucker, Rosinen, Korinthen, Mandeln, einem Ei, Semmel, Schokolade und drei großen Äpfeln — ein reiches Vorrat, aus dem sich auch ohne Hilfe des für die Kleinen leicht gefährlichen Feuers die delikatesten Gerichte bereiten lassen.

Es ist ein trüber Regentag. Die Nachmittagsstunden scheinen ganz endlos zu werden — was können Gustchen und Zulchen Besseres tun, als ihre Küche herbeiholen, ihre Kochschürzen umbinden und nun die geschicktesten kleinen Hausfrauen vorstellen? — Jetzt gilt es, bei der für heute abend verabredeten Puppengesellschaft durch ein tadelloses Nachteffen Ehre einzulegen!

207. Gute Milchsuppe wird gewiß von keinem der Gäste verschmäht werden. Deshalb füllt Zulchen ein Schüsselchen mit Milch und streut feingestoßenen Zucker hinein, während Gustchen eine halbe Semmel in kleine viereckige Stücke schneidet und letztere in die Suppe wirft. Hier schwimmen sie wie junge Fische in dem Teiche. Gelegentlich kostet auch die eine oder andere, ob die Speise süß genug sei, hütet sich aber, die ganze Suppe auszukosten so gut es ihr auch schmeckt. Das fertige und wohlgelungene Gericht wird nun von den Köchinnen zur Seite gestellt, und ein prachtvolleres

208. Apfelmus mit „armen Rittern“ oder „Kartäuserklößen“ kommt an die Reihe. Ein Apfel muß hierzu fein geschält, dann auf einem Reibeisen gerieben oder mit einem Messer geschabt werden. Dieser Brei wird

nun in ein rundes Schüsselchen gefüllt, oben glattgestrichen und zum Schlusse ganz herrlich verziert. In der Mitte steckt eine große Mandel, um welche ein Korinthenkranz liegt; etwas von diesem entfernt kommt ein zweiter Kranz, in dem Rosinen und Mandeln abwechseln, und den äußeren Rand bilden kleingeschnittene Mandeln. So sieht das Gericht beinahe aus wie ein schön bepflanztes Gartenbeet.

209. Die „armen Ritter“ schneidet Zulchen in beliebiger Form aus einem Milchbrötchen, gießt vorsichtig etwas Milch darüber und wendet sie tüchtig in gesiebttem Zucker um. Um ihren Geschmack noch pikanter zu machen, bestreut sie selbige auch mit Korinthen.

210. Eine Eier- und eine Schokoladencreme bilden den Nachtisch. Gustchen, als die Älteste und Geschickteste, schlägt das Ei auseinander, gießt das Weiße in ein tiefes Tellerchen, das Gelbe in ein Töpfchen, und das kleinere Zulchen versteht ganz vortrefflich, das Eiweiß mit einer Gabel in flockigen Schnee zu verwandeln. Währenddessen schüttet Gustchen zwei Teelöffel voll Zucker in das Töpfchen, worin sich der Dotter befindet, quirlt diesen, bis er etwas schaumig wird, und tut den Schnee dazu. Schließlich wird die Creme vorsichtig durchgeschlagen, in ein feines Porzellankümpchen gefüllt und zu den übrigen Speisen auf den Nebentisch gestellt.

211. Die Schokoladencreme ist weniger kunstvoll. Zulchen reibt das Täfelchen, dann rührt ihre Mitterküchlin langsam Milch in das Geriebene, bis die Speise flüssig genug ist — keinesfalls aber darf sie sehr flüssig werden, sonst gibt es Brühe und nicht Creme.

212. Nachdem die beiden Schwesterchen sich müde gekocht haben, wollen sie auch die Früchte ihrer Arbeit genießen. Sie decken ein Tischchen mit Servietten, Tellern, Messern, Gabeln, Gläsern — ganz wie es sich gehört, und lassen dann die verschiedenen Puppensdamen erscheinen. Jeder wird ihr Plätzchen angewiesen. Die Frau des Hauses, Gustchen, nimmt natürlich die Ehrenstelle in der Mitte ein, damit sie auch gut die Speisen austheilen könne; Zulchen, die älteste Tochter, geht ab und zu und serviert. Da die eingeladenen Damen jedoch leider nicht einmal sprechen, geschweige denn essen können, so wäre die Gesellschaft eine gar langweilige, wenn nicht Gustchen und Zulchen selbst wacker zugriffen und während des Essens gemütlich plauderten.

Die kleinen Spielerinnen können aber noch mehr als bloß kochen und essen, sie sind von ihrer Mama zur Ordnung angehalten worden, und wenn sich die Gäste nach Hause begeben haben, werden Tellerchen und Messerchen sorgsam gesäubert und alles wird wieder an Ort und Stelle gebracht.

213. Die kleine Küchlin wie sie sein soll. Erst wenn ein Mädchen wenigstens zehn Jahre alt ist, darf es auf einem wirklich heizbaren kleinen Herde kochen, und auch dann nur unter Aufsicht der Mama oder einer erwachsenen Schwester — denn „Feuer ist ein gar gefährliches Ding, vor dem man sich nicht genug hüten kann“.

Ein sehr geschicktes Mädchen von 14 Jahren darf mit mütterlicher Erlaubnis allensfalls sein Kochkunststück allein probieren, aber nicht auf der Spiritusflamme. Vor dieser ist nicht genug zu warnen, da sie am aller-

leichtesten um sich greift, und gewiß hat meine kleine Leserin schon manch traurige Geschichte von jungen, unerfahrenen Hausfrauen gehört, die beim „Kaffeebereiten mit Spiritus“ in Flammen gerieten und so auf elende Weise zugrunde gingen.

Also nochmals, ihr lieben Herzchen: kocht nur im Beisein von Großen, wenn ihr das Feuer zu Hilfe nehmt!

214. Wenn dir die gute Mutter — nachdem du das ganze Jahr durch Fleiß dich ausgezeichnet hast — erlaubt, einen recht großen Wunschzettel für das Christkindchen zu schreiben, und dein Sinn hauptsächlich auf Kochen gerichtet ist, so rate ich dir, folgendes zu notieren:

1. Einen hübschen Herd aus Gußeisen, etwa den sechsten Teil so groß als euer Kochherd; kurz, gerade für deine Größe passend und im übrigen ganz so eingerichtet, wie der in der Küche.

2. Alles dazugehörige Geschirr, wie Fleisch-, Suppen- und Gemüsetöpfe, Wasserfessel, Kaffeebrenner, Pfannen, Schüsseln, Saucieren, Löffel aller Art, Torten-, Pudding- und Auflaufformen, Backbleche, Siebe, Kartoffelstampfer usw.

3. Ein wohlgefülltes Speiseschränkchen und

4. einen hinreichend großen Stoß feingespaltenes Holz.

Damit läßt sich schon etwas Tüchtiges anfangen. Nächstes Jahr wird dir vielleicht mehreres neu dazu geschenkt, und ich glaube, du hast bis dahin so große Freude am Kochen gewonnen, daß es dir geht wie jenem häuslichen Prinzesschen, das mir einst seinen Geburtstagstisch zeigte. Hier lagen ausgebreitet: Seiden- und Spitzenkleider, Torten, Blumen und alle sonst noch erdenklichen Herrlichkeiten, aber für nichts schien das lebenswürdige Kind Augen zu haben, als für einen hölzernen Kochlöffel, der verborgen auf einem Eckchen des Tisches lag. Prinzesschen Anna schwang das Kücheninstrument frohlockend in die Höhe und rief:

„Jetzt bin ich eine echte Köchin!“

Eine echte Köchin wirst auch du werden, wenn du meiner Anleitung folgst. Nur eins bitte ich dich zuvor: Tue genau, wie es hier geschrieben steht, und laß dich's nicht verdrießen, wenn eine Speise nicht gleich gelingt; versuche sie zum zweitenmal und wenn du recht geduldig sein willst, auch zum drittenmal.

Untenstehendes Kochbüchlein ist nach den anerkanntesten Werken für bürgerliche und feinere Küche sorgfältig bearbeitet und mit vielen selbst-erprobten Rezepten bereichert. Nimm es anfangs beim Kochen immer zur Hand, und wenn du besonders eifrig bist, schreibe dir die Bereitungsart deiner Lieblings Speisen in ein sauberes Heftchen ab. Dann erhältst du nach und nach eine hübsche selbstgeschriebene Sammlung, die du auch deinen kleinen Freundinnen leihen kannst.

Suppen.

Eine gute Suppe muß jedes wohlbestellte Mittagmahl eröffnen. Wenn es auch kleine Mädchen gibt, denen die kräftige Brühe gar nicht schmecken

will, so denke ich doch nicht, daß sich ein solches Leckermäulchen unter meinen Leserinnen befinde. Nein, auch braucht man die betäubende Geschichte vom Suppenkaspar, der alle Tage magerer wurde, nicht vorzuhalten.

Es gibt Fleisch-, Wein-, Bier-, Milch-, Wasser- und Obstsuppen; von diesen einige Beispiele. Beginnen wir mit der einfachsten, der

215. Rindfleisch- oder Bouillonsuppe. Hierzu läßt du dir ein Töpfchen mit klarer, farbloser Fleischbrühe von der Köchin füllen, bähest einige Semmelschnitte, indem du sie auf den Herd legst, bis sie auf beiden Seiten gelb sind, und wirfst sie dann beim Anrichten in die Suppe. Dieses Süppchen darf nicht lange stehen, sonst werden die Schnitte zu weich und zerfallen am Ende. Beim Bähnen wende die Brötchen zur rechten Zeit um, damit sie nicht auf einer Seite schwarz werden und auf der anderen weiß bleiben. Willst du die Fleischbrühe selbst bereiten, so nimm ein handgroßes Stück Ochsenfleisch, wasche es mit kaltem Wasser und setze es in einem Topfe mit Wasser ans Feuer. Wirf auch ein Händchen voll Salz hinein. Später schöpfe den Schaum, der sich durch das Kochen oben auf der Brühe bildet, behutsam ab, tue ein Stückchen Zwiebel und ein wenig Sellerie- oder Petersilienwurzel hinzu. Ist das Fleisch weich geworden, so kannst du die Suppe anrichten, indem du die Bouillon durch ein Haarsieb in die Terrine schüttest. Willst du sie aber besonders gut haben, so verrühre darin noch eine kleine Messerspitze voll von Liebig's Fleischextract.

216. Luftsuppe. Nimm zwei bis drei Kochlöffelchen (ein Kochlöffelchen mag etwa so viel halten wie ein gewöhnlicher Teelöffel) voll Mehl, rühre es mit ein wenig Wasser zart an, schlage ein halbes Ei hinein und verrühre diese Masse gut miteinander, wobei du darauf achten muß, daß der Teig keine Knöllchen bilde, sondern hübsch glatt bleibe. Hierein schütte unter beständigem Rühren etwas siedende Fleischbrühe, setze die Suppe eine Minute lang auf das Feuer und richte sie an.

217. Suppe mit Butterklößchen. Ein eigroßes Stück Butter wird zu Schaum gerührt, ein halbes Ei dareingeschlagen; dazu kommen fünf bis sechs Kochlöffelchen voll Mehl, eine Messerspitze Salz und etwas weniger Muskatnuß. Forme aus dieser Masse runde Klößchen, indem du sie zwischen beiden Handflächen drehst, lege sie in kochende Fleischbrühe und decke sie zu. Sind sie nach einer kleinen Weile aufgegangen und gar, so nimm sie wieder heraus und schöpfe sie in die Suppe, die gleich gegessen werden muß.

Willst du deiner Sache recht sicher sein, so mache erst die Probe mit einem einzigen Klößchen. Sollte dies beim Kochen auseinanderfallen, so muß noch mehr Mehl in den Teig gerührt werden.

218. Semmelmehlsuppe. Vier Kochlöffelchen voll geriebenen Milchbrot'es rühre mit kalter Fleischbrühe an und fülle dann mit kochender auf; hierzu schneide ein wenig Petersilie. Verrühre ein halbes Ei in der Terrine, gieß behutsam die Suppe darüber, laß sie einen Augenblick anziehen und trage sie auf den Tisch.

219. Ein Wein Süppchen. Ein Händchen voll Sago wird in Wasser gekocht, nachdem du ein Stückchen Zitronenschale und ein wenig ganzen Zimt

dazu getan hast. Ist der Sago zur Hälfte eingekocht, so gieß den Topf voll roten Wein, schütte nach Belieben — nur nicht gar zu viel! — feinen Zucker darein und laß dies zusammen gar kochen. Beim Anrichten darfst du auch Schneeballen aus geschlagenem Eiweiß darauf machen und sie mit Zucker und Zimt bestreuen.

220. Schokoladensuppe mit Wein. Nimm ein gewöhnliches Weinglas mit weißem Wein und ebensoviel Wasser auf ein Täfelchen Schokolade, das du in kleine Stücke schlägst und ein Weilchen mit dem Weine und Wasser kochen läßt, bis es völlig zergangen ist; dann tue nach Belieben Zucker hinzu. Manche Schokolade ist so süß, daß sie gar keines Zuckers bedarf; versuche sie daher, ehe du sie würzest. Beim Anrichten kannst du das Süppchen noch mit Zucker und Zimt bestreuen.

221. Bieruppe auf bayrische Art. Koche ein Wasserglas voll Bier und schäume es ab. Dann mache einen feinen Teig von Milch, Mehl, Zucker und einem halben Eidotter und laß ihn langsam, unter fortwährendem Rühren, in das Bier laufen. Das Eiweiß schlage zu Schnee, schöpfe es auf die kochende Suppe und bestreue es mit Zucker und Zimt. Dieses Gericht darf nicht ganz heiß gegessen werden.

222. Läßt du das Süppchen einen Tag lang im Keller stehen, so wird es zu einer köstlichen Biertaltschale.

223. Blinde Schokoladensuppe. Laß ein Kochlöffelchen voll Mehl braun rösten; dann tue ein halbes Löffelchen geriebene Schokolade dazu, fülle das Töpfchen mit Milch und schlage ein Eigelb in die Suppe. Das Weiße kannst du, zu Schnee geschlagen, mit dem Löffel auf die heiße Suppe schöpfen, wo es Bällchen bildet, die, mit Zucker und Zimt bestreut, sehr appetitlich aussehen.

224. Ein köstliches Milchsuppchen. Nimm zwei Tassen Milch, ein halbes Löffelchen feines Mehl, ein wenig Zitronenschale, ein bis zwei Löffelchen Zucker, ein halbes Eidotter, ein Messerspißchen voll Salz und rühre dies beständig auf starkem Feuer, bis es kocht. Dann gieße die Suppe in die Schüssel, lege von dem zu Schaum geschlagenen Eiweiß Klößchen darauf, bestreue diese mit Zucker und Zimt und decke die Terrine schnell zu.

225. Buchweizengrütze mit Milch. Streue ein Händchen voll Grütze in die kochende Milch, laß sie nicht zu weich, etwa acht Minuten lang, kochen und rühre eine Messerspiße voll Mehl und etwas Salz daran. Statt des Salzes magst du auch Zucker nehmen.

226. Wasseruppe. Nimm ein ganzes Milchbrötchen — oder auch ein halbes, wenn es sehr groß ist — und zerrühre es mit Wasser. Dazu gieße kochendes Wasser, bis die Suppe flüssig genug ist, tue nach Gutdünken Salz und Muskatnuß hinein und rühre sie mit einem ganzen Ei an.

227. Semmelsuppe. Schneide eine halbe Semmel in ziemlich feine Scheibchen, tauche sie in Milch, wende sie dann in einem gequirkten Ei um und backe sie in heißem Schmalze. Hierauf quirle ein zweites Ei, salze es ein wenig und gieße unter beständigem Rühren kochendes Wasser

darüber. In diese Brühe lege die Semmel, decke sie ein Weilchen zu und trage sie dann auf.

228. Kirschenuppe. Nimm acht bis zwölf schwarze Kirschen, setze sie mit so viel Wasser, als über die Früchte geht, ans Feuer. Fangen sie an aufzuspringen, so tue ein Gläschen Wein hinzu, ebenso ein Löffelchen Zucker und laß die Suppe noch kochen, bis die Kirschen ganz weich sind. Hierauf treibe sie durch ein Haarsieb, laß das Durchgetriebene nochmals siedend und richte es über gebähten oder auch gebackenen Semmelschnittchen an.

229. Äpfelsuppe. Zer Schneide zwei bis drei Borsdorfer Äpfel samt ihren Schalen, wasche sie ab und setze sie mit Wasser ans Feuer. Wenn sie weich sind, streiche sie mit Wein durch ein Haarsieb — Schalen und Kerne bleiben zurück. Zu dem Durchgetriebenen gib noch den nötigen Wein, etwas Zucker, Zimt und Korinthen, und richte die Suppe über geröstete Weißbrotwürfelchen an.

Wolltest du die Obstsuppe lieber etwas dick haben, so rühre ein halbes Löffelchen feines Mehl in Wein oder Wasser kalt an und schütte es in die kochende Suppe, die du dabei umrühren mußt.

Fleischspeisen und Gemüse.

230. Wie gewöhnliches Rindfleisch gekocht wird, habe ich dir schon bei Gelegenheit der Fleischbrühsuppe gezeigt. Nun probiere es einmal, einen kleinen

231. Kalbsbraten zuzubereiten. Laß dir ein Stückchen Kalbfleisch von der Köchin geben, klopfe es und bestreue es mit Salz. Dann tue Butter oder Schmalz, eine halbe kleingeschnittene Zwiebel und etwas Brotkruste in dein Bratpfännchen. Ist das Fleisch halb braun gebraten, so streue ein wenig Mehl dazu und gieße etwas Wasser in die Pfanne, damit die Sauce sämig (dicklich) werde. Hierauf laß den Kalbsbraten langsam gar werden und gib acht, daß er nicht anbrenne.

232. Kalbskoteletts. Laß dir diese vom Fleischer so klein, wie du sie haben willst, zurecht schneiden — wenn du eurer Köchin ein gutes Wort gibst, tut sie dir vielleicht den Gefallen — und klopfe sie zart. Streue nun ein wenig Salz und Pfeffer darauf, tauche sie in ein gerührtes Ei und wälze sie in Semmelmehl. Hierauf backe sie in Fett hübsch braun und gieße während des Backens Fleischbrühe darüber, damit sie recht saftig werden und Sauce bekommen.

233. Gebratenes Rindfleisch. Klopfe ein Lendenstückchen, bis es weich ist, reibe es mit Salz und Pfeffer ein und laß es in einer zugedeckten Kasserolle mit ein wenig Butter oder Schmalz und Zwiebel langsam dämpfen, bis es eine gelbbraune Farbe annimmt. Von Zeit zu Zeit mußt du etwas Wasser dazu gießen, damit es nicht zu schnell braun werde. Ist es weich gebraten, so schöpfe das Fett ab, richte das Fleisch auf einer hübschen Schüssel an und gib die mit etwas Wasser oder Fleischbrühe verdünnte Sauce extra dazu.

234. Gebackene Bratwürstchen. Ganz kleine Bratwürstchen werden leicht in Schmalz gebraten, dann in einen Teig aus Milch, Mehl, Ei und

Schmalz getaucht und gelb gebacken. Sie sind eine treffliche Beilage für grünes Gemüse. — Du kannst sie auch roh in den Backteig tauchen. (Vergleiche die Bereitung des Pfannkuchenteiges.)

235. Sauerkraut.

„Auch unser edles Sauerkraut,
Wir wollen's nicht vergessen,
Ein Deutscher hat's zuerst gebaut,
Drum ist's ein deutsches Essen!“

singt ein beliebter deutscher Dichter; darum wollen auch wir es unter allen Gemüsen in die erste Reihe stellen. Fülle ein Töpfchen mit Sauerkraut und laß es in Wasser und Schweinesfett weichkochen. Hierauf röste ein Löffelchen voll Mehl in einem Stückchen Butter gelb, vermenge es mit dem Gemüse und laß dies noch ein wenig kochen. Am besten schmeckt Schweinefleisch dazu, das man im Kraute selbst weich kochen kann. (Dann brauchst du kein Schmalz mehr, denn das Fleisch ist fett genug.) Manche Leute geben Wurst, Hecht oder Leberklöße als Beissen.

236. Aufgewärmtes Sauerkraut ist noch schmackhafter als frisches, am schmackhaftesten aber ist gebackenes. Willst du dieses bereiten, so streiche deine Auflaufform mit Butter und bestreue sie mit Semmelmehl, lege dann abwechselnd eine Schicht Sauerkraut und eine Schicht feingehackten Schinken hinein, begieße die Masse mit saurem Rahm, lege Butterstückchen darauf und streue Semmelmehl darüber. Nach Belieben kannst du auch ein halbes Ei darauf schlagen. — Ist das Ganze schön braun gebacken, so trage es in der Form auf. Mit diesem Gerichte wirst du sicherlich Ehre einlegen.

237. Junge Erbsen. Wasche ausgefernte, zarte, grüne Erbsen in kaltem Wasser, lege sie dann in heiße Butter und laß sie darin weich dämpfen. Dann gib ein Löffelchen voll Mehl, ein wenig feingehackte Petersilie dazu und fülle sie mit so viel Fleischbrühe auf, daß sie eine schöne Sauce erhalten; zuletzt würze sie mit Salz und Muskatnuß.

238. Kartoffelgemüse. Koche kleine Kartoffeln in Wasser weich, schäle sie und zerschneide sie in feine Scheibchen. Hierauf tue ein halb eigroßes Stück Butter in einen Topf, laß es weich werden und tue ein Löffelchen Mehl, Salz und ein wenig Muskatnuß hinzu; dieses fülle mit Fleischbrühe auf und laß die Kartoffeln ein wenig darin kochen. Gib vor dem Anrichten ein Händchen voll gehackter Petersilie an das Gericht.

239. Rahmkartoffeln werden auf dieselbe Weise bereitet; nur kommt statt der Petersilie ein Eßlöffel saurer Rahm an das Gemüse.

240. Kartoffelbrei. Schäle zwei große rohe Kartoffeln, schneide sie in Stücke und wasche sie in kaltem Wasser. Hierauf laß sie weich kochen, schütte das Wasser ab und zerdrücke sie durch ein Sieb. Rühre nun ein kleines Stück Butter hinein, gieß nach und nach eine Tasse Milch dazu, salze den Brei und richte ihn an. Du kannst ihn, wenn du willst, mit geriebenem und in Schmalz geröstetem Weißbrot verzieren.

241. Kartoffel- und Apfelmüse. Koche ein paar Kartoffeln, nachdem du sie geschält hast, in Wasser, gieße dieses ab und zerstampfe sie dann

wie beim Kartoffelbrei; desgleichen koche einige Äpfel und treibe sie durch das Sieb. Hierauf vermische beides, menge es nach Gutdünken mit etwas Zucker und trage die ebenso wohlschmeckende wie nahrhafte Speise auf. — Ähnlich ist

242. **Reis- und Äpfelgemüse.** Wasche ein Händchen voll Reis in kaltem Wasser und laß ihn weich kochen; schäle zwei Äpfel, schneide sie in Stücken und laß diese ebenfalls am Feuer zart werden. Jetzt vermenge beides, tue etwas Zucker dazu, wohl auch ein paar Korinthen, und richte das Gemüse an.

243. **Spinat mit Eiern.** Erst mußt du den Spinat (soviel in dein Schüsselchen geht) recht rein verlesen, dann in kochendem Wasser abbrühen, mit kaltem Wasser abkühlen, ausdrücken und auf einem Hackbrett ganz fein hacken. Bei diesem Hacken sei ja geduldig; zu fein kann der Spinat nie werden, zu grob aber gibt er ein schlechtes Gemüse. — Nun dämpfe ein Stückchen kleingeschnittene Zwiebel und ein Löffelchen voll Mehl in Butter, bis beides gelb ist, tue den Spinat dazu und laß ihn unter öfterem Umrühren noch ein wenig mit rösten. Dann fülle den Topf mit Fleischbrühe auf, würze das Gemüse mit Salz oder Muskatnuß und richte es an. Auf den Spinat lege ein Ei, das du in deiner Eierpfanne in etwas Butter und Salz gebacken hast. Das sieht nicht nur hübsch aus, sondern schmeckt auch ganz prächtig; am besten schmeckt es aber im Frühlinge, wie es überhaupt in manchen Gegenden das beliebteste Frühjahrs Gemüse ist.

244. **Rosinengemüse.** Koche eine kleine Tüte Rosinen mit Wasser, Wein, Zucker und einem Stückchen Zimt, bis sie weich sind; dann lege sie in eine Schüssel und verziere sie mit in Schmalz gerösteten Semmel-schnittchen.

245. **Linsengemüse.** Ob du dieses so gern issest wie Esau, der seine Erstgeburt darum verkauft hat, weiß ich nicht; jedenfalls ist es aber ein gutes und gesundes Gericht und du kannst es wohl in deine Sammlung aufnehmen.

Zuerst mußt du es machen, wie das kleine Aschenbrödel, dich nämlich hinsetzen und alle Linsen verlesen, bis sie rein sind. Hast du auch kein Täubchen bei der Hand, das dir bei diesem vielleicht langweiligen Geschäfte hilft, so rufe die Geduld zu Hilfe. Die ist in vielen Fällen ja auch eine Art helfender Taube. — Sind die Linsen sorgfältig verlesen, so wasche sie, setze sie mit kaltem Wasser ans Feuer, decke sie zu und lasse sie weich kochen. Dann gieße das Wasser ab und an seiner Stelle Fleischbrühe in den Topf, tue ein halbes Löffelchen in Butter geröstetes Mehl an das Gemüse, Salz, wenn dies nötig ist, und richte es an. — Hast du etwa deinen Bruder zu Gaste geladen, so versäume nicht, ein gefülltes Essigfläschchen auf den Tisch zu bringen, denn viele Leute gießen gern ein paar Tropfen Essig an die Linsen; besonders kleine Jungen lieben das Kräftige.

Salate und Saucen.

Zum Rindfleisch kommt gewöhnlich noch eine Beilage auf den Tisch, auch zum Braten. Deshalb ist es in der Ordnung, daß wir uns ein

wenig mit den „Salaten und Saucen“ beschäftigen, ehe wir uns zu den süßen Speisen wenden.

246. Kartoffelsalat. Nimm womöglich kleine englische oder längliche Salatkartoffeln, wasche und stelle sie mit kaltem Wasser ans Feuer, bis sie weich sind. Dann schütte das Wasser ab, laß die Kartoffeln ein wenig abkühlen, schäle und schneide sie in feine Scheibchen. Zu sechs englischen Kartoffeln kommen etwa anderthalb Löffelchen Baumöl und drei Löffelchen Essig, ferner ein wenig feingeschnittene Zwiebel, zwei Messerspitzen Salz, eine halbe Messerspitze Pfeffer und, wenn der Salat zu trocken sein sollte, noch ein bißchen Fleischbrühe. Hast du dies untereinander gemengt, so richte es an. Sehr gut paßt dieser Salat zu Kalbsbraten.

247. Grüner Salat. Nimm ein paar Händchen voll jungen Lattich, puße diesen recht sauber, wasche ihn in kaltem Wasser und bereite ihn im übrigen wie den Kartoffelsalat.

248. Bohnensalat. Ganz junge, zarte, kernlose Bohnen — sogenannte Salatbohnen — werden von den Fäden gereinigt, in Salzwasser weich gekocht, in einen Sieber geschüttet und dann wie der gewöhnliche grüne Salat mit Essig, Öl, Zwiebel, Pfeffer und Salz vermengt.

249. Gurkensalat. Schäle eine Gurke und hoble sie fein. Dann laß sie einige Minuten in etwas Salz liegen. Drücke sie nach Verlauf dieser Zeit gehörig aus und mache den Salat an mit Essig, Öl, Salz und sehr viel Pfeffer.

250. Rettichsalat. Schäle einen Rettich und hoble ihn; im übrigen behandle ihn ganz wie den Gurkensalat. Rettich- und Gurkenscheibchen untereinander gemischt geben auch eine schmackhafte Beilage.

251. Polnischer Salat. Diesen kannst du bei der größten und feinsten Gesellschaft auftragen. Mache erst einen recht guten Kartoffelsalat und dann verziere denselben mit mehreren bunten Streischnen. Das erste besteht z. B. aus feingewürfelten roten Rüben, das zweite aus zerhacktem Eigelb, das dritte aus zerhacktem Eiweiß, das vierte aus kleinen Äpfelstücken und das fünfte aus Kapern. Hast du Geschmack und Freude daran, so kannst du auch Figuren auf dem Salate bilden, etwa kleine Vierecke oder Kreise. Denke nur ein wenig nach, gewiß findest du recht hübsche Formen!

252. Sardellensauce. Gräte einige Sardellen aus, nimm etwas feingeschnittene Zwiebeln und ein Stückchen Zitronenschale, laß dies in Fleischbrühe gut kochen und treibe letztere hierauf durch ein Haarsieb. Jetzt rühre dazu: eine Messerspitze Mehl, ein klein wenig Butter, die zerhackten Sardellen und, wenn die Masse kocht, ein Löffelchen Eidotter. Zu deinem Erstaunen wirst du bemerken, daß von den Sardellen bald gar nichts mehr zu sehen ist, denn durch das Kochen lösen sie sich völlig auf.

253. Sauerampfersauce. Laß eine Messerspitze Mehl in Butter gelb dämpfen, hierzu schneide ein Händchen voll Sauerampferblätter, rühre sie ein wenig, gieße dann langsam Fleischbrühe in den Topf und rühre ein Löffelchen in Milch zerschlagenen Eidotter hinein. Wenn die Sauce gut durchgekocht ist, kannst du sie auftragen.

254. Rahm- oder Sahnesauce. Ein Löffelchen Mehl wird mit süßer Sahne durchgekocht, dann vom Feuer genommen, ein Löffelchen Essig und ein Stückchen Butter dazu gerührt und zuletzt geschlagen. Besonders schmackhaft ist diese Sauce zu Kartoffeln.

255. Petersilienauce. Laß eine gute Messerspitze Mehl in Butter hellgelb dämpfen; gieße langsam Bouillon hinein, dann tue ein Stückchen frische Butter dazu und rühre endlich feingehackte Petersilie in die Sauce, die meistens über Kartoffeln gegeben wird. Willst du sie zu gekochtem Rindfleisch geben, so mußt du sie mit einem Löffelchen Eidotter abrühren. — Du staunst gewiß, daß die Petersilie sich entfärbt; beim Kochen ist sie so erschrocken, daß sie ihre schöne grüne Farbe verloren hat.

256. Rosinensauce. Ein Löffelchen Mehl wird in etwas Butter dunkelgelb gedämpft, dann rührt man behutsam Fleischbrühe hinein und läßt ein Händchen voll Rosinen, ein halbes Löffelchen roten Wein, ein paar Tropfen Zitronensaft, ein wenig Zucker und Salz mitkochen. Eigentlich gehört diese Sauce zu einer Ochsenzunge, sie schmeckt aber auch zu gekochtem Rindfleisch gar nicht übel. — Da wir uns im Bereiche der Saucen befinden, wollen wir auch der süßen erwähnen, die euch zu Puddings und anderen guten Gerichten so köstlich munden.

257. Milchauce. Laß ein Löffelchen Zucker, ein Stückchen Zitronenschale und ebensoviel ganzen Zimt in Wasser aufkochen: dann rühre langsam zwei Löffelchen Ei hinein, rühre die Sauce noch ein Weilchen auf dem Feuer und richte sie dann an.

258. Zitronensauce. Dämpfe eine Messerspitze Mehl in einem Stückchen Butter, bis das Mehl lichtgelb ist, schütte dann ein Gläschen Wein, ein halbes Gläschen Wasser, drei Löffelchen Zucker und die auf Zucker abgeriebene Schale eines Achtelstückchens Zitrone dazu. Jetzt verrühre fünf Löffel Ei und gieße die Sauce langsam daran. Du kannst diese in einem Schüsselchen, aber auch über den Pudding gegossen, servieren.

259. Hagebuttenauce. Verdünne ein Löffelchen Hagebuttenmark mit etwas Wein und Wasser, laß es dann mit Zucker und Zimt aufkochen und richte die Sauce an.

260. Sauce zu Eierkäse. Ein halbes Löffelchen Mehl wird mit Milch oder Sahne angerührt, dann ein Löffelchen Eidotter dazu getan, dies aufs Feuer gestellt und unter beständigem Rühren so dick gekocht, wie man die Sauce haben will. Zuletzt kommen Zucker und Zimt hinein.

261. Vanillesauce. Verrühre zwei Eidotter mit einem halben Löffelchen Mehl und tue etwas — vielleicht ein nadelgroßes Stückchen — Vanille dazu. Hierauf koch eine Tasse Milch mit Zucker, schütte die Eidotter vorsichtig hinein und laß sie unter beständigem Rühren darin aufkochen.

262. Weinsauce. Nimm ein Glas weißen Wein, vier bis sechs Stückchen Zucker, etwas geriebene Zitronenschale und ein Löffelchen Ei; stelle dies alles in einem Topfe aufs Feuer und schlage es mit einem Besen so lange, bis die Sauce stark schaumig ist.

263. **Kirschsauce.** Nimm 65 g frische Kirschen, koche sie in etwas Wasser, tue ein Zitronenscheibchen dazu, treibe dies durch ein Sieb, laß es dann wieder kochen, streue Zucker und gestoßenen Zimt hinein und rühre zuletzt ein wenig Stärkemehl daran.

264. **Himbeersauce.** Laß Himbeersaft mit Wasser, Wein, Zimt und Zucker aufkochen und rühre dann etwas Stärkemehl daran.

Klöße und süße Speisen.

Ehe ich dich in die Kunst des verschiedenen Klößebereitens einweihe, erlaube ich mir einen kleinen Wink.

Willst du eingeweichtes Weißbrot zu Klößen gebrauchen, so darfst du dies nie in warmem Wasser aufweichen, sondern du mußt kaltes nehmen, weil das Brot sonst klebrig wird.

Dann darfst du die fertigen Klöße nur in kochendes Wasser schöpfen, sonst zerfallen sie. Ich kenne ein ungeduldiges kleines Mädchen, das nicht warten wollte, bis das Wasser kochte, und statt der Klöße Brei auf den Tisch brachte.

Zuletzt rate ich dir, daß du die Klöße gleich anrichtest, nachdem sie gekocht sind, sie werden durch längeres Stehen leicht fest.

265. **Weißbrotklöße.** Reibe zwei Weißbrötchen auf beiden Seiten ab, weiche sie dann in kaltem Wasser ein, drücke sie fest aus und zerrühre sie in einer Schüssel. Dann tue die Hälfte eines eigroßen Stückchens geschmolzener Butter dazu, ein Eidotter, eine Messerspiße Salz, etwas Milch und so viel Mehl, daß du mit einem Löffelchen Klöße aus dem Teig stechen kannst. Zuletzt kommt das zu Schnee geschlagene Eiweiß daran.

Mache nun ein Töpfchen Wasser siedend, tue eine Messerspiße Salz in das Wasser und schöpfe dann die Klöße nacheinander hinein. Erst werden sie zu Boden sinken, wenn sie aber gar sind, in die Höhe steigen.

Klöße jetzt das von den beiden Brötchen abgeriebene Semmelmehl in etwas Butter und schütte es mit der letzteren auf die angerichteten Klöße. Sie müssen gleich gegessen werden.

266. **Kartoffelklöße.** Zwei Tellerchen voll geriebene mehligte Kartoffeln, vier Löffelchen Mehl, etwas geriebene Muskatnuß, Salz, ein wenig geschmolzene Butter und ein Ei, dessen Weißes zu Schnee geschlagen, werden untereinander gerührt. Ist die Masse tüchtig vermengt, so forme kleine Klöße und laß diese in kochendem Wasser mit Salz gar werden. Sie brauchen dazu länger als die Weißbrotklöße. Verzieren sie nun mit geriebenem und braun geröstetem Brot.

267. **Gebakene Klöße.** Wenn bei dem Mittagstisch einige Klöße übriggeblieben sind, schneide sie in Scheibchen und backe sie mit Schmalz. Sie bilden ein noch schwächeres Abendessen mit gekochtem Obst.

268. **Bayrische Dampfundeln.** Diese sind zwar bekannt und beliebt, aber sehr schwer zu bereiten; nimm deine ganze Aufmerksamkeit und Geduld zusammen, liebe kleine Köchin — wenn sie dir gelingen, will ich dir gratulieren.

Probiere sie aber ja, denn deine Freude wird beim Anschauen und Kosten des wohl schmeckenden Gerichts die gehabte Mühe noch übertreffen.

Mache am Abend einen kleinen Teig von einer halben Tasse Mehl, einem Löffelchen Essighefe und einem Eßlöffel Milch. Diesen Teig laß die Nacht hindurch zugedeckt ruhig stehen, aber nur nicht im Kalten. Am nächsten Morgen schlage ein halbes Ei in die Masse, tue nach und nach ein eigroßes Stückchen Butter hinein, noch zwei Löffelchen Hefe, eine halbe Tasse warme Milch, Salz und so viel Mehl, bis der Teig dick genug zum Auswällen ist. Nun schlage ihn mit Aufwand aller deiner Kräfte mit dem stärksten Kochlöffelchen so lange, bis er gar nicht mehr an der Schüssel hängen bleibt und große Blasen zeigt. Hüte dich aber, die Schüssel entzweizuschlagen. Ist er recht lustig und locker geworden, so stelle ihn nochmals zugedeckt in mäßige Wärme, wo er aufgeht. — Nachher wälle ihn etwa fingerdick und stich mit einem in Mehl getauchten Gläschen oder einer runden Form die Dampfnudeln aus. Es schadet nichts, wenn du diese wiederum ein wenig aufgehen lässest. Unterdessen nimm einen Topf, tue ein eigroßes Stück Butter hinein und lasse sie heiß werden. Halte auch einen Deckel mit glühenden Kohlen in Bereitschaft, den du dir aber nur von deiner lieben Mama zurecht machen lässest. — In die heiße Butter lege die Dampfnudeln recht vorsichtig, eine nach der anderen, bitte deine Mama, den Deckel über den Topf zu legen, und warte einige Minuten, bis die Speise zu duften beginnt. Dann sieh nach — aber rühre ja den Deckel nicht selbst an, sondern laß ihn dir von der gütigen Mutter abheben — ob die Dampfnudeln auf der unteren Seite braun gebacken sind; auf der oberen bleiben sie weiß.

Am besten ist eine Milchsaucе mit etwas Vanille zu diesem Gerichte, doch kann auch gekochtes Obst dazu gegeben werden.

269. **Rollnudeln.** Make einen Teig wie bei den Dampfnudeln, nur wälle ihn viel dünner aus, streiche mit einem Pinsel etwas geschmolzene Butter darüber, streue dann einige in lauem Wasser rein gewaschene Rosinen oder Korinthen darauf, schneide ihn mit einem Röllchen in lange Streifen, rolle diese zusammen, stelle die Rollnudeln nebeneinander in die mit Butter bestrichene Pfanne und laß sie zugedeckt in der Wärme nochmals aufgehen. Hierauf bade sie bei nicht allzu starkem Feuer, bis sie braun und gar sind.

270. **Grießmehlklöße.** Laß ein Händchen voll Grießmehl in eine Tasse kochender Milch unter fleißigem Rühren hineinfließen, dann tue die Hälfte eines eigroßen Stückchens Butter und etwas Zucker dazu, laß die Milch unter Rühren dick kochen und hierauf erkalten. Jetzt kommt ein halbes geriebenes Brötchen, ein wenig Muskatnuß, Salz, ein halbes Ei und so viel Mehl unter den Brei, bis er steif genug ist, um sich zu Klößen formen zu lassen. Letztere werden in Salzwasser abgekocht, mit geröstetem Semmelmehl bestreut und zu gekochtem Obst aufgetragen.

271. **Kirschklöße.** Make einen Teig, wie zu den gewöhnlichen Semmelklößen, rühre nach Belieben saure Kirschen darunter und laß die Klöße in Salzwasser gar kochen. Man braucht kein andres Gericht dazu zu geben.

272. **Gebackene Eierkäse.** Zerrühre drei Eier und gieß nach und nach eine Tasse Milch dazu. Dieses laß in einem Porzellankümpchen langsam backen, stelle es dann zum Kaltwerden in den Keller oder an einen anderen kühlen Ort und serviere es mit gestoßenem Zucker; auch kannst du die Seite 121 beschriebene Eierkäse Sauce dazu geben.

273. **Eierschaum.** Schlage drei Eier tüchtig untereinander, schütte eine Tasse Milch, ein Löffelchen Rosenwasser, die abgeriebene Schale eines Achtelstücks Citrone und zwei bis drei Löffelchen Zucker dazu, setze die Masse ans Feuer und schlage sie mit einem Schneebesen, bis sie steigt, aber nicht kocht. Hierauf fülle sie in eine Porzellanschüssel, bestreue sie mit Zucker und Zimt und trage den Eierschaum kalt auf.

274. **Pfannkuchen.** Rühre ein Ei mit Mehl und Milch zu einem kalten Teige, der ungefähr so dick werden darf wie saure Sahne. Dann salze ihn, laß Schmalz in deiner Pfanne recht heiß werden und schütte den Teig dazu, beim Schütten sei aber sehr vorsichtig: erst laß einen Eßlöffel Teig in die Mitte der Pfanne laufen und dann drehe die Pfanne behutsam so lange hin und her, bis der Teig sie bedeckt. Zeigen sich ein wenig später Blasen auf dem Teige, so zerstück sie mit der Schaufel; vergiß auch nicht, den Pfannkuchen zu rechter Zeit umzuwenden, und nimm dich dabei gehörig in acht, daß du dich nicht verbrennst. Das gewandte Umwenden der Speise erfordert einige Übung. — Willst du die Pfannkuchen besonders gut machen, so bestreue sie beim Anrichten mit Zucker und Zimt.

275. **Obstpfannkuchen.** In einen gewöhnlichen Pfannkuchenteig kannst du Äpfel, Kirschen und andres Obst rühren und die Masse auf die oben beschriebene Weise backen.

276. **Äpfelküchlein.** Sehr nette kleine Pfannkuchen erhältst du, wenn du einen geschälten Apfel in runde Scheibchen schneidest, diese in dicken Pfannkuchenteig legst, dann auf beiden Seiten bäckst und mit Zucker und Zimt bestreust.

277. **Arme Ritter.** Nimm fünf bis sechs ganz kleine runde Milchbrötchen und reibe ihre Kruste ab; dann zerschneide jedes in vier gleiche Teile und weiche diese in etwas Milch ein, in die ein halbes Ei gerührt ist; jezt würze sie auch noch ein wenig mit Salz. Wenn sie weich sind — aber nicht zu weich — tauche sie in das von der Kruste geriebene Semmelmehl, backe sie in heißem Schmalz und bestreue sie mit Zucker und Zimt. Du kannst gekochtes Obst, aber auch Weinsauce dazu geben.

278. **Eierkuchen.** Zerrühre zwei Eidotter, gieße ein bis zwei Eßlöffel Milch nach und nach dazu und salze diesen Teig; dann schlage das Eiweiß zu Schnee, rühre es leicht in die Schüssel und backe den Eierkuchen in heißem Schmalz. Du kannst ihn beim Anrichten mit Zucker bestreuen.

279. **Omelette soufflée (süßer Eierkuchen).** Rühre drei Eidotter ein Weikchen mit drei Löffelchen Zucker, schlage das Eiweiß zu Schnee und mische es zu den Eidottern, dann backe den Eierkuchen in heißem Schmalz auf einer Seite; die andere Seite wird hell bleiben, aber sehr hübsch aufgehen.

280. **Bettelmann.** Reibe so viel Schwarzbrotkrume, als die Hälfte deiner Auflaufform füllt, und schneide vier bis fünf geschälte Äpfel in kleine Scheiben,

dann bestreiche die Form mit Butter, bestreue sie mit Semmelmehl und lege erst eine Schicht Schwarzbrot, dann eine Schicht Apfel mit Lorinthen und Zucker bestreut, hierauf wieder eine Schicht Schwarzbrot usw. hinein, bis die Form gefüllt ist; oben bestreue den Auslauf mit Semmelmehl und lege einige Stückchen Butter darauf. Backe ihn, bis er gar ist.

Morgen kannst du deiner Freundin erzählen, du habest einen „Bettelmann“ verzehrt; sie wird ungläubige Augen machen; beweise ihr dann, daß du recht hast.

281. **Schokoladencreme.** Reibe ein Täfelchen Schokolade, mache etwas Milch heiß und rühre die geriebene Schokolade hinein; dann gieße nach und nach etwa eine halbe Tasse kalte Milch dazu. Nun nimm zwei Eidotter, zerrühre sie in Milch, schütte sie zur Schokolade und laß diese noch tüchtig kochen. — Ist sie wieder kalt geworden, so schlage aus dem Weißen der zwei Eier steifen Schnee und vermenge ihn mit der Creme kurz vor dem Anrichten.

282. **Eiercreme.** Eine Tasse ungekochte Milch, ein nadelgroßes Stückchen Vanille, ein Eßlöffel Zucker, ein Ei und ein Löffelchen Stärkemehl wird mit einem Schneebesen über starkem Feuer geschlagen, bis es steigt; dann nimmt man den Topf schnell vom Feuer, schlägt die Creme noch, bis sie nicht mehr heiß ist, und richtet an.

283. **Reisbrey.** Stelle rein gewaschenen Reis in kaltem Wasser aufs Feuer und schütte das Wasser ab, sobald es zu kochen beginnt. Dann nimm die Hälfte eines eigroßen Stückchens Butter und tue es nebst einer Tasse Milch an den Reis. Ist er dick gekocht, so gieße langsam warme Milch nach. Kurz vor dem Anrichten rühre ein Löffelchen Mehl mit Milch zart an, tue ein paar Körnchen Salz dazu, gieße dies zu dem Reis und laß ihn noch ein wenig kochen. Bestreue ihn dann tüchtig mit Zucker und Zimt, ehe du ihn auf den Tisch bringst.

284. **Biskuitpudding.** Rühre einen Eßlöffel Zucker und ein Eigelb, bis sie recht schaumig sind, dazu kommen ein halber Eßlöffel Mehl und ein nadelgroßes Stückchen Vanille. Das Eiweiß wird zu Schnee geschlagen, unter die Masse gemengt, dann die mit Butter bestrichene Form mit dem Teige gefüllt und der Pudding gekocht, bis er gar ist.

285. **Schneeberg.** Ist vom gestrigen Mahle etwas Pudding übrig geblieben, so zerschneide diesen in Stückchen und belege die Schnitten oder Scheiben mit Hagebuttengelée oder mit in feine Scheibchen geschnittenen und in Wein, Wasser, Zucker und Citrone gekochten Äpfeln. Dann mische zwei Eiweiß mit einem Löffelchen Zucker, schlage es zu Schnee, streiche es über die auf einer flachen Porzellschüssel liegende Masse, bestreue es mit zerriebenem Biskuit und backe den Schneeberg in der Schüssel bei schwachem Feuer. Dieses Gericht sieht ebenso appetitlich aus, wie es angenehm schmeckt.

286. **Würzburger Schmarren oder Untereinander.** Zerschneide ein ganzes Weißbrötchen, weiche es in Milch ein und schlage ein Ei dazu. Dies zerrühre zu einer breiartigen Masse, backe es in heißem Schmalz,

indem du mit dem Schäufelchen von Zeit zu Zeit in die Pfanne stichst, damit die Schmarren nicht zu einem Kuchen zusammenbacken, und trage das „Untereinander“ mit Zucker bestreut auf.

Allerlei Backwerke.

287. **Kaffeekekchen.** Rühre ein eigroßes Stückchen Butter zu Schaum, tue drei Eigelb nach und nach darunter, dann zwei Eßlöffel Mehl und einen Eßlöffel gestoßenen Zucker, zuletzt noch einen Eßlöffel Rahm. Jetzt rühre den Teig, bis er Blasen zeigt, schütte anderthalb Löffelchen Hefe hinein, fülle ihn in die mit Butter bestrichene und mit Semmelmehl bestreute Kuchenform, laß ihn an einem warmen Orte aufgehen und backe ihn bei starkem Feuer.

288. **Zuckermandeln.** Beseuchte mehrere Stückchen Zucker mit Wasser und koche sie; dazu gib ein wenig Zimt und schütte so viel Mandeln hinein, wie dir gut dünkt; rühre sie, tue sie wieder aus dem Topfe, wenn sie mit Zucker überzogen sind, und pflücke die zusammenklebenden Mandeln auseinander. — Sind alle Mandeln herausgenommen, so gieße Milch in den Topf. Diese Milch wird sehr süß und gut. In einigen Gegenden heißt sie „Heiligemannsmilch“, weil sie zur Zeit des Nikolaus- oder Heiligen-Mannes-Festes bereitet wird.

289. **Blätterteig.** Nimm vier Eßlöffel Mehl, schütte es auf ein Kuchenbrett und mache eine kleine Vertiefung in die Mitte. Hierein gieße einen Eßlöffel kaltes Wasser mit ein paar Körnchen Salz, mische dies mit einem Löffel vorsichtig unter das Mehl und bilde einen Teig daraus, den du wälzen kannst. Ist er aufgewälzt, so nimm ein eigroßes Stück Butter, lege einige Schnittchen davon auf den Teig, schlage diesen über die Butter zusammen, so daß letztere oben und unten vom Teige bedeckt ist, und wälle wieder darüber, bis Butter und Teig ganz verarbeitet sind. So fahre fort, bis du alle Butter verbraucht hast, und stelle den Teig an einen kühlen Ort. Du kannst ihn zu allen Arten Obstkuchen usw. benutzen.

290. **Berliner Pfannkuchen.** Bereite einen Dampfnudelteig (s. S. 122), wälle ihn ziemlich dünn aus, streiche ein wenig Eingemachtes darauf, schlage den Teig darüber und stich ihn mit einem Gläschen oder Förmchen aus. Dann drücke ihn mit der Hand unten fest zusammen, damit das Eingemachte nicht herausfließe, backe die Pfannkuchlein in schwimmendem Fett und bestreue sie gehörig mit Zucker, ehe du aufrägst.

291. **Bischofsbrot.** Rühre zwei Eidotter mit einer Tasse feingeriebenem Zucker; dazu tue einen Eßlöffel voll geriebener Mandeln, ebenso viele Korinthn, ein Löffelchen Stärkemehl, ein perlgroßes Stückchen Vanille, drei bis vier Löffel feines Mehl und zwei zu steifem Schnee geschlagene Eiweiß. Diese Masse fülle in eine mit Butter bestrichene und mit Semmelmehl bestreute Form und laß sie darin braun backen. Nach gänzlichem Erkalten des Kuchens kannst du ihn in Stücke schneiden und diese bähen.

292. **Zuckerschüsselchen.** Nimm drei Eßlöffel Mehl, einen Eßlöffel Zucker, ein eigrößes Stück frische Butter und ein Löffelchen Wein und mache daraus einen Teig. Diesen wälle fingerdick aus, lege ihn in schüsselartige Förmchen, welche dünn mit Butter bestrichen sind, und backe ihn. Dann nimm das Backwerk aus dem Schüsselchen, fülle es mit Eingemachtem und serviere es.

293. **Mandelküchlein.** Nimm einen Eßlöffel geriebener Mandeln, einen Eßlöffel gestoßenen Zucker und einen Eßlöffel Mehl, dazu ein eigrößes Stückchen Butter, ein wenig geriebene Zitronenschale und zwei Löffelchen geschlagenes Ei. In diese Masse mische noch ein klein wenig Wasser, wälle einen halbfingerdicken Teig daraus, stich letzteren mit einer kleinen runden Form aus, bestreiche die Küchlein mit Eigelb, streue Zucker und Zimt darüber und laß sie gelb backen.

294. **Knappkuchen.** Mische drei Eßlöffel Mehl, ein eigrößes Stückchen Butter, einen Eßlöffel Zucker, ein halbes Ei, etwas Zimt und abgeriebene Zitronenschale gehörig untereinander und wälle diese Masse zu einem pappdeckeldicken Teige. Dann bestreiche ein Kuchenblech mit Butter, lege den Teig darauf, nachdem du ihn in viereckige Stückchen zerschnitten und mit grobgestoßenem Zucker bestreut hast, und laß ihn langsam gelb backen.

295. **Nürber Obstkuchen.** Rühre zwei eigröße Stückchen Butter zu Schaum, dazu tue ein halbes Ei, einen Eßlöffel Zucker und so viel Mehl, daß die Masse einen guten Teig gibt. Wälle diesen halbfingerdick, lege das Obst darauf und backe den Kuchen langsam auf einem mit Butter bestrichenen und mit Semmelmehl bestreuten Backbleche.

296. **Guter Gutz über Kuchen.** Schlage ein Eiweiß zu steifem Schnee, verrühre es eine viertel bis eine halbe Stunde lang mit einem Eßlöffel gestoßenen Zuckers und bestreiche den Kuchen mit dieser Masse.

Warme Getränke.

297. **Kaffee.** Nimm zwei Teelöffelchen gemahlene Kaffee, tue ihn in den dazu bestimmten Teil deiner kleinen Maschine und gieße langsam kochendes Wasser darüber. Sobald der Kaffee fertig ist, muß er getrunken werden, denn durch Stehen verliert er von seinem Wohlgeschmack.

298. **Tee.** Ein Löffelchen Tee brühe mit kochendem Wasser an, laß es einige Minuten ziehen und gieße den Tee durch ein kleines Sieb.

299. **Reformierter Tee.** Koche ein wenig Zimt in einem Töpfchen Wasser und brühe nachher mit diesem Wasser ein halbes Löffelchen Tee an. Hierauf stelle ein Töpfchen Milch auf das Feuer, schütte den Tee durch ein Siebchen dazu und laß ihn darin aufkochen. Dann verführe ihn mit Zucker und rühre ihn, wenn er nicht mehr kochend ist, mit einem Eidotter an.

300. **Schokolade.** Reibe ein Schokoladentäfelchen und laß es in Milch aufkochen. Dann zerrühre einen Eidotter mit einem Löffelchen kalter Milch, laß es unter Rühren in die Schokolade laufen und ein wenig darin aufkochen. — Willst du die Schokolade recht fein machen, so schlage ein Eiweiß, mit einem Löffelchen

Zucker vermischt, zu steifem Schnee und reiche es den Gästen hin. — Am besten sind gebähte Semmelschnitte oder Zwiebacke zu dieser Schokolade.

301. Punsch. Tauche vier große Stückchen Zucker in kaltes Wasser und laß sie auf dem Feuer zergehen. Den Schaum schöpfe ab. Dazu gieße ein großes Glas Wein, zwei Löffelchen Rum und tue ein Viertel von einer Apfelsine in den Punsch. Ist er aufgekocht, so richte ihn in der Bowle an.

302. Mandelmilch. Wasche mehrere süße Mandeln einigemal in frischem Wasser und stoße sie mit ein wenig Wasser recht fein in einem Mörserchen. Dann tue sie in ein Töpfchen, gieße nach und nach ein Glas Wasser dazu, presse hierauf das Getränk durch eine Serviette wohl durch und rühre so viel gestoßenen Zucker darunter, bis es süß genug ist. Du kannst die Mandelmilch gewärmt oder, wenn du willst, auch kalt geben.

303. Warmbier. Nimm ein Glas Bier, ein halbes Glas Milch und ein Eigelb. Dann laß das Bier mit Zucker kochen, schäume es ab und quirle den mit der Milch zerrührten Eidotter hinein.

304. Warmer Wein (vin chaud). Gieße ein großes Glas roten Wein in ein Töpfchen, stelle dieses mit ein klein wenig Zimt, ebenso mit ein wenig Nelken und einem halben Eßlöffel Zucker auf's Feuer, bis das Getränk warm zu werden anfängt. Dann kannst du es servieren.

305. Speisezettel für die ganze Woche.

Sonntag.

1. Schokoladensuppe mit Wein.
2. Rindfleisch mit Rosinensauce.
3. Kalbsbraten und Kartoffelsalat.
4. Eierschaum.

Dienstag.

1. Buchweizengröße mit Milch.
2. Rindfleisch und Gurkensalat.
3. Gebackene Bratwürstchen und Linsengemüse.

Donnerstag.

1. Semmelsuppe.
2. Sauerkraut und Schweinefleisch.
3. Weißbrotflöße und gekochtes Obst.

Montag.

1. Bouillonsuppe.
2. Koteletts mit Kartoffelgemüse.
3. Dampfknudeln.

Mittwoch.

1. Bieruppe.
2. Gebratenes Rindfleisch mit Kartoffelbrei.
3. Würzburger Schmarren.

Freitag.

1. Suppe mit Butterklößchen.
2. Rindfleisch mit Petersiliensauce.
3. Spinat und Eier.
4. Biskuitpudding.

Sonnabend.

1. Luftsuppe.
2. Gebackenes Sauerkraut.
3. Schneeberg.

Ehe ich das Kapitel über „Nochen“ beschließe, will ich die kleine Köchin noch auf mehrere bei dieser Kunst erforderlichen Punkte aufmerksam machen.

Vor allem, liebe Leserin, bedarfst du dabei der Ordnung, Reinlichkeit und Pünktlichkeit; auch beim Spielen sind diese Eigenschaften

unerlässlich, wenn du nicht etwa wie ein „Struwelieschen“ herumlaufen willst, so daß den Gästen der Appetit bei deinem Anblicke vergeht.

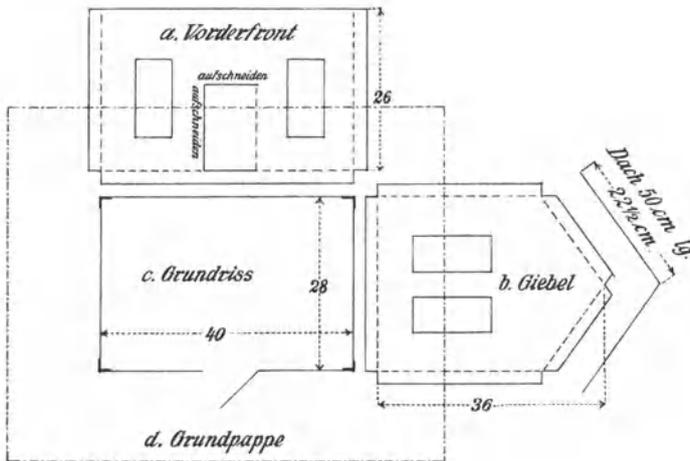
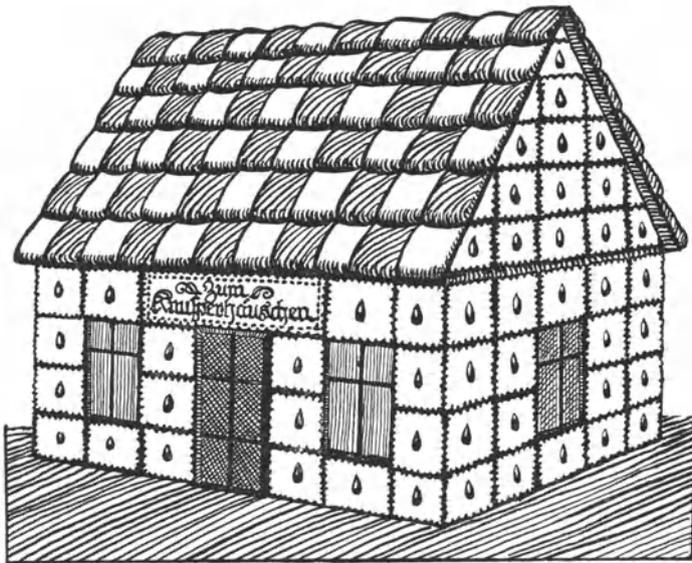
Die Ordnung erleichtert das Geschäft des Kochens ungemein. Wenn jedes Gefäß und jedes Gerät an der ihm angewiesenen Stelle stehen, so weißt du immer, wo dasselbe zu finden ist und brauchst keine Zeit mit Suchen zu verlieren. Sobald ein Gerät nicht mehr gebraucht wird, soll es beiseite gestellt werden, damit du es in einem freien Augenblicke, oder wenn du seiner bei einem anderen Gerichte bedarfst, zum Spülen bei der Hand hast. Die Abfälle, die vom Säubern und Zurichten der meisten Speisen entstehen, müssen ihre eignen Behälter haben und dürfen nie auf Bänken, und dergleichen sichtbar werden. Auf solche Weise behältst du immer den nötigen Platz zur Zubereitung der verschiedenen Speisen frei.

Die Reinlichkeit ist eine Schwester der Ordnung und muß ebenfalls in jeder Küche — auch in deiner kleinen — herrschen. Neben der Reinhaltung der Gerätschaften ist noch manches zu beachten.

Die Gefäße der Brühen, der Milch, der Wasserbehälter usw. müssen immer zugedeckt sein, um den Staub und die Insekten davon abzuhalten. Die Messerchen, mit denen du Zwiebeln, Lauch, Petersilie und dergleichen geschnitten hast, müssen sogleich gespült werden, damit sich der scharfe und durchbringende Saft dieser Pflanzen durch den Gebrauch solcher Messer nicht Speisen mitteile, die durchaus nicht danach riechen dürfen. Ein Gleiches ist bei den Kochlöffeln zu beobachten, da der reine Geschmack einer Speise durch die kleinste Vernachlässigung leiden kann.

Du mußt ein besonderes Tuch zum Abtrocknen deiner Hände in der Nähe haben. An dir selbst beobachte die größte Reinlichkeit, wasche die Hände fleißig und enthalte dich jeder üblen Angewohnheit, auf welche dich deine liebe Mama aufmerksam gemacht hat; hüte dich, Stecknadeln an dir zu tragen oder solche gar hier und dort herumliegen zu lassen. Wenn du kochst, so habe auf deine Kleidung acht und lehne dich nirgends an, sondern bleibe immer in einer kleinen Entfernung von Herd und Tisch stehen, damit du dich nicht beschmugest. Vergiß nie, ein Küchenschürzchen umzubinden; am zweckmäßigsten sind solche mit einem Brustlätze.

Unter Pünktlichkeit im Kochen verstehe ich eine genaue Befolgung der angegebenen Vorschriften und eine vorsichtige Verwendung des Wassers und Feuers. Letzteres darf nicht eher brennen, als bis die zu kochenden Gegenstände zugerüstet sind, und soll sobald wie möglich wieder ausgelöscht werden. Beim Auslassen von Fett kannst du nicht vorsichtig genug sein. Sollte aber trotz aller Vorsicht etwas in Brand geraten, so ist vorzüglich Besonnenheit notwendig, um das Feuer schnell zu löschen und die Gefahr zu vermindern. Gerät eine Pfanne mit Fett oder Schmalz in Brand, so mußt du dieselbe sogleich mit einem Deckel von Blech oder sonst einem passenden Gefäße zudecken, worauf die Flamme erlischt, weil es ihr an Luft fehlt. Hast du keinen passenden Deckel bei der Hand, so nimm Asche oder Salz und streue dies darauf. Aber hüte dich, Wasser zuzugießen, weil dieses die Gefahr nur vermehrt! — —



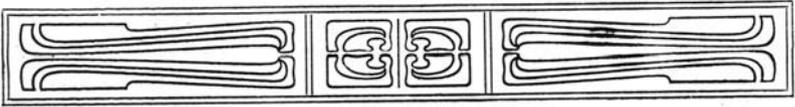
Pfefferküchen-Häuschen.
(Siehe Seite 131.)

Nach diesen Ermahnungen höre eine kleine Anekdote:

Ein großer Saucenkünstler wettete mit einem gewöhnlichen Koch, durch eine Sauce seine Winterstiefel eßbar zu machen, und — — gewann die Wette. Das alte Lederzeug wurde vier Wochen hindurch in kaltes Wasser gelegt, täglich ein Duzendmal frisches Wasser aufgegossen, dann immer aufs neue das Leder gereinigt und dasselbe endlich 14 Tage lang ununterbrochen in starker Bouillon gekocht, nun unter das Hackmesser gebracht und schließlich in einer pikanten Burgundersauce vortrefflich gefunden. Das war ein Tausendsaja!

306. Pfefferkuchen-Häuschen. Ohne daß ihr fürchten müßt, von einer kinderfressenden bösen Hexe — wie Hänschen und Gretel — in euerem Genuß gestört zu werden, könnt ihr am allerliebsten Pfefferkuchenhäuschen knuspern, das noch überdies den Vorzug hat, von euch selbst erbaut worden zu sein. Mit Ausnahme des Gerüsts aus Papp — zu welchem auch hier das Modell vorliegt, ist alles daran eßbar, da man zum Kleben nur ganz guten Mehlkleister verwendet. Das Dach belegt man mit schönen weißen und roten Bonbons, die Bausteine bestehen aus geschmackvoll gewähltem Lebkuchen, die Fenster aus roter Gelatine, die Haustüre, zum Öffnen und Schließen eingerichtet, ist von Schokolade. Als Gärtchen könnt ihr Moos auf ein Brett kleben, doch dieses mit Dextrin. Habt ihr das Haus mit Hilfe eurer Freundinnen über kurz oder lang aufgeessen, so ist das Pappgerüste immer noch von neuem zu bekleben und kann auch noch eueren nächsten Weihnachtstisch zieren.





Brettspiele und ähnliche Spiele.

307. Das Lottospiel. Hat das Weihnachtsfest auch eine Menge Nüsse gebracht, große Walnüsse und kleine Haselnüsse, Lambertsnüsse und Pfefferkuchennüsse, so geht's am langen Winterabend wohl auch einmal ans Lottospiel. Es gibt mancherlei Spaß dabei, und für die Kleinen ist's mit einer hübschen Übung im Zahlenlesen und Aufmerken. Eines der größeren Mädchen macht die Spielordnerin und Ausruferin. Es hat das Gefäß, in welchem die Lottosteine sich befinden, die Glücksurne. Letztere wird gehörig umgeschüttelt, damit die Steine durcheinander kommen. Auf jedem Stein steht eine andere Nummer, von 1 bis 90.

11	21	43	65	88
14	30	48	54	77
5	24	37	62	90



Fig. 275 u. 276. Lottokarten und Steine.

drei Zwischenräume erzeugt und diese wieder durch Striche in je neun Abteilungen gebracht. Das ganze Blatt enthält also dreimal neun Vierecke. Von den neun Vierecken jeder Reihe sind jedesmal fünf mit beliebigen Ziffern versehen, die übrigen vier Gebiete sind frei. Die Ziffern sind aus denen zwischen 1 und 90 gewählt, entsprechen also denjenigen im Sack. Jede Spielerin hat außerdem noch 15 oder, wenn sie mit mehr als einem Täfelchen spielt, so vielmal 15, als sie Tafeln hat, viereckige Glasstückchen, so groß wie die Vierecke ihres Täfelchens sind. Das Mädchen mit der Glücksurne zieht aus letzterer eine Ziffer hervor, stellt sie auf den Tisch, so daß sie jede erkennen kann, und ruft dieselbe dabei aus. Wer die genannte Ziffer auf seinem Täfelchen bemerkt, belegt dieselbe mit einem Glasstückchen. Je nachdem es bei Beginn des Spieles festgesetzt wird, gewinnt entweder diejenige, die zuerst eine Reihe von fünf Ziffern belegt, oder wer 15 der Karte bedeckt hat. Es gibt noch verschiedene Abarten dieses Spieles, darunter „Das lustige Einmaleins“, das „geographische Lotto“ u. a.

308. Domino. Eine Dominoeschachtel enthält 28 längliche Stücke von Elfenbein, von denen jedes in der Mitte durch einen schwarzen Strich geteilt und auf beiden Seiten mit schwarzen Punkten bezeichnet ist. Der eine dieser sogenannten Steine hat beide Hälften leer, dann kommt der zweite mit einem leeren Feld und im zweiten Felde mit einem Punkte, die folgenden haben 0 und 2, 0 und 3, 0 und 4 bis 0 und 8; dann kommen Steine mit 1 und 1, 1 und 2, 1 und 3 bis 1 und 8; dann 2 und 2, 2 und 3 bis

2 und 8; jede folgende Zahl fängt mit einem sogenannten Pasch, d. h. zweimal derselben Zahl, an und endigt mit 8 im zweiten Felde. Über 6 oder 8 hinaus vermehrt man die Punkte nicht, da es schwierig wäre, mehr zu übersehen und zu berechnen. Die Partie würde zugleich dadurch auch länger, als angenehm ist.

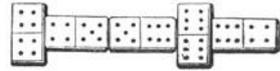
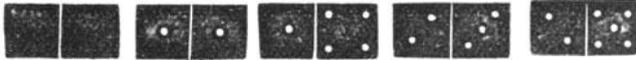


Fig. 277. Dominosteine.

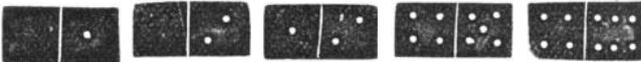
Dieses Spiel wird am besten nur von zwei Personen gespielt. Die Dominosteine werden auf den Tisch gelegt, die linke Seite nach oben, recht gut durcheinander gemischt, und jede Spielerin nimmt sich eine gleiche Anzahl Steine, gewöhnlich sechs. Dann müssen diese so aufgestellt werden, daß die Gegnerinnen die Punkte auf den Steinen der Mitspielenden nicht erkennen können. Jetzt erst beginnt das eigentliche Spiel. Die anfangende Spielerin legt eines ihrer Täfelchen in die Mitte des Tisches. Wir nehmen an, Johanna und Luïschen spielen zusammen. Johanna legt einen Stein auf den Tisch, der die Zahlen 2 und 5 enthält. Luïschen sieht auf ihren Täfelchen nach, ob eines mit fünf oder zwei Punkten darunter sei. Sie findet einen Stein mit 5 auf der einen und 6 auf der andern Hälfte, nimmt ihn und legt ihn dicht an denjenigen, mit dem Johanna das Spiel begann, und zwar tut sie dies so, daß die zwei aneinander stoßen. Die jetzt erforderlichen Zahlen sind 2 und 6. Johanna entdeckt unter ihren Steinen einen mit 6 und 4 und legt ihre 6 dicht an Luïschens 6. Luïschen muß nun nach einem mit 4 oder mit 2 suchen, da die beiden Zahlen an den Enden der aufgelegten Dominosteine stehen. Sie sieht einen Stein mit 2 und 3 und fügt ihn an die in Frage stehende Zahl, so daß die erforderlichen Zahlen im Augenblicke 4 oder 3 sind. Auf diese Weise wird mit dem Spiele fortgefahren, bis alle Dominotäfelchen auf dem Tische ihren Platz gefunden haben. Man kann nach Belieben die verschiedensten Figuren aus ihnen bilden: Kreuze, Vierecke, Dreiecke usw. Ist es einer der Spielerinnen unmöglich, die verlangte Zahl aus ihren Steinen herbeizuschaffen, so muß sie andere Steine kaufen, d. h. von den daliegenden Steinen so lange welche wegnehmen, bis sie eine der nötigen Zahlen findet. Hat sie etwa den ganzen Kest vergeblich gekauft, so muß sie pausieren und ihre Gegnerin an ihrer Stelle spielen lassen. Wer zuerst alle Dominosteine ausgelegt hat, gewinnt. Die andere zahlt so viel Strafe, wie sie noch Punkte auf ihren Steinen hat.

Partie Nr. 1.

A und B spielen. A hat die Steine:



B hat



A setzt aus



A setzt aus



B = =



B = =



A = =



A = =



B = =



B = =



A setzt noch

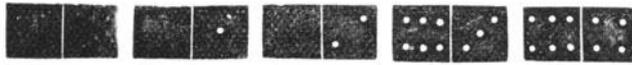


und hat somit ihre sämtlichen Steine angebracht, während B noch den Stein mit den Augen 4 und 6 besitzt, also im ganzen 10 verloren hat

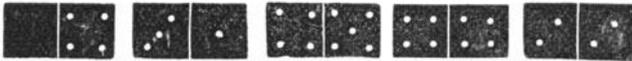
Partie Nr. 2.

A und B spielen.

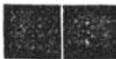
A hat
genommen:



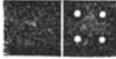
B hat
genommen:



A setzt aus



B setzt an



A setzt



B kauft

und setzt



B kauft



und setzt



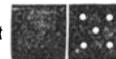
B kauft und setzt



A setzt



B kauft u. setzt



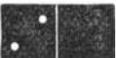
A setzt



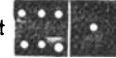
B kauft u. setzt



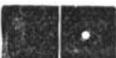
A setzt



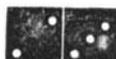
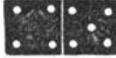
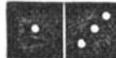
B kauft u. setzt



worauf A mit



schließt, so daß B übrig behält:

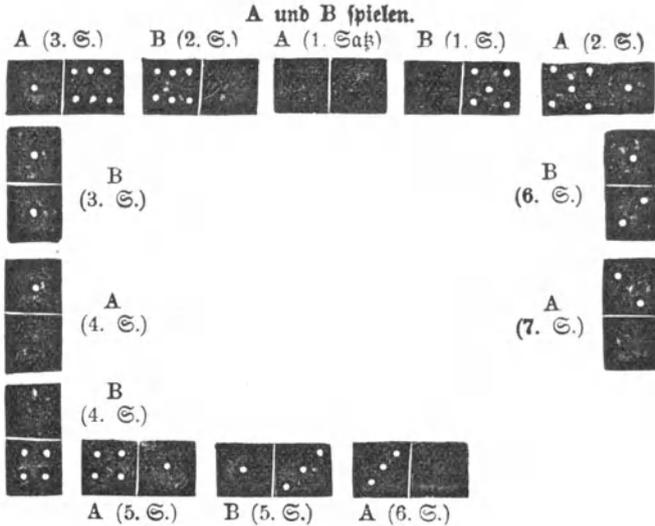


und die übrigen Steine bis auf zwei kaufen muß, wenn A vor dem Zufehen einen Stein kauft; somit hat B die Augen der sämtlichen nicht angelegten Steine zu bezahlen.

Nr. 3. Die Doppelsteine im Dominospiel.

Der Doppelstein mit noch vier von derselben Zahl bildet eine sogenannte Force im Spiel. Die Aussetzende aber hat schon eine Force, wenn sie den Doppelstein aussetzt und nur noch drei von derselben Zahl besitzt. Hat man dagegen einen Doppelstein und drei Steine mit derselben Zahl des Doppelsteins, setzt aber nicht aus, so läuft man leicht Gefahr, mit dem Doppelsteine ausgeschlossen zu werden, oder man muß so spielen, daß die Gegnerin gezwungen wird, einen Stein zu setzen, an den man den gefährdeten Doppelstein ansetzen kann.

In unserem nachfolgenden Endspiel sind nun sieben Forcen. Man hat hierbei darauf zu achten, daß man bei jedem Ansatze die Forcen 0 oder 1 zur Geltung bringt, B aber muß stets solche Steine ansetzen, bei denen 0 und 1 immer wieder angebracht werden können.



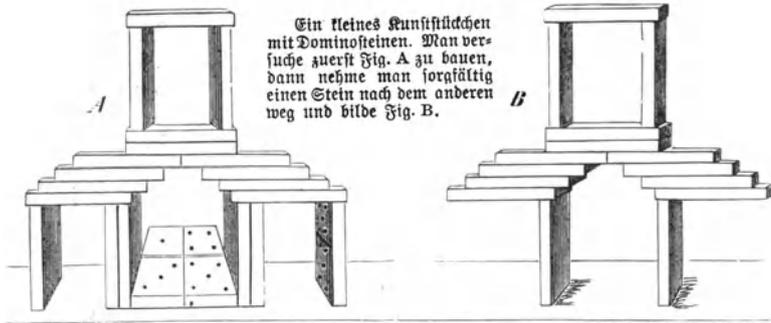
Nr. 4. Aufgabe.

Du hast aus den verdeckt daliegenden Dominosteinen deine Freundin einen auswählen lassen und erklärst dich bereit, die beiden Nummern desselben anzugeben. Wie fängst du es an, um diese Aufgabe zu lösen?

Nr. 5. Aufgabe.

Die 28 Dominosteine sind so zusammenzustellen, daß immer je 4 gleiche Nummern zusammen kommen, in der Mitte dagegen 8.

Nr. 6. Kunstbau mit Dominosteinen.



Ein kleines Kunststückchen mit Dominosteinen. Man versuche zuerst Fig. A zu bauen, dann nehme man sorgfältig einen Stein nach dem anderen weg und bilde Fig. B.

Nr. 7. Einen interessanten Dominoscherz,

oder wie man es sonst nennen will, wollen wir noch mittelfen. Man lege 28 Dominosteine in eine Reihe verdeckt hin, und zwar 13 davon seien der, die das Kunststück ausbildet, bekannt; diese 13 lege man nachfolgend so, daß ihre Nrn. die folgenden Zahlen bedeuten: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12. Die punktierten Stellen fülle man mit 28—13, also 15 beliebigem Dominosteinen aus. Jetzt lasse man, ohne bei der Operation zugegen gewesen zu sein, jemand von links nach rechts so viel Steine (auch keinen), wie er will, aber nicht mehr als 12 in der Lage, wie sie liegen, von links wegnehmen und rechts an die 12 schieben. Wenn man an den Tisch zurückkehrt, zählt man im stillen, von rechts anfangend, bis 13, legt den Stein um, indem man sagt: „So viele sind herumgelegt“ — und es wird stimmen.

Reigt der Stein 2, so wird das nächste Mal der 13. und 2., also 15. Stein sagen, wieviel Steine von links nach rechts geschoben sind. Um noch mehr Erstaunen zu erregen, kann man dann auch von der anderen linken Seite bestimmen, welcher Stein die gelegte Anzahl angibt. So einfach und selbstverständlich mit der Erklärung das Ganze ist, so wird man dennoch, falls man die Sache noch nicht kennt, das allseitige Staunen teilen. Doch gehört zuerst einige Übung dazu, und namentlich die Beachtung, daß es 28 Steine sind.

309. Damenspiel. Auch dieses wird nur von zwei Personen, und zwar auf einem Brett mit 32 weißen und 32 schwarzen kleinen Vierecken gespielt. Man braucht dazu 24 runde Steine, ein Duzend von dieser und ein Duzend von jener Farbe. Wir wollen annehmen, sie seien weiß und rot, und Marie und Luise seien die beiden Spielerinnen. Marie nimmt die roten und Luise die weißen Steine, welche alle zusammen so auf die schwarzen Vierecke des Damenbretts gesetzt werden, daß nur zwei Reihen schwarzer Vierecke in der Mitte leer bleiben.

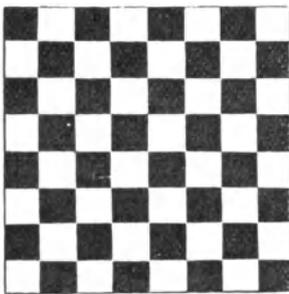


Fig. 258. Damenbrett.

Die Steine dürfen nur von einem schwarzen Vierecke zum anderen, in schräger Richtung, gezogen werden und nie ein weißes Viereck oder „Feld“ überhüpfen; zugleich müssen alle Züge von dir hinweg nach deiner Gegnerin zu gehen. Der Zweck dieses Spieles ist, die entferntesten Felder der entgegengesetzten Seite des Brettes einzunehmen und dem Feinde so viele Steine wie nur möglich wegzuschlagen. Wer viele Steine gewinnt, schwächt die Kräfte der Gegnerin, und wer an die letzte Reihe der gegenüberliegenden Seite kommt, dessen Steine werden „Könige“ (Damen) und dürfen sich

sowohl vor- wie rückwärts bewegen und mehrere schwarze Felder auf einmal überspringen, jedoch immer nur in schräger Richtung.

Die Spielerinnen machen, wie sich von selbst versteht, ihre Züge nach der Reihe; wenn Marie einen Stein so zieht, daß ein schwarzes Feld hinter demselben leer steht, und Luise einen ihrer Steine gerade vor jenem soeben gezogenen Steine stehen hat, kann sie mit dem ersteren den letzteren überspringen und ihn hinwegnehmen. Er wird dann beiseite gelegt und während des Spieles nicht mehr gebraucht, ausgenommen bei der Krönung eines Königs, welches geschieht, indem man zwei Steine von gleicher Farbe aufeinander setzt. Das Nehmen darf, wie gesagt, bloß in schräger Richtung gegen den Feind hin geschehen: nur die Könige machen davon eine Ausnahme. Wenn Marie einen Stein dicht an einen anderen von Luise schiebt und die Absicht zu haben scheint, ihn beim nächsten Zuge zu nehmen, so muß Luise rasch ihren Stein sichern, indem sie das leere Feld hinter ihm mit einem zweiten Steine besetzt. Wenn zwei Steine unbeschützt sind, kann man sie mit einem einzigen Zuge nehmen, aber es muß dann ein leeres Feld zwischen beiden sein. Versäumt deine Gegnerin dich zu schlagen, so darfst du sie ausspfeifen und ihr den Stein, mit dem sie dich hätte besiegen können, hinwegnehmen. Wer die meisten Könige besitzt, hat die Aussicht, das Spiel zu gewinnen; beendigt ist es, wenn eine Spielerin alle Steine verloren hat oder ihre Steine in Ecken eingeschlossen sind, aus denen sie sich nicht herausbewegen können. Der erste Zug beim Beginn eines neuen Spieles steht der Gewinnerin der letzten Partie zu.

310. Das soeben beschriebene Damenpiel ist das in Deutschland gebräuchlichste. Es gibt in anderen Ländern, z. B. in Frankreich und England, aber noch weitere Spielarten, die gleichfalls ziemlich verbreitet und beliebt sind. In Frankreich spielt man sehr gern die sogenannte „Polnische Dame“, welche ein Damenbrett mit je zehn Feldern auf einer Reihe und 30 Steinen erfordert.

311. Die in einzelnen Teilen Deutschlands eingeführte „Polnische Dame“ unterscheidet sich vom gewöhnlichen Damenpiel nur dadurch, daß jeder Stein sowohl vorwärts wie rückwärts schlagen darf.

312. Bei der „englischen“ Dame ist es gestattet, in schräger Linie vor- und rückwärts und auch in gerader Linie rechts und links zu schlagen.

313. Noch ein anderes Spiel ist die „Schlagdame“, bei welcher geschlagen werden muß und diejenige den Sieg erringt, welche ihre Gegnerin gezwungen hat, ihr zuerst sämtliche Steine fortzunehmen.

314. Ein sehr nettes Spiel, ähnlich wie Fuchs und Gänse, ist die „Mäusefalle“. Hier müssen 15 Steine — Kägen vorstellend — einen Stein, die gejagte Maus, nach dem Mittelfelde des Brettes (der Falle) zu locken suchen. Auch das beliebte „Palma“ wäre hier zu erwähnen.

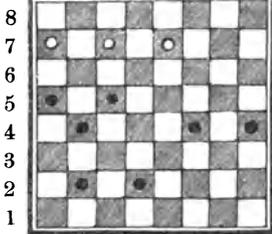
Zum Schlusse noch eine Regel in bezug auf jegliches Damenpiel. Hat eine Spielerin einen ihrer Steine einmal mit dem Finger berührt, so muß sie jenen Stein auch ziehen, wenn letzteres überhaupt möglich ist. Nachfolgend findet ihr einige Damenpiel-Aufgaben.

Damenspiele.

A. Damenspiel-Aufgaben. — Nr. 1.

Erste Partie. Schwarz ist am Ziehen und nimmt der Gegnerin mit dem zweiten Zuge sämtliche Steine. Wie ist zu ziehen?

Stand des Spieles.



A B C D E F G H

Es kann vor- und rückwärts geschlagen werden.

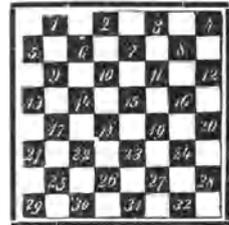
Auflösung.

Schwarz: C 5 — B 6.

Weiß: A 7 schlägt B 6,
B 4, B 2, D 2,
F 4.

Schwarz schlägt G 5, E 7
und C 7.

Numeriertes Damenbrett.



Nr. 2. Zweite Partie.

Weiß.	Schwarz.
24—20	12—16
21—17	8—12
17—13	9—14
27—24	14—17
25—21	4— 8
21 nimmt 17	10 nimmt 14
29—25	17—21
22—18	7—10
18—15	10 nimmt 15
24 nimmt 19	11 nimmt 15 u. 23
20 nimmt 16 u. 8 wird Dame	5— 9
31 nimmt 27	9—14
24—20	6—10
28—24	1— 5
D. 4—22	3— 8
D. 22 nimmt 8	10—15
D. 4 nimmt 15 u. 14	5 nimmt 9
26—22	2— 6
32—27	6—10
27—23	15—19
22—18 und gewinnt.	

Nr. 3. Dritte Partie.

Weiß.	Schwarz.
24—20	10—15
21—17	9—13
23—18	6—10
18—14	2— 6
27—24	12—16
24—19	16 nimmt 19
26 nimmt 23	15 nimmt 19
28 nimmt 24	8—12
25—21	3— 8

Wie zieht Weiß?

20—16	11 nimmt 16
14— 9	5 nimmt 6
19—15	10 nimmt 15
17 nimmt 14 und 7 wird Dame.	Schwarz gibt die Partie auf.

Nr. 4. Vierte Partie.

Weiß.	Schwarz.
24—20	11—16
20—11 nimmt 16	7—16 nimmt 11
27—24	16—20
23—18	20—27 nimmt 24
31—24 nimmt 27	10—14
26—23	12—16
24—20	16—19
23—16 nimmt 19	14—23 nimmt 18
16—12	6—10
22—17	9—14
25—22	14—18
22—6 nimmt 18 u. 10	3— 9 nimmt 6
29—25	8—11
25—22	11—15
28—24	1— 6
17—13	9—14
24—19	23—16 nimmt 19
20— 2 nimmt 16, 15, Schwarz gibt die 14; 6 wird Dame. Partie auf.	

Nr. 5. Endspiel.

Bei diesem Endspiele findet die unbeschränkte Dame ihre Anwendung, d. h. die Dame kann sowohl ein Feld vor- als auch rückwärts ziehen und schlagen.

Aufgabe. Mit vier weißen Damen das Spiel gegen sechs schwarze Damen zu gewinnen.

Die sechs schwarzen Damen stehen auf 2, 11, 12, 17, 25 und 26, die vier weißen Damen aber auf 6, 9, 19 und 20.

Nr. 6. Schwierige Aufgabe.

Sämtliche dunkle Quadrate des Damenbrettes werden mit Steinen besetzt. Nachdem ein beliebiger Stein fortgenommen ist, soll so geschlagen werden, daß nur ein Stein übrigbleibt.

Schlagdame.

Der Zweck dieses bereits erwähnten Spiels ist der entgegengesetzte von dem des gewöhnlichen Damenspiels; wer zuerst seine Steine verloren, hat das Spiel gewonnen; es ist also das Bestreben, der Gegnerin die eignen Steine immer so vorzuschieben, daß sie schlagen muß. Es gelten dabei folgende Regeln:

- 1) Diejenige, welche keine Steine mehr auf dem Brette hat, hat das Spiel gewonnen;
- 2) es muß vor- und rückwärts geschlagen werden;
- 3) wer verlor, beginnt das neue Spiel;
- 4) eine Dame erhält man, wie beim gewöhnlichen Damenspiel, sobald man in die erste Reihe der Gegnerin kommt.

Siebente Spielpartie.

Weiß.	Schwarz.		
22—18	11—15	29—25	1—5
18—11 nimmt 15	8—15 nimmt 11	30—26	2—6
24—19	15—24 nimmt 19	31—27	3—8
27—20 nimmt 24	4—8	21—17	10—14
20—16	12—19 nimmt 16	17—1 n. 14 u. 6 Dame	11—15
23—16 nimmt 19	7—11	Dame 1—19 nimmt 15	8—12
16—14 n. 11 u. 10	9—18 n. 14	24—20	12—16
26—23	18—27 nimmt 23	20—11 nimmt 16	9—13
32—23 nimmt 27	8—11	22—17 . 13—29 n. 17 u. 25 Dame	
25—22	5—9	11—8 D. 29—4 nimmt 8	
28—24	6—10	23—18 D. 4—25 nimmt 18,	
			26, 17 u. 19.

315. Wolf und Schafe. Dieses ist eins der einfachsten Brettspiele, und schon sechs- bis siebenjährige Mädchen können sich damit belustigen. Es wird auf dem gewöhnlichen Damen- oder Schachbrett gespielt, das ihr alle kennt.

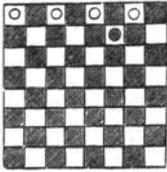


Fig. 259. Wolf u. Schafe.

Man braucht dazu nur fünf Steine, vier weiße — die Schafe — und einen schwarzen oder braunen — den Wolf — die gestellt werden, wie die Abbildung Fig. 259 zeigt. Der Wolf muß suchen, die Reihe der Schafe zu durchbrechen und so bis zu dem Felde zu gelangen, von welchem diese ausgingen. Die Schafe ihrerseits bemühen sich, den bösen Wolf einzuschließen, so daß er weder vor- noch rückwärts kann und sich als machtloser Gefangener ergeben muß. Jede Partei darf nur einen Schritt auf einmal ziehen und muß dabei stets auf ihrer Farbe bleiben. Der Wolf kann sowohl vor- wie rückwärts, die Schafe aber können nur vorwärts dringen. Geschlagen wird nicht.

Ihr Hauptaugenmerk müssen die Schafe darauf richten, daß ihre Linie nicht vom Feinde zerrissen werde. Es ist deshalb gut, wenn sie stets zusammenhalten, da der Wolf jeden unvorsichtigen Zug der Gegnerinnen auszuheuten sucht und sich womöglich in die Nähe der Schafherde begibt.

316. Zwickmühle. Dieses Spiel kann auch von kleineren Kindern leicht gelernt werden. Es wird mit den nämlichen Steinen wie das Damenspiel gespielt, und das Brett befindet sich gewöhnlich auf der Rückseite des Damensbretts.

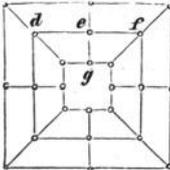


Fig. 260. Zwickmühle.

In Ermangelung desselben kannst du auch die Linien nach der in Fig. 260 gegebenen Abbildung mit Tinte und einem Lineal auf ein großes Blatt Papier zeichnen. Zwickmühle wird mit 18 Steinen, neun von jeder Farbe, gespielt. Der Zweck des Spieles besteht darin, drei Steine von gleicher Farbe in eine Reihe zu bringen (Fig. 260 d e f) und deine Gegnerin zu hindern, ein Gleiches zu tun. Susanna kann die roten Steine nehmen und Emilie die weißen; aber die Steine werden nicht alle auf einmal auf das Brett gesetzt, wie beim Damenspiele, sondern nacheinander. Die Spielerinnen setzen abwechselnd einen Stein auf das Brett, indem sie denselben immer auf der Ecke oder da, wo sich die Linien kreuzen, anbringen. Drei Steine bilden eine Mühle, wenn sie in gerader Linie nebeneinander stehen. Wer geschickt zu spielen weiß, kann mit einem einzigen Stein zwei Mühlen schließen; je nachdem er ihn vor- oder rückwärts bewegt. Dies nennt man eine Zwickmühle.

Sieht Susanna, daß Emilie im Begriff steht, eine Mühle zu bilden, so kann sie den Plan ihrer Gegnerin vernichten, indem sie einen ihrer eignen Steine dazwischen setzt. Gelingt es Emilien, eine Mühle zustande zu bringen so verliert Susanna einen Stein, den Emilie wegnimmt und beiseite legt; jedoch muß sie sich hüten, eine Mühle anzutasten. Wenn auf diese Weise alle Steine auf dem Brett angebracht sind, müssen die Spielerinnen beginnen zu ziehen. Alle Züge müssen der Reihe entlanglaufen und dürfen

nur von einem Punkte zum anderen gehen. Noch immer besteht der Zweck des Spieles darin, Mühlen zu bilden, indem man die Steine nach verschiedenen Seiten des Brettes schiebt und die Gegnerin zu hindern sucht, drei Steine in eine Reihe zu bringen. Man kann eine Mühle öffnen und wieder schließen, wobei man „Mühl' auf!“ und „Mühl' zu!“ sagen muß. Bei jeder neuen Mühle nimmt man einen feindlichen Stein und legt ihn beiseite. Sobald die Zahl deiner Steine nur noch in zwei besteht, mußt du die Partie verloren geben, denn drei gehören zu einer Mühle.

Auf dem Lande wurde dieses hübsche Spiel schon von Kindern gespielt, welche sich selbst ein Spielbrett verfertigt hatten, indem sie die Linien auf einen Schachteldeckel zeichneten und statt der roten und weißen Steine Erbsen und Bohnen gebrauchten.

C. Mühlen Spiel-Aufgaben.

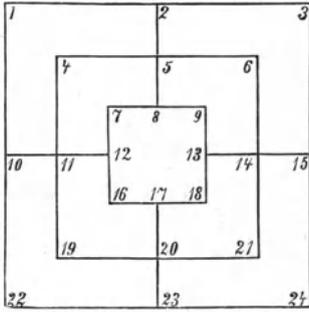


Fig. 261. Numeriertes Mühlenbrett.

Erste Aufgabe.

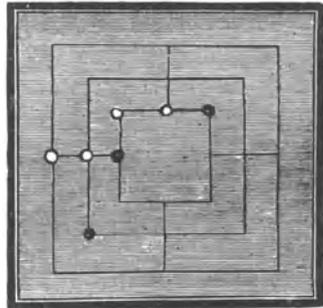


Fig. 262. Schwarz ist am Setzen und hat beim dritten Satz eine Mühle. Wie muß man setzen? (Lösung siehe unter Auflösungen.)

Zweite Partie.

Weiße.	Ansz.	Schwarz.
1	.	10
14	.	2
4	.	8
5	.	6
12	.	18
9	.	20
13	.	11
21	.	15
24	.	16
Ziehen.		
9-13	.	20-17 M. n. 12
21-20	.	16-12 M. n. 5
4-5	.	12-16 M. n. 5

Dritte Partie.

Weiße.	Ansz.	Schwarz.
1	.	10
21	.	5
11	.	20
15	.	14
3	.	2
24 Mühle, nimmt 2	.	2
8	.	18
16	.	12
4	.	9
Ziehen.		
16-17	.	14-13 M., nimmt 4
15-14	.	9-8 M., nimmt 28
Weiß gibt die Partie auf.		

317. **Einfielerpiel (Solitaire).** Wenn ein kleines Mädchen keine Gefährtin in der Nähe hat, mit der es eines der vorhergehenden Spiele vornehmen kann, findet es im „Solitaire“ einen artigen Zeitvertreib. Dieses Spielchen soll von einem armen Gefangenen, der lange in der Bastille schmachtete, erfunden worden sein. Das Spielbrett ist länglichrund und mit 30—40 etwa 1 cm weit



$\frac{1}{4}$ der nat. Grösse.

Fig. 263—265. Einfielerpiel.

voneinander entfernten Löchern versehen. Eine gewisse Anzahl Pflöckchen wird in diese Löcher gesteckt, doch so, daß einige derselben unbesetzt bleiben. Das Spiel besteht nun darin, daß man, ähnlich wie beim Damenspiel, mit einem Pflöckchen das andere überhüpft und das überhüpfte hinwegnimmt; hiermit wird fortgeföhrt, bis nur noch ein einziges Pflöckchen im Brette stecken bleibt. Einige Spieler lassen beim Beginn des Spieles nur das Mittelloch frei. Manchmal wird das Solitaire auch mit Glassteinchen von verschiedener Farbe gespielt.

318. Noch auf andere Art kann man beim Solitaire oder Einfielerpiel zu Werke gehen, indem man die Pflöckchen nicht in schräger, sondern in gerader Richtung überspringt. Nehmen wir z. B. an, ein Brett habe 37 Löcher mit folgenden Zahlen bezeichnet:

		1	2	3		
	4	5	6	7	8	
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
	30	31	32	33	34	
		35	36	37		

Alle diese Löcher, außer dem ersten, sind mit Pflöckchen besetzt. Jetzt schlägt man von 3 nach 1 von 18 nach 5 von 36 nach 26

"	12	"	2	"	9	"	11	"	35	"	25
"	4	"	6	"	5	"	7	"	26	"	24
"	18	"	5	"	30	"	17	"	23	"	25
"	1	"	11	"	26	"	24	"	25	"	11
"	16	"	18	"	24	"	10	"	12	"	26

319. Neben den oben beschriebenen Spielarten gibt es noch andere, z. B. das Ringspiel, auch Nürnberger Tand genannt. Hierbei gilt es, 7 in

eine Reihe miteinander verschlungene Elfenbeinringe auf eine Drahtgabel hinauf zu bringen und von derselben herab zu nehmen, und zwar so, daß vor jedem Ringe nur noch ein einziger auf der Gabel sich befindet.

320. Fuchs und Gänse. Dieses Spiel wird auf einem Brett — wie in Fig. 266 abgebildet ist — gespielt. Fünfzehn Steine bilden die Gänseherde. Der Fuchs wird von zwei aufeinander gesetzten Steinen dargestellt. Eine Spielerin übernimmt den Fuchs, die andere die 15 Gänse. Setze den Fuchs in die Mitte des Brettes und die Gänse auf die mit Strichen bezeichneten Punkte. Der Fuchs darf sich vor- und rückwärts, die Gänse dürfen sich nur vorwärts bewegen. Ihr Zweck ist, den Fuchs so einzuschließen, daß er keinen Zug mehr tun kann; der Fuchs dagegen muß die Zahl der Gänse zu vermindern suchen. Diejenige Gans, welche er überpringen kann, gehört ihm, und wenn er so viele Gänse fängt, daß nicht genug übrig bleiben, um ihn einzuschließen, gewinnt er das Spiel. Die Gänse gewinnen, wenn sie den Fuchs so umzingeln, daß er nicht mehr vor- und rückwärts kann. Fuchs und Gänse dürfen sich nur nach dem nächsten Punkte bewegen und müssen sich immer längs der Linie halten.

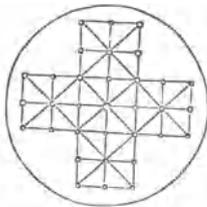


Fig. 266. Fuchs und Gänse.

Mit einem Bogen Papier, einer Feder und einem Lineale ist es sehr leicht, sich ein solches Spielbrett selbst zu verschaffen.

321. Puffspiel. Jedes Damenbrett ist so eingerichtet, daß es sich öffnen läßt und in der Mitte ein Puffbrett birgt. Auf diesem wird das bekannte „Puff“ oder „Boch“, eine altdeutsche Belustigung, gespielt. Auf Fig. 267 erblickt ihr ein solches Brett in verkleinertem Maßstabe. Ihr bemerkt auf demselben 24 lange Spizen (Pfeile), von denen je eine hell, die andere dunkel erscheint. Inmitten des Brettes bleibt ein freier Raum. Fernerhin gehören zum „Puffspiele“ 30 Steine, von welchen 15 hell und 15 dunkel sind, und zwei Würfel. Bei einem ordentlich eingerichteten Spielapparate wird auch ein kleiner Würfelbecher nicht fehlen.

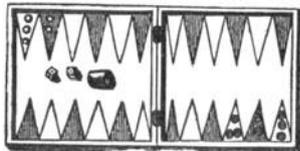


Fig. 267. Puffbrett.

Man unterscheidet hauptsächlich zwei Arten von Puff: das lange und das konträre. Beide werden von zwei Gegnerinnen gespielt. Ehe das „Boch“ beginnt, stehen sämtliche 30 Steine außerhalb des Brettes. Jedes der Mädchen eignet sich entweder die dunklen oder die hellen Steine an. Nun wird durch die Würfel bestimmt, wer die Partie eröffnen darf; diejenige, welche die meisten Augen wirft, ist glückliche „Anfängerin“. — Sie tut wiederum einen Wurf, und so viele Augen sie geworfen, in so viele Spizen oder Felder kann sie zwei ihrer Steine in das Brett hineinbringen; sie wirft z. B. 2 und 4; demnach legt sie den einen Stein auf das zweite und den anderen auf das vierte Feld, von der äußersten Ecke an gerechnet. Die Gegnerin wirft jetzt gleichfalls; doch ist es ihr nicht erlaubt, wie überhaupt keiner der Mitspielenden, ein schon mit einem feindlichen Steine besetztes

Feld mit ihrem eignen Steine zu besetzen. Wirft sie z. B. 4, so geht der Wurf für sie verloren, da 4 bereits von der ersten Spielerin geworfen wurde. Nachdem man die Steine, oder doch wenigstens mehrere davon, auf dem Brett untergebracht hat, darf man dieselben bei weiteren Würfen vorrücken; steht z. B. ein Stein auf dem dritten Felde und man wirft zwei Augenziffern so rückt man diesen Stein auf das fünfte Feld, vorausgesetzt, daß daselbe noch nicht vom Feinde eingenommen ist. Erst nachdem eine Spielerin ihre 15 Steine in das erste Fach eingerückt hat, wird es ihr gestattet, zu den nächsten drei Fächern überzugehen. Diejenige, deren Steine zuerst alle vier Abteilungen des Brettes durchlaufen haben, erringt den Sieg und darf das nächste Spiel beginnen.

Sind die Würfel so gefallen, daß beide die gleiche Anzahl Augenziffern zeigen, so hat die Spielerin einen „Pasch“ geworfen und darf den Wurf wiederholen.

322. Während die Spielerinnen beim „langen Puff“ ihre Steine in einem und demselben Felde einsetzen und dieselben über alle 24 Spitzen in gleichlaufender Richtung hinwegrücken, setzt beim „konträren“ oder entgegengesetzten Puff jede Spielerin ihre Steine auf der ihr zunächst liegenden Seite ein, und zwar so, daß sie in dem Felde anfängt, in welchem ihre Gegnerin dereinst enden wird. Die feindlichen Reihen marschieren also aufeinander los. Kommen zwei Steine auf das selbe Feld zu liegen, so bilden sie ein „Band“ und dürfen von der Gegnerin nicht herausgenommen werden; dieses ist der letzteren jedoch erlaubt, wenn sie nur einen Stein auf dem Felde trifft, auf welches sie durch ihren Wurf kommt.

Beim konträren Puff ist es Regel, daß man die niedrigste Zahl der Würfelaugen zuerst setzt; wer dies nicht vermag, darf die höhere Zahl auch nicht setzen.

Siegerin bleibt diejenige, welche ihre Steine zuerst aus dem Brette hat.

Es gibt, außer den erwähnten, noch verschiedene und schwierigere Arten des Puffspiels, das auch Trictrac genannt wird: „Garanguet, Toffategli, Gammon, Jaquet, Hevertier“, und wie sie alle heißen. In Deutschland ist jedoch das oben beschriebene am gebräuchlichsten und genügt auch vollständig zur Unterhaltung für kleine Mädchen, die den Würfel- und Glücksspielen ja doch immer fern bleiben und fremd gegenüberstehen sollten.

Röffelsprung-Aufgaben.

323. Das erste und gelehrteste aller Brettspiele ist das Schach. Es eignet sich nur wenig für die Mädchenwelt, aber einiges daraus will ich euch gern mitteilen.

Bei den sehr hübschen Röffelsprung-Aufgaben ist es erforderlich, die Zugweise des Röffels (einer Schachfigur, die auch Springer heißt) zu kennen. Das Röffel springt nämlich bei jedem Zuge von seinem jedesmaligen Standfelde aus über das nächste, entweder gerade davor oder dahinter oder auch seitwärts gelegene Viereck in ein schräg angrenzendes, aber noch weiterhin liegendes zweites Feld. — Um nun eine sogenannte Röffel-

sprung-Aufgabe zu lösen, beachte man folgendes Verfahren: Man wählt eine beliebige Silbe aus irgendeinem Felde, beispielsweise gleich das erste Wort „Und“ von nachstehender Aufgabe Nr. 3. Das Rößlein überhüpft nun nach der Regel ein Feld, sei es rechts oder links, nach oben oder nach unten, und springt von dort, um die nächste Silbe zu bezeichnen, auf ein schräg angrenzendes Feld zur Rechten oder Linken, nach oben oder nach unten, und unter den auf den möglichen Feldern befindlichen Silben ist unfehlbar die richtige. Von „Und“ aus hätte man also die Silben „ti“ und „wä“; das letztere wäre das Passendste, also: „Und wä“; — von „wä“ leitet uns der Sprung auf die Silben „fo“, „behr“ und „re“. Hier kann nur „re“ die richtige Silbe sein, also: „Und wäre“. Von „re“ könnte das Rößlein springen auf die Silben „spär“, „ti“ und „das“. Hier kann nur „das“ die richtige Silbe sein, also: „Und wäre das“; von „das“ hat man die Silben „behr“ und „Tüch“, von „Tüch“ aber kommt man leicht auf „ti“ und sodann „ge“, und hätte man „Und wäre das Tüchtige“ usw. Auf diese Weise durchhüpft man das ganze Brett; hat man alle Silben zusammengereicht, so wird man sofort finden, welche Reihenfolge den einzelnen Zeilen zu geben ist.

1. Rößelsprung-Aufgabe mit Räffel.

te	ei=	Gan=	te	Sil=	neß	ten	lerß
hal	end	En=	ei=	ze	Scßt	ne	zur
ist	Das	ne	be	leg=	drit=	Wei=	noch
Die	be=	lich	be=	te	ei=	man	halb
Wör=	ein	hen	Die	fo	schil=	ste	te
ge=	vier=	tern.	Häl=	steht	zwei=	ist	lernð
halb	zwei	ist	wird	dicht	Sil=	ist	er=
te	sie	Ge=	aus	die	Die	die	be

2. Räffel in Rößelsprüngen.

i	sch	u	d	i	z	u	D
f	n	e	w	ä	r,	ch	n
t	D	l	a	e	e	i	f
U	W	s	e	e	t	a	t.
s	i	s	w	G	i	l	e
n	z	e	i	i	d	D	s
n	s	a	r	sch	s	a	p
r	e	e	i	n	n	t	a

3. Sente.iz von J. N. B.

Und	lich,	fo	sei	Tüch	ent
noch	glaub	ti	behr	spär	er
J. N.	wä	tei	So	un	das
doch	ge	Bogel.	re	ner	lich



Physische Kunststücke für Mädchen.

324. Die Kunst, Feuer zu essen. Wenn man in der Dunkelheit bei geöffneten Lippen ein Stückchen harten Kandiszucker zwischen den Zähnen zermalmt, so sieht es aus, als ob man Feuerfunken im Munde habe und sie esse. Wir kennen ein kleines Mädchen, dem dieses Kunststück nicht schwerfällt!

325. In einer warmen Stube Wasser in Eis zu verwandeln. Lege auf einen Teller Schnee, mit Salz vermischt, setze darauf einen Teller mit kaltem Wasser und Schnee, dann beide zusammen auf den warmen Herd oder den Ofen oder auch auf ein glühendes Kohlenbecken. Wenn der Schnee mit dem Salze schmilzt, so entsteht durch die kaltmachende Kraft des letzteren auf dem oberen Teller Eis.

Ebenso leicht friert auf dem Teller ein Löffel an, wenn er, mit Schnee und Salz gefüllt, unten naß gemacht worden; ist beides zergangen, so hat sich unten Eis gebildet, und der Löffel hält fest.

326. Die schwimmende Nähnadel. Wenn man ein Glas mit Wasser füllt und mit trockenen Fingern eine trockene Nähnadel in wagerechter Lage sehr behutsam, das heißt so auf die Oberfläche des Wassers legt, daß Spitze und Ohr zu gleicher Zeit das Wasser berühren, so wird sie, ohne unterzusinken, sich mehrmals darauf umbdrehen, endlich aber, mit dem einen Ende wie eine Magnetnadel gerade nach Norden deutend, eine Zeitlang ruhig liegenbleiben.

327. Pflanzen wachsen zu sehen. Man betrachte im Sonnenschein durch eine ganz vorzügliche Lupe oder ein gutes Mikroskop an der Pflanze selbst das Blatt eines Kürbis, einer Wassermelone, und besonders den Stamm und die Äste einer Balsamine, so wird man den Saft zirkulieren, der Pflanze Nahrung und Leben geben sehen. Die Bewegung des Saftes ist geschwinder als die des Minutenzeigers an einer Uhr.

328. Lege Peterfiliensamen 14 Tage lang in Branntwein, brenne Bohnen- oder Erbsenstroh zu Asche, siebe sie durch, vermenge diese mit halb soviel guter Gartenerde und dem eingequellten Samen, bringe dieses Gemisch in ein beliebiges Gefäß und übersprenge es öfters mit Regenwasser, so siehst du schon nach einer Viertelstunde die Peterilie hervordachsen.

329. Zwei Teile Gartenerde und ein Teil gut gelöschter Kalk werden vermengt; Salatsamen wird in Weingeist eingeweicht und in dieses Gemisch eingesät; sobald man nun die Erde begießt, beginnt der Salat zu wachsen.

330. Die Zauberlaterne (*Laterna magica*). Bitte deine liebe Mutter, dich zu Weihnachten mit einer solchen Wunderlaterne zu beschenken; wenn du artig bist, wird sie deine Bitte gewiß gern erfüllen. Ist dir nun der Besitz des schönen Spielzeugs gesichert, so laß deine Freundinnen einen Abend zu dir kommen, und ich verspreche dir, daß sie sich gut amüsieren werden, wenn du

1. ein großes weißes Tuch vor die Wand spannst;

2. Stühle davor stellst, damit die Zuschauerinnen sich setzen können, und

3. auf einem Tische hinter diesen Stühlen die Zauberlaterne spielen läßt. Die Anweisung findest du gedruckt dabei.

Die nebenstehende Fig. 268 zeigt dir die innere Einrichtung einer solchen Zauberlaterne; a ist das Lämpchen, links davon ist der metallene Hohlspiegel, e ist der Schornstein für den abziehenden Rauch, m und n sind die Vergrößerungsgläser und bei ii werden die Glasstreifen (Fig. 269) mit den Bildern eingeschoben, und zwar stets umgekehrt.

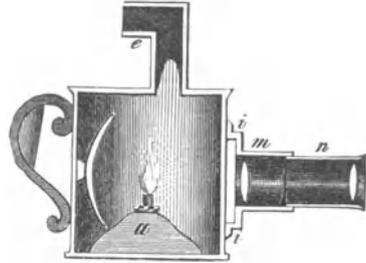


Fig. 268. Zauberlaterne.



Fig. 269. Bild aus der Zauberlaterne.

331. Die beiden Spiegel. Stellt man ein Spiegelglas genau senkrecht auf ein anderes und sieht hinein, so erscheint das Gesicht ganz umgestürzt mit geschlossenen Augen; neigt man dasselbe ein klein wenig vorwärts, so erscheinen vier Augen, bei mehr Neigung kommt eine zweite Nase dazu; fährt man so fort, so kommt noch eine Stirn nach, und hierauf sieht man zwei vollkommene Köpfe, die sich immer vermehren, je mehr man den Spiegel neigt. Legt man im Gegenteil das Glas langsam von der senkrechten Stellung aus rückwärts, so verschwinden zuerst die Augen, hierauf die Nase, dann die Stirn, nach dieser der Mund und zuletzt das Kinn.

332. Das Kaleidostop. Dieses hübsche Spielzeug ist eine kleine Röhre aus Pappe; in einer Seite derselben befindet sich ein Loch zum Hineinschauen. Innen stehen drei Streifen aus Spiegelglas unter bestimmtem Winkel aneinander. Die entgegengesetzte Seite der Röhre ist durch zwei runde Scheiben Glas geschlossen, zwischen denen ein schmaler Zwischenraum bleibt. In diesem liegen allerlei bunte Säckelchen: Glasperlen, bunte Glassplitterchen u. dgl. Je nachdem man die Röhre dreht, bilden letztere die verschiedenartigsten Figuren. Wenn du dir eine derselben nachzeichnest, kannst du sie als Stickmuster benutzen.

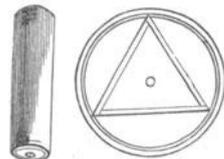


Fig. 270 und 271. Das Kaleidostop und seine innere Einrichtung.

333. **Das bezauberte Wasser.** Daß ein umgekehrtes leeres Glas einen Teller voll Wasser austrinkt, scheint unseren kleinen Leserinnen unglaublich, und doch geht es ganz natürlich zu. Man gießt ungefähr ein halbes Glas Wasser (nicht zu viel) auf einen tiefen porzellanenen Suppenteller, hält unter ein umgekehrtes Wasserglas einen brennenden Wachsstock, damit durch die Hitze die Luft im Glase verdünnt werde, und stürzt das Glas, sobald die Luft in demselben hinlänglich erwärmt ist, schnell auf den Teller. Das Wasser



Fig. 272. Das trinkende Glas. wird sich zu eurem Erstaunen in das Glas ziehen.

334. **Die unverbrennliche Karte.** Man nimmt eine neue Karte, taucht sie in eine starke Alaunauflösung und läßt sie trocknen, wiederholt dieses Eintauchen und Trocknen einige Male, und die Karte wird, wenn man sie ins Feuer hält, nicht von der Flamme entzündet werden.

335. **Zu ein volles Glas Geldstücke zu werfen, ohne daß es überläuft.** Nimm ein Weinglas, das zuvor außen herum gut abgetrocknet sein muß, stelle es so, daß es ganz gleich steht, und gieße es so voll, daß nur noch wenig zum Überlaufen fehlt. Setz kannst du noch mehrere Geldstücke hineinwerfen, ohne daß ein Tropfen überläuft. Nimm dünne Geldstücke, z. B. Zahlpfennige, setze sie dicht an den Rand des Glases an und laß sie so langsam hineingleiten. Der Wein oder das Wasser wird einen ordentlichen kleinen Berg in der Mitte des Glases bilden, aber nicht auf der Seite austreten.

336. **Ein kleines Stück Geld in ein Glas zu schlagen.** Man nimmt ein leinenes Tuch (Taschentuch, Serviette usw.), dreht dasselbe ungefähr 30 cm lang wie eine Papierrolle, aber recht fest, zusammen, stellt es gerade in ein Weinglas, so daß es zur Hälfte über das Glas heraussteht, und legt oben auf die Spitze ein Stück Geld, etwa einen Pfennig. Dann hält man das Glas mit der linken Hand fest und schlägt mit einem Stabe beherzt an das Tuch. Das Tuch wird aus dem Glase springen und das Geld in das Glas fallen.

337. **Der Zauberbrief.** Schreibe mit gewöhnlicher Tinte auf ein Stück Papier eine oder einige Fragen, z. B.: „Wird mein liebster Wunsch in Erfüllung gehen?“ — Unter den Raum, wo die Frage hinkommt, mußt du aber schon früher irgendeine passende Antwort geschrieben haben, und zwar statt mit Tinte, mit einer recht starken Auflösung von gewöhnlichem Kochsalz. Die Antwort kann kurz „Ja“ oder „Nein“ lauten.

Nun falte das Papier zu einem Briefe zusammen und stecke es in ein Kouvert, jedoch so, daß das Siegel gerade auf die zuvor mit der Salzauslösung geschriebene Antwort kommt. Den Siegellack läßt man auf dem Kouvert eine Zeitlang brennen, damit er gehörige Hitze auf dem Papiere hervorbringe, wodurch die vorher unsichtbare Schrift sichtbar hervortreten wird.

Der Brief wird nun geöffnet, und zur großen Verwunderung der Anwesenden ist mittlerweile eine zutreffende Antwort auf die gestellte Frage entstanden.

338. **Der wohlfeile Kochapparat.** Biege rings um ein Stückchen Papier einen Rand, so daß es eine Pfanne bildet und kein Wasser herauslaufen kann, gieße Wasser hinein und stelle diese papierne Kachel auf einen kleinen Kofst über ein gelindes Feuer, oder halte sie über ein Licht, so kommt das Wasser zum Sieden, ohne daß das Papier verbrennt.

339. **Zweierlei Flüssigkeiten in ein Glas zu gießen, ohne daß sie sich vermischen.** Man kann in ein halb mit Bier gefülltes Glas Wasser zugießen, so daß beide Flüssigkeiten unvermischt bleiben. Man muß nur das Wasser langsam durch ein reines Tuch fließen lassen. Das feiner Schwere wegen untenbleibende Bier kann man mit einer Röhre ohne das Wasser aussaugen, wenn man die Röhre bis auf den Boden des Gefäßes eintaucht.

340. **Ein mit Wasser gefülltes Glas umgekehrt zu tragen.** Man lege auf ein ganz mit Wasser gefülltes Glas ein Papierblatt, so daß keine Luft eindringen kann. Auf dieses Papier setze man die Fläche der linken Hand, mit der anderen nehme man das Glas, stürze es schnell um und ziehe die linke Hand behutsam weg. Man kann so das Glas umgekehrt tragen, ohne daß Wasser herausläuft.

341. **Der geneckte Schwan.** Man braucht zu diesem Scherz einen aus dünnem Messingblech gefertigten Schwan, dessen Schnabel aus Eisen ist, wie man ihn als Spielwerk überall kaufen kann. Diesen setzt man nun in ein mit Wasser gefülltes Gefäß, nimmt dann einen Magnet, an dessen Nordpol man brennenden Schwamm steckt, während man am entgegengesetzten Ende, also am Südpol, Semmel befestigt hat. Hält man dem Schwan den Südpol mit der Semmel hin, so wird er schnell herangeschwommen kommen; kehrt man aber den Magnet um, so wird der Schwan ebenso schnell, wie er gekommen ist, wieder davonschwimmen.

NB. Nimm dich in acht, daß du dir mit dem Schwamme die Finger nicht verbrennst!

342. **Eine Wasserkunst auf dem Tische.** Man stellt ungefähr ein halbes Duzend Gläser, von denen aber immer eins niedriger sein muß als das andere, genau nach ihrer Abstufung nebeneinander, füllt das höchste mit Wasser, hängt ein langes wollenes Band mit dem einen Ende in das volle Glas getaucht, und so fort von einem Glase bis zum anderen, doch so, daß das Band den Boden jedes einzelnen Glases berührt. Das Wasser wird hierdurch von dem vollen Glase in die leeren Gläser über-
geleitet.



Fig. 273. Das umgestülpte Glas.

343. **Die Wunderflasche.** Man braucht hierzu eine kleine Flasche, etwa ein Arzneiglas, deren Öffnung sehr eng ist, und dann noch ein anderes Gefäß, etwa einen Napf, welcher ungefähr 5 cm höher ist als die Flasche. Den Napf füllt man mit Wasser, die Arzneiflasche dagegen mit Rotwein. Man setzt nun letztere in das Wassergefäß, so daß das Wasser über den Hals der Flasche geht, dann wird man alsbald den Wein bandförmig durch den Hals heraussteigen, sich wie eine kleine Säule erheben und dann auf dem Wasser schwimmen sehen. Man wird zugleich auch bemerken, daß das Wasser in die Flasche dringt und die Stelle des Weines einnimmt.

Dieser gegenseitige Tausch kommt daher, daß das Wasser schwerer ist als der Wein, die Wasserteile sich in die Flasche hineindrängen und die leichteren Weinteile von ihrer Stelle hinweg und in die Höhe treiben, sie also zwingen, sich auf die Oberfläche des Wassers zu begeben. Der Wein schwimmt schließlich oben, während das Wasser unter sinkt.

344. **Ein Stück Licht zu essen.** Nimm hierzu eine rund geschälte weiße Rübe, die aber recht rein gehalten sein muß, oder schneide von einem großen Apfel ein Stück ab, in Form einer Kerze. In die Mitte desselben stecke ein Stück von dem Kern einer trockenen Nuß, was einem Dochte ähnlich sieht. Dies brenne an, zeige das vermeintliche Licht so einen Augenblick vor, blase es aus und verzehre es. Bei Abend und in einiger Entfernung kann man mit diesem schönen Stück wirklich das größte Erstaunen hervorrufen.

345. **Geldvermehrung durch Wasser.** Fülle ein Glas mit frischem Wasser, lege ein recht blankes Stück Geld hinein und decke nun einen Teller verkehrt darüber. Hierauf lege eine Hand auf den Boden des Tellers, mit der anderen Hand fasse das Glas an und wende alles mit einer lebhaften Bewegung geschickt um, so daß keine Luft eindringen und ebenso kein Wasser herauslaufen kann.

Wenn man das Geldstück betrachtet, das jetzt auf dem Teller liegt, so wird es scheinbar nicht nur viel größer sein, sondern man wird außer demselben noch ein zweites ein wenig höher erblicken.

Wer nun die besondere Wirkung der Strahlenbrechung nicht kennt, der muß glauben, daß wirklich unter dem Glase zwei Geldstücke von verschiedener Größe liegen; hebt man aber das Glas auf, so verschwindet das Blendwerk, und der Irrtum wird erkannt.

346. **Weißer Milch in rote zu verwandeln.** Dieses ganz interessante Kunststück läßt sich am einfachsten auf folgende Weise bewerkstelligen:

Man schenkt aus einem Gefäße einige Tassen Milch ein und läßt sie von mehreren Personen der Gesellschaft probieren. Dann sagt man etwa, es sei doch eine alte, bekannte Sache, daß, wenn man einmal Milch aus Kaffeetassen trinke, man auch Zucker nehmen müsse, wie zum Kaffee. Man gibt nun auch ein Pulver von gewöhnlichem Zucker herum und läßt dies ebenfalls probieren, indem man vorgibt, man werde es jetzt hineinschütten; im geheimen jedoch verwechselt man es schnell mit einem anderen, dem Zucker ähnlich sehenden Pulver, welches aus reinem Weinsteinalz (Sal

tartari) besteht und das man vorher schon in Bereitschaft gehalten hat. Statt des vermeintlichen Zuckers schüttet man nun von diesem Pulver in jede Tasse etwa drei bis vier Messerspitzen voll, rührt es gehörig um und — die Milch wird sich rot färben!

347. Ein anderes Kunststück mit dem Magneten. Nimm eine Anzahl starker Nähnadeln und magnetisiere dieselben mittels eines Stahlmagneten, indem du sie von der Spitze nach dem Ohr über das Nordpolende des Magneten streichst. Hierauf stecke jede einzelne Nadel durch einen kleinen Korkstöpsel so, wie es die Abbildung Fig. 274 zeigt. Eine runde, mit Wasser gefüllte Schüssel wird nun herbeigeholt und eine Nadel nach der anderen hineingetan. Der Kork läßt sie obenauf bleiben. Erst gruppieren sie sich am Rande in gleichmäßiger Entfernung voneinander. Sobald du aber den Stahlmagneten senkrecht über die Mitte der Schüssel hältst, werden die Nadeln herbeischwimmen und sich unter ihm in eine geometrische Figur vereinigen. Drei geben ein Dreieck, vier ein Quadrat, fünf ein Quadrat mit einer Nadel in der Mitte, sechs ein Sechseck, sieben ein Sechseck mit einer Nadel in der Mitte. Ziehst du den Magnetpol langsam in die Höhe, so gehen die Nadeln ebenso langsam an ihren ersten Platz an den Rand der Schüssel zurück.



Fig. 274. Magnetisches Kunststück.

348. Eier in kaltem Wasser hart zu fieden. Man legt einige Eier in ein blechernes oder irdenes, schmales und hohes Kochgeschirr, in das man schon vorher gebrannten ungelöschten Kalk getan hat, gießt dieses etwa zu drei Viertel voll Wasser, rührt mit einem Stabe das Wasser um, bedeckt das Gefäß, und — nach etwa fünf bis sechs Minuten werden die Eier hart sein.

349. Das magnetische Hufeisen. Man nimmt einen hufeisenähnlichen Magnet und verbirgt denselben unter einen Bogen Papier. Auf diesen Bogen streut man Eisenfeilspäne, die, sobald sie auffallen, sich alle nach der Lage des Magnets hin ziehen und also auf dem Papier ein Hufeisen bilden.

350. Seifenblasen und Giskugeln. Mache an einem kalten, frostigen Tage (womöglich mit geschmolzenem Schnee) ein starkes Seifenwasser und aus einem Strohhalm, dessen eines Ende einige Millimeter weit vielfach aufgeschlitzt und strahlenförmig auseinandergebogen wird, eine Blaströhre. Gehe damit hinaus in die freie Luft, tauche das strahlenförmige Ende des Strohhalmes in das Seifenwasser und blase in das andere Ende hinein, so wird sich eine in den schönsten Regenbogenfarben spielende Blase bilden, welche immer größer wird, je mehr du bläst, bis sie endlich zerplatzt. Um

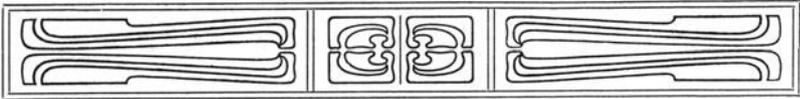
bei den später zu bildenden Seifenblasen das Platzen zu verhüten, muß man sich merken, in welcher Größe die ersten zerplatzt sind, und darf die späteren nicht ganz bis zu dieser Größe aufblasen.

Wenn sich nun eine solche Blase längere Zeit erhält, erscheinen auf derselben kleine Schneeflocken, welche wie Sternchen auf der Kugel frei herumlaufen oder gestrahlte Sterne, Sechsecke und allerlei Figuren, wie sie durch das Vergrößerungsglas im Schnee zu sehen sind. Größere Seifenblasen, auf denen diese Schneebildung deutlicher zu sehen ist, erzielt man, wenn man den Kopf einer irdenen Pfeife in das Seifenwasser taucht und durch die Röhre hineinbläst.

351. Sollen förmliche feste Eiskugeln gebildet werden, so fülle man den Kopf einer solchen Pfeife mit starkem Seifenwasser, gehe damit an einem sehr kalten Wintertage in die freie Luft und warte ab, bis das Seifenwasser anfängt, kleine Eiskristalle anzusetzen; dann blase man in das Pfeifenrohr hinein und lasse die dadurch gebildete, zur Eiskugel gewordene Seifenblase entweder auf dem Pfeifenkopfe stehen oder lege sie behutsam auf einen geeigneten trockenen Gegenstand, um sie mit ihren schönen Zeichnungen ganz genau betrachten zu können.

352. Ins Wasser zu greifen, ohne die Hand naß zu machen. Man streut pulverisiertes Kolophonium auf das Wasser; dann kann man hineingreifen, ohne daß man naß wird.





Gesellschafts- und Pfänderspiele.

353. **Herr Kottapp'.** Die Kinder nehmen alle die Namen von bunten Kappen an, wie Herr Kottapp', Herr Blaufapp', Herr Gelbfapp', Herr Grünkapp' usw. Als Zeichen zum Sprechen wird ein Taschentuch geworfen; aber diejenige, welche wirft, darf die Spielerin, der sie das Tuch zuwirft, nicht ansehen — um sie zu überraschen. Wenn sie es dem Herrn Kottapp' zuwirft, muß sie rufen: „Herr Kottapp'!“ Ehe sie Fünf zählen kann, muß Kottapp' antworten: „Wie? Ich?“ Hierauf muß die andere schnell wie der Blitz erwidern: „Ja, Sie!“ Kottapp' entgegnet nun: „Nicht ich!“ — Die andere fragt: „Wer denn?“ Kottapp' sagt: „Herr Blaufapp'!“ und wirft das Taschentuch zugleich dem Blaufapp' zu. Kottapp' und Blaufapp' müssen nun die nämlichen Fragen und Antworten wechseln, und Blaufapp' wirft das Tuch hierauf dem Grünkapp' oder einer anderen, die im Augenblick am wenigsten acht zu geben scheint, zu. Jede falsche Antwort und alles Zögern im Sprechen kostet ein Pfand. Wenn dieses Spiel belebt ist, hört man ein unaufhörliches „Kottapp'!“ „Blaufapp'!“ „Wie, ich?“ „Ja, Sie!“ „Nicht ich!“ „Wer denn?“

354. **Alle in ein Loch.** Man setzt sich um einen Tisch und zeichnet in der Mitte desselben einen großen und einen mittleren, vor jede Person aber einen kleinen Kreis. Die Spielangeberin fährt nun mit ihrem Finger in einen dieser Kreise und kommandiert: „Ins große Loch, ins Mittelloch, alle in ein Loch, jede in ihr Loch!“ In welches Loch sie nun mit dem Finger fährt, müssen die anderen im Moment nachahmen. Das Kommando muß möglichst rasch geschehen, wobei die Verwirrung nicht ausbleibt. Wer es nicht recht macht, gibt ein Pfand oder erhält eine ihm diktierte Strafe.

355. **Leipziger Messe.** Jede Mitspielende nimmt die Eigenschaft eines Kaufmanns an. Eine verkauft Kirichen, eine andere Kuchen, eine dritte alte Kleider, eine vierte Eier usw. Sie gehen im Zimmer umher, und sobald eine gerufen wird, muß sie ihre Ware so marktschreierisch wie möglich ausbieten. Die Tragerin erkundigt sich nun nach der ausgedienten Ware und erhält zur Antwort: „Ich habe nichts dergleichen, fragt eine andere.“ — Ein Beispielspiel wird auch das Spiel deutlich machen: Diejenige, welche es beginnt, ruft: „Birnenhändlerin!“ Hierauf singt die Birnenhändlerin ihre Ware aus: „Birnen! Birnen! Kauft frische Birnen!“ Die erstere fragt nun: „Habt Ihr auch Äpfel?“ — Da antwortet die Birnenverkäuferin: „Nein; geht zur Wasserträgerin.“ Sobald die Wasserträgerin ihren Namen hört, ruft sie: „Wasser! Wasser!“ Die Birnenhändlerin fragt sie jetzt;

„Habt Ihr auch Himbeereffig? — „Nein; geht zur Schirmhändlerin.“ Die Schirmhändlerin singt: „Regenschirme! Regenschirme!“ Nun fragt die Wasserträgerin die Schirmhändlerin: „Habt Ihr auch Sonnenschirme?“ Die Ungeredete antwortet: „Nein; geht zur Kirschverkäuferin.“ Die Kirschverkäuferin singt: „Süße Kirsch! Süße Kirsch! Bier Pfennig das Pfund!“ Die Schirmhändlerin fragt sie: „Habt Ihr auch schwarze Kirsch?“ Sie antwortet: „Nein; geht zur Blumenhändlerin!“ Zudem die Blumenhändlerin ihren Namen hört, singt sie: „Schöne Rosen! Kauft Rosen!“ Die Kirschhändlerin fragt sie: „Habt Ihr auch Nelken? Sie erwidert: „Nein; geht zur Kleiderhändlerin!“ Diese singt jetzt: „Alte Kleider! Alte Spitzen!“ Die Blumenhändlerin sagt: „Habt Ihr auch Hauben?“ — „Nein; geht zur Fischfrau!“ usw.

Die Beispiele können euch einen Begriff von dem Spiele geben, das wegen der verschiedenen Töne der Händlerinnen sehr lustig ist; je mehr kleine Mädchen sich dabei beteiligen, desto größer das Vergnügen! — Jede Verkäuferin, welche nicht sogleich ihre Waren ausbietet, wenn sie ihren Namen hört, muß ein Pfand geben, und jede Fragerin, die einen falschen Gegenstand verlangt, z. B. Fische von der Obsthändlerin usw., wird zu gleicher Strafe verurteilt.

356. Die Fischerin. Die „Fischerin“ macht von Bindfaden an ein Stöckchen untenstehende Schlinge und legt sie offen in die Mitte des Tisches. Um denselben haben sich die Mitspielenden in einen Kreis aufgestellt und stützen den rechten Zeigefinger vor sich hin. Nun sagt die Fischerin ziemlich rasch und so bunt durcheinander wie nur möglich: „Mein Fisch! Dein Fisch! Sein Fisch! Nachbar Fisch!“ Bei „Mein Fisch“ deutet jede mit dem Finger vor sich hin; bei „Dein Fisch“ vor die Nachbarin rechts; bei „Sein Fisch“ in den Kreis des Fischers, und bei „Nachbar Fisch“ vor die Nachbarin links. Hat die Fischerin durch oftmaliges Wechseln der Ausrufungen die Aufmerksamkeit der Spielenden etwas ermüdet, so hebt sie bei „Sein Fisch“ mit raschem Ruck das Stöckchen in die Höhe, wodurch sich die Schlinge schließt und die in jenem Augenblicke darin befindlichen Finger gefangen werden.



Fig. 275.

Es gilt bei beiden Teilen, flink zu sein. Die Eingefangenen bezahlen entweder Pfänder oder sie vertreten nach der Reihe die Stelle der Fischerin.

357. Der Schmetterling und die Blumen. Alle, welche an diesem hübschen Spiele teilnehmen, müssen sich den Namen einer Blume oder eines Insekts beilegen und eine auswählen, die der „Schmetterling“ genannt wird. Um Unordnung zu vermeiden, müssen die Insekten auf der einen und die Blumen auf der anderen Seite, beide in Form eines Halbkreises, stehen. Der „Schmetterling“ stellt sich in die Mitte.

Es gibt in diesem Spiele sechs Regeln, welche zu beobachten sind:

1. Keine Blume und kein Insekt darf zweimal genannt werden.

2. Sobald das Wort „Gärtner“ ausgesprochen wird, müssen alle „Blumen“ ihre rechte Hand ausstrecken, um zu zeigen, wie die Blumen ihre Blätter entfalten und sich auf das frische Wasser freuen, das ihnen

der Gärtner bringt. Hingegen müssen die „Insekten“ ängstlich zusammenfahren, um ihren Schrecken kund zu tun.

3. Beim Worte „Gießkanne“ müssen alle „Blumen“ den Kopf erheben, als ob sie sehnsüchtig nach dem Wasser blickten, während alle „Insekten“ sich auf die Knie niederlassen und den Kopf senken, als fürchteten sie sich vor dem Ertrinken.

4. Bei dem Worte „Sonne“ müssen sich alle erheben, um zu zeigen, wie hochwillkommen deren Erscheinen den Blumen und Insekten sei.

5. Jede Spielerin muß sogleich sprechen, sobald sie ihren Namen hört.

6. Jede muß in der Nr. 1, 2 und 3 vorgeschriebenen Stellung verharren, bis wieder eine Blume oder ein Insekt genannt wird. (Siehe das Beispiel von der Wespe, unten.)

Wird eine dieser Regeln gebrochen, so darf die Gesellschaft ein Pfand verlangen.

Es gibt keine Regel über die Reden der Spielerinnen, sondern diese müssen sich ganz auf ihre Geschicklichkeit und ihren Witz verlassen. Das Spiel wird jedenfalls interessanter, wenn jedes Insekt und jede Blume das ihrem Charakter Angemessenste sagt: ob selbst erfunden oder aus einem Buche zitiert, ist einerlei.

Wir wollen einige Beispiele anführen und es dem Geschmack und Verstande der kleinen Lesערinnen überlassen, Wiederholungen des Spieles selbst zu erfinden.

Der „Schmetterling“ beginnt: „O, ihr schönen Blumen, wie soll ich euch würdig loben? Man nennt mich flatterhaft, weil ich von Kelch zu Kelch schwärme; aber könnte ich lange auf den Blüten der weißen Lilie ruhen —“

Hier unterbricht ihn die „Lilie“, weil sie ihren Namen hört:

„Deine Schmeichelei ist ein Zeichen, daß du ein leichtsinniger Geck bist. Wahre Freunde sprechen wenig über ihre Liebe. Doch deine faden Worte haben für uns Blumen keinen Wert; wir öffnen uns nur der Sonne. (Hier erheben sich alle Spielerinnen.) Deine Schmeicheleien mißfallen mir beinahe ebensosehr wie die scharfen Spottreden der Wespe.“

Hier setzt sich die „Wespe“ mit den anderen wieder nieder — weil ihr Name ausgesprochen wurde — und nimmt das Wort:

„Was die „Blumen“ auch sagen mögen, sie freuen sich doch, wenn man sie schön nennt. Sie behaupten nur Schmeichelworte nicht gern zu hören, um desto mehr zu erhalten. Sogar wenn ihre Kelche vor Hitze zu Boden gesenkt und ihre Blätter mit Staub bedeckt sind, tut es ihnen leid, wenn der Gärtner kommt (hier muß Nr. 2 beobachtet werden), und sie fürchten, seine Gießkanne (Nr. 3) könne den Insekten Schwarm verjagen, welcher sie umlagert; besonders die ungeduldige Balsamine —“

Die „Balsamine“ spricht: „Boßhaftes Geschöpf! Du verschwendest deine Worte. Das Wasser ist für mich etwas Köstliches, denn es erfrischt und stärkt mich. Was liegt mir daran, ob das Insektenheer fortfliegt? Kann ich es nicht leicht zurückrufen, wenn ich nur will? Sobald ich meinen Kelch öffne, wird es mir nicht an Freunden fehlen. Und wenn ich ihrer

müde werde, verjage ich sie wieder mit leichter Mühe. Glaubst du, ich bedarf der schmutzigen Gesellschaft, die das Wasser auf den Boden spült, z. B. die träge Raupe? —“

Die „Raupe“ spricht: „Ich kann nicht begreifen, wie ein Insekt dich bewundern mag. Du bist eine eitle Person, besitzest keinen Duft und bist nicht halb so schön wie die meisten anderen Blumen. Ich sage dies nicht aus Ärger, sondern weil es wahr ist. Ich halte mich zu den lieblichen und bescheidenen Blümchen, zu dem reizenden Weilchen —“

Das „Weilchen“ spricht: „Wenn die meisten Insekten Wahrheit von Trug unterscheiden könnten, würden sie sich nicht die glänzendsten und prächtigsten Blumen auswählen; aber die Eiteln lassen sich von der Eitelkeit bestechen; was von der Welt gelobt wird, hat in ihren Augen größeren Wert als wirkliches Verdienst. Viel weiser ist die kluge Biene —“

Die „Biene“ spricht — aber wir haben jetzt genug Beispiele angeführt, um euch das Spiel zu erklären, und wollen die „Biene“ sprechen lassen, was sie Lust hat.

358. **Worte verteilen.** An alle Mitspielenden werden möglichst wunderbare Worte verteilt, so daß die erste z. B. „Einmachebüchse“ erhält, die zweite „Kundreisebillet“, die dritte „Klavierstuhl“, die vierte „Tintenfaßdeckel“ usw. Nun beginnt die erste eine Erzählung und bringt nach einiger Zeit eines der verteilten Worte vor, worauf die Genannte in dieser Erzählung fortfahren muß, bis sie wiederum das Wort einer anderen vorbringt, welche nun weitererzählt. Wer nicht aufpaßt, wenn sein Wort fällt, hat ein Pfand zu zahlen. Durch die Schwierigkeit, die oft gar nicht zusammenpassenden Worte zu vereinigen, entstehen die komischsten Geschichten, welche die ganze Gesellschaft vergnügen. Die obengenannten Worte wären z. B. zu folgender Erzählung zusammenzubringen.

Die erste beginnt: „Eben hatte ich die letzte Einmachebüchse auf Geheiß meiner Mutter in den Schrank getragen — wir hatten nämlich den ganzen Tag Obst eingekocht — als die Tür aufging und der Vater hereintrat, in der Hand drei Kundreisebillets —“; die zweite fährt fort: „Nun seid ihr ja endlich fertig mit eurer Einmacherei,“ sagte der Vater, „da wird nun nichts mehr im Weg sein, daß wir unsere langbesprochene Reise endlich unternehmen.“ Bei diesen Worten wollte er sich setzen, denn er hatte einen weiten Spaziergang gemacht, aber, o weh, alle Stühle waren mit Gegenständen bedeckt, die wir zum Einmachen gebraucht hatten, bloß der Klavierstuhl“ — die dritte fährt sogleich fort: „war frei, und diesen rückte sich der Vater an den Tisch, um nun auf einer Karte den Weg, den unsere Reise nehmen sollte, zu bezeichnen. Um aber den Ausgangspunkt anzugeben, nahm er ganz einfach den Tintenfaßdeckel“ — worauf sofort die nächste einsetzen muß usw. Selbstverständlich hat jede, die nicht gleich weitererzählen kann, ein Pfand zu geben.

359. **Das Rätselwort.** Eine Mitspielende geht aus dem Zimmer, und die übrigen besinnen sich auf ein Wort, das die Hinausgegangene, nach ihrer Rückkunft durch Fragen erraten muß. — „Kann das Ding

welches ich nennen soll, fliegen?“ „Kann es gehen?“ „Kann es singen?“ „Kann es sprechen?“ „Kann es wachsen?“ usw. Mitunter wird festgestellt, daß nur eine bestimmte Anzahl Fragen getan werden darf, etwa sechs, zehn oder dergleichen. Wird das Wort nicht erraten, so muß ein Pfand gegeben werden.

360. **Miezchen, Miezchen in die Eck!** Dieses Spiel ist sehr einfach, aber lebhaft und heiter. In jeder Zimmerecke steht ein kleines Mädchen und in der Mitte ein anderes, das „Miezchen“ genannt wird. Bei den Worten: „Miezchen, Miezchen in die Eck!“ suchen alle ihre Plätze zu wechseln und zugleich rennt die Mittlere nach einer leeren Ecke, um sie in Besitz zu nehmen, ehe sie von einer anderen erreicht wird. Wer keine Ecke mehr findet, muß „Miezchen“ sein; wer es aber fünfmal nacheinander war, muß ein Pfand geben. Dieses Spiel wird auch im Freien und unter anderen Namen, wie „Schneider, leih mir deine Schere“ „Wo gibt's gut Bier?“ „Wechselt eure Plätze!“ usw. gespielt.

361. **Der Vogelhändler.** Die Gesellschaft setzt sich in einen Kreis, und nur eine Mitspielende bleibt in der Mitte stehen; sie ist der Vogelhändler. Nun läßt sie sich von jedem Mitgliede einen Vogelnamen ins Ohr sagen, den sie sorgsam behalten muß. Fürchtet sie sich, ihn zu vergessen, so kann sie ihn mit einem Bleistift aufnotieren. Dann werden diese Namen vom Vogelhändler lautwiederholt, und eine Spielerin wird nach der anderen gefragt: „Vor welchem Vogel willst du dich beugen? Welchem willst du ein Geheimnis anvertrauen? Und welchem eine Feder ausrupfen?“ Die kleinen Mädchen beantworten diese Frage nach Belieben; Mariechen sagt z. B.: „Ich will mich vor dem Adler beugen, dem Papagei mein Geheimnis anvertrauen und der Elster eine Feder ausrupfen.“ Der Vogel, dem eine Feder ausgerupft werden soll, muß ein Pfand geben; der, welchem ein Geheimnis anvertraut wird, bekommt etwas ins Ohr geflüstert, und der, welchem eine Verbeugung versprochen ist, erhält dieselbe. Wer einen Namen nennt, der sich nicht auf der Liste des Vogelhändlers befindet, muß ebenfalls ein Pfand geben, und wer so glücklich war, während des ganzen Spieles keine Feder ausgerupft zu bekommen, darf im nächsten Spiele der Vogelhändler sein.

362. **Das komische Konzert.** Dieses Spiel ist äußerst lustig. Die Mädchen stehen in einem Kreise, und jede sucht die Musik eines Instruments nachzuahmen; die eine scheint Violine zu spielen, indem sie mit der rechten Hand über den linken Arm hin und her fährt; eine andere bringt ihre beiden Hände an den Mund, als ob sie Horn bliese; noch eine andere bewegt ihre Finger auf dem Tische, als spiele sie Klavier, eine vierte ergreift eine Stuhllehne und berührt die runden Stäbe, als seien sie die Saiten einer Harfe; eine fünfte scheint die Trommel zu schlagen, eine sechste auf einem Brettle Gitarre zu spielen, eine siebente die Orgel zu drehen; kurz, je größer die Anzahl der Spielerinnen ist, desto mehr Instrumente können nachgeahmt werden. Dies ist aber erst der Anfang des Spieles, jede Musikantin muß auch die Töne ihres Instruments möglichst getreu wiederzugeben suchen, wie:

Bum, bum, bum — macht die Trommel,
 Twang, twang, twang — die Harfe,
 Tut, tut, tut — das Horn,
 Twiddle di, twiddle di — die Violine usw.

Es gibt dies ein sonderbares Gemisch von Tönen und Bewegungen und macht einen sehr komischen Eindruck, wenn alle mit Lebhaftigkeit spielen.

In der Mitte des Kreises befindet sich der „Musikdirektor“, dessen Beschäftigung darin besteht, daß er den Takt so komisch wie möglich schlägt, um die anderen zum Lachen zu bringen. Der „Direktor“ muß eine Notenrolle oder einen Taktstock in der Hand halten. In der Mitte des Spiels gibt er plötzlich ein Zeichen zum Innehalten und fragt eine oder die andere: „Warum spielen Sie nicht besser?“ Die Angeredete muß augenblicklich antworten, und zwar eine passende Entschuldigung vorbringen; der Trommler sagt z. B.: „Weil das Trommelfell zersprungen ist“, der Harfenspieler: „Weil die Saiten zu locker sind“, der Klavierspieler: „Weil eine Taste nicht anschlägt“, der Flötenspieler: „Weil meine Flöte verstimmt ist“ usw.

Wird einen Augenblick mit der Antwort gezögert oder eine unpassende Entschuldigung hervorgebracht, so muß ein Pfand bezahlt werden; desgleichen wenn gelacht wird — es gibt demnach eine Anzahl Pfänder; aber das macht ja gerade unser Spiel lustig.

363. Das Wiesel. Neun kleine Mädchen sitzen zusammen. Die eine legt ihre Hand aufs Knie, die zweite legt ihre Hand auf die der ersten, die dritte legt ihre Hand auf die der zweiten usw., bis neun Hände aufeinanderliegen. Dann zieht die erste ihre Hand hervor und legt sie obenhin, indem sie „Eins!“ ruft. Die zweite tut dasselbe und ruft „Zwei!“ und so geht es fort, bis eine „Neun!“ sagt. Diese muß eine der anderen Hände zu haften suchen, was ihr natürlich schwer gemacht wird, da sie sich alle schnell wegziehen. Hat sie dennoch eine Hand gefaßt, so ruft sie: „Ich habe das Wiesel erwischt!“ und die Gefangene muß alsdann ein Pfand geben.

364. Das unsichtbare Karitätenkabinett. Eines der Mädchen verkleidet sich in eine alte Hüterfrau, während die übrige Gesellschaft sich im Kreise um einen Tisch niederläßt und hier der kommenden Dinge harret. Nehmen wir an, die Karitätenhändlerin heiße Luise. Sie kommt mit einem verdeckten Körbchen herein, erzählt von den Kostbarkeiten, welche sie hierin mitgebracht habe, und fügt die Bemerkung bei, daß diese seltenen Dinge nur eines nicht vertragen könnten, nämlich das Licht. Durch das Gefühl allein lasse sich ihr Wert beurteilen. Hierauf reicht sie der ihr zunächst Sitzenden eine ihrer gepriesenen Waren unter dem Tische hin, und der geheimnisvolle Gegenstand macht auf diese Weise die Kunde; desgleichen die anderen Karitäten. — Der Hauptspaß bei diesem Spiele besteht darin, daß man für die Hand möglichst überraschende Gefühle hervorbringe, dieselbe einmal eiskalt, dann feuchtwarm usw. berühre. Passende Gegenstände sind daher ein Mörserstempel, ein gefüllter Kaffeeack oder ein mit feuchtem Sand gefüllter durchnäßter Handschuh, ein kleiner Muff u. dgl.

365. **Alle Vögel fliegen.** Die Mädchen setzen sich um einen Tisch und legen ihren Zeigefinger darauf. Die oben Sitzende oder die Älteste hebt nun ihren Finger in die Höhe, indem sie ausruft: „Die Tauben fliegen!“ oder: „Der Sperling fliegt!“ Jetzt müssen alle anderen mit ihrem Finger gleichfalls in die Höhe fahren. Ruft aber die Vorsitzende aus Mutwillen: „Die Karpfen fliegen!“ oder: „Der Elefant fliegt!“ so dürfen doch die übrigen ihren Finger nicht erheben, sonst müssen sie ein Pfand geben. Nur bei Dingen, welche wirklich fliegen können, darf man den Finger aufheben. Dieses Spiel bringt Gelächter und Pfänder mit sich.

366. **Der Hühnerverkäufer.** Die Spielerinnen sitzen in einem Kreise bis auf eine, welche in der Mitte steht und der „Hühnerverkäufer“ heißt. Diese fragt jemand aus der Gesellschaft: „Wieviel geben Sie für mein Hühnchen?“ worauf sofort eine Zahl genannt werden muß; nur Neun darf nicht vorkommen, auch keine Zahl, die sich durch Neun dividieren läßt, wie 18, 27 usw. Die Angeredete muß ohne langes Besinnen antworten; kann sie das nicht, so muß sie ein Pfand geben; ebenso diejenige, welche eine verbotene Zahl nennt.

367. **Der Orgelbauer.** Eine aus der Gesellschaft ist der Orgelbauer. Dieser stellt nun die übrigen als Orgelpfeifen in eine Reihe, rückt sie mit komischer Beweglichkeit gerade und legt die Hände einer jeden vorn auf verschiedene Weise zusammen. Dann nimmt er ein Stäbchen und schlägt jeder einzelnen sanft auf die Hände. Die Geschlagene muß einen Ton von sich geben; scheint dieser dem Orgelbauer nicht rein, so schlägt er wieder, bis ihm der Ton gefällt; doch darf er nicht mehr als dreimal stimmen. Wenn er zu Ende ist, so geht er hinaus, und eine Mitspielende begleitet ihn, um ihm die Augen zu verbinden. Unterdessen wechseln alle Orgelpfeifen die Plätze, und die, welche dem Orgelbauer die Augen verbunden, stellt sich mit in die Reihe. Dieser kommt zurück und klagt über sein Schicksal, daß er den Stand der Orgel nur nach dem Gehör beurteilen könne. Er geht auf und ab, ergreift ein Mädchen mit den Händen und schlägt, wie vorher, sanft mit dem Stäbchen. Die Geschlagene gibt einen Ton von sich; errät er den Namen der Person auf ein-, zwei- und dreimaliges Raten, so ruft er: „Meine Orgel wird sich noch hören lassen können!“ Die Gesellschaft umtanzt ihn und singt:

Lebhaft.



Das muß ein kluger Künstler sein, der, büßt' er das Gesicht auch



ein, doch aus dem Ton er = ra = ten kann die Pfei = se, spricht sie ein = mal an.
(zwei =, drei =)

Trifft es aber nicht, so singt die Gesellschaft:

„Das muß ein schlechter Künstler sein, Nicht aus dem Ton erraten kann
Der, büßt' er das Gesicht auch ein, Die Pfeife, spricht sie dreimal an.“

Die Betroffene ist dann Orgelbauer. Ist aber nicht getroffen worden, so muß dieselbe Spielerin noch einmal Orgelbauer sein, wenn nicht vorgezogen wird, einen neuen zu wählen.

368. **Blauer Unfinn, aber etwas zum Lachen.** A sagt zu B, diese zu C und so fort:

1. Vorigen Handschuh verlor ich meinen Herbst.

Nachdem dies die Kunde gemacht hat, fügt sie folgende Sätze hinzu, indem sie immer den vorhergehenden wiederholt:

2. Da ging ich drei Tage finden, bis daß ich ihn suchte.

3. Da kam ich an ein großes Guck und lockte hinein.

4. Da saßen drei Stühle auf einem Herrn.

5. Ich nahm meinen großen Tag ab und sagte: „Guten Hut, meine Herren!“

6. Hier haben Sie drei Paar Wam; machen Sie mir gefälligst sechs Pfund Strümpfe daraus.

7. Für die Angst brauchen Sie keine Bezahlung zu haben.

8. Denn mit nächstem Geld kommt meine Post.

Da dies ziemlich rasch gesagt werden muß, nehme man sich in acht, etwa ein Wort zu verwechseln, denn jede Verwechslung kostet ein Pfand.

369. **Der Fuchsbalg.** Man brennt ein Hölzchen oder einen Papierfidiß an und reicht ihn der Nachbarin, die ihn dann weiter gibt. Die Gesellschaft spricht:

„Stirbt der Fuchs, so gilt der Balg,
Lebt er lang', so wird er alt,
Frißt er viel, so wird er fett,
Hat er wenig, bleibt er nett.“

Das Mädchen, in dessen Händen das Hölzchen vor Ende des Gefanges auslischt, gibt ein Pfand, worauf ein neues Hölzchen angebrannt wird.

370. **Der Herr ist nicht zu Hause.** Eine der Mitspielerinnen bleibt, weil ein Stuhl weniger gestellt ist, als es Personen gibt, vom Sitzen ausgeschlossen. Die Gesellschaft tanzt in einem geschlossenen Kreise um die Stehende herum, welche eine Klingel oder einen Stock in den Händen hält. Während des Tanzes singt die Gesellschaft nach einer beliebigen Melodie:

„Der Herr ist nicht zu Hause,
Er ist auf einem Schmause,
Wenn er wird nach Hause kehren,
Wird man ihn schon klingeln hören!“

Dies wird so lange fortgesungen, bis das im Kreise stehende Mädchen klingelt oder klopft. Sobald es geschieht, teilt sich der Kreis, und jede sucht einen Stuhl zu erreichen. Wer keinen bekommt, muß im nächsten Spiele den Herrn machen.

371. **Die Toilette.** Jedes Mädchen aus der Gesellschaft wählt sich einen zur Toilette nötigen Gegenstand, den es vorstellen will, z. B. Spiegel, Riechfläschchen, Frisierkamm, Pomade, Haarnadel, Zahnbürste usw. Die Gesell-

schaft sitzt in der Runde; eine Spielerin jedoch bleibt in der Mitte stehen und sagt z. B.: „Madame wünscht ihren Kamm!“ Diejenige, welche den Kamm gewählt hat, muß sogleich aufstehen, sich in die Mitte stellen, und die, welche vorher in der Mitte stand, nimmt den leeren Stuhl ein, indem sie sich einen Toilettengegenstand wählt, der noch nicht vertreten ist — und so fort. Sobald gesagt wird: „Madame wünscht ihre ganze Toilette!“ müssen alle aufstehen und ihre Plätze eilig wechseln. Jede sucht wieder einen Stuhl zu gewinnen, auch die in der Mitte Stehende. Wer übrig bleibt, wird ausgelacht und muß natürlich in den Kreis, um Toilettenstücke zu fordern. Steht eine, welche das Geforderte vorstellt, nicht sogleich auf, so wird sie bestraft, wie es die in der Mitte befindliche bestimmt. Verlangt diese aber ein Stück, das gar nicht da ist, so muß sie im Kreise herumgehen, vor jeder Spielerin sich verbeugen und eine Strafe in Empfang nehmen. Dieses Spiel belustigt und schärft das Gedächtnis, weil viele Namen dabei gemerkt werden müssen.

372. **Wie? Wo? Warum?** Die Gesellschaft sitzt in einer Reihe, und eine Mitspielende muß hinausgehen. Nun nennt die Spielangeberin ein Wort, welches sich alle merken und zu welchem sie sich einen passenden Satz ausdenken müssen. Die Hinausgegangene wird jetzt hereinggerufen und fragt bei der ersten: „Wie gefällt es Ihnen?“ Diese muß in bezug auf das angenommene Wort eine passende Antwort geben; dann geht es zur zweiten, dritten usw. über — an alle wird die nämliche Frage gestellt und jede muß eine andere, aber passende Antwort geben. Nun geht die Fragerin die Gesellschaft noch einmal durch und sagt jeder einzelnen: „Wo gefällt es Ihnen?“ worauf diese wieder passend zu antworten hat; endlich kommt die dritte Frage: „Warum gefällt es Ihnen?“ — Aus den Antworten muß die Fragende erraten, welches ein Wort von der Gesellschaft gewählt worden ist; z. B. wird das Wort „Hahn“ gemerkt. Bei der Frage „Wie?“ müssen sich nun alle besinnen, um anzudeuten, wie ihnen der Hahn gefällt; hat das Wort mehrere Bedeutungen, so können dieselben auch nach Belieben angegeben werden. Die eine sagt vom Hahn: „Es gefällt mir wachsam“, damit ist das Tier gemeint; die andere sagt: „Es gefällt mir vergoldet“ und meint den Wetterhahn usw. Auf die Frage: „Wo?“ antwortet die eine: „Am Faß“, die zweite: „Im Hofe“, die dritte: „Auf dem Turme“ usw. Bei „Warum?“ weil's nützlich, stolz, bunt ist, weil's läuft, Feuer gibt usw. Wer die Andeutung zu auffällig macht, muß ein Pfand geben; ebenso diejenige, welche nicht zu antworten weiß oder deren Antwort nicht paßt. Hat die Fragerin das Wort geraten, so muß diejenige hinausgehen, bei der sie es riet; konnte das Wort jedoch nicht erraten werden, so wird es von der Gesellschaft laut genannt und die Fragerin muß ein Pfand geben oder nochmals hinausgehen, um ein anderes Wort zu raten. Auch können die Spielerinnen ihre Plätze wechseln, so daß die ersten die letzten werden, oder die Fragerin fängt bei der entgegengesetzten Seite an, weil die Antworten für die am Ende sitzenden immer schwieriger zu finden sind.

373. Der Bann. Eine Gesellschaft am Tische unterhält sich mit allerlei Gesprächen und Beschäftigungen. Die eine aber hat ein Stöckchen oder Messer in der Hand. Wenn sie nun damit an ein Glas schlägt, muß jede in derselben Stellung verbleiben, in welcher sie sich soeben befindet; wer im Sprechen war, muß das zuletzt Gesagte immerfort wiederholen. Die possiblichen Stellungen und dazwischen das wiederholte Schwagen, hierzu das allgemeine Gelächter, bewirken eine höchst spaßhafte Szene. Schlägt die Zauberin wieder an das Glas, so ist die Gesellschaft erlöst und setzt ihre vorherige Unterhaltung fort. Als Zwischenspiel bei einer geselligen Unterhaltung, einer Mahlzeit und auch bei einem anderen Spiel erzeugt dies ungemene Heiterkeit.

374. Watteblasen oder fliegende Baumwolle. Eine Gesellschaft bildet sitzend einen dichten Kreis um den Tisch, so daß ein möglichst kleiner Raum zwischen den Personen bleibt. Auf dem Tische liegt ein Flöckchen Watte oder Baumwolle und jede bemüht sich nun, diese von sich weg und einer andern zuzublasen. Diejenige, an welcher sie hängen bleibt, gibt ein Pfand; wer die Hände zu Hilfe nimmt, um die Baumwolle abzuwehren, wird bestraft.

375. Mimisches Worträtsel. Um irgendeinen Namen oder Gegenstand auszudrücken, deutet man ihn mimisch durch Zeichen und Anwendung von anderen Gegenständen an. Ein oder zwei Mädchen geben das mimische Worträtsel auf, die anderen raten. Z. B. die eine macht die Bewegung des Pflückens, die andere ahmt durch Bewegen der Arme, Herumlaufen u. dgl. die Gebärden des Vogels Strauß nach; die Auflösung ist „Blumenstrauß“; hält man irgendeinen Gegenstand unter den Tisch, so kann dies „Unterhalten“ bedeuten usw. Dieses Spiel ist für Kinder sehr geeignet, das Nachdenken zu üben.

376. Das Geständnis. Diejenige, welche durch Loos, Wahl oder Auszählen an die Reihe kommt, gesteht ihrer Nachbarin zur Rechten irgendein kleines Unrecht, z. B. sie habe Kirschchen gegessen, sei eingeschlafen usw. Nun sagt die Nachbarin dieses weiter an die nächste Nachbarin, setzt aber noch etwas hinzu, wie etwa: „die Geständige habe Kirschchen gegessen, die sie habe nach Hause bringen sollen“; oder: „sie sei eingeschlafen, während sie habe auswendig lernen sollen.“ Die dritte, vierte, fünfte und die folgenden fügen stets etwas dazu, bis zuletzt, wenn die Gesellschaft groß ist, eine ganz lange Geschichte daraus wird. War das Geständnis bei der letzten, so steht die erste auf und erzählt laut, was sie bekannt, worauf die letzte erzählt, was aus jenem Geständnis geworden, nachdem es bei allen Nachbarinnen herumgekommen ist. Werden viele launige Zusätze gemacht, so bringt die so entstandene Geschichte große Heiterkeit in die Gesellschaft, und gut ist es, wenn das Ganze von einem Mädchen wiederholt wird, das gewandt zu erzählen versteht.

377. Papa Jockel. Ein Mädchen aus der Gesellschaft setzt sich auf einen in der Mitte des Kreises stehenden Stuhl; ein anderes geht zu dem ersteren, greift ihm an das Kinn und sagt oder singt dabei:

„Papa Jockel, ins Gesicht
Schaut mich an, ich lache nicht;
Werdet Ihr mich sehen lachen,
Will ich mich an Eure Stelle machen.“

kehrt nun die Sprechende, ohne gelacht zu haben, wozu sie die Sitzende durch allerlei Grimassen zu bewegen sucht, zur Gesellschaft zurück, so geht eine andere hin und wiederholt dieselben Worte, bis die Sitzende durch ihr Mienenspiel eine zum Lachen gebracht hat, welche alsdann ihre Stelle einnimmt. Gewöhnlich ist der Lachreiz bei jeder schon im Anzuge, sobald sie zum Stuhle tritt.

378. **Das Bänderpiel.** Ein jedes Mitglied der Gesellschaft hält das eine Ende eines $1\frac{1}{4}$ m langen Bandes in der Hand, die anderen Enden sämtlicher Bänder hält die Spielangeberin. Sobald diese nun sagt: „Laßt los!“ so müssen alle die Bänder straff anziehen; sagt sie im Gegenteil: „Zieht an!“ so müssen sie dieselben locker lassen. Wer fehlt und nicht das Gegenteil des Befohlenen tut, muß ein Pfand geben oder erhält Strafe, was in der Regel sehr häufig vorkommt und dem Spiele währenden Reiz verleiht.

379. **Der blinde Prophet, oder „Nachbar mit Gunst!“** Alle Spielerinnen stellen sich in eine Reihe. Die zweite hält der ersten die Augen zu, indem sie spricht: „Nachbar mit Gunst!“ Nun schleicht sich leise jemand aus der Reihe der ersten und zupft sie, natürlich sanft, an der Nase usw. Die Gekerkte fragt: „Wer neckt mich?“ Jetzt muß die Neckerin einen Ton von sich geben. Wird sie von der Geblendeten an der Stimme erraten, so ist diese frei und stellt sich zuletzt, während die Neckerin ihre Stelle einnimmt. Trifft sie nicht, so geht sie zwar auch zurück, gibt aber ein Pfand.

Die Spielerinnen haben darauf zu achten, daß sie beim Zuhalten der Augen nie die Finger fest in die Augen drücken, was schädlich ist, sondern nur sanft die flache Hand darüber halten.

380. **Das Talersuchen.** Die Gesellschaft läßt sich in einem Kreise nieder. Ein kleines Mädchen gibt mit zusammengelegten Händen ein größeres Geldstück, etwa einen Taler, in die ebenfalls flach zusammengehaltenen Hände seiner Nachbarin, und alle anderen im Kreise machen dasselbe Manöver rechts und links bei ihren Nachbarinnen nach. Dieses muß mit einiger Lebhaftigkeit und möglichst täuschend geschehen. Alle Hände sind zu gleicher Zeit in Bewegung. Jede stellt sich so, als empfinde sie aus der Hand der Nachbarin den Taler und gäbe ihn weiter; alle, die dasigen, jüngen dabei:

„Taler, Taler, du mußt wandern
Jetzt von einem Ort zum andern,
Und ich sollte dich nicht seh'n?
Das wär' schön! Das wär' schön!“

Eine Spielerin steht mitten im Kreise als Suchende; sie gibt genau auf die Bewegungen und Mienen acht, um zu entdecken, wo sich das Ge-

suchte befinde. Sobald sie eine Hand ergreift, hört plötzlich jede Bewegung auf; die Ergriffene muß ohne Sträuben die Hände öffnen, und ist nichts darin, so wird die Sucherin ausgelacht und Lied wie Spiel gehen weiter. Diejenige aber, bei welcher das Gesuchte gefunden wird, muß aufstehen und den Taler suchen.

381. **Schenken und Logieren.** Nach der rechten Seite hin schenkt jede ihrer Nachbarin etwas, das heißt bloß mit Worten, z. B. einen Pfeifenkopf, Strauß, eine Uhr, ein Buch usw., und nach der linken Seite zu gibt jede ihrer Nachbarin den Ort an, wo das ihr Geschenke liegen, stehen, sitzen, hängen, schweben, laufen oder überhaupt sich befinden soll. Ist alles ausgeteilt, so sagt die erste, was sie geschenkt bekommen, und nennt zugleich den Ort, der dem Geschenk zur Aufbewahrung zu dienen hat. Die komischsten Dinge kommen da zum Vorschein. So soll ein Kirchturm in der Kommodenschublade liegen, ein Blumentopf an der Telegraphenstange schweben usw.

382. **Hast du deine Lektion gelernt?** Eine aus der Gesellschaft wählt einen beliebigen lustigen Satz oder ein Sprichwort als Lektion, z. B. „Ein Affe gar possierlich ist“ usw., und examiniert darüber die übrigen Mitspielerinnen, in deren Antwort kein „Ja“ und kein „Nein“ vorkommen darf. Wer sich verspricht, fällt in Strafe, z. B.:

A. fragt B.: „Ist der Affe ein Tier?“

B.: „Das will ich meinen.“

A. fragt weiter bei C.: „Sind Affe und Bär nicht einerlei?“

C.: „Ganz und gar nicht.“

A. zu D.: „Hast du schon einen Affen gesehen?“

D.: „Schon oft.“

A. zu E.: „Gibt es viele Affen?“

E.: „Allerdings.“

A. zu F.: „Auch in Deutschland?“

F.: „Nein — aber in Asien.“

Da F. „Nein“ gesagt hat, muß sie eine Strafe leiden oder ein Pfand geben. Nun beginnt eine andere aus der Gesellschaft ihr Examinieren mit einem anderen Satze oder Sprichwort von neuem. Je gewandter die Fragerinnen sind, welche rasch „Ja“ oder „Nein“ zu sagen verleiten, um so mehr erhöht dies den Spaß.

383. **Die Reise nach Jerusalem.** Die Gesellschaft setzt sich in eine Reihe, und vor ihr steht die Erzählerin, die eine Reise nach Jerusalem beschreiben wird. Zuvor jedoch erhält jedes Mädchen ein Wort, und zwar ein solches, das in der Erzählung oft vorkommen soll, als: Schiff, Matrose, See, Insel, Walfisch, Gegend, Nation, Gewitter, Baum, Sonne, Luft, Wagen usw. Man kann auch einer Person zwei Benennungen geben. Sooft nun in der Erzählung ein solches Wort vorkommt, muß diejenige, der es zugeteilt ist, sich umdrehen, und zwar so lange, bis das Wort einer anderen Person genannt wird und diese sie ablöst. Vergißt die Genannte das Umdrehen, so bekommt sie Plumpfackschläge oder muß ein Pfand geben. Kommt das Wort „Jerusalem“ in der Erzählung vor, so muß die ganze Gesellschaft

sich einmal umdrehen. — Die Hauptsache ist, jene Worte recht oft vorzubringen, damit die Zuhörerinnen fleißig im Umdrehen abwechseln. Natürlich erdichtet man allerhand Vorfälle, die recht abenteuerlich sind, und danach richtet man auch die ausgetheilten Worte ein. Der Phantasie ist hier ein weiter Spielraum gegeben, und ist man geschickt genug, die Erzählung komisch zu machen, so werden die Zuhörerinnen zum Lachen gereizt und vergessen darüber das Umdrehen.

384. **Schwesterchen, wer klopft?** Es werden zwei Stühle mit der Rücklehne hart aneinander gestellt. Auf jeden setzt sich ein Mitglied der Gesellschaft, die aus zehn und mehr Mädchen bestehen kann, und die beiden Sitzenden werden mit einem dichten Tuch bedeckt. Die übrigen tanzen in bunter Reihe um die Bedeckten, und bald die, bald jene tupft einer derselben mit einem Stöckchen auf den Kopf. Die auf solche Weise Genedkte fragt hierauf ihre Mitberhüllte: „Schwesterchen, wer klopft?“ Errät nun die Gefragte diejenige aus der Gesellschaft, welche geklopft hat, so muß die Klopferin an ihre Stelle.

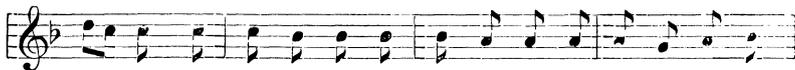
385. **Suchen nach der Musik.** Durch das Los oder durch Auszählen wird eine der Mitspielenden dazu bestimmt, irgendeinen Gegenstand zu suchen. Nun muß sie sich einen Augenblick entfernen; das Bestimmte, etwa ein Knopf, Schlüssel, Schächtelchen usw., wird an einem passenden Ort versteckt und dann der Hinausgegangenen ein Zeichen zum Wiederkommen gegeben. Ein Mädchen spielt während des Suchens Klavier. Je mehr sich die Sucherin dem Orte nähert, an welchem der Gegenstand verborgen ist, desto lauter und lebhafter wird die Musik; je weiter sie sich entfernt, desto schwächer, und sie verstummt völlig, wenn die Sucherin nach dem entgegengesetzten Teile des Zimmers geht.

386. **Adam hatte sieben Söhne.** Die Gesellschaft bildet einen Kreis, und es geben sich alle auf beiden Seiten die Hände. Während sie nun in der Runde herumtanzen, singt eine:

„Adam hatte sieben Söhne,
Sieben Söhn' hatt' Adam;
Sie aßen nicht, sie tranken nicht,
Sie sahen sich ins Angesicht
Und machten's alle so!“ —



A = dam hat = te sie = ten Söh = ne, sie = ben Söhn' hatt'



A = dam; sie a = ßen nicht, sie tran = ken nicht, sie sa = hen sich ins



An = ge = sicht, und macht = ten's al = le so! —

Diejenige Grimasse, Stellung oder Bewegung nun, welche die Wortfängerin bei dem Worte „so“ macht, ahmen alle, während der Zirkel stehen

bleibt, sofort nach; wer es unterläßt oder lacht, gibt ein Pfand. Hierauf macht eine andere die Vorsängerin, bis alle durch sind.

387. **Die Bestimmung nach dem ABC.** Eine aus der Gesellschaft fragt ihre Nachbarin: „Wenn ich dies oder jenes wäre, wozu würden Sie mich bestimmen?“ Hier nennt sie natürlich einen Gegenstand; die Gefragte muß nun zur Antwort ein Wort wählen, das mit demselben Buchstaben anfängt wie der Gegenstand, mit welchem sich die Fragerin bezeichnet. Die erste fragt die Nachbarin links: „Wenn ich eine Tasse wäre, wozu würden Sie mich gebrauchen?“ Diese muß nun schnell darauf antworten: „Zum Trinken!“ Stoßt sie, so zählt die Fragerin bis drei; ist auch da noch keine Antwort erfolgt, so muß die Unwissende ein Pfand geben oder eine Strafe erleiden. Diese fragt nun ihre Nachbarin ein anderes Wort mit einem anderen Buchstaben, und so geht es dann im Kreise ein- oder einigemal herum — jedesmal mit einem anderen Buchstaben.

388. **Die Singschule.** Die Vorsängerin stellt sich in einen Kreis und singt eine Strophe vor, die dann die ganze Gesellschaft mit ihr singen muß. Sobald die Sängerin schweigt, muß alles schweigen — und wenn es mitten in einem Worte wäre. Wer dies versteht, und die, deren Stimme auch nur mit einer Silbe nachklingt, gibt ein Pfand oder erhält eine andere Strafe. Die Lieder müssen bekannten Text und bekannte Melodien haben.

389. **Der Dampfwagen.** Um ein Mädchen aus der Gesellschaft, die den Kondukteur des Dampfwagens macht, wird von den übrigen Mitspielenden ein Kreis geschlossen; sie erzählt von irgendeiner Reise oder ein Geschichtchen, das sie nach Belieben ausspinnt. Plötzlich ruft sie: „Der Kessel platzt!“ — Der Kreis stiebt unter dem Ausrufe: „Rette dich, wer kann!“ auseinander, und jede sucht einen der Sitze zu gewinnen, welche hinter ihnen aufgestellt sind. Wer übrigbleibt, macht den Kondukteur.

390. **Das Telephon.** Die Gesellschaft nimmt in langer Reihe Platz. Die erste Person flüstert der Nachbarin zur Rechten eine Anfrage ins Ohr, welche diese genau so, wie sie dieselbe verstanden, der Folgenden leise mitteilt. Auf diese Weise wird die Anfrage von Ohr zu Ohr bis zur Endstation (letzte Person) telephoniert.

Gleichzeitig wird von links her eine beliebige Antwort von Ohr zu Ohr übertragen, die natürlich, da z. B. die Anfrage hier noch unbekannt, in gar keinem Zusammenhange mit dieser stehen kann.

Wenn nun die Endstation besagte Anfrage und die Anfangsstation die eingegangene Antwort schließlich laut verkünden, wird durch den komischen Sinn, welchen Frage und Antwort auf diese Weise ergeben und durch die mancherlei Verstümmelungen, welche dieselben unterwegs erfahren, viel Gelächter verursacht. Beim nächsten Mal wechseln Anfangs- und Endpersonen mit anderen ab, so daß alle daran kommen, Frage oder Antwort aufgeben zu dürfen.

391. **Das Telegraphieren.** Zwei Personen aus der Gesellschaft, welche in einem Halbkreis Platz genommen hat, arbeiten als Telegraphenbeamte. Die erstere derselben verläßt das Zimmer. Unterdessen wählt sich jedes Mit-

glied den Namen irgendeiner Station, welchen es dem zweiten Beamten nennt. Nachdem dieser hierauf ein lautes „Fertig!“ gerufen, kehrt der erste Beamte zurück, worauf ihm durch seinen Kollegen unverzüglich die vorhandenen Stationen in beliebiger Reihenfolge gemeldet werden. Jetzt ruft der erstere eine gewünschte Verbindung, z. B. Berlin=Katibor. Die erstgenannte Station tritt schnell vor und ruft laut: „Berlin hier!“ — Sofort schalten sich unter lauter Nennung ihres Namens die anderen Stationen ein, indem sie durch Händereichen eine lange Reihe bilden. Bedingung hierbei ist, daß sich die Stationen in alphabetischer Ordnung aufstellen. Ist die Leitung fertig, so ruft die letzte Station: „Verstanden!“ —

Nun kann die Depesche aufgegeben werden. Die erstgenannte Station sagt laut ein Wort mit dem Anfangsbuchstaben ihres Namens, jede folgende fügt noch eines, ebenfalls mit dem Anfangsbuchstaben ihres Namens hinzu, und die letzte Station wiederholt die ganze Depesche. Wer sich unrichtig eingeschaltet oder ein falsches Wort gesetzt hat, ist zu einem Pfand verurteilt, welches der zweite Beamte einfordert. —

Alphabetisch rückwärts darf keine Verbindung genannt werden, dies Verfahren kostet ebenfalls ein Pfand.

Je länger die Leitung, je verständlicher oder lustiger die Depesche, um so besser ist telegraphiert worden.

Hier ein Beispiel:

Gegebene Stationen: Berlin, Stralsund, Glogau, Liegnitz, Prag, Magdeburg, Erfurt, Köln, Frankfurt, Katibor, Dresden, Halberstadt.

Gewünschte Verbindung: Berlin=Katibor.

Stationen der Leitung: Berlin — Köln — Dresden — Erfurt — Frankfurt — Glogau — Halberstadt — Liegnitz — Magdeburg — Prag — Katibor.

Die Depesche könnte heißen: Bahnhof Köln drahtet Empfang frischer großer Heringe, lagernd Magdeburg. Philipp Rheinfels.

392. Die Elemente. Die Gesellschaft setzt oder stellt sich in einen Kreis. Dabei wirft eine der anderen ein Tuch zu und nennt dabei ein Element, aber nur Wasser, Luft und Erde, da im Feuer keine Tiere leben. Die, welcher das Tuch zugeworfen wurde, muß sogleich einen Bewohner dieser Elemente nennen. Zögert sie mit der Antwort oder nennt ein falsches Tier — versetzt sie z. B. den Walfisch in die Luft und den Esel ins Wasser — so muß sie ein Pfand geben und darf alsdann erst das Tuch weiterwerfen. Dieses Spiel erfordert Geistesgegenwart und gewährt auf einige Zeit großes Vergnügen.

393. Die stille Musik. Jedes Gesellschaftsmitglied wählt sich ein Instrument und spielt dieses, jedoch nur durch Pantomime oder Zeichen. Dabei müssen die Gebärden, welche das gewählte Instrument vorstellen sollen, möglichst natürlich gemacht werden. Eine ist der Musikdirektor und befindet sich in der Mitte des Kreises. Nachdem sie sich die Instrumente der Reihe nach hat vortragen lassen, merkt sie sich, was jede gewählt. Nun spielt sie eins nach dem anderen abwechselnd, aber außer der Reihe;

die, deren Instrument der Direktor spielt, muß ihn sogleich begleiten. Wer das versteht oder lacht oder spricht, gibt ein Pfand oder erhält eine andere Strafe.

394. Das Tierkonzert. Jedes Mitglied der Gesellschaft, bis auf eins, wählt sich ein Tier, dessen Stimme es nachahmen will. Die Übriggebliebene ist der Wärter. Dieser ahmt nun eine Tierstimme nach. Diejenige, welche jenes Tier gewählt hat, steht auf und antwortet mit ihrer angenommenen Stimme. Wenn sie diese Töne einigemal wiederholt hat, ruft sie ein anderes Tier auf, welches nun ein Gleiches tut usw. Wer nicht sogleich mit seiner angenommenen Stimme einfällt, oder wer ein Tier aufruft, das nicht gewählt war, erlegt ein Pfand oder bekommt eine andere Strafe. Sagt der Wärter: „Ich bringe euch Futter, ihr Tiere insgesamt!“ so stehen alle sofort auf, jedes meldet sich mit seiner angenommenen Stimme, und das Ganze bildet ein wunderliches Konzert.

395. Die lustigen Schmiede. Die Gesellschaft, welche um einen Tisch herum sitzt, besteht aus dem Meister Schmied und seinen Gesellen. Der Schmied zieht es vor, der Kürze halber, die Gesellen statt mit Namen, unter fortlaufenden Nummern aufzurufen. Jeder Geselle hat sich deshalb seine Nummer zu merken, und außerdem noch die Regel, daß mit dem kleinen Finger kleine, mit dem Mittelfinger mittelgroße und mit der Faust große Nägel geschmiedet werden, und zwar unter taktmäßigem Klopfen auf den Rand des Tisches. Nun erschallt der Ruf des Meisters:

„Alle Gesellen schmieden kleine Nägel!“ und gehorsam klopfen alle mit dem kleinen Finger auf den Tischrand.

„Alle Gesellen schmieden mittelgroße Nägel!“ und eine jede klopft mit dem Mittelfinger auf den Tischrand.

„Alle Gesellen schmieden große Nägel!“ und nun erdröhnen die Fäuste. — Das wird aber dem Meister doch zu laut. Schnell ruft er: „Geselle 1 und 3 schmieden mittelgroße Nägel!“ und 1 und 3 klopfen mit dem Mittelfinger auf den Tischrand, während die anderen mit den Fäusten weiter arbeiten. — „Gesellen 5 und 7 schmieden kleine Nägel!“ läßt sich der Meister wieder vernehmen. Nun klopft 5 und 7 mit dem kleinen Finger, 1 und 3 aber mit dem Mittelfinger und die anderen unbeirrt mit den Fäusten, bis es dem Meister gefällt, durch einen anderen Befehl alle wieder einerlei Sorte schmieden zu lassen. Rascher und unvorhergesehener Wechsel in den Befehlen ist die Hauptaufgabe des Meisters. Wer einen Befehl überhört oder demselben zuwider handelt, gibt ein Pfand.

396. Das Gebrauchsspiel. Hat eine Gesellschaft in buntem Kreise ihre Plätze gewählt, so fragt jede einzelne ihre Nachbarin zur rechten Hand heimlich: „Wozu bin ich am besten zu gebrauchen?“ — Haben alle ihren Fragerinnen auch heimlich geantwortet, so fragt jede wieder ihre Nachbarin zur linken Hand: „Warum bin ich wohl zu der von meiner Nachbarin angegebenen Sache am besten zu gebrauchen?“ — Hat sie nun die Ursache von ihrer zweiten Nachbarin heimlich gehört, so sagt der Reihe nach jede einzelne jetzt laut, wozu man sie am besten zu gebrauchen glaube, und fügt dann auch hinzu, warum.

Es ist einleuchtend, daß die possierlichsten Zusammenstellungen herauskommen müssen, welche die Spielerinnen in einem ununterbrochenen Gelächter erhalten. Z. B.: Meine rechte Nachbarin hat gesagt, „ich eigne mich sehr gut zum Nachtmächter“; meine linke sagt: warum? „weil ich gern nasche.“ Oder: „Ich eigne mich zur Putzmacherin — weil ich gern schnupfe“, oder: „Ich eigne mich zur Schlafmütze — weil ich eine Köchin sei“, oder: „Ich eigne mich zum Gelehrten — weil ich so komische Gesichter schneiden könne“ usw.

Es versteht sich von selbst, daß alle Eigenschaften und Ursachen, die man einer Person andichtet, rein scherzhafter Art sein müssen und nicht etwa wirkliche Eigenschaften einer Spielerin hervorgesucht werden, welche verletzen; denn dies könnte zwar zuweilen nützlich sein, paßt aber nicht ins Spiel. In keinem Falle dürfen körperliche Gebrechen hervorgesucht werden, sowie anderseits es auch nicht gut ist, körperliche Vorzüge zu erwähnen, weil Schmeicheleien immer schädlich sind.

397. Mufti und Comme-ça. Die Spielenden bilden einen Kreis um den Mufti. Dieser macht abwechselnd und ziemlich rasch allerlei Bewegungen und Stellungen. Ruft er dabei seinen Namen „Mufti!“ so bleiben die Mitspielenden unbeweglich in der vorher angenehmen Stellung; ruft er aber „Comme-ça!“ so müssen sie das, was gerade der Mufti vorstellt, treu nachahmen. Wer es nicht pünktlich tut, oder sich bei „Mufti“ zum Nachahmen verleiten läßt, oder auch nur eine Bewegung macht, muß ein Pfand geben. Weiß der „Mufti“ seine Bewegungen recht possierlich zu machen, so kann das Spiel sehr lustig werden.

398. Das Richterpiel. Hier setzt sich der gewählte Richter auf einen Stuhl, eine andere aber verbirgt ihr Gesicht in des Richters Schoß, um nicht sehen zu können. Sodann wird sie von einer Spielerin (aber nicht zu heftig) mit dem Plumpsack auf den Rücken geschlagen. Die Geschlagene beschwert sich beim Richter:

„Herr Richter, her!“

Der Richter antwortet: „Was ist dein Begehr?“

Die Geschlagene spricht: „Es hat mich eine sehr geschlagen!“

Der Richter fragt: „Wer war es?“

Darauf erwidert die Geschlagene: „Die und die“ (indem sie einen Namen nennt). Trifft sie nun die Rechte, so muß diese an der Geschlagenen Stelle. Errät sie es aber nicht und nennt sie eine andere, die sie nicht geschlagen hat, so spricht die Unschuldige: „Ich bekenne meine Unschuld!“ und gibt der falschen Anklägerin einen Schlag. Letztere fährt dann mit dem Ruten fort, und zwar so lange, bis sie die Schuldige trifft, von welcher sie abgelöst wird.

399. Das Knotenspiel. Es wird ein langes Band mit einem Knoten zusammengebunden, dann stellt sich die Gesellschaft in einen Kreis, und jede faßt das Band mit beiden Händen. Alle tanzen nun die Runde, indem sie das Band nach der rechten Hand zu fortschieben und singen:

Das Band ist gebunden
Der Freude zum Preis,
Der Knoten gewunden,
Auf, tanzet im Kreis!

Wir schieben den Knoten
Von Hand nun zu Hand
Und springen nach Noten —
Vergnügt und gewandt.“

Das erstemal wird das Lied ganz gesungen; beim zweitemal gibt die Spielangeberin plötzlich ein Zeichen an einer beliebigen Stelle des Liedes, ohne eine Pause abzuwarten, und der Gesang verstummt. In demselben Moment stehen alle plötzlich still und halten das Band fest. Nun wird untersucht, in wessen Hand der Knoten ist, mit den Worten:

„Wo ist der Knoten,
In wessen Hand?“

Entweder meldet sich die Inhaberin, oder sie wird von der Nachbarin dazu gedrängt. Ist der Knoten gefunden, so singen alle:

„Sing uns was,	Fällt dir nichts ein? —
Sag' einen Spaß,	Was? das ist einerlei,
Erzähl' ein Geschichtchen,	Doch mußt du fertig sein,
Sag' ein Gedichtchen —	Sobald wir zählen drei!“



Die Gesellschaft zählt nun langsam 1 — 2 — 3 —; erfüllt die Knotenbesitzerin eine der Vorschriften, so wird sie in den Kreis gezogen, umtanzt, und man singt:

„Bravo, bravo, gut gemacht!
Mit Liebe werde dein gedacht;
Durch Sang und Tanz wirst du geehrt,
Denn wer was kann, den hält man wert.“



Hat sie nichts gewußt oder gestockt, so wird sie aus dem Kreise gejagt, und dabei singt man:

„Hinaus aus dem Kreis,
Du, die nichts weiß,



Sin = aus aus dem Kreis, du, die nichts weiß.

Wenn der Knoten zwischen zwei Mädchen ist, so gehört er der, deren Hand er sich am nächsten befindet. Es kann auch statt des Knotens ein Ring fortgeschoben werden.

400. **Der Lastträger.** Die Gesellschaft sitzt auf Stühlen in einem Kreise. Eine davon ist aber ohne Platz und trägt ein rundes Bündelchen auf dem Rücken. Diese heißt der Lastträger. Während des Herumtragens wechseln die anderen ihre Plätze und der Lastträger bemüht sich, sein Bündel auf einen der leeren Stühle zu werfen. Gelingt ihm dies, so gehört der Stuhl ihm, und die, welche ohne Stuhl bleibt, löst ihn ab. Wirft er aber sein Bündel aus Übereilung neben den Stuhl, oder doch, so daß es wieder herunterfällt, so bleibt er Lastträger.

401. **Wie gefällt dir dein Nachbar?** Hat sich die Gesellschaft in einem Kreise auf Stühle niedergelassen, so geht eine derselben, die keinen Stuhl hat, mit dem Plumpsack bewaffnet bei den anderen Mädchen herum und fragt dieses und jenes: „Wie gefällt dir dein Nachbar?“ Erhält sie zur Antwort: „Gut“, so muß sie eine andere fragen. Erhält sie dagegen zur Antwort: „Mein Nachbar zur Rechten (zur Linken) mißfällt mir“, so fragt sie weiter: „Wer würde dir als Nachbar gefallen?“ Diejenige, die nun genannt wird, muß mit dem mißfälligen Nachbar den Platz wechseln. Gelingt es der Fragenden, einen dieser Plätze zu erreichen, ehe er von jenen beiden besetzt wird, so löst sie die Übriggebliebene ab; im entgegengesetzten Falle muß sie weiter fragen, bis sie endlich in den Besiz eines Stuhles gelangt. Sollte eine mit dem Aufstehen zögern, so wird sie durch den Plumpsack daran erinnert.

402. **Frage und Antwort in Versen.** Die Gesellschaft sitzt im Kreise, eine Person aber in der Mitte desselben auf einem Stuhl. Diese nennt einige Zeilen aus einem Liede, welche eine Frage enthalten. Wer nun zuerst ein Lied weiß, welches eine passende Antwort auf diese Frage bildet, nennt dasselbe, wechselt seinen Platz mit der in der Mitte sitzenden Person und muß dann wieder eine neue Frage nennen.

3. B. Frage: Wenn ich den Wand'rer frage: Wo kommst du her?

Antwort: Grad' aus dem Wirtshaus komm' ich heraus.

Frage: Wann werden die Poeten des Dichtens einmal müd'?

Antwort: Wenn der Schnee von der Alma weg ga geht.

Frage: Weshalb so trübe, liebe Seele?

Antwort: Ich weiß nicht, was soll es bedeuten, daß ich so traurig bin.

Frage: Spann' aus die Flügel dein! Was zögerst du?

Antwort: Ach, ich bin so müde, ach, ich bin so matt, möchte gern ins Bette gehn und morgen erst recht spät aufstehn usw.

Es werden sich leicht noch eine ganze Reihe von ähnlichen Fragen und Antworten finden; zur Erweiterung kann man auch bestimmen, daß jede, welche innerhalb einer bestimmten Zeit keine Antwort durch ein Lied findet, ein Pfand bezahlen muß.

403. Die Wortfügung. Diese besteht darin, daß aus zwei einfachen Hauptwörtern ein anderes Hauptwort gebildet wird.

Es geschieht folgendermaßen:

Die Gesellschaft setzt sich in einen Kreis. Hierauf nimmt jemand ein Tuch und wirft dieses, indem er ein einfaches Hauptwort nennt, in den Schoß einer anderen. Diese muß sogleich ein zweites einfaches Hauptwort nennen, das mit jenem zusammen irgendeine Sache bedeutet. Dann wirft die Empfängerin des Tuches dasselbe weiter, indem sie ein andres einfaches Hauptwort ausspricht usw.

Wenn z. B. A., indem sie das Tuch in den Schoß der B. wirft, sagt: „Haus“, so könnte B. hinzufügen: „Tür.“ Hierauf wirft B. das Tuch nach C. und nennt das Wort „Puppen“; C. antwortet hierauf: „Kopf.“ — Je schneller dies geschieht, desto lustiger ist das Spiel. Wer mit der Antwort zögert oder eine falsche erteilt, muß ein Pfand geben.

Man kann das Spiel auch schwieriger machen, wenn man sich nicht an zwei Wörtern genügen läßt, sondern immer weitere Zusammensetzungen sucht. Hat z. B. A. das Tuch an B. mit dem Wort „Haus“ geworfen, so antwortet diese mit „Tür“, darauf wirft sie es C. zu, die „Schloß“ anfügen muß. Diese wirft es wieder zu D., welche „Herr“ sagt; nun wird es E. zugeworfen, die vielleicht „Schast“ folgen läßt. Nach letzterem wird es wohl kein weiteres anzufügendes Wort geben, deshalb muß E. ein Pfand zahlen. Es kommt darauf an, die Worte so zu wählen, daß die Zusammensetzungen möglichst lang fortgeführt werden können. Will man dagegen recht viel Pfänder einheimsen, so wird es schlaue Spielerinnen leicht gelingen, die Nachfolgenden durch schwierige oder unmögliche Fortsetzungen in Verlegenheit zu bringen.

404. Das Verwechslungsspiel. Die Spielerinnen verwechseln ihre Namen. Sind z. B. Amalie, Berta, Klara und Dorchen zusammen, so heißt Amalie — Klara, Berta heißt Dorchen, Klara — Amalie, und Dorchen — Berta. Sind diese Namen bestimmt, so setzt sich eine der Mitspielenden auf einen besonderen Platz und ruft eine nach der anderen zu sich, ladet sie ein, sich neben sie zu setzen und ihr über verschiedene Fragen Auskunft zu erteilen. Die Gerufene antwortet, erzählt und gestikuliert nun im Namen derjenigen, nach der sie sich genannt hat, bis sie wieder entlassen und eine andere gerufen wird, die dasselbe tun muß.

Daß man hierbei auf körperliche und andere Gebrechen, deren Erwähnung beleidigen würde, keine Anspielung machen darf, versteht sich wohl von selbst. Sonst aber können die witzigen Bemerkungen, zu welchen sich hier sehr viel Gelegenheit darbietet, die angenehmste Unterhaltung gewähren.

405. Das wogende Meer. Es wird in einem Zimmer ein Stuhl weniger gesetzt, als Spielerinnen da sind; die vorhandenen Stühle stehen mit den

Lehnen gegeneinander. Alle Mädchen setzen sich nieder — mit Ausnahme derjenigen, welche unter dem Namen des „Meeres“ das Spiel leitet. Nachdem jedes Mitglied den Namen eines Fisches angenommen hat, läuft das „Meer“ um die spielende Gesellschaft herum und ruft einen, zwei oder mehrere Fische auf, die sich dann sogleich erheben und allen Bewegungen des Meeres folgen müssen. Spricht dieses z. B.: „Der Wind hat sich gewendet“, so müssen alle dasselbe tun, was das Meer tut, d. h. „sich umwenden“. Fordert das Meer alle Fische auf, so erheben sich alle und folgen den Bewegungen des Meeres. Setzt es sich nieder und sagt: „Das Meer ist ruhig“, so bemüht sich jede, zum Sitzen zu kommen, und diejenige, welche keinen Stuhl erhält, gibt ein Pfand und tritt an die Stelle des Meeres. Das Meer kann sich bereits setzen, wenn auch bloß zwei oder drei Fische aufgestanden sind.

406. Der Herr im Wirtshaus. Die Gesellschaft setzt sich, nachdem die Rollen verteilt worden sind, in einen Kreis. Ein Mädchen ist der Gast, ein anderes die Wirtin, alle übrigen sind Speisen und Getränke. Der Gast tritt nun vor und fragt die Wirtin, was sie zu essen habe. Hierauf nennt diese alle vorhandenen Speisen, wobei diejenigen, welche sich die Namen der aufgezählten Gerichte gewählt haben, jedoch nicht aufstehen. Der Gast verlangt jetzt ein Gericht oder vielmehr eine Suppe. Bei diesem Worte tritt die Suppe hervor und sagt, wie vielerlei Suppen es gebe und wie sie am besten zubereitet werden. Vergißt sie eine bekannte Suppe, oder gibt sie deren Zubereitung falsch an, so zahlt sie für jeden Fehler ein Pfand. Dasselbe geschieht bei allen übrigen Gerichten. Weiß sie aber gar nichts von der Zubereitung derselben zu sagen, so bekommt sie von der Wirtin einen Schlag mit dem Plumpsack, wird ausgelacht und darf sich im ganzen Spiel nicht mehr setzen, sondern muß hinter ihrem Stuhle stehen, bis alle Gerichte durchgenommen sind. Kann sie hingegen mit ihrer Kenntnis Wirtin und Gast zufrieden stellen, so wird sie von beiden gelobt und erhält eine kleine Belohnung.

Verlangt der Gast zweierlei, so müssen beide Mädchen aufstehen und jedes eine Beschreibung seines Gerichts geben. Steht eines der Mädchen nicht sogleich auf, so gibt es ein Pfand.

Dieses Spiel ist sehr lehrreich für kleine Mädchen, und ich rate ihnen, das S. 111 beginnende Kochbüchlein eifrig zu studieren.

407. Das Taubenspiel. Bei dem Taubenspiele sitzt die Gesellschaft im Kreise, und jede wählt sich den Namen irgendwelcher Getreideart: Roggen, Gerste, Hafer, Weizen usw. Eine macht nun den Anfang und spricht schnell: „Ich lasse meine Tauben fliegen in —“; hier nennt sie eine der gewählten Getreidearten, z. B. die Gerste! Diejenige, welche diese Getreideart gewählt hat, ruft ebenso rasch: „Nein, nicht in die Gerste, sondern in —“; hier nennt sie eine andere Sämerei und bringt dadurch das Spiel auf eine zweite, diese auf eine dritte usw. Wer auf solche Art aufgefordert wird und nicht schnell antwortet, oder mit der Antwort gar ausbleibt, oder auch durch Mangel an Fassung eine Getreideart nennt, die von keiner in der Gesellschaft gewählt wurde, gibt ein Pfand.

408. **Das Unternehmen einer Reise.** Hier kommt es darauf an, zu erraten, wie eigentlich das Spiel, das einstweilen nur wenige aus der Gesellschaft kennen, vor sich zu gehen hat. Die erste fängt an, etwa folgendermaßen zu sprechen: „Ich reise nach Amerika, dort bleibe ich vier Monate. Im ersten Monate male ich, im zweiten lese ich, im dritten trinke ich, während ich im letzten Monat tanze.“ Die Folgende versucht, eine ähnliche Reise zu beschreiben. Diejenigen, welche das Spiel kennen, werden jeden Fehler bezeichnen, der dabei gemacht wird. Nach den Gesetzen des Spieles kann man nämlich nur so viele Jahre, Monate, Wochen oder Tage usw. in einem Lande oder einer Stadt bleiben, als der Name davon Silben enthält; ebenso kann man im ersten Zeitabschnitt nur eine Handlung tun, wovon die Bezeichnung in der Stammsilbe den nämlichen Vokal enthält, wie der Name des Aufenthaltes in der ersten Silbe. Im zweiten Jahr oder Monat usw. kann man nur etwas tun, was im Stammvokal dem Vokal der zweiten Silbe entspricht usw. Nach und nach werden einzelne Kinder durch erneuerte Versuche dieses erraten, bis endlich alle Spielenden die richtige Weise gefunden haben. Doch dürfen die zuerst Eingeweihten bis zum Schluß keine weiteren Belehrungen geben, als nur dadurch, daß sie z. B. sagen: „In Leipzig kann man keine drei Wochen bleiben; in der ersten kann man nicht singen“ usw., im Falle etwa diese Fehler gemacht worden sein sollten.

409. **Jakob, wo bist du?** Dies ist ein sehr belustigendes Spiel. Die Mädchen reichen sich in einem Kreise die Hände und wählen zwei aus, von denen eine den schlauen, sinken Jakob, die andere die mit verbundenen Augen Suchende abgeben muß. Beide gehen zuerst freundschaftlich am Arme inmitten des Kreises umher, während die übrigen Mädchen, ein heiteres Lied singend, Hand an Hand um sie herumspringen. Alsdann beginnt das Spiel. Der listige Jakob, der eine Schelle in Händen hat, soll von der kleinen Blinden erhascht werden. Diese wird deshalb oft rufen: „Jakob, wo bist du?“ Worauf jener immer antworten muß: „Hier!“ Auch ist er ihr oft durch ein Zeichen mit der Schelle behilflich. Wenn nach manchen komischen Gebärden, Wendungen und manch irrtümlichem Erhaschen von anderen Mädchen der lustige Jakob endlich von seiner Gegnerin eingefangen ist, wählen sich beide aus den Mitspielenden einen Ersatz, und das Spiel beginnt von neuem.

410. **Der Glücksgriff.** Dieses Spiel läßt sich am angenehmsten um Nüsse spielen. Jede der Mitspielenden setzt eine bestimmte Anzahl Nüsse, vielleicht acht oder zehn, aus, welche auf dem Tische, um den sich die Gesellschaft in einen dichten Kreis geschart hat, auf einen Haufen anderer Nüsse getan werden. Diejenige, die den Anfang macht, bückt sich unter den Tisch, während ihre Nachbarin mit der Fingerspitze eine Nuß berührt und das Wort „Tipps!“ spricht. Hierauf kommt die erstere wieder unter dem Tische hervor und nimmt so lange eine Nuß nach der anderen vom Haufen weg, bis sie die von der Nachbarin bezeichnete berührt. Dann muß die Hand gleich zurückgezogen werden, und eine andere kommt an die Reihe.

Dieses Spiel geht nun so lange fort, bis nur noch die Anzahl Rüsse steht, die eine gesetzt hat. Tritt dieser Fall ein, so setzen alle Mitspielerinnen von neuem, und diejenige, an welcher die Reihe ist, fängt wieder das Spiel an, wie ihre Vorgängerin.

411. **Das Armesünder- oder Lasterstühlchen.** Die Gesellschaft bildet sitzend einen Halbkreis nach Art eines Gerichtshofes. Aus ihr wird durch Los oder durch freiwilliges Erbieten eine Strafbare bestimmt, die sich auf der entgegengesetzten Seite auf einen Stuhl niederläßt. Eine andere aus der Gesellschaft macht die Anklägerin; diese letztere fragt nun die Gesellschaft laut mit den Worten: „Hochachtbare, wißt ihr, warum Freundin N. N. auf dem Armesünderstühlchen sitzt?“ — Jeder Richter flüstert jetzt der Anklägerin die Ursache leise ins Ohr.

Nachdem die Anklägerin die Reihe der Richter durchgegangen und von jedem die Ursache der Buße erfahren, nähert sie sich der Strafbaren und macht sie nun mit den Gründen bekannt, sowie sie dieselben einen nach dem anderen vernommen hat. Bei einem jener Gründe, dessen Auswahl der Strafbaren überlassen ist, muß diese den Richter erraten, von dem er kam. Gelingt ihr dies, so muß der Richter sich aufs Armesünderstühlchen setzen; gelingt es ihr nicht, so muß sie ein Pfand geben, und das Spiel beginnt von neuem. Natürlich müssen auch hier Anspielungen auf etwaige Naturfehler vermieden werden.

412. **Die Freundinnen oder der Wahrheitspiegel.** Jedes Mädchen erhält ein Oktavblatt Papier, worauf es oben seinen Namen schreibt; das Blatt wird dann zusammengerollt und, wie beim Losen, in ein Behältnis geworfen. Sind alle Papiere darin, so zieht jede wieder eines derselben heraus und schreibt unter den Namen etwas Tadelnswertes über die Person, deren Namen sie gezogen hat. Dann werden die Blätter wieder zusammengerollt, in das Behältnis geworfen, vermischt, von neuem gezogen, und es wird wieder etwas darunter geschrieben. Zieht eine ihren eignen Namen heraus, so muß sie das Blatt mit dem einer anderen vertauschen.

Sobald man mit dem Niederschreiben dieser Kritiken fertig ist, wird eine zum Vorlesen derselben bestimmt. Diese setzt sich so, daß keine in die Zettel blicken kann, und liest nun, nach Ausrufen des Namens, die darunter geschriebenen Bemerkungen einzeln vor. Bei jeder derselben hat die Ausgerufene das Recht, die Schreiberin zu erraten. Zu diesem Zwecke beobachte sie die Gesichter und suche dadurch auf die rechte Spur zu kommen. Hierin liegt das eigentliche Interesse des Spiels. Ist die Schreiberin erraten, so muß sie ein Pfand geben.

Empfindlichkeit und Stichelei müssen aus dieser geselligen Unterhaltung völlig verbannt werden.

413. **Trallierum, larum Löffelstiel!** Wer das nicht kann, der kann nicht viel! Die Spielangeberin nimmt einen Löffel in die rechte Hand und klopft damit, nach den Worten: „Trallierum, larum, Löffelstiel! Wer das nicht kann, der kann nicht viel!“ taktmäßig auf den Tisch, oder sie dreht denselben in der Hand herum, um glauben zu machen, es komme auf diese

Bewegung an, und gibt ihn dann ihrer Nachbarin. Jede, welche die Bedingung nicht kennt, meint es sogleich nachahmen zu können, und zählt entweder ebenso taktmäßig die Silben her oder dreht den Löffel in der Hand auf dieselbe Weise wie ihre Vorgängerin, ahnt aber nicht, oder doch sehr schwer, daß es bloß darauf ankomme, den Löffel mit einer anderen Hand wegzugeben, als mit der man ihn empfing. Hat es eine richtig gemacht, so sagt die Spielangeberin: „Trallierum, larum recht!“ im entgegengesetzten Falle aber: „Trallierum, larum schlecht!“

414. Der unerwartete Tanz. Die Gesellschaft bildet einen großen Kreis, während sich ein Mädchen an das Klavier setzt und einen leichten Tanz spielt. Ist kein Instrument vorhanden, so singen wohl auch alle irgendeine beliebte Tanzmelodie. Ein Mädchen tritt in die Mitte und beginnt nach dem Takt der Musik zu tanzen. Plötzlich läßt sie ihr Taschentuch vor irgendeiner aus dem Kreis fallen, und die Betreffende muß aufstehen und der ersten nachtanzen, bis sich dieselbe herumdreht und ihr ein tiefes Kompliment macht. Ist es dieser recht, mit der ersten zu tanzen, so nimmt sie an, und beide springen vergnügt zusammen ein paar mal im Kreis herum; wünscht sie aber eine andere Tänzerin, so schüttelt sie mit dem Kopf und geht auf ihren Platz zurück, während die, welche angefangen hat, von neuem jemand auffordern muß. Die erste Tänzerin kann aber auch die andere necken, denn anstatt ihr beim Herumdrehen ein tiefes Kompliment zu machen, macht sie durch Anlegen der ausgebreiteten Hand an die Nasenspitze eine lange Nase und läßt ihr Taschentuch vor einer anderen fallen, während die arme Verschmähte allein an ihren Platz zurück muß.

415. Sprichwörter raten. Alle Mitspielenden lassen sich auf eine Reihe von Stühlen nieder, während eine vor die Thür geht. Nun machen die im Zimmer Gebliebenen unter sich aus, welches Sprichwort sie wählen wollen, z. B.: „Heute rot, morgen tot!“ — Kommt die Hinausgegangene wieder herein, so muß sie an die Sitzenden der Reihe nach Fragen stellen, welchen Antworten folgen, die einzelne Wörter des Sprichworts enthalten. Minchen ist z. B. hinausgegangen und soll das Sprichwort „Zeit bringt Rosen!“ raten. Sie geht zu A. und fragt: „Wie haben Sie heute nacht geschlafen?“ A. antwortet: „Leider sehr schlecht; ich habe lange Zeit gewacht.“ — Nun fragt Minchen weiter, indem sie sich an B. wendet: „Mit wem wollen Sie am liebsten spazieren gehen?“ — B. erwidert: „Mit dem, der mir die beste Nachricht bringt.“ — Minchen fragt jetzt C.: „Wann spielen Sie am liebsten?“ — „Zur Zeit der Rosen und Weischen.“ — Diejenige, welche das Spiel leitet, erklärt nunmehr, daß nicht weiter gefragt werden darf, weil das Sprichwort zu Ende ist; Minchen muß sich ans Raten begeben, und trifft sie das Rechte nicht, so gibt sie ein Pfand.

416. Piep einmal! Die Kinder schließen einen Kreis. Nur eines der Mädchen steht mit verbundenen Augen und einem Stabe in der Hand in der Mitte. Die anderen bewegen sich langsam im Reigen und singen, indem sie sich an den Händen gefaßt halten:

„Ei, ei, Herr Papageno
 Wie hat er sich verseh'n,
 Er ließ den schönsten Vogel
 Aus seinem Käfig geh'n!“

Erst wenn der Papageno, der inzwischen auf die singenden Stimmen gelauscht hat, mit dem Stabe auf den Boden stampft, hören sie auf mit Singen, und Papageno geht mit vorgestrecktem Stabe auf die Mädchen zu, um eines derselben zu berühren. Gelingt es ihm, so sagt er, immer mit verbundenen Augen, „Piep einmal!“ An dem hierauf ertönenden Laut muß er das betreffende Kind erkennen.

417. **Der wunderliche Brief.** Nachdem vorher besprochen worden ist, ob man einen Mahn-, Entschuldigungs-, Einladungs- oder bloß freundschaftlichen Brief abfassen soll, schreibt die erste am Tische nach der üblichen Anrede einen Vorderatz, bricht das Blatt unter ihrer Schrift um und reicht es ihrer Nachbarin, indem sie ihr das letzte Wort des Geschriebenen sagt, um einen schwachen Anknüpfungspunkt zu geben. Diese schreibt nun einen Zwischenatz und gibt das Blatt, nachdem sie es ebenfalls umgebrochen hat, unter Nennung des letzten Wortes weiter. So wird fortgeföhren, bis die Gesellschaft einen vollständigen Brief zusammengebracht hat. Die letzte schreibt einen Schluß. Endlich wird der so entstandene Sinn oder Unsinn vorgelesen.

418. **Deklamation zu Zweien.** Dieses Spiel gewöhrt, wenn die beiden Darstellerinnen die nötige Gewandtheit besitzen, eine höchst ergöhliche Unterhaltung. Eine aus der Gesellschaft setzt sich auf einen Stuhl und eine andere auf ihren Schoß, um irgendein komisches Stück zu deklamieren. Dabei läßt sie aber die Arme unbeweglich herabhängen. Die auf dem Stuhle Sitzende läßt dagegen ihre Arme sehen und macht damit alle zur Deklamation nötigen Bewegungen. Außerdem tut sie damit noch allerhand, was die Deklamierende selbst tun könnte; nimmt ihr z. B. die Dose aus der Tasche und gibt ihr eine Prise, wischt ihr den Schweiß von der Stirn oder die Tränen aus den Augen, pußt ihr die Nase usw., und sucht überhaupt auf alle mögliche Weise die Deklamation so lächerlich zu machen, daß sowohl die Zuschauerinnen herzlich lachen müssen, als auch die Deklamierende vor Lachen innehalten muß.

419. **Brrr!** Man bildet einen Kreis und beginnt zu zählen. Die eine sagt 1, die zweite 2 uff. bis zur siebenten, welche statt 7 brrr! sagen muß; desgleichen alle diejenigen, auf die eine Zahl trifft, in welcher 7 aufgeht oder vorkommt. Sagt man z. B. 14 oder 17 statt brrr! so muß man ein Pfand geben, und das Zählen fängt bei der Nachbarin der Pfandgeberin von vorn an. Selten wird das Spiel bis über 70 gebracht, wo sich die brrr! brrr! brrr! folgen würden. — Hauptbedingung ist, daß rasch gezählt und keine Zeit mit Besinnen verloren wird.

420. **Poetisches Namenspiel.** Die Gesellschaft setzt sich in einen Kreis, und jede legt sich einen beliebigen Namen bei.

S. beginnt also:

„Ich heiße Hannchen Silberbrand
Und —“

Hier wendet sie sich an ihre Nachbarin, die sogleich auf diesen Namen einen Reim fertigen muß, z. B.:

A. — „häng' mein Täschchen an die Wand.“
Hierauf fährt A., zu ihrer Nachbarin gewendet, fort:

„Ich heiße Annchen Grünegras
Und —“ (zur Folgenden gewendet)

B. — „liebe stets das volle Glas.“
„Ich heiße Lulu Bitterklee
Und —“

C. — „ruf' beim Reimen Ach und Weh!“ usw.

Die bei diesem Spiele nötigen, oft komischen Verse können der Gesellschaft großen Spaß gewähren.

421. **Schwarzkünslerei.** Dieser kleine Scherz bedingt, daß zwei Personen aus der Gesellschaft in das Geheimnis desselben eingeweiht sind. Wir wollen die beiden Personen Anna und Marie nennen. Anna verläßt das Zimmer, um das von der Gesellschaft vorgeschlagene Wort zu raten. Marie, die den Schwarzkünslter spielt, bewaffnet sich mit einem Stabe, mit welchem sie auf dem Fußboden geheimnisvolle Linien zieht. Sie redet Anna an, die — dies ist die Hauptsache beim Spiel — die Konsonanten des Wortes dem Anfangsbuchstaben jedes an sie gerichteten Satzes entnimmt, während die Vokale von Marie durch Aufstoßen mit dem Stabe bezeichnet werden. **a** wird durch einmaliges, **e** durch zwei-, **i** durch drei-, **o** durch vier- und **u** durch fünfmaliges Aufstoßen des Stabes ausgedrückt. Die Gesellschaft hat das Wort „Blume“ gewählt.

Marie zieht seltsam geschweifte Linien und wendet sich an Anna:

„Bitte, tritt nur immer näher,
Lange, geheimnisvolle Linien ziehe ich.“

Hierauf fünfmaliges Aufstoßen mit dem Stabe.

„Mein Zauberstab läßt erraten, was wir meinen.“

Hierauf zweimaliges Aufstoßen des Stabes.

Ein wenig Übung verschafft bald jeder Gewandtheit in dem kleinen Scherz, über dessen Lösung sich die erstaunte Gesellschaft vergeblich den Kopf zerbricht.

Noch weniger leicht zu erraten ist die „Schwarzkünslerei“ dann, wenn sich die beiden im Einvernehmen befindlichen Mädchen besprochen haben, die Worte französisch zu buchstabieren. Die Aufgabe würde dann vielleicht lauten:

„Fange an zu fragen.“

„Laß dir nur Zeit.“

Zweimaliges Klopfen mit dem Stabe.

Pause.

Fünfmaliges Klopfen mit dem Stabe.

„Rätst du es noch nicht?“

422. **Liebe, Freundschaft und Abschied schenken.** Eine Person, die den Gang des Spieles kennt, übernimmt die Leitung desselben und ordnet an, daß alle Personen genau nach ihrem Beispiele handeln müssen.

Eine Gesellschaft, Zahl der Personen unbeschränkt, sitzt im Kreise. Die Leiterin des Spieles erklärt nun einer Person aus dem Kreise, gleichviel welcher, daß sie ihr ihre Liebe schenkt, und zwar unter Begründung etwa wie folgt: „Die Aufrichtigkeit deiner Gesinnung hat meine Hochachtung für dich in Liebe verwandelt“, oder: „Dein freundliches Lächeln zwingt mich, dich zu lieben“ usw. Einer anderen Person erklärt sie ihre Freundschaft vielleicht mit den Worten: „Weil du mir oft hilfreich zur Seite gestanden, so bleibt dir meine treue Freundschaft.“ Einer dritten Person gibt sie den Abschied, etwa mit folgender Begründung: „Weil du mich geärgert hast, erhältst du jetzt den Abschied“; oder: „Weil du freundlicher zu N. N. bist, so trenne ich mich von dir“ usw.

Jede der im Kreise Sitzenden teilt nun ebenso der Reihe nach an drei verschiedene Personen je Liebe, Freundschaft und Abschied aus. Ist dies geschehen, so beginnt die Leiterin des Spieles die Beweise der Liebe, Freundschaft usw. auszuteilen. Der Person, der sie ihre Liebe erklärt hat, gibt sie einen leichten Backenstreich mit den Worten: „Dies der Beweis meiner Liebe.“ Der Person, der treue Freundschaft gewidmet, reicht sie die Hand. Der dritten gibt sie als Abschiedszeichen einen Kuß. — Viel Heiterkeit erregt es, wenn der größte Teil der Gesellschaft das Spiel nicht kennt und unter ganz irrigen Voraussetzungen seine Liebe, Freundschaft und Abschied verschenkt hat und sie auf solch widersprechende Weise nachher bezeigen soll. Die Hauptsache ist, daß jede Spielerin sich die von ihr und in welcher Weise Verschenkten genau merkt, ebenso, von wem und was für Geschenke sie erhalten hat. — Das Spiel kann auch als Pfänderspiel ausgedehnt werden, daß nämlich diejenige, welche das ihr zugeteilte Geschenk vergißt oder die Person verwechselt, von der sie es erhalten hat, ein Pfand hinterlegen muß.

423. **Ein Schattenspiel.** Dieses kann während eines langen Winterabends eine Mädchengesellschaft in die fröhlichste Laune versetzen. Man spielt es wie folgt: Wenn die Fenstervorhänge weiß sind, lasse man sie herunter, so daß sie eine glatte Fläche bilden; sind sie aber bunt, so befestige man ein weißes Tischtuch an die Wand. Wer zur „Raterin“ bestimmt ist, setze sich, den Rücken dem Lichte und den Gespielinnen zugekehrt, vor dieses Tuch. Dann müssen alle anderen so an der Wand vorbeigehen, daß ihre Schatten auf die weiße Fläche fallen. Die Spielerinnen können dabei alle erdenklichen Verkleidungen annehmen, kurz, sie dürfen sich nach Belieben verstellen. Die vor dem Tuche Sitzende muß sie nach ihren Schatten erraten, und hat sie dreimal nacheinander eine Unrechte getroffen, so zahlt sie ein Pfand.

424. **Der Rechenmeister.** Bei diesem Spiele ist es nötig, daß mindestens elf Personen an demselben teilnehmen. Zehn davon setzen sich in eine Reihe und jede stellt eine Ziffer vor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. Der „Rechenmeister“ begibt sich in einige Entfernung von der Reihe und unter-



Fig. 276.

hält die Sitzenden durch eine kleine Erzählung, in der so viele Zahlen wie möglich vorkommen.

Zur Verdeutlichung gebe ich euch ein Beispiel: „Gestern abend um 5 oder 6 Uhr — ich weiß nicht mehr genau, wann es war — begegnete ich 4 Bauer mädchen, die 2 Strophen eines fröhlichen Ernteliedes sangen. Ich ging auf sie zu und bat sie, mich in ihren Singverein aufzunehmen und mich mitsingen zu lassen. Dabei verspätete ich mich, und erst als es 7 Uhr schlug, dachte ich an den Heimweg. Zu Hause erwarteten mich 12 kleine Mädchen, die meine Mutter für mich geladen hatte, um mich zu überraschen. Jede von uns erhielt zum Abendessen 2 Tassen Schokolade, 1 Stück Kuchen, 5 Birnen und 6 Zwiebäcke. Wir spielten dann sehr vergnügt zusammen und trennten uns erst um 10 Uhr unter dem Versprechen, bald einen ähnlichen Abend zu verbringen usw.“

So oft der Rechenmeister eine Zahl nennt, muß diejenige, welche diese Zahl führt, aufstehen und ihm eine Verbeugung machen; ist es eine zusammengesetzte Zahl, wie oben die 12, so treten beide Mädchen vor den Rechenmeister, die 1 auf die rechte Seite der 2, und bleiben so lange stehen, bis eine neue Zahl genannt wird. Wer diese Gesetze nicht erfüllt oder auch aus Versehen aufsteht, wenn seine Zahl nicht genannt ist, gibt ein Pfand. Nennt aber der Rechenmeister eine Zahl, die nicht in der Gesellschaft, oder vielmehr, die nicht von mehreren durch Zusammenstellung gebildet werden kann, so gibt er selbst ein Pfand und verliert sein Amt.

425. **Wieviel Finger?** Diese Unterhaltung ist mehr für ganz kleine Mädchen bestimmt, doch können auch größere Vergnügen daran finden. Nur zwei dürfen sich beim Spiele beteiligen. Die eine legt ihren Kopf in den Schoß der anderen, und zwar so, daß sie nichts sehen kann. Dann wird sie von der Mitspielerin mehrere Male sanft auf den Rücken geklopft und — indem ein oder mehrere Finger in die Höhe gehalten werden — gefragt:

„Mingelbi, mingelbi, hopp hurrä,
Wieviel Finger sind in der Höö’?“

Nun muß die Blinde raten. Hat sie z. B. drei geraten, wenn nur zwei aufgehoben worden, so sagt ihre Gespielin:

„Falsch geraten, s' waren zwei!
Mingelbi, mingelbi, hopp hurrä,
Wieviel Finger sind in der Höb'?"

(Hierbei hält sie vier empor.)

Hat die Blinde diesmal richtig geraten, so muß sie ihre Finger in die Höhe halten und die andere den Kopf in ihren Schoß legen. — Der Daumen darf nie emporgehalten werden.

426. **Schulehalten.** Eine aus der Gesellschaft stellt die Lehrerin vor, und alle anderen müssen ihr gehorchen. Sie lesen, fagen Aufgaben her, zeigen ihre Arbeiten, müssen sich in die Ecke stellen, wenn sie plaudern, usw. — Dazwischen sagt die Schullehrerin zu einem der kleinen Mädchen: „Marie, du bist ein unartiges Kind, du plauderst aus der Schule!“ — Die Angeredete fragt wieder: „Wer hat Ihnen das gesagt?“ Wenn die Lehrerin sagt: „Mein Daumen hat mir's gesagt“, so muß Marie antworten: „Der weiß nichts“, sagt die Lehrerin: „Mein Zeigefinger hat mir's gesagt“, so entgegnet Marie: „Glauben Sie ihm nicht“; sagt die Lehrerin: „Mein Mittelfinger hat mir's gesagt“, so bemerkt Marie: „Er soll's beweisen“; — wird der vierte Finger genannt, so erfolgt die Antwort: „Er ist ein Schwächer“, und kommt der kleine Finger an die Reihe, so muß die ganze Schule ausrufen: „O, die böse kleine Plaudertasche!“ — Wenn sich eine in diesen Antworten irrt, so wird ihr von der Lehrerin irgend eine drollige Strafe verordnet.

427. **Der König und sein Gefolge.** Zwei der größten Mädchen, welche die Wärter genannt werden, gehen in die Mitte des Zimmers und flüstern sich gegenseitig einen Namen ins Ohr, z. B. Gold, Silber, Perle, Rose, Lilie, Tulpe usw. Die anderen Kinder bilden hierauf einen Zug, indem sie sich an den Rücken festhalten. Die zwei Wärter in der Mitte des Zimmers fassen sich bei den Händen, halten ihre Arme so hoch sie können und lassen den Zug darunter weggehen, indem sie singen:

„Wir öffnen die Tore gar hoch und weit
Für unsre fürstliche Herrlichkeit!“

Während der Zug durchgeht, lassen sie plötzlich ihre Arme fallen und halten damit eines der kleinen Mädchen fest. Natürlich suchen alle durchzuschlüpfen. Die Gefangene wird von dem Wärter gefragt, ob sie „Silber oder Gold“, „Rose oder Tulpe“, je nach den angenommenen Namen, wähle. Sagt sie „Gold“, so stellt sie sich hinter den Wärter dieses Namens und bleibt dort stehen, bis das Spiel vorbei ist. Sagt sie Silber, so geht sie hinter den anderen Wärter. Dies wird fortgesetzt, bis der König und sein ganzer Zug gefangen sind. Dann schlage ich euch vor, ein ruhigeres Spiel vorzunehmen, z. B. das folgende:

428. **Die Thronhuldigung.** Die Größte aus der Gesellschaft macht den Anfang dieses Spiels, indem sie sich auf einen hohen Stuhl am äußersten Ende des Zimmers setzt. Die anderen bleiben alle im unteren Teile der Stube, bis auf eine, die sich in die Mitte stellt und der „Richter“ heißt. Nun macht eine nach der anderen eine tiefe Verbeugung vor der Königin, während der Richter sagt:

„Die Königin empfängt voll Huld
Euch Untertanen nach der Reih’;
Drum macht euch keines Fehlers schuld,
Preist ihrer Reize mancherlei.“

Hierauf geht diejenige, welche die Verbeugung gemacht hat, auf den Richter zu und flüstert ihm etwas zum Lobe der Regentin ins Ohr. Sind alle vor dem Throne gewesen, so macht der Richter selbst eine Verbeugung vor der Königin und wiederholt ihr alles, was er Preiswürdiges von ihr gehört hat. Nach jedem Satze muß die Königin raten, wer ihn dem Richter gesagt hat und bei jeder falschen Vermutung ein Pfand geben. — Der Richter muß entweder ein gutes Gedächtnis haben, um die Lobspenderinnen richtig zu behalten, oder er darf eine Schreibtafel zu Hilfe nehmen. — Dieses Spiel ist ein Gegenstück zum Armenjünderstühlchen.

429. **Die Wunderpuppe.** Ein sehr lustiges Bezierspiel! Die ganze Gesellschaft geht aus dem Zimmer, ausgenommen zwei Mädchen, die den Spaß schon kennen müssen. Fanny und Luischen z. B. machen zusammen die Puppe. Fanny legt sich der Länge nach unter einen mit einem großen Tuche bedeckten Tisch. Nur ihre Füße müssen zum Vorschein kommen; ihr Gesicht muß der Erde zugetehrt sein. Jetzt sucht Luischen Fannys Füße so mit altem Zeug zu umwickeln, daß sie die Form eines Kopfes haben; zuletzt setzt sie ihnen einen alten Hut auf. Dann wird die Gesellschaft hereingerufen, und gewiß zerbrechen sich alle den Kopf, was dieses wunderbare Geschöpf wohl sein möge. Fanny hält ihre Füße in die Höhe, bewegt sie nach rechts und links, läßt sie auf den Boden fallen, kurz, sie macht alle erdenklichen Bewegungen damit, was höchst komisch aussieht. Nur darf sie sich nicht durch Lachen verraten.

430. **Das Ankleiden von Madame.** Zuerst muß die Gesellschaft unter sich ausmachen, welche Farben bei Strafe eines Pfandes, nicht genannt werden dürfen, z. B. Blau und Rot, Grün und Gelb, Braun und Violett usw. Nun fragt eine: „Wie soll Madame beim nächsten Balle gekleidet sein?“ worauf alle der Reihe nach ein Kleidungsstück nennen; wer die verbotenen Farben dabei erwähnt, muß ein Pfand geben, das am Schlusse des Spiels ausgelöst wird.

Ein Beispiel zur näheren Erklärung: — Schwarz und Weiß sind die verbotenen Farben.

Fanny: „Wie soll Madame beim nächsten Balle gekleidet sein?“

Luischen: „Sie soll ein gelbes Seidenkleid tragen.“

Marie: „Mit blauem Auspuße.“

Lydia: „Ein Perlen Halsband und dergleichen Armbänder.“

Suschen: „Weiße Atlaschuhe.“

Fanny: „Ah, ein Pfand! Du hättest nicht weiß sagen dürfen!“

Suschen: „O, warum habe ich nicht an schwarze Atlaschuhe gedacht!“

Fanny: „Das wäre ebenso schlimm gewesen. Schwarz ist ja nicht minder verboten.“

Suschen: „Da nimm diese Schere als Pfand.“

Fanny: „Weiter!“

Johanna: „Madame soll ein rotes Tuch tragen.“

Anna: „Mit schwarzem Besatz.“

Fanny: „Wieder ein Pfand!“ usw. usw.

431. **Der Lehrling.** Ein Mitglied aus der Gesellschaft beginnt das Spiel, indem sie sagt: „Ich habe meinen Sohn einem Schneider, Bäcker, Krämer usw. in die Lehre gegeben. Das erste, was er machte (oder verkaufte), war K—.“ Nun müssen die anderen Mädchen, der Reihe nach, einen passenden Gegenstand nennen. Wer keinen trifft, zahlt ein Pfand.

Hierzu ein Beispiel:

Fanny: „Ich gab meinen Sohn einem Krämer in die Lehre. Das erste, was er verkaufte, war Z.“

Marie: „Zitronen.“

Fanny: „Richtig.“

Marie: „Ich gab meinen Sohn einem Zuckerbäcker in die Lehre. Das erste, was er machte, war L.“

Johanna: „Lorte.“

Marie: „Recht.“

Johanna: „Ich gab meinen Sohn auch einem Zuckerbäcker in die Lehre. Das erste, was er machte, war G. M.“

Alle: „Ach, das können wir nicht raten!“

Johanna: „Gebrannte Mandeln sollen es sein!“

Fanny: „So, ach so!“ usw.

432. **Städte buchstabieren.** Durch Auszählen wird bestimmt, wer anfangen soll. Die Erwählte merkt sich irgend einen Städtenamen und nennt auch Anfangsbuchstaben. Die Nachbarin muß nun den folgenden Buchstaben sagen, von welchem sie denkt, daß er in das gedachte Wort paßt; also z. B. die erste hat B. gesagt, die nächste sagt E., die darauffolgende R. „Nun kann nur Berlin gemeint sein“, denkt die vierte und — muß ein Pfand geben, denn die erste erklärt, daß sie eine andere Stadt im Sinn habe; so sagt die nächste G., wieder die nächste E. Nun wird es wieder zweifelhaft, denn alle denken jetzt an Bergedorf, während die erste Bergen in Norwegen meinte. Wer nun ein wenig schlau ist, wird die anderen Mitspielenden leicht in Verlegenheit bringen können und recht viele Pfänder sammeln, die dann eingelöst werden müssen.

433. **Der Advokat.** Dieses Spiel muß von einer ungleichen Anzahl Mädchen: sieben, neun, elf usw., gespielt werden, damit eine für die Rolle des Advokaten übrig bleibt, nachdem sich die andern in Paare verteilt haben.

Dann muß sich die Gesellschaft in zwei Reihen setzen, so daß jedes Mädchen ein Gegenüber hat. Der Advokat geht nun zwischen beiden Reihen hindurch und richtet nach Belieben an diese oder jene eine Frage, worauf immer die der Angeredeten gegenüber Sitzende antworten muß. Gibt ein kleines Mädchen unvorsichtigerweise selbst die Antwort, statt für sich die Antwort erteilen zu lassen, so muß es ein Pfand geben; ebenso das unaufmerksame Gegenüber.

434. Das Häkchenspiel. Bei diesem Spiele bedarf man vieler feiner Stäbchen aus Elfenbein oder Holz, die aus einer Büchse auf den Tisch geschüttet und mit einem Häkchen sorgfältig einzeln hinweggehoben werden. Wer dabei ein anderes Stäbchen berührt oder zum Bewegen bringt, muß das Häkchen der Nachbarin übergeben. Gewonnen hat diejenige, der es gelungen, die meisten Stäbchen zu erobern. — Es ist dies ein sehr empfehlenswertes Spiel, da es die



Fig. 277. Das Häkchenspiel.

Geschicklichkeit und Aufmerksamkeit der dabei Beteiligten übt.

435. Schitterbob. Die Gesellschaft muß einen Kreis bilden und folgende Zeilen müssen von jeder der Reihe nach ohne Zögern oder Verwechslung wiederholt werden :

„Es war ein Mann, der Mann hieß Kob;
 Er hatte eine Frau, die Frau hieß Mob;
 Er hatte einen Hund, der Hund hieß Bob;
 Sie hatte eine Katz', die Katz' hieß Schitterbob.
 „Bob“, sagte Kob;
 „Schitterbob“, sagte Mob.
 Bob war Kob's Hund;
 Mob's Katze war Schitterbob;
 Kob, Mob, Bob und Schitterbob.“

Wer sich beim Aussagen dieser Worte irrt, bekommt ein Stück Papier vorn ins Haar gedreht und muß ein Pfand geben. Erst nach Einlösung der Pfänder wird die Bestrafte von ihrem Haarschmuck befreit.

436. Der Teetisch. Die Kinder bilden einen Kreis, nachdem jede den Namen eines zum Teetisch gehörigen Gegenstandes angenommen hat. Diejenige, welche „Tee“ heißt, dreht sich, auf einem Fuße stehend, herum, indem sie sagt: „Ich bin der Tee, wer ist der Zucker?“ Der Zucker tut das Nämlche, indem er einen anderen Gegenstand ausruft, z. B. den Rahm. Wer nicht rasch antwortet oder wer den angenommenen Namen vergißt, zahlt ein Pfand.

437. Der Glücksbeutel. Man füllt einen aus Papier gefertigten Sack mit Bonbons und befestigt ihn freihängend, etwa zwischen der Türöffnung. Nun läßt sich jedes Mitglied der Gesellschaft der Reihe nach die Augen ver-

binden und nimmt einen Stock in die rechte Hand. So wird die Blinde in einige Entfernung vor den Sack geführt, den sie mit dem Stocke berühren soll. Sie darf dreimal versuchen, ob sie ihn trifft. Ist ihr dies nicht gelungen, so wird das Tasten von einer anderen übernommen. Wenn das Papier ein Loch bekommen hat und die Bonbons herausfallen, ist das Spiel zu Ende. Dann dürfen die kleinen Mädchen die herausgefallenen Süßigkeiten auflesen und sich wohlschmecken lassen.

438. Erstes, Zweites und Drittes. Dieses Spiel kann unter Umständen höchst komisch und lustig sein. Ein Mädchen geht aus dem Zimmer, während die anderen drei Personen nennen — Namen von Frauen oder Männern — nach Belieben. Ein Beispiel wird die Sache verdeutlichen. Die Gesellschaft hat Herrn Braun, Frau Schmidt und Herrn Robinson gewählt, worauf die Hinausgegangene wieder hereingerufen wird.

Laura fragt sie nun: „Was willst du mit deinem Ersten tun?“

Anna: „Ich will es in ein kostbares Spitzenkleid stecken.“

Johanna: „Was willst du mit deinem Zweiten tun?“

Anna: „Ich will ihm eine Reitpeitsche in die Hand geben.“

Flora: „Was willst du mit deinem Dritten tun?“

Anna: „Ich will es in warme Pelze wickeln und ihm eine kräftige Hühnersuppe kochen.“

Anna soll also Herrn Braun in kostbare Spitzen kleiden, Frau Schmidt eine Reitpeitsche in die Hand geben und Herr Robinson wird in warme Pelze gehüllt und bekommt eine kräftige Hühnersuppe gekocht. Manchmal werden auch berühmte Persönlichkeiten gewählt; so ließ z. B. ein kleines Mädchen Goethe Schnupftabak verkaufen, Ali Pascha das Haus kehren und Cato auf dem Seile tanzen.

439. Die Eigenschaften. Die Spielangeberin verteilt unter die übrige Gesellschaft verschiedene Eigenschaften, wie den Zorn, die Liebe, den Haß, das Mitleid usw. Dann setzt sie sich auf einen Stuhl und ruft eine nach der anderen herbei. Die Gerufene muß die ihr beigelegte Eigenschaft durch passendes Mienen- oder Gebärdenpiel ausdrücken. Kann sie dies nicht, so zahlt sie ein Pfand.

440. Die Vergleiche. Die Gesellschaft nennt der Reihe nach die Ähnlichkeit und die Unähnlichkeit zweier gegebener Dinge. So soll Zulchen z. B. mit einer Rose verglichen werden. Man sagt: „Ich vergleiche sie mit einer Rose. Beide sind frisch, aber die Rose ist von verletzenden Dornen umgeben, während Zulchen noch nie einem Menschen weh getan hat.“ Die Gesellschaft wird ohne Zweifel bald mehr und witzigere Vergleiche finden.

441. Pfänderauslösen. Wenn während des Spieles eine gewisse Anzahl Pfänder zusammengekommen sind, so ist es Zeit, sie auszulösen. Zu diesem Zwecke setzt sich eines der Mädchen auf einen Stuhl in der Mitte des Zimmers und läßt sich die Augen verbinden. Hierauf stellt sich ein zweites Mädchen mit den Pfändern neben die Blinde und fragt sie, indem es ihr ein Pfand nach dem anderen vorhält: „Was soll diejenige tun, der dieses Pfand ge-

hört?“ Die Blinde darf nach Belieben darauf antworten. Hier wollen wir eine passende Auswahl Pfänderauslösungen geben:

Sie soll eine Bildsäule machen. — Die Eigentümerin des Pfandes muß sich auf einen Stuhl in die Mitte des Zimmers stellen, und eine nach der anderen darf sie in irgend eine Stellung bringen, z. B. die erste nimmt ihre Hände und faltet sie über ihrem Kopfe, eine zweite legt ihre Arme hinten zusammen, eine dritte faltet dieselben über ihrer Brust — kurz, die arme Bildsäule muß alles mit sich geschehen lassen. Haben sämtliche Mädchen zum Scherze beigetragen, so steigt sie von ihrem Stuhle, und das Pfand wird ihr zurückgegeben.

Die Pfandeigentümerin muß sich mit Wasser tränken lassen, bis sie errät, wer ihr das Wasser reicht. Sie läßt sich die Augen verbinden und setzt sich auf einen Stuhl, worauf jedes Mädchen ihr einen Teelöffel mit Wasser in den Mund gibt, bis sie die Geberin richtig nennt. *)

Sie muß die Tonleiter ohne Pause oder falschen Ton auf- und abwärts auf La, La usw. singen.

Sie muß ein scherzhaftes Gedicht auffagen.

Sie muß fünf Minuten lang mäusehinstill mit ernstem Gesichte dastehen, möge die übrige Gesellschaft tun, was sie will.

Sie muß fünfmal rasch hintereinander einen Schnellsprechsatz sagen, ohne sich zu irren.

Sie muß in einer Ecke des Zimmers lachen, in der anderen weinen, in der dritten gähnen und in der vierten tanzen.

Sie muß eine Hand an der Stirn reiben und mit der anderen an die Brust klopfen, ohne die Bewegungen beider Hände einen Augenblick lang zu verwechseln.

Sie stelle sich in die Mitte des Zimmers und mache erst ein sehr trauriges Gesicht und gleich darauf ein sehr fröhliches.

Sie muß fünf Fragen beantworten, während eine andere ihr sanft unter's Kinn klopft.

Sie stelle an ein Mitglied der Gesellschaft eine Frage, die nur durch „Ja“ beantwortet werden kann. (Die einzig richtige Frage ist: „Wie wird J und a zusammen ausgesprochen?“)

Sie finde rasch ein Wort, das sich auf „Erbsen“ reimt.

Sie muß, ohne zu lachen, jedes Tier nachahmen, das ihr von ihren Mitspielenden genannt wird.

Sie muß ein Rätsel oder eine Scharade aufgeben.

Sie muß ein Rätsel oder eine Scharade raten.

Sie hüpfte auf einem Fuße viermal durch das Zimmer.

Sie muß ein Sträußchen binden, dessen Blumen mit den von der Gesellschaft genannten Buchstaben anfangen. Wenn diese z. B. R, L, B, R und A sind, kann sie die Rose, Lilie, Bergißmeinnicht, Nelke und Auster in das Sträußchen binden.

*) Dies darf jedoch nicht zu lange fortgesetzt werden.

Sie zähle von vierzig rückwärts, indem sie dabei immer die ungerade Zahl ausläßt.

Sie sage jeder eine Schmeichelei und eine Grobheit.

Sie singe ein Liedchen.

Sie muß sich auf einen Stuhl stellen und hier ohne zu lachen alle Grimassen machen, die ihr von der Gesellschaft befohlen werden. Etwas Unschickliches darf natürlich nicht verlangt werden.

Sie muß ein Solo tanzen.

Sie stecke sich durch das Schlüsselloch. (Dies geschieht, indem sie „sich“ auf ein Stückchen Papier schreibt und es dann durch das Schlüsselloch steckt.)

Sie schreibe elftausend, elfhundert und elf in Zahlen (12 111).

Sie teile „Zwölf“ so, daß die Hälfte „Sieben“ bleibt ($XII \frac{VII}{II}$).

Sie muß ein Gedicht mit zehn Buchstaben sagen: (G, i, n — G, e, d, i, c, h, t).

Sie sage rasch und ohne Anstoß das ABC rückwärts. „Z, Y, X usw.“

Sie sage einer aus der Gesellschaft fünf schmeichelhafte Sätze, ohne den Buchstaben L zu gebrauchen.

Sie muß mit einer Knabenmütze durch das Zimmer gehen und sie vor jeder abziehen.

Sie schieße ein Kaninchen. Zu diesem Zwecke werden der Eigentümerin des Pfandes die Augen verbunden und es wird ihr die Spitze des Zeigefingers geschwärzt. Dann befestigt man ein Stück weißes Papier an die Wand, stellt die Blinde in die Nähe und läßt sie mit ausgestrecktem Arme dreimal nach dem Papier fühlen. Gelingt es ihr, dieses schwarz zu machen, so wird ihr das Pfand zurückgegeben.

Sie muß durch das Zimmer gehen und in jeder Ecke ihren Schatten küssen, ohne dabei zu lachen.

Sie muß auf eine Zeile, die ihr genannt wird, einen passenden Reim finden.

Sie trete einem auf den Kopf (dies geschieht, indem sie sich einen Nagel in der Diele sucht, welchem sie auf den Kopf tritt).

Sie soll jeder in der Gesellschaft etwas Angenehmes wünschen.

Sie zeige einen Apfel, den niemand essen kann (einen gemalten).

Sie soll ihre größte Tugend und ihren größten Fehler nennen.

Sie wahr sage jemand aus der Stirn.

Sie muß ein Kunststück machen.

Sie soll Weltweisheit suchen, d. h. mit einer angezündeten Laterne in der einen und einem Stabe in der anderen Hand in den von der Gesellschaft gebildeten Kreis treten und vor drei verschiedenen Personen anklopfen mit den Worten: „Ich suche Weltweisheit.“ Nun erhält sie irgend einen guten Rat, z. B.: „Lerne fleißig“; „lies gute Bücher“; „höre auf das, was dir gute, kluge Leute sagen.“ Es können auch Scherze angeraten werden, z. B.:

„Du mußt den Finger an die Nase halten“, „dir ein besseres Licht anschaffen“, „eine Brille tragen“ usw.

Sie muß aus dem Glase trinken, ohne es zu berühren (mittels eines Strohhalms).

Sie nenne drei nützliche Pflanzen.

Sie muß ein brennendes Licht so stellen, daß die ganze Gesellschaft, nur sie selbst nicht, es sieht. (Sie hält den Leuchter auf ihren Kopf.)

Sie soll das Einmaleins rückwärts sagen.

Sie gebe an, was sie für das Beste in der Welt hält, und warum?

Sie muß Gassen laufen. (Die Gesellschaft stellt sich in zwei Reihen auf, durch welche die Bühlerin gehen muß, und jede Spielerin hat einen Plumpjack, womit sie ihr einen Schlag gibt.)

Sie soll sich selbst eine Strafpredigt halten.

Sie spiele durch Mimik ein Instrument, während eine andre den Takt auf ihrem Rücken schlägt.

Sie muß jeder Spielerin eine Frage beantworten.

Sie muß ihre Lebensbeschreibung scherzhaft zum besten geben.

Sie muß etwas erzählen, worin drei gegebene Wörter vorkommen.

Sie muß sagen, warum sie beim Spiele nicht besser aufgepaßt hat.

Sie mache vor jeder Spielerin ein zierliches Kompliment.

Sie muß fünf große Städte eines Landes nennen.

Sie muß fünf große Flüsse eines Erdteils nennen.

Sie muß fünf große Berge nennen.

Sie muß fünf große Seen nennen.

Sie muß fünf Meere nennen.

Sie soll zwanzig Produkte eines Erdteils nennen.

Sie soll drei berühmte Personen nennen.

Sie soll drei wichtige Begebenheiten aus der Geschichte erzählen.

Sie muß drei große Erfindungen nennen.

Sie muß ein Volk nennen und etwas aus seiner Geschichte mitteilen.

Sie muß ein Exempel aus dem Kopfe rechnen.

Sie muß mit geraden Füßen auf den Fugen einer Diele gehen.

Sie muß eine bestimmte Zeitlang etwas mit steifem Arm halten.

Sie soll einen Satz ohne „o“ sagen.

Sie soll mit ernster Miene dreinschauen und scharf achtgeben, daß alle Pfänder richtig gelöst werden.

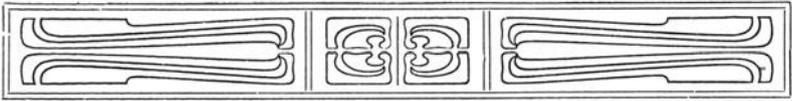
Die Eigentümerin des Pfandes soll zur Tür hinausgehen und so wieder hereinkommen, daß sie keinen Kopf mehr hat! (Sie geht hinaus und geht ganz ebenso wieder zurück; dabei erklärt sie, daß sie jetzt keinen Kopf mehr habe als vorhin, sondern eben nur noch den einen, den sie seit lange besessen.)

Es ist vielleicht 7 Uhr, der Pfandbesitzerin wird aufgegeben, sie soll jetzt zwischen 11 und 12 zur Tür hinausgehen. Steht sie ratlos,

so schreibt man 11 an den einen Türpfosten und 12 an den anderen, öffnet dann die Tür und läßt die Büßende richtig zwischen 11 und 12 hinausgehen.

Manchmal ist keine Zeit mehr übrig, die einzelnen Pfänder zu lösen; die Gesellschaft kann dann alle Pfänder auf einmal lösen, indem sie eine Sagenmusik veranstaltet, d. h. jedes Mitglied muß zu gleicher Zeit eine andere Melodie und andere Worte singen. Doch darf diese Musik nicht lange dauern.





Scherzhafte Drakelsprüche.

442. Eine sehr angenehme Unterhaltung in der Stube wie im Freien, in großer und kleiner Gesellschaft ist das Aufgeben und Beantworten nachstehender Drakelfragen. Die Inhaberin der Drakelfragen und Antworten richtet an ein Mitglied der Gesellschaft eine der hier folgenden zehn Fragen mit dem Bemerken, eine Zahl bis 25 zu nennen, nach welcher diese Frage beantwortet werden soll. Nun schlägt die Fragerin in der betreffenden Rubrik die gewählte Zahl nach und gibt die darauffstehende Antwort. Je launiger und sonderbarer diese Antwort ist, desto größer ist auch der Spaß, und trifft einmal eine Antwort, so ist dies wiederum Veranlassung zur Heiterkeit.

Mit den Fragen sowohl wie mit den Personen, an welche sie gerichtet sind, muß soviel wie möglich gewechselt werden. Ihr könnt auch eine kleine Abänderung vornehmen, wenn ihr die Antwort auf Kärtchen schreibt und sie von den Mitspielenden ziehen laßt. Das kann ebenfalls großen Spaß machen!

Was ist dir angenehm?

1. Auf der Turmspitze zu sitzen.
2. Wenn die Kirschen recht gut geraten.
3. Langweilige Plaudereien zu hören.
4. 20 Stuben, in jeder Stube 20 Rüde, in jedem Rode 20 Taschen, in jeder Tasche 20 Äpfel.
5. Eine recht lange Nase.
6. Recht lange Ferien.
7. Das Gelingen guter Vorsätze.
8. Einige Hundert Bratwürste, um die Gesellschaft damit zu traktieren.
9. Ein schwarzer Schnurrbart.
10. Bei einer Erbschaft bedacht zu sein.
11. Auf einem Berge von einem Platzregen überrascht zu werden.
12. Wenn am Abend eine recht schauerliche Geschichte vorgelesen wird und das Licht geht dabei aus.
13. Recht schöne Geschichtsbücher.
14. Mit der Nase in den Schnee zu fallen.
15. Wenn der Wind den Strohhut wegweht.
16. Von Freundinnen nicht vergessen zu werden.
17. Wenn mich andere lieb haben.
18. Eine Schlittenfahrt im Tauwetter.

19. Wenn wir alle recht lustig sind.
20. Wenn ich Plumpsackschläge austheilen kann.
21. Etwas Naseweisheit zu besitzen.
22. Mich wie ein Mops zu langweilen.
23. Meinen Eltern Freude zu bereiten.
24. Recht lange schlafen zu können.
25. Mich in die Nase zu beißen, wozu ich mich auf einen Stuhl stelle.

Was ist dir (oder ihr) vorzüglich eigen?

1. Gern etwas Gutes essen.
2. Viel ausplaudern und wenig lernen.
3. Windmühlen in Pacht zu nehmen.
4. Anderen einen Spaß vorzumachen.
5. Einen Schneemann auf dem Rücken herumzutragen.
6. Auf dem Kopfe zu laufen.
7. Hin und wieder kleine Bänkereien anzustiften.
8. Häuser einzureißen und Sammlungen von Müdenzungen anzulegen.
9. Das Butterbrot auf der verkehrten Seite zu essen.
10. Die Füße unter dem Arme herumzutragen.
11. Fürchterlich aufschneiden.
12. Im Schlafe französisch zu plaudern.
13. Immer das Kleid schief anzuziehen.
14. Bisweilen gerade dasjenige zu prophezeien, was nicht eintrifft.
15. Das Meer in Brand zu stecken.
16. Die Donau in ihrem Laufe aufzuhalten.
17. Dreißig „Plastersteine“ auf eine Mahlzeit zu essen.
18. Für einen Konstantinopolitanischen Dubelsackspießergesellen gehalten zu sein.
19. In gefüllten Mehlsäcken herumzuspazieren.
20. Mich freuen, wenn andere glücklich sind.
21. Mir einzubilden, ich sei in Arkadien geboren.
22. Immer den Mund vornweg zu haben.
23. Ungeheure Eitelkeit und wenig Bescheidenheit.
24. Mit der Tür ins Haus zu fallen.
25. Stets ungelegen und zu spät zu kommen.

Was ist oder dünkt dir unangenehm (oder unschicklich)?

1. Auf die Nase zu fallen, wenn es gilt, ein zielreiches Kompliment zu machen.
2. Auf eine Frage nichts Gescheites antworten zu können.
3. Daß die Mädchen keine Pickelhauben tragen.
4. Daß mein Kanarienvogel schon für eine Ziege gehalten worden ist.
5. Einen Güterwagen verschlucken zu sollen, wenn er nicht von Marzipan ist.
6. Ein Tintenleck auf der Reinschrift des Arbeitsbuches.
7. In einem hohlen Baume mein Leben zubringen zu sollen.
8. Mit der Nase an einen Turm oder Laternenpfahl anzurennen.

9. Mich in die Zunge, statt in gedörrte Pflaumen zu beißen.
10. Mich unfreiwillig auf das Eis setzen.
11. Statt des Taschentuchs eine Haube aus der Tasche zu ziehen.
12. Statt des Streufandes das Tintenfaß über die fertige Arbeit zu schütten.
13. Statt in die Birne mich in den Daumen zu beißen.
14. Verfälschte oder räucherige Suppe täglich essen zu sollen.
15. Vor einem Korb Trauben zu stehen und davon nichts essen zu dürfen.
16. Während eines Wettlaufs einen Schuh zu verlieren.
17. Wenn Schnecken und Schildkröten anfangen wollen, Galoppade zu tanzen.
18. Wenn ich glaube, es sei Zucker, und stecke — Talg in den Mund.
19. Wenn ich zierlich tanzen möchte und drehe mich dabei herzlich schlecht um.
20. Wenn jemand so über meine Witze lacht, daß er nur mühsam wieder zur Besinnung kommt.
21. Wenn ich mit dem Kopfe durch das Glas des Fensters fahre.
22. Wenn mich im schönsten Deklamieren eine Wespe auf die Nase sticht.
23. Wenn mir beim Lachen eine Fliege in den Mund kommt.
24. Wenn mir ein Hund mein Besperbrot abhascht.
25. Wenn Ratten oder Mäuse in meinem Schlafzimmer Tanzübungen halten.

In welcher Stimmung befindest du dich?

1. Als ob dreißig Plumpsäcke meinen Rücken bearbeitet hätten.
2. Als ob es bis zu den Ferien recht lange daure.
3. Als ob ich Frau Staatsministerin zu werden demnächst Aussicht hätte.
4. Als ob ich Klavier spielen müßte, ohne eine Note zu kennen.
5. Auf dem Rücken eines Dromedars durch das Rote Meer zu reiten.
6. Etwas weineffigsauerecklig.
7. Ganz in der deinigen.
8. Hottentottenhaft heiter!
9. Ich bin so gestimmt, daß ich an einer Käsemusik Vergnügen finde.
10. Jeder aus der Gesellschaft einen Kuß zu geben.
11. In der einer verwünschten Prinzessin aus Burtehude, wo die Gänse Haarbeutel tragen und die Enten Perücken.
12. In einer Laune, daß ich „Didelbunbei, hoppsasa, viva!era!“ singen könnte.
13. In nachtwächterschläfriger.
14. In walfischtraniger Meeresstimmung befinde ich mich.
15. Mohikanermäßig traurig!
16. Nicht so seelenvergnügt wie am Weihnachtsabend.
17. So, daß ich fürchte, vor Grimm möchten mir die Höpfe zu Berge stehen.
18. So hüpfertich, als wenn Milpferde und Paviane Polka tanzen wollten.
19. Total pflaumenmusbaumkuchentortenmixpickleschokoladenschmeckerlich.
20. Wie ein Laubfrosch, wenn ihm die Sonne auf den Rücken brennt.
21. Wie die Prinzessin in den „Sieben Raben“.

22. Wie ein Schneemann bei Tauwetter.
23. Wie ein Töpfer, der sich in seine Geschirre gesetzt hat.
24. Wie eine, welche nicht weiß, ob sie lachen oder weinen soll.
25. Wie es eben die Umstände mit sich bringen.

Was wünschst du?

1. Alle Sprachen zu verstehen, ohne die Mühe zu haben, sie zu erlernen.
2. Bei jedem Schritt einem Glücklichen zu begegnen.
3. Bisweilen eine Nachtigall zu sein.
4. Daß du deine Fragen bei den Mondbewohnern anbrächtest.
5. Daß du zählen müßtest, ob es mehr Sandkörner oder mehr Wassertropfen in der Welt gibt.
6. Daß ich erlebe, wie es einer zumute ist, welcher in Wirklichkeit einmal gebratene Tauben in den Mund fliegen.
7. Daß ich in einen Pfannkuchenberg verzaubert wäre.
8. Daß jedes unnötige Wort, das ich spreche, mich auf der Zunge jucke.
9. Den Wünschen meiner Freunde zuvorzukommen.
10. Dich einmal recht in Verlegenheit bringen zu können.
11. Dreierlei täglich: 1. Was gut schmeckt; 2. was noch besser als gut schmeckt und 3. was am besten schmeckt.
12. Einen Spaziergang durch das Mondgebirge zu machen.
13. Es möchten Aprikosen und Maulwürfe im nächsten Jahre gut geraten.
14. Heute Mittag etwas Senf zum Rindfleisch.
15. In einem Luftballon der Sonne einen Besuch abstatten zu können.
16. Kalifornien in meiner Tasche zu haben.
17. Mich nie durch eine Antwort lächerlich zu machen.
18. Mich stets in einer Gesellschaft so wohl wie heute zu befinden.
19. Nie mehr Tadel zu verdienen.
20. Aschenbrödel's gläserne Pantöffelchen.
21. So viel, daß ich's nicht sagen kann, und würde ich noch zehnmal so alt wie Methusalem.
22. So viel Jahre alt zu werden, wie alle Menschen zusammen sind.
23. Unüberwindlich im Lernen und Arbeiten zu sein.
24. Was ich brauche und täglich einen Pfennig darüber.
25. Zu wissen, ob alle Berge unsrer Erde, übereinander gestellt, wohl bis zum Himmel reichen.

Was kommt dir als eine Seltenheit (oder Sonderbarkeit) vor?

1. Beständigkeit des Glücks und Bescheidenheit im Glücke.
2. Daß der Bär im Winter sein Fell nicht umdreht.
3. Daß der Wind deine Nase noch nicht weggeblasen hat.
4. Daß die Sonne nicht auch zuweilen bei Nacht scheint.
5. Daß nur Vögel fliegen können und nicht auch Meerfassen.
6. Daß du dir deine Nägel nicht pflirsichblütenfarbig lackieren lässest.

7. Daß ich durch meine Antwort nicht allgemeines Lachen errege.
8. Daß man im Winter nicht täglich baden geht und im Sommer nicht Schlittschuh läuft.
9. Daß man sich die Haare nicht weichenblau färbt.
10. Daß so viele sich darüber Sorge machen, was man von ihnen denkt.
11. Daß dein außerordentlicher Verstand nicht von jeder anerkannt wird.
12. Daß meine Gedanken immer noch für etwas andres Raum haben, als zu dem Wunsche, täglich Schokolade zu trinken oder Gänsefettbemmchen zu essen.
13. Daß man mir nicht glaubt, ich könnte das Tintetrinken nicht vertragen.
14. Daß Mond und Sterne immer nur abends aufgehen.
15. Daß du durchaus nicht Eismilch trinken und Pferdefleisch essen willst.
16. Daß niemand Lust hat, mich für die Klügste unter euch allen zu halten.
17. Daß wir nicht auf dem Kopfe rennen, wenn sich die Erde dreht.
18. Es wäre sonderbar, mich in deiner Gesellschaft nicht wohl zu befinden.
19. Mir bei meinem Fleiß die Hände nicht schon abgearbeitet zu haben.
20. Von mir zu verlangen, ich solle auf einem Altweiberfommergebebe (Spinnewebe) auf und nieder fliegen.
21. Wenn die Elefanten anfangen, die Pyramiden heraufzuspazieren.
22. Wenn ein Mädchen nicht plaudert.
23. Wenn ich ja einmal keinen Appetit hätte.
24. Wenn man seine Schularbeiten ein Jahr voraus fertig macht.
25. Weshalb beim Tanzen nur die Füße gebraucht werden.

Was kann Anlaß zu künftigem Glücke für mich sein?

1. Das Einfallen eines Rathhausturmes.
2. Das Tragen einer feuerroten Perücke.
3. Das Versetzen der Heringe in den Rhein.
4. Der Genuß von Kleister aus feinstem Gänsefett und Sago.
5. Der tägliche Genuß von Lebertran und Rosinen.
6. Ein beharrlicher Wille und ein rascher Entschluß.
7. Eine recht dicke Tante.
8. Ein Zopf vorn statt hinten.
9. Ein Stockschnupfen oder die Kunst des Bauchredens.
10. Häufiger Genuß von Nachtigallen- oder Papageienzungen.
11. Leidenschaft für Zuchtenleder.
12. Tägliches Essen von einigen Duzend Talglüchten.
13. Wenn du dir hundert Jahre lang ein Duzend Katzen halten kannst.
14. Wenn du als Wetterfahne auf die Welt gekommen wärst.
15. Wenn du dich bequemmst, Tag und Nacht deinen Strohhut zu tragen.
16. Wenn du dich täglich einige Stunden in einen Papagei verwandeltest.
17. Wenn du verstehst, mit Leichtigkeit in einen sauren Apfel zu beißen.
18. Wenn du eine Zeitlang beim Spaziergehen den Kopf zu Hause ließe.
19. Wenn du einen Haifisch abrichten könntest, Milch zum Frühstück, Rindfleisch mit sauren Gurken zu Mittag und abends Alizarintinte zu sich zu nehmen.

20. Wenn du mit einer Menagerieführerin nach Grönland zügest.
21. Wenn du so viel Zeit übrig hast, um hundert Jahre lang auf den günstigsten Augenblick zu warten.
22. Wenn du suchtest, Patin einer kleinen Eskimo-Prinzessin zu werden.
23. Wenn du dich nur mit Hummer, Lachs und Värenschenken ernährtest.
24. Wenn du täglich einen Topf saurer Milch zu Markte zu tragen hättest.
25. Wenn du auf Stelzen über die Straße und in die Schule humpeltest.

Wozu hast du Vertrauen?

1. Auf deine Bereitwilligkeit, mir etwas vorzuzulunkern.
2. Daß deine schlechten Witze doch noch einmal Blitz, Donner und Einschlag herbeiziehen können.
3. Daß dir das viele Fragen doch noch langweilig wird.
4. Daß du mich nicht so leicht in Verlegenheit setzen werdest.
5. Daß einem Schneider nicht einfällt, Wagenräder zu machen.
6. Daß die Sonne nicht leicht um Mitternacht scheinen wird.
7. Daß man bei dreißig Grad Hitze nicht zu frieren braucht.
8. Einmal noch eine wichtige Person zu werden.
9. Mich in dieser Gesellschaft nicht zu langweilen.
10. So schön zu singen, daß Nachtigallen vor meinem Gesange erröten.
11. Während jeder Jahreszeit reife Kirschen zu essen.
12. Daß man mir einen grünen Negerkutschner und blau angestrichene Läufer halten und mich sechsspännig mit Kamelen zur Tanzstunde fahren lassen wolle.
13. Daß die Kamtschadalen uns das Trantrinken beibringen.
14. Daß du dich in Tinte badest und mit Streusand abseiffst.
15. Daß es dir gelänge, die Tulpen so wohlriechend zu machen wie Rosen.
16. Zu allem, wenn ich dabei nicht die gute Laune und den gesunden Appetit verliere.
17. Zu Aschenbrödel's kleinem Füßchen und seinem goldenen Schuh.
18. Zu deinem Mundwerk, das wie eine Windmühle in Bewegung ist.
19. Zu dem Sprichwort: Heute mir, morgen dir.
20. Zu einem starken Schneegestöber, aber nur, wenn ich im Bett liege.
21. Zu Pumpernickel, Nürnberger Staatslebkuchen und Baseler Leckerli.
22. Zu einer Brieftasche mit Einhundert-Markscheinen.
23. Zu Mondscheinlattichsalat mit Speckflößen.
24. Zu zwei Cervelatwürsten mehr als zu einer.
25. Zum gesunden Schlaf eines ausgewachsenen Hamsters.

Was macht dir den größten Spaß?

1. Dein Gesicht zu sehen, wenn du Kaffee trinken willst und statt dessen gekochten Schnupftabak in den Mund bekommst.
2. Dich in Holzpantoffeln, Pelzhandschuhen, einem Rock von Sackleinswand und einer Mütze aus Seehundsfell von Stolpe nach Danzig schnell laufen zu sehen.

3. Dich am Rode halten zu wollen und deinen Ärmel in den Händen zu behalten.
4. Die Gewißheit, daß wir alle immer der Nase nachgehen müssen.
5. Gähnen zu müssen und dabei auf eine Nuß beißen.
6. In die Tasche greifen und darin statt Geld ein Loch zu entdecken.
7. In einem Wagen ohne Räder zu fahren.
8. Lachen zu müssen, wenn ich den Mund voll Wasser habe.
9. Mir an Eis die Lippen zu verbrennen.
10. Mit Ohr und Nase zu wackeln.
11. Rückwärts zu gehen und über einen Strohhalme zu purzeln.
12. Wenn ich einen Bäcker in einen Teigtrog fallen sehe.
13. Wenn die Bären anfangen, über Hühneraugen zu murren.
14. Wenn ich die ganze Gesellschaft vor Lachen Tränen vergießen sehe.
15. Wenn die Menschen miauen wie die Katzen und bellen wie die Möpfe.
16. Wenn du im Sommer mit Muff und Pelztiefeln und im Winter in leichtem Tarlatankleide und Strohhut mit mir spazieren gehen wolltest.
17. Wenn du wirklich einmal einen Witz fertig bekommst.
18. Wenn du beweist, daß du, statt Rosen zu pflücken, gern in Dornen greiffst.
19. Wenn dir Hunger besser bekommt als gutes Essen.
20. Wenn ich einmal erleben könnte, daß ein Fisch gegen die Sonne fliegt.
21. Wenn es Mode wird, die Kleider verkehrt anzuziehen.
22. Wenn ich sehe, daß du deine Feder in Streusand statt in Tinte tauchst.
23. Wenn sich mir täglich Pflaumen auf einem Teller selbst präsentieren.
24. Wenn Leute sich selbst ohrfeigen oder nasenstüßern.
25. Wenn zwei an der Haustür sich umarmen wollen und dazwischen hinein ein Schornsteinfegerjunge von der Treppe stürzt.

Was gedenkst du zu unternehmen?

1. Auf einen Milchtopf zu fallen.
2. Allen zu sagen, was ihr heute nacht geträumt habt.
3. Alle Stecknadeln der Welt zu einer Pyramide aufzutürmen.
4. Aufzuseufzen, daß die Erde bebzt und die Sterne wackeln.
5. Das Licht der Sonne auszublafen.
6. Die alte Pelzmütze meiner Großmutter dir zum Geschenk zu machen.
7. Dir in einem Sandfasse eine Tasse Tee anzubieten.
8. Dir zu deinem Geburtstage eine Kiste Nachthauben zu schenken.
9. Durch das Eismeer zu schwimmen und aus sämtlichen Eisbergen einen Glaspalast zu erbauen.
10. Ich will probieren, das Weltmeer aus Riesengebirge zu tragen.
11. Ich will suchen, vier Wochen lang in einem fort zu schlafen.
12. In einer glücklichen Stunde die Sterne am Himmel zu zählen.
13. Mich dereinst als Luftschifferin anstaunen zu lassen.
14. Mich täglich auf dem Rüssel eines See-Elefanten zu schaukeln.
15. Mir anzugewöhnen, Philippine mit F. zu schreiben.
16. Mit den Füßen zu schreiben und mit den Händen zu laufen.

17. Mit dir um die Wette das Bratwurstessen mir abzugewöhnen.
18. Mit dir um die Wette Kanarienvögel auszustopfen.
19. Nichts zu unternehmen, was ich nicht ausführen kann.
20. Täglich Kamillentee mit Schweizerkäse als Mittagsbrot zu mir zu nehmen.
21. Trotz einem Schneider durch ein Nadelöhr zu kriechen.
22. Vielleicht einer jeden Freundin ein Sträußchen zu binden.
23. Zukünftig nur mit der einen Seite des Gesichts zu lachen.
24. Zu versuchen, ob ich das Gras nicht wachsen hören kann.
25. Heute nichts mehr zu unternehmen, denn alles muß ein Ende haben; also Ende gut — alles gut!

443. Hundert Sprichwörter zum Aufführen von Pantomimen und für andere Gesellschaftsspiele.

1. Aller Anfang ist schwer.
2. Allzuviel ist ungesund.
3. In vielem Lachen erkennt man den Narren.
4. Böse Gesellschaften verderben gute Sitten.
5. Das Werk lobt den Meister.
6. Der Krug geht so lange zu Wasser, bis er bricht.
7. Der Schein trügt.
8. Ehrlich währt am längsten.
9. Eine Hand wäscht die andere.
10. Eine Schwalbe macht keinen Sommer.
11. Ein gutes Gewissen ist ein sanftes Ruhetissen.
12. Ein jeder ist seines Glückes Schmied.
13. Es ist nicht alles Gold, was glänzt.
14. Gebrannte Kinder scheuen das Feuer.
15. Grobheit und Stolz wachsen auf einem Holz.
16. Gut Ding will Weile haben.
17. Hochmut kommt vor dem Fall.
18. Hunger ist der beste Koch.
19. Jung gewohnt, alt getan.
20. Keine Rosen ohne Dornen.
21. Lerne was, so kannst du was.
22. Morgenstunde hat Gold im Munde.
23. Müßiggang ist aller Laster Anfang.
24. Nach getaner Arbeit ist gut ruh'n.
25. Neue Wesen kehren gut.
26. Not bricht Eisen.
27. Strecke dich nach der Decke.
28. Stille Wasser gründen tief.
29. Treue Hand geht durchs ganze Land.

30. Unkraut vergeht nicht.
31. Unverhofft kommt oft.
32. Was du nicht willst, daß man dir tu', das füg' auch keiner andern zu.
33. Wenn das Eisen glüht, soll man's schmieden.
34. Wem nicht zu raten ist, dem ist auch nicht zu helfen.
35. Wer etwas kann, den hält man wert, den Ungeschickten niemand begehrt.
36. Wer nicht hören will, muß fühlen.
37. Wie man's treibt, so geht's.
38. Zeit bringt Rosen.
39. Gelegenheit macht Diebe.
40. Ein gutes Wort findet einen guten Ort.
41. Aufgeschoben ist nicht aufgehoben.
42. Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen.
43. Das Ei will oft klüger sein als die Henne.
44. Gesunder Mann, reicher Mann.
45. Geduld überwindet alles.
46. Keine Regel ohne Ausnahme.
47. Übung macht den Meister.
48. Unrecht Gut gedeiht nicht.
49. Williges Herz macht leichte Füße.
50. Frisch begonnen, halb gewonnen.
51. Wer Pech angreift, besudelt sich.
52. Wer A sagt, muß auch B sagen.
53. Wer den Heller nicht ehrt, ist des Talers nicht wert.
54. Wer zuletzt lacht, lacht am besten.
55. Es gehen viele geduldige Schafe in einen Stall.
56. Tue nichts Böses, so widerfährt dir nichts Böses.
57. Viele Köpfe, viele Sinne.
58. Wie die Alten fungen, zwitschern auch die Jungen.
59. Bet' und arbeit', so sorgt Gott allezeit.
60. Friede ernährt, Unfriede verzehrt.
61. Erst besinn's, dann beginn's.
62. Wie man sich bettet, schläft man.
63. Es ist nichts so fein gesponnen, es kommt endlich an die Sonnen.
64. Wer nicht arbeitet, soll auch nicht essen.
65. Immer heiter, Gott hilft weiter.
66. Wer sich leichtsinnig in Gefahr begibt, kommt oft darin um.
67. Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.
68. Was man nicht im Kopfe hat, muß man in den Weinen haben.
69. „Morgen, morgen, nur nicht heute!“ sprechen alle trägen Leute.
70. Wie du mir, so ich dir.
71. Was dem einen recht ist, das ist dem anderen billig.
72. Kommt Zeit, kommt Rat.
73. Geben ist seliger als Nehmen.

74. Bleibe im Lande und nähre dich redlich.
75. Was das Herz voll ist, des geht der Mund über.
76. Wo nichts ist, hat der Kaiser sein Recht verloren.
77. Unter den Blinden ist der Einäugige König.
78. Was lange währt, wird gut.
79. Was ich nicht weiß, macht mich nicht heiß.
80. Laß deine Rechte nicht wissen, was die Linke tut.
81. Der Weg zur Hölle ist mit guten Vorsätzen gepflastert.
82. Mitgefangen, mitgehungen.
83. Salz und Brot macht Wangen rot.
84. Spare in der Zeit, so hast du in der Not.
85. Alles zu seiner Zeit.
86. Durch Schaden wird man klug.
87. Wer den Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen.
88. Wie die Arbeit, so der Lohn.
89. Viele Köche verderben den Brei.
90. Kleider machen Leute.
91. Undank ist der Welt Lohn.
92. Blinder Eifer schadet nur.
93. Bescheidenheit — das schönste Kleid.
94. Der Klügste gibt nach.
95. Wie man in den Wald schreit, so schallt es wieder heraus.
96. Neid bringt Leid.
97. Wählen macht Quälen.
98. Der Horcher an der Wand hört seine eigne Schand'.
99. Reden ist Silber, Schweigen ist Gold.
100. Ein Sperling in der Hand ist besser als zwei auf dem Dache.

Rätsel, Scharaden und andere Sprachscherze.

444. Ich sage dir nicht, was ich dir sage,
Sondern ich sage dir, was ich dir sage,
Damit du mir sagst, was ich dir nicht sage.
(1211116 806)

445. Zwei sind's, die nebeneinander stehn
Und alles gut und deutlich sehn,
Nur immer eines das andre nicht,
Und wär' es beim hellsten Tageslicht,
(1111116 116)

Nun hab' ich es dir vorgetragen,
 Es dir gelegt erstaunlich nah,
 Doch wirfst du mir das Wörtlein sagen,
 So ist es plötzlich nicht mehr da.

(13111111 808)

460. Setz' noch ein Haus in eine Stadt,
 Die viele schöne Häuser hat —
 Und ein gar lustiger Kumpan
 Sieht dich mit Schelmenaugen an.

(11111111111111111111)

461. Ich bin ein Gast, der stets willkommen,
 Den Eintritt wehret niemand mir;
 Doch bin ich oft kaum aufgenommen,
 So zeigt man mir schon die Tür.

Man jammert, wenn man mich entbehret,
 Mich wünscht der Bettler wie der Lord,
 Doch der am meisten mein begehret,
 Der scheidt mich oft am schnellsten fort.

Dem einen dien' ich nur zu Freuden,
 Dem andern helf' ich aus der Not,
 Bewahre wohl vor Sorg' und Leiden,
 Doch keinen schütz' ich vor dem Tod.

(11111 808)

462. In einem großen weiten Garten
 Weiß ich ein kostbar Kräutchen stehn,
 Und willst du's haben, fein zu warten,
 So mußt du's eifrig suchen gehn.

Das ist nicht leicht! Hast du's gefunden,
 So halt' es fest, versorg' es fein;
 Es liefert Salben für die Wunden
 Und guten Tee für manche Pein.

Hast viel Beschwerden du zu tragen,
 Pflück' von dem Kräutlein nur ein Blatt
 Und misch' es unter deine Plagen,
 Dann fühlst du dich nicht halb so matt.

Wenn auf der Stirne Runzeln liegen,
 Und wenn du stöhnst ein Weh und Ach,
 Mußt herzlichst nur am Kräutlein riechen,
 Und leichter scheint das Ungemach.

Es macht gar oft, daß schwere Taten
Mit leichter Mühe man vollbringt,
Ja, selbst manch Rätsel zu erraten,
Nicht ohne dieses Kraut gelingt.

(‘११११११)

463.

Es ist ein Riese, große Taten
Bracht' er auf dieser Welt hervor;
Es ist ein Zwerg, den unbeachtet
Der ärmste Bettler oft verlor;
Es ist ein Balsam für die Wunden,
Ein Gift, das oft getötet schon;
Es dient zur Züchtigung der Bösen,
Es ist dem Treuen süßer Lohn,

Es ist ein Bild, mit Kunst gemalt,
Es ist ein wunderbar Gewand,
Es ist 'ne Waffe, fein geschmiedet,
Es ist ein heilig Unterpfund;
Es ist ein Pfeil, der nur sehr selten
Das, was er treffen will, verfehlt;
Es ist ein Ding, das mit dem Körper
Den Geist aufs innigste vermählt.

(११०११ ११०१)

464.

Zu mir kommen ausgezogen
Reich und arm und groß und klein,
Und auch du bist mir gewogen
Und kehrtst häufig bei mir ein.

Warm hab' ich dich aufgenommen,
Oft gestärkt und oft erquickt,
Aber fühlte durch dein Kommen
Mich noch jedesmal gedrückt.

Gab ich dir, was du begehrtest,
Wurde ich von dir geslohn,
Doch nicht selten wiederkehrtest
Du am selben Tage schon.

Und doch wünschtest du zu scheiden,
Fühlst du dich an mich gebannt,
Aber gänzlich mich zu meiden,
Bist du schwerlich je imstand'.

Ich war lange auf der Erde,
Ehe du zur Welt gebracht,
Dennoch bin ich oder werde
Heute erst für dich gemacht.

Ohne Mühe zu entdecken,
Ist des Rätsels reicher Kern,
Denn du selber pflegst zu stecken
In dem Worte oft und gern. (1108 808)

465. Wie ist's doch so unendlich schwer,
Zu treffen jedermanns Begehr!
Denn mach' ich es dem einen recht,
So ruft der andre: „O, wie schlecht!“
Bin lebhaft ich, so sollt' ich ruhn.
Und wenn ich still bin, Taten tun!
Und weine oder heule ich,
So schilt man mich ganz sicherlich!
Ja glaubt ihr, ich treff' aller Sinn,
Wenn freundlich ich und heiter bin? (11108 808)

466. Ein brauner Prinz vom Mohrenlande,
Geboren in der Sonne Blut,
Geraubt, wer weiß von welcher Bande,
Und abgeschätzt wie feiles Gut,
Durchzog die Wüste auf Kamelen,
Hielt abends Rast im kühlen Zelt
Und hörte da im Kreis erzählen
Die schönsten Märchen von der Welt.
Verkauft wird er am Meeresstrande,
Man schiff't ihn ein, man löst ihn aus,
Nun gründet er im fernen Lande
Sich einen Thron in jedem Haus.
Die Feuer- und die Wasserprobe
Muß er bestehn, der edle Mohr;
Doch wie es siede, wie es tobe
Um ihn — er geht geklärt hervor.
Heil ihm! denn schon ist ihm gefunden
Die zart'ste Nymphe, weiß von Haut,
Und durch ein süßes Band verbunden
Wird ihm die anspruch'slose Braut.
So ratet nun, ihr kleinen Damen,
Der Nymphe und des Prinzen Namen!
(11108 808)

467. Durch Höll' und durch Himmel erklingt's wie ein Hauch,
Und im heimlichen Puls'schlag vernimmst du es auch:
Es schwebt bei den Horen zuvörderst im Reih'n,
Und was hoch ist und herrlich, das schließet es ein.

Aus der Höhe, der wehenden, winkt es dir zu
 Und es schärft sich im Licht und erstirbt in der Ruh!
 Dem Gedanken versagt sich's, nicht faßt's der Verstand,
 Doch in Blindheit ergreif's und du hast's in der Hand!
 Sanft schwellt's dein Gefühl und vollendet dein Ich
 Und zu Erz wird dein Herz, wenn es treulos entwich.

(„h“ २०५१११११ २०८)

468. Triffst du mich recht, so hast du falsch geraten,
 Und rätst du falsch, so triffst du mich aufs Haar;
 Man wird mich selten an Dukaten,
 An Silbermünzen oft gewahr. (५११११)

469. Ich kenne ein Bäumchen, gar fein und zart,
 Das trägt euch Früchte seltener Art;
 Es funkelt und leuchtet im hellen Schein
 Weit in des Winters Nacht hinein.
 Das sehen die Kinder und freuen sich sehr
 Und pflücken vom Baume und pflücken ihn leer.
 (२०५११११११ २०८)

470. Ohne daß ich Füße hätte,
 Gil' ich doch im schnellsten Lauf,
 Höre Tag und Nacht nicht auf
 Und bin doch fast stets im Bette. (५१११ २०८)

471. Bäume sind es, an denen ich hange,
 Tücher sind es, in denen ich prange,
 Bänder sind es, die ich halte,
 Blumen sind es, die ich entfalte,
 Wenn mich der Schöpferin Finger führt
 Und mein Stachel den Grund berührt. (२०५११ २०८)

472. Wir sind fünf Schwestern schlank und rund,
 Entspringen aus der Erde Grund;
 Stets hart, mitunter auch wohl spröde.
 Doch lohnen wir den regen Fleiß;
 Bei Mädchen ist von uns die Rede,
 Die ziehen uns bald an, bald aus
 Und tragen uns bald aus dem Haus;
 Die Knaben rühren uns kaum an.
 (२०५११११११ २०८)

473. Ich kenne ein Geschwisterpaar,
 So ungleich, wie noch keines war:
 Stets hell des Bruders Angesicht,
 Sein Auge strahlend Glanz und Licht.

Die Schwester zeigt nur düstre Mienen;
 Bedeckt mit einem dunklen Flor,
 Naht sie sich schwarz gleich einem Mohr.
 Auch sind sie nie vereint erschienen:
 Wenn sie sich zeigt, dann fliehet er,
 Und wenn er nahet, fliehet sie wieder,
 Denn niemals waren zwei Gemüter,
 So ungleich sich, wie sie und er.

(ἡρωϊκὸς αἰὼς οὐκ ἔστιν ἀδελφότης)

474. Mich verhüllet dunkle Tracht;
 Läßest du in Blut mich stecken,
 Wird' ich glänzender mich färben
 In des Purpurs heller Pracht.
 Suchst du mich, so forsche nur,
 Wo die kühlen Wellen schäumen,
 Doch auch in des Himmels Räumen
 Triffst du nächstlich meine Spur.
- (ἔσχατος αἰὼς)
475. Ich zeuge die Wahrheit, ich töte den Meid,
 Ich schaff' und vernichte, wie gestern, so heut',
 Und morgen, ja immer, wie Gott es gebeut.
 Ich führ' in die Näh' und in die Ferne
 Die Sonne, den Mond und die Sterne.
 Ich folg' und ich bleib' und ich fliehe von euch,
 Ich bin und ich leb' und vergehe sogleich.
- (ἡμεῖς οἱ)
476. Mein Körper ist von Kreuz und Sternchen voll,
 Doch weiß ich nicht so viel von guten Tagen
 Als meistens wohl die Herren,
 Die Kreuz und Sterne tragen,
 Man schafft mich bloß, damit ich leiden soll,
 Doch dünkt mich nie mein Schicksal bitter.
 Ich bin so redlich und so echt,
 Wie einst der alte deutsche Ritter,
 Der Damen Knecht.
 Ich lasse mich zerstechen und zerrigen,
 Um sie vor Wunden zu beschützen.
- (ἡμεῖς οἱ)
477. Kennst du den Mann, der nie ein Kind gewesen,
 Und dennoch stets der Kinder Freude war?
 Den Mann von kaltem, düstern, ernstem Wesen,
 Der doch noch nie erlebt ein ganzes Jahr?
 Sembärmlich steht er drauß im Schnee und Eise,

482. Drei Teile von je einer Silbe.

Die erst' und dritte
Schließt oft die Bitte,
Auf zweiter beginnt man mit zweifelndem Schritte.
Die Ganzen zappeln,
Sie kribbeln, krabbeln,
Doch bleiben auch stehen und scheinen zu babbeln.

(·uajwajk)

483. Zwei Teile von je einer Silbe.

Auf zitterndem Brett siehst du die erste stehn,
Siehst kühn sie über grause Tiefen gehn.
Doch mit der zweiten hüpfst das Mädchen munter. —
Sitzt sie am Faß voll edelem Burgunder,
Ist sie in sich gefehrt; sonst viel zerstreut,
Sogar schon in der frühesten Morgenzeit.
Was aus dem Ganzen kommt voll Leidenschaft,
Dem fehlt Vollendung zwar, doch nicht die Kraft.

(·fjaabvaz)

484. Zwei Teile von zwei und von einer Silbe.

Die ersten nimmt die Gärtnerin;
Nach letzter griff des Kriegers Sinn;
Das Ganze gibt der Unschuld Mund
Dem Richter in der ersten Stund'.

(·fjofjuaqwa)

485. Zwei Teile von je zwei Silben.

Das erste Paar spielt um des Mägdeleins Nacken,
Der Raucher bläst es aus gefüllten Backen.
Laß ab! Wie rührend auch dein Leiden spricht,
Das letzte Paar hört auf die Klage nicht.
Das Ganze lebt, als sei kein Goethe da,
Doch Schiller bleibt stets seinem Herzen nah.

(·agnvjjabvujk)

486. Zwei Teile von einer und von zwei Silben.

Gering, wie ich bin,
Ich sag' ohn' Überhebung:
Zur nächsten Umgebung
Der Kaiserin
Gehört mein Kind,
Daß jeder lieb gewinnt.

Die erste setzt nach hinten,
So werd' ich schwinden;

Mich macht der Griff
 Zum kleinen Mann;
 Doch kleiner bleibt das Schiff,
 Mit dem ich fahren kann.

(‘aagɔaunʷg)

487. Die erste ist der Freundschaft Zeichen,
 Wenn bieder wir die Hand uns reichen;
 Doch mögen wir es gar nicht leiden,
 Wenn derb es kommt von andern Seiten.
 Die zweiten, laßt's uns nur gestehen,
 Wir alle an uns selber sehen.
 Das Ganze selten nur gebriecht
 Den Büchern — wohl auch diesem nicht.

(‘aʷhəʷpnaʷ)

488. Der Frühling, welcher alles weckt,
 Bringt auch mein erstes neu hervor;
 Bald wird davon das Tal bedeckt,
 Hört gleich sein Wachsen nicht das Ohr.
 Dich quält mein zweites Silbenpaar,
 Zwar quält's dich nicht das ganze Jahr,
 Allein zur heißen Sommerszeit,
 Da findet man es weit und breit.
 Das Ganze ist ein Vögelein —
 Wem fällt jetzt gleich sein Name ein?

(‘əpʷusʷaʷ)

489. Die beiden ersten nehen Flur und Wiesen,
 Erquicken dürres Feld und Land;
 Die beiden letzten dichten sonst zum Schießen,
 Eh' man das Pulver noch erfand.
 Das Ganze ist des Himmels schönste Pracht,
 Blikt heller Sonnenschein durch feuchter Wolken Nacht.

(‘aəɔəʷəʷ)

490. Aus Vogel- und aus Menschenfehlen
 Kommt's erste Paar oft schön;
 Das dritte darf dem Kind nicht fehlen,
 Will es zur Schule gehn.

Das Ganze nimm, wenn Glocken rufen,
 Stimm' ein im vollen Chor;
 Es hebt zu Gottes Gnadenstufen
 Dich andachtsvoll empor.

(‘pʷnqʷusʷəʷ)

491.

Rätsel.

Mit Gleichmut und mit stoisch ernstern Zügen
 Begleite ich die kummervolle Zeit,
 Die frohen Tage seh' dahin ich fliegen
 Und gebe kalt auch ihnen das Geleit.

Mit strenger Mahnung leb' ich dir zur Seite
 Und lehre dich des Augenblickes Pflicht,
 Doch sprech' ich immer nur von heute,
 Vergangenheit und Zukunft nenn' ich nicht.

So treu ich dir auch meinen Rat erteile,
 Du blickst auf mich nur flüchtig dann und wann;
 Wenn ich, ermüdet, ausruh' eine Weile,
 So spornst du mich zu neuem Eifer an.

Mit einem Dolch zielst du mir nach dem Herzen
 Und tauchst ihn tief in meinen Busen ein,
 Nicht achtend so viel unverdienter Schmerzen,
 Verlängerst du bedächt'ig meine Pein.

Doch läßt die Strafe schnelle mich gesunden.
 Gibt mir noch einmal meiner Jugend Glück,
 Verdoppelt die mir zugemess'nen Stunden
 Und führet Kraft und Lebensmut zurück.

Obwohl ich eine Kette meist muß tragen,
 So geh' ich ungehindert doch und frei,
 Doch neu entflammt dein Zorn — du läßt mich schlagen
 Und horchst begierig auf mein Klageschrei.

(1911 213)

492.

Immer hab' ich Fuß und Rücken,
 Auch ein Haupt besitz' ich meist,
 Und da mich oft Kronen schmücken,
 Spricht man viel von meinem Geiſt.

Manche Lieder der Poeten
 Preisen mich und grüßen mich.
 Meine besten Freunde treten
 Meist mit ihren Füßen mich.

Doch viel Schlimm'res muß ich leiden
 Und erdulden noch weit mehr,
 Denn in meinen Eingeweiden
 Wühlt man schonungslos umher.

Meinem eignen Räte trauen
 Kann ich nicht, denn auf sein Wort
 Müssen mich die Knappen hauen
 Und mein Gut nimmt er mir fort.

Mehr und mehr werd' ich entledigt
 Meiner Schätze mit der Zeit,
 Doch was einst auf mir gepredigt,
 Bleibt ein Schatz in Ewigkeit.

(1833 133)

493.

Mein erstes und mein letztes soll ich geben?
 O weh mir Armen, denn du nimmst mein
 Leben!

Nicht soll dich's reuen, willst du meiner
 schonen:
 Mit meinem Dasein will ich ganz dir
 lohnen.
 Du darfst verzehren mich und mit Be-
 hagen
 Wirst du von meinem Wohlgeschmacke
 sagen.
 Doch wolltest nochmals du mich lassen
 leben,
 Bereichern mich sogar und mir noch geben
 Zum Schluß ein Zeichen, so erquicket
 Kühle
 Im Sommer dich, und auch im Winter
 fühle
 Durch mich Erquickung. Siehe, frohe
 Spiele
 Sie locken dich zu mir als ihrem Ziele.
 (ἔλα — λα)

494.

Des Ersten Schoß entstieg der Zweite,
 Nun liegen sie fortan im Streite.
 Das eine kommt, das andre geht,
 Solange diese Welt besteht.
 Von beiden Mächten rings umgeben
 Wogt auf und nieder alles Leben. —
 Indessen drängt gar arm und klein
 Mein Ganzes dort im Kämmerlein
 Ins Erste sich als Zweites ein.
 (ἴσχυις — ψυχῆ)

495.

Du Rätsellöser, besser
 Als Odip in der Fabel,
 Sag' an, was für ein Messer
 Sieht aus wie eine Gabel?
 (ἰσχυρὸν — ψυχή)

500.

Bist du vorwärts in mir,
 Bist du rückwärts bald unter mir,
 Bist du vorwärts fern von mir,
 Bist du rückwärts oft auf mir.
 (ἔσχατον — ἔναον)

501.

Mein erstes ist ein Schmerzensruf,
 Mein zweites Gott im Himmel schuf,
 Mein Ganzes gehört zur Konchyliengruppe,
 Man ißt es vor oder nach der Suppe.
 (καρυήνη)

496.

Ein unschuldig Wörtlein, verlassen und
 einsam,
 Doch mächtig von Wirkung mit andern
 gemeinsam,
 Verbinde mit „geben“ es oder mit „zehren“,
 Mit „bauen“ und „reißen“, mit „füllen“
 und „leeren“,
 Mit „halten“ und „nehmen“, mit „kom-
 men“ und „gehen“,
 „Posaunen“, „marschieren“, mit „hor-
 chen“ und „sehen“,
 Verstärkend, verändernd wird dir es
 erscheinen,
 Ein Niese erwächst aus dem Zwerge, dem
 kleinen,
 Ja selber das kindlichste Blaubern und
 Lachen
 Vermagst mit dem Wort du zur Sünde
 zu machen.
 (ἔσχατον — ἔναον)

497.

Es geht, sobald du nicht willst schweigen,
 Und bleibt stehen, wenn wir streichen
 Ein einzig Zeichen;
 Ist das nicht eigen?
 (ἔναον — ἔσχατον)

498.

Nimm mir ein Nu
 Und ich bin ein Nu.
 (ἔναον — ἔσχατον)

499.

Im gleichen Buch
 Ich oft es sah,
 Born mit F,
 Hinten mit F.
 (ἔναον — ἔσχατον)

502. Sagt, Rechenmeister, mir bestimmt,
Wie man das Ganze schreibt,
Wenn man ein Siebentel mir nimmt,
Daß nur ein Achtel bleibt?
(ἑπτασέξαι ὀκτάσξαι)

Homonyme und Logogröphe.

Homonyme.

503. Beständig ist's in sich gefehrt.
Es ist früh morgens schon zerstreut.
Ein Werk ist's, das den Meister ehrt;
Ein Spiel ist's, welches Kinder freut.
(ἄσπασξαι)
504. Gehn Marie und Zolanthe
In dem Garten mit der Tante,
Spricht sie stets ein starkes Mein!
Rate, was der Grund mag sein?
(μαρία καὶ ζολανθε)
505. Wir tun es bei
Dem Papagei,
Und führen uns die Schritte
An unsres Freundes Haus vorbei,
Auch hier wohl als Visite.
(παπαγαίον)
506. Vertrau' ihm nicht, denn häufig ist es Lug.
Trau' ihm, denn sicher stellt er dich vor Trug.
(παρρησία)
507. Wir sind's gewiß in vielen Dingen,
Im Tode sind wir's nimmermehr.
Die sind's, die wir zu Grabe bringen,
Und grade diese sind's nicht mehr.
Wir sind's von Geist und Angesicht,
Und weil wir leben,
Drum sind wir's eben
Zur Zeit noch nicht.
(ἡμεῖς καὶ οὐκ ἡμεῖς)
508. Als Hauptwort zeigt es dir hienieden
Die Leiter, die zum Himmel führt;
Es stärkt den Menschen, gibt ihm Frieden,
Wenn er sein Teuerstes verliert.

Doch wird's zum zweiten sich gestalten
 Und änderst du der Silben Ton,
 Ist eine Mahnung d'rin enthalten
 Zu frommer Pflicht, die reich an Lohn.

(:12928 — 12928)

509. Ich bin ein Schmuck, bin mancher Wesen Zierde,
 Wer gern sich pudt, ergreift mich mit Begierde,
 In allen Farben kann ich spielend prangen,
 Und arm wie reich trägt oft nach mir Verlangen.

Obwohl kein Mund mir zu Gebote steht,
 Sag' ich doch viel, bin witzig und beredt.
 Ich bin ein klares, wandelbares Ding,
 Doch achte keiner mich wohl zu gering,
 Denn mannigfaltig ist mein stilles Walten,
 Auf meine Macht bau'n oft der Welt Gewalten.

Ich bin so leicht, daß Winde mit mir jagen,
 Und doch kann ich die schwersten Lasten tragen,
 Gar manches Werk allein auf mir beruht,
 Du siehst, ich bin zu allen Dingen gut.
 Ich diene jedem, der mich klug benützt,
 Zum hohen Flug auf meine Kraft sich stützt.

Doch will man Proben meines Könnens haben,
 Wird' oft in Stahl und Eisen ich begraben,
 Ein jeder kennt mich — alle brauchen mich —
 Nun, liebes Kind, schnell, schnell, errate mich!

(:12928)

510. Lang und groß und kurz und klein
 Stellt ein Wort sich bei uns ein.
 Lang und groß führt's uns zum Ort,
 Kurz und klein weist es uns fort.
 Lang und groß bringt es uns nah',
 Kurz und klein ist's nicht mehr da.
 Lang und groß kann kurz und klein,
 Kurz und klein auch Großes sein.
 Unser Nachbar hat ein Buch,
 Das ich schon gar lange such';
 Lang und groß wandt' ich darauf,
 Und entschloß mich schnell zum Kauf;
 Da hört' ich von ungefähr,
 Daß es kurz und klein schon wär'.

Doch von lang und kurz kein Wort
Weiter geht an diesem Ort;
Denn der Leser, fällt mir ein,
Hat es sonst bald kurz und klein.

(·bau — baꝛꝛ)

511. Der Steuermann des Staates ist es gerne,
Dit hilft es, wenn die Wolken düster steigen;
Nicht der des Schiffs; ihm floh die Küste ferne,
Die freudig schon dem Blick sich wollte zeigen.

(·uabv)ꝑꝛaꝛꝛ)

512. Wer's wird, der macht sein Bündelchen zurecht,
Wer's ist, der läßt die Schlüssel weiter gehen,
Wer's tut, liebt einem Amte vorzustehen,
Und wer es macht, der machte es nur schlecht.

(·bꝛaꝛꝛ)

513. Wenn trocknes Wissen und blühende Kunst
Vom Zwist auch könnten lassen,
Mir bliebe doch der Statistiker Gunst,
Mich würden die Maler doch hassen.

(·uauꝑꝛaꝛaꝛꝛ)

514. Es bleibt es am Grabe der Weise;
Es ist es am Ringe der Stein;
Es wird es, fehlt's am Fleiße,
Am Ohr das Schülerlein.

(·ꝛꝑꝛaꝛ)

Logogryphe.

515. Mit ü des weisen Mannes Rat,
Für die Gedanken, wie für Wort und Tat.

Mit ẽ und Apostroph am End'
Etwas, das jeder Kaufmann kennt.

Mit ï ein Wesen milder Art,
Das sich doch gern mit Starkem paart.

Mit ü ein schrecklicher Tyrann,
Der, was er will, auch immer kann.

(·ꝛꝛꝛ — ꝛꝛꝛ — ꝛꝛꝛ — ꝛꝛꝛ)

516. Mit D zu Schutz und Trutz
 Der Schönheit ist es da;
 Kommst du ihm nah,
 Willst seine Macht du brechen,
 Wird es sich blutig rächen.
 Mit H dient es dem Streite,
 Es hält's mit dem Frieden,
 Es singt dir ein süßes Schummerlied
 Und ist doch der größte Störenfried.
 Mit K ein Ding, ob winzig klein,
 Kann's doch des Niesen Wiege sein.
 (uooy — uoog — uoog)
517. Mit einer Silbe ist's abgetan
 Und Flügel hat's am Leib,
 Mit a ist es ein wacker Mann,
 Mit u desselben Weib.
 (uqng — uqog)
518. Mit B Nicht jeder Mann kann es sein eigen nennen;
 Wer's hat, muß oft sich davon trennen.
 Mit S Es will gezwungen sein,
 Bald tut's des Feuers Kraft,
 Bald ist's das Wasser, das den Sieg verschafft,
 Bald auch ein bittend Wort allein.
 Mit P Ein halbes oft, ein Ganzes nie.
 (uogk — uog — uog)
519. Den vierten Teil der Bewohner der Welt,
 Erschlug ein Mörder, den jeder wohl kennt;
 Doch gib ihm vorn ein andres Zeichen,
 Dann muß dem Fluß der Mörder weichen,
 Der Vater Rhein, der nimmt ihn auf
 Nach einem vielgewundenen Lauf.
 (uogk — uog)
520. Es ist ein Vogel, der hier zu Land
 Und auch in Asien wohlbekannt;
 Er wohnt in der ganzen Welt,
 Sein Schlag sehr vielen wohlgefällt.
 Die Griechen zu Kämpfen ihn richteten ab,
 Er brachte einst viele Menschen ins Grab.
 Wenn man dem Vogel ein Sechstel nimmt,
 So bleibt ein Achtel, nun rate geschwind!
 (uogk — uog)

521. Ich bin des Herzens Wogenschlag,
 Wie mich ein Dichter nennt,
 Ein Zeichen weg und siehe da!
 Ein jeder leicht dich kennt.
 Und noch ein Zeichen nimm hinweg,
 Dann bin ich jedes Jahr
 Bei dir ein gern geseh'ner Gast,
 Nun kennst du mich, nicht wahr?
 (uajz — uajlo — uajloz)

522. Was ist das? — Es ist kurz, und wenn es länger wird, wird
 es kürzer — oder auch, wenn es kürzer wird, wird es länger.
 („aajny“ qun „aajny“ aajny aajny)

523. Wie groß ich sei, du mußt beschränkt mich denken,
 Ein Zeichen mehr, so kann mich nichts beschränken.
 (unvojz — unvojz)

524. Die Zukunft und Vergangenheit
 Im umfangreichen Kreis der Zeit
 Stellt in fünf Zeichen sich dir dar.
 Sey' die zwei letzten nun als Kopf,
 Nennst du mich edel bald, bald Tropf,
 Bald wert, bald allen Wertes bar.
 Oft tritt dein Fuß mich in den Staub;
 Oft glänze ich im goldnen Laub,
 In einem Diademe gar.
 Auch nenn' ich einen Ehrenmann,
 Der deutsch gedacht und deutsch getan,
 Und einstmals Deutschlands Retter war.
 (unvojz — unvojz)

525. Vier Zeichen bilden mich, Mit H dem Kreise gleich,
 Mit B verein'ge ich, Mit S sehr wasserreich,
 Mit M red' ich zu dir. Laß diese Zeichen fort,
 Mit H bin ich ein Tier. Bin ich ein Bindewort.
 (qun — qunz — qunz — qunz — qunz — qunz)

526. Mit D vorauf
 Sind's viel zu Hauf',
 Mit G
 Tut's weh,
 Mit L
 Macht's hell,
 Mit N erscheint,
 Was stets verneint.
 (npuu — npuz — npuz — npuz)

527. Damit ich sei, muß vor mir etwas sein,
Ein Zeichen weg, und jeder hat sein Sein.
————— (‘1000 — 1000)

528. Mit e ist's silbergleich,
Mit o gar mild und weich.
————— (‘000 — 000)

529. Kennst du den kleinen dreisten Mann,
Den Freund der Unnerion?
Er hat ein graues Röckchen an,
Der diebische Patron.

Zum Sängerbund gehört er gar
Der großen weiten Welt,
Ist frohen Mutes immerdar
Und singt, wie's ihm gefällt.

Doch nimmst du ihm ein Zeichen fort
Und setzest T dafür,
Flugs zeigt sich dann ein fremdes Wort
Als Rechnungsmünze dir.
————— (‘0000 — 0000)

Buchstabenrätsel.

530. Macht's auch dein Herz nicht ganz gefunden,
Ist's Balsam doch für seine Wunden,
Was dir mein ganzes Wörtlein sagt;
Wirst du von ihm ein Zeichen trennen,
Dann wirst du's staunend selbst bekennen,
Von ihm wird Eisen gar zernagt.

Und streichst du abermals ein Zeichen,
Dann macht es Mond und Sterne bleichen;
Dann ist's, was uns den Morgen zeigt.
Wirst du ihm auch sein drittes rauben,
Dann bleibt ein Laut, kaum wirst du's glauben,
Bei dessen Schall der Schwäher schweigt.
————— (1 — 1 — 1 — 1)

531. Mit i dir fern, doch siehst du mich entzückt,
Mit e dir nah, doch ewig dir entrückt.
————— (‘1111 — 1111)

Schlußrätsel.

532. Wie heißt das Mädchen im seidnen Gewand,
 Dess' Pracht sprichwörtlich geworden im Land?
 Ein Muster des Fleißes wie Bienen sind
 Ist freilich es nicht, das geschmückte Kind.

Es plagt sich mit Stricken den ganzen Tag
 Kein Stündchen, auch spinnt es nicht, lieber mag
 Es glänzen lassen im Sonnenschein
 Sein Kleid so köstlich, so fein und rein.

Verbrennt doch die scheinende Sonne nicht
 Ihm je sein liebliches, holdes Gesicht,
 Fehlt ihm doch die nötige Speise nie,
 Der gütige Vater ja liefert sie.

Und könnt' es arbeiten, es würd' es ja tun
 Und ließe die Händchen im Schoße nicht ruhn,
 D'rum, weil sie dir kräftig gewachsen sind,
 Gebrauche sie fleißig, mein liebes Kind!

Du darfst ja dafür auch spazieren gehn
 Und spielen; mein Mädchen muß ruhig stehn,
 Bis endlich mit feiner Sense der Tod
 Es mäht, dann folgt es dem Aufgebot.

Dann sinket in Asche sein prächtig Gewand,
 Das schöner wie Seide und Gold ihm stand,
 Dann ruft es dir noch vor dem Tode zu:
 Du reicher Mensch, was sorgest du?

(2118 218)

Homoionyme, Scharadoiden, Verdoppelungscharaden usw.

Unter diesen Namen sind vor mehreren Jahren neue Rätselscherze aufgetaucht, welche der Erfinder, Prof. Brentano, folgendermaßen erklärt:

Die Homoionyme sind mit dem Namen, so auch der Art nach den Homonymen verwandt. Liegen diesen Wörter zugrunde, die bei verschiedener Bedeutung gleichlautend sind, so gilt Ähnliches von den Homoionymen. Doch besteht hier ein kleiner Unterschied des Ausdrucks, wie z. B. zwischen Meineid und mein Eid, wo das Verbundene getrennt wird, oder zwischen Erlangen und erlangen, wo der Akzent wechselt, oder zwischen Nachtraben (Schmetterlingsart) und nachtraben, wo sich die Silben anders abgrenzen. Endlich gehören auch solche Wörter hierher, von denen das eine wie das Femininum des andern lautet, z. B. „der Herd“ und „die Herde“.

Ähnlich wie den Homoionymen die Homonyme, stehen die Scharadoiden den Scharaden nahe. Ihre Besonderheit ist nur die, daß sie die

Wörter nicht nach Silben, sondern willkürlich in Teile zerlegen, wie etwa das Wort „Eidotter“ nicht in „Ei“ und „Dotter“, sondern in „Eid“ und „Otter“.

Die Verdoppelungsscharade ist eine Abart der Scharade, die das Besondere hat, daß jeder der geschiedenen Teile erst verdoppelt seine Bedeutung gewinnt, wie solches bei dem Worte „Besuch“ einseitig bei der ersten Silbe der Fall ist (Webe!).

Die Verdoppelungsscharadoide verhält sich zur Scharadoide, wie die Verdoppelungsscharade sich zur Scharade verhält. Die meisten der hier folgenden Aufgaben sind dem Rätselbüchlein des genannten Dichters entnommen.

Somoionyme.

533. Läßt auf der ersten Silbe
Des Ganzen Ton du ruhn,
Dann ist es dir ein Mahnwort,
Den Armen Gutes zu tun.
- Doch lasse kurz die erste
Und lang die zweite nur sein,
Dann segnet dich der Arme
Und schließt ins Ganze dich ein.
(13939 — 13939)
534. Man schnürt, versiegelt, nagelt, streicht
Bei mir mit Papp' und Leim,
Doch ändre mir den Ton nur leicht,
So schmücket mich der Reim.
(5unqu3333 — 5unqu3333)
535. Im Felde tön' ich weich,
Hart an des Hauses Tor;
Dort bin ich hilfereich,
Hier lasse ich nicht vor.
(323 — 3553)

Scharadoiden.

536. Zwei Teile von je einer Silbe.
O Kind des Ganzen! sprach die Schweizerin
Zu ihrem Sohne, als er mußte scheiden,
Du ziehst ins flache Land zu fremden Menschen hin;
Stellt man das Erste nach dem Zweiten
So mög' des Guten Ganzes dich geleiten!
(13939 — 3333)

537.

Zwei Teile.

Die erste Hälfte rufen Zorn und Staunen aus,
 Die zweite sagt: Verschließe deiner Zunge Haus!
 Im Ganzen handeln wir gar unbesonnen oft,
 Drum wird mehr Zeit verloren als gewonnen oft!

(HVG 129 103)

538. Drei Teile, die ersten von je einer, die letzte
 von zwei Silben.

Wer rät', wie das Letzte im Glas, ein Schrei
 Und eine Soldatenportion dabei
 Ein Ort zum Essen und Trinken sei?

(uojvovvjaag)

539.

Zwei Teile von je einer Silbe.

Ihr kennt des Märchens Wolf, der Zicklein fraß
 Und dann zum Schlummer niedersank im Gras.
 Die Mutter kommt, vermißt die Kleinen,
 Befreit sie und füllt den Bauch mit Steinen.
 Das ist ein Kumpeln, Bumpeln in dem Magen!
 Freund Isgrim kann kaum sich weiter tragen,
 Bis er am Brunnen, wo er gierig trinkt,
 Das Gleichgewicht verliert und untersinkt.
 Nun wohl! Gleich schwer und unverdaulich auch
 Liegt, was das Ganze nennet, in dem Bauch.
 Doch führt es nicht zum Tode, nein, zum Heil;
 Von allen Folgen trifft das Gegenteil.

Das Erste ist ein Ebenbild der Erde,
 Sprach auch kein großer Künstler ihm das „Werde“,
 Nicht Ätherbahn, nicht Achsendrehung fehlt,
 Und Doppelkraft ist's, die den Flug befeelt.
 Der andre Teil, ein Auswuchs ist er zwar,
 Doch mindert er die Schönheit nicht, fürwahr!
 Ja, wer ihn hat — klingt's nicht zum höchsten Ruhme? —
 Nicht Gold, nicht Edelstein, nicht Pracht der Blume,
 Nicht Schönheit, welche Jungfrau schmückt und Mann,
 Ist, die nicht er in Schatten setzen kann.
 Nur wenn ihr denkt an Schönheit höherer Welten,
 Kann, was ich sage, nimmer gelten.

(HVVVG 'HJ 'VVG)

540. Zwei Teile von je zwei Silben.

Setzt' ich im Lenz zu Mittag
 Mich in des Gartens Flor,
 Schlug sonst der ersten Hälfte Lied
 Gar freudig an mein Ohr,
 Auch kamen Fink und Meise
 An meine zweite leise.

Doch nun ist mir verödet
 Der Garten und der Hag;
 Das ist, warum ich nimmermehr
 Das Ganze leiden mag,
 Und kann ich's, brech' in Stücke
 Das Werk ich seiner Tücke.

(ἄλληλοσπαστός 'ἄλλος 'ἕτερος)

541. Zwei Teile von einer und von zwei Silben.

Skaven in dem Ganzen reifet
 Nicht die Frucht des eignen Strebens;
 Doch wer ohne erste Hälfte
 Lebt die zweite seines Lebens,
 Wehe seiner Freiheit! wehe! —
 Lebt er doch noch mehr vergebens.

(ἄσπαστος 'ἄσπαστος 'ἄσπαστος)

Verdoppelungscharadoide.

542. „He! — laßt das Ganze und zweimal das Vierte
 Mir nicht so liederlich im Hofe stehn!“
 „„Verzeiht!““ entgegnete der Knecht dem Wirte,
 „„Auch gestern ist's und immer so geschehn!““
 „Zweimal das Erste!“ lacht der Grobian,
 „Du meinst, es sei bereits zweimal das Zweite?
 Nie wird zum Recht ein solcher Schlendrian,
 Und dich vor allen nehm' ich jetzt aufs Korn;
 Find' ich noch einmal lässig dich, wie heute,
 Zweimal das Dritte dann vor meinem Zorn!“

(ἄσπαστος ἄσπαστος ἄσπαστος ἄσπαστος ἄσπαστος)

Palindrome.

543. Was vorwärts über Main und Rhein
 Die Brücke hat gebaut,
 Soll ich dir's rückwärts sagen? — Nein!
 Du bist mir zu vertraut.

(ἄσπαστος ἄσπαστος)

544. Wer mit des Moses grauser Tat verband
Die Woge, die sein Arm in Blut verkehrte,
Mit ihr das halbe Tier, das in dem Land
Das blinde Volk wie einen Gott verehrte,
Der hat verkehrt, was hin und wieder rennt,
So daß es nur ein scharfes Auge kennt.
(¹418 '118 'qao18 'uoaqum18)
545. Durch mich wird Tugend schlechte Sitte,
Die Wahrheit wandelt sich in Trug:
Frech mach' ich die verschämte Bitte,
Zum Lören den, der weiß' und klug.

Und lebst du in gewölbtem Zimmer,
Gib mir nicht Zutritt zum Gemach!
Je mehr es groß ist, um so schlimmer,
Du ruffst beengt bald Weh! und Ach!

Nun wend' ich mich. Du wirst entdecken
Mich sicher — was entginge dir? —
Doch möcht' ich mich geschickt verstecken,
Daß du mich findest nicht in mir.
(¹18 'u11)
546. Philalethes spricht:
Fortschritt in Wissenschaft! einst meine Lösung war,
Was dunkel und verhüllt, es werde licht und klar!
Mathesis und Physik, Chemie, Biologie
Ergriff mit Eifer ich, und dann Philosophie;
Denn sie allein versprach, den Schleier mir zu heben,
Die Wurzel, die das Schloß der Wahrheit sprengt, zu geben;
Hier hofft' ich Antwort auf Woher? Wozu? und Wie? —
Doch grau und grauer ward mir alle Theorie.
Weh mir! was soll der Mensch, wenn er die Wahrheit mißt?
Nicht vorwärts will ich mehr, weil alles rückwärts ist!
(¹19918 'u9918)
547. Vorwärts am Menschenfuß, am Pferdehuf;
Rückwärts dem Schützen, Fährmann gilt der Ruf.
(¹1111 '818 '181111)
548. Auf was ich vorwärts ihm mein Geld gegeben,
Ward rückwärts mir der Freund, da ich es wollt' erheben.
(¹90111 '810111)

Füllrätsel.

Was unter der Rubrik Dal=Dal=Scherze verzeichnet ist, erscheint hier in schwereren Aufgaben als Füllrätsel. Die Beispiele sind gleichfalls dem geistreichen Büchlein des genannten Verfassers entnommen.

549. Die Pferde eines Kutschers wurden krank an den Füßen. Einer, der ihn im Vorübergehen klagend hörte, fragte nach dem Grunde. Man gab ihm zur Antwort, daß der Mann über seine Dal=Dal=Dal — Dal=Dal=Dal.
(‘aəiɪuəwɪ əəɪɪ uəwɪɪ)

550. „Was für ein schönes Tier Ihr da habt!“ sagte ich zu einem Schäfer. „So ist’s“, erwiderte er. „In Eurem Leben begegnet Euch kein Dal=Dal — Dal=Dal — Dal=Dal.“
(‘aəɪ əɪ əəɪəɪ əəɪəɪ)

551. Ein Rätsel, das jemand aufgegeben, beschrieb den Gegenstand ganz so, als solle er der Theebereitung dienen. Nur ein Punkt ließ sich nicht wohl damit vereinigen. Mit Recht sagte darum einer aus der Gesellschaft: „Wäre das eine nicht, das Dal=Dal=Dal=Dal — Dal=Dal=Dal=Dal.“
(‘əɪɪɪɪwəəəɪɪ əəɪɪɪ wəəəɪɪ)

552. Ein Mann aus Hindostan war erkrankt. Sein Arzt, gerade damit beschäftigt, ihm etwas zu verordnen, wurde plötzlich in dringender Hast abgerufen. So schnell er konnte, schrieb er sein Rezept zu Ende und folgte dahin, wo man seiner Hilfe wartete. Bald darauf wurde ihm gemeldet, der Asiatische sei, nachdem er kaum von der für ihn bestimmten Arznei gekostet, unter Konvulsionen verschieden. „Unseliger!“ sprach er da erschrocken zu sich selbst, „was hast du getan? Hast du dich vielleicht gar, indem du den Trank dem Dal=Dal=Dal=Dal=Dal=Dal — Dal=Dal=Dal=Dal=Dal=Dal?“
(‘əəəəɪɪɪəəə əɪəə əə uɪ ‘əəəəɪɪəəə əɪəə əəəə)

553. „Ihr werdet euren Hader doch nicht ewig wahren lassen? Geh, suche deinen früheren Freund auf!“

„„Nein!““ antwortete der Gemahnte, „„er war der beleidigende Teil; ihm wird es darum Dal=Dal=Dal — Dal=Dal=Dal.““
(‘əwəwəɪ nɛ ‘əwəwəɪnɛ)

554. Nach Amerika sehne ich mich nicht. Aber jener weite herrliche Weltteil, welcher der Ursprung unsres Geschlechts und die Wiege aller Kultur gewesen ist, er war schon meiner ersten Jugend Traum; und ich hoffe auch nicht zu sterben, bevor ich das Land meiner frühesten Dal=Dal=Dal — Dal=Dal=Dal=Dal.
(‘əɪɪɪɪ :əwɪ əɪɪɪwəəəɪɪ)

555. Einige europäische Fürsten sandten gelehrte Männer nach der anderen Halbkugel, um die Sitten und das Treiben jener fernen Völker zu beobachten. Und wirklich gelangte bald ein lehrreicher Bericht über das, was die Dal=Dal=Dal=Dal=Dal=Dal — Dal=Dal=Dal=Dal=Dal=Dal.
(‘əwəwəɪəəə əɪə uə əəɪə əəəəɪɪɪɪɪ)

556. „Erlauben Sie, daß wir Sie als Mitglied unseres Komitees aufführen? Arbeit sollen Sie keine haben, aber wenn man Sie auf der Liste findet, steigen die Beiträge um das Doppelte.“

„„Wie?““ entgegnete der Geladene, „„Ihr meint, es verdoppelt eure Dal=Dal=Dal — Dal=Dal=Dal?““ (заувѣгъ ипѣ двукратно)

557. Technisches Rätsel. Wie fängt man es an, um eine vollständig leere Lokomotive ohne Dampf in der Ebene 2 km weit laufen zu lassen? Zum Gelingen des Experiments ist es nötig, daß die Lokomotive vom Schuppen aus durch eine andere Maschine bis an den Ort geschleppt wird, wo sie ihren Lauf beginnen soll. Selbstverständlich erfolgt die Weiterbewegung nicht durch den Stoß der schleppenden oder vielmehr nachschleppenden Maschine.

558.

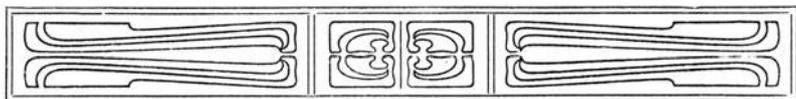
Arithmogryph.

1. Stadt in Spanien.
2. Flüsschen, bei dem die Gallier die Römer schlugen.
3. Reichsverweiser Alexanders des Großen.
4. Kanton in der Schweiz.
5. Raubvogel.
6. König von Sparta.
7. Holzart.
8. Stadt in Skandinavien.
9. Dichter.
10. Fluß auf der Halbinsel Morea.
11. Name eines bayerischen Königs.
12. Männlicher Name.
13. Fluß in Italien.
14. Stadt in England.
15. Männlicher Name.
16. Provinz in Rußland.
17. Großer Feldherr des Altertums.
18. Stadt in Frankreich.
19. Berühmte Stadt des alten Griechenlands.
20. Hauptstadt der Halbinsel Yuktan.
21. Stadt in Portugal.

Die Endbuchstaben müssen, von oben nach unten gelesen, Darius, König von Persien, ergeben.

559. „Wie viele Äpfel sind in diesem Korbe?“ fragte die neugierige kleine Minna.

„Wären es noch einmal so viel und ein halbmal und ein viertelmal so viel und noch einer dazu, dann wären es hundert.“ Wieviel waren es?



Verzierzeichnungen und Autographische Aufgaben.

560. Verzierzeichnungen. Wie es autographische Aufgaben gibt, so auch Zeichnungen, welche schwer zu erkennen sind. Hier sind drei derselben, die zu den verschiedensten Deutungen Anlaß geben, so wäre Nr.

1.



- A. Gut Friedrichs des Großen, oder
- B. Eine durchlöcherete Brezel, oder
- C. Ein mißrathenes Auge.

2.



- A. Ein Augenbrauenhaar des Herzogs Alba.
- B. Ich weiß nicht, was soll es bedeuten?
- C. Ein Komma.

3.



- A. Eine zerbrochene Glascheibe.
- B. Eine Landkarte.
- C. Eine verpfuschte Zeichnung.

In Gesellschaften oder am Familientisch kann aus solchen Versuchen eine kurzweilige Unterhaltung gebildet werden, indem jede anwesende Person eine undeutliche Zeichnung auf ein Blättchen Papier entwirft; oben steht die Angabe, welche leptomere Stelle umgebogen ist: die einzelnen Blättchen machen die Kunde, und jede muß ihre Mutmaßung schriftlich äußern, bis zum Schluß das Richtige entfaltel wird.

561. Autographische Aufgaben.

1.

Geld ist der beste Lehrer, der dich lehrt, dass
 man nicht reich werden kann, ohne zu arbeiten,
 und nicht reich werden kann, ohne zu sparen.
 Man muss sparen, um reich zu werden.
 Man muss sparen, um reich zu werden.
 Man muss sparen, um reich zu werden.

2.

Wegbringen Dinge wenig auf, die man gewinnen will.
 Man muss den Menschen lange Zeit geben, um sie zu gewinnen.
 Man muss den Menschen lange Zeit geben, um sie zu gewinnen.
 Man muss den Menschen lange Zeit geben, um sie zu gewinnen.
 Man muss den Menschen lange Zeit geben, um sie zu gewinnen.
 Man muss den Menschen lange Zeit geben, um sie zu gewinnen.

3.

Den nicht so viel zu wissen
 ist, als die große große Lärm
 — Worte schreiben ist ein
 — ne große große Lärm, als
 Worte reden. — Der Per-
 son Freund, der alle
 Freund. — In Hunger und
 giebt rein selbste Preis.

Obige Handschriften sind von drei bedeutenden Männern der Gegenwart.

Fast alle Gelehrten schreiben schlecht, und das schlimmste dabei ist stets, daß nach einiger Zeit die Urheber ihre eigene Schrift gewöhnlich nicht mehr lesen können. Als Nr. 2 einft vom Schreiber um Auskunft über ein unleserliches Wort gefragt wurde und der Autor nach langem Buchstabieren selbst nichts herausbringen konnte, gab er jenem das Blatt zurück mit den Worten: „Ich bin Schriftsteller und habe das Schreiben gelernt, Sie aber haben das Abschreiben gelernt; sehen Sie zu, wie Sie fertig werden!“

Wollen unsere Leserinnen nicht dem armen Schreiber helfen, obige Hieroglyphen zu entziffern?

562. Autographische Räffelsprung-Aufgabe. Über Ausführung der Räffelsprungzüge wolle man das nachlesen, was über das übliche Verfahren unter „Räffelsprung-Aufgaben“ mitgeteilt ist.



Fig. 278.

Diese 40 Felder enthalten die Namen von 16 Schriftstellern, und zwar mit ihren eignen Namensunterschriften. Zur Rechten stellen wir die sanftmütigen und elegischen, zur Linken die schwermütigen und satirischen. Da sich diese zwei Gruppen schon durch die Art der Schriftzüge unterscheiden, so wird man die Aufgabe leicht lösen können.

563. Geheimschrift.

Folgende Winke über das Verfahren bei der Lösung von Chiffreschriften, bei denen für die einzelnen Buchstaben bestimmte Zeichen substituiert sind, werden vielleicht für viele unserer Leserinnen nicht ohne Interesse sein.

Man suche vor allen Dingen die Vokale. Zu dem Ende ziehe man zunächst aus der geheimen Schrift alle Wörter aus, die nur aus zwei Buchstaben bestehen, und schreibe sie vor sich hin. Dann ermittle man die Wörter, welche vielleicht am Ende der einen und am Anfange der anderen Zeile so geteilt sind, daß auf der ersten Zeile nur zwei Buchstaben stehen. Einer von beiden muß ein Vokal sein. Aus den solchergestalt ausgewählten Wörtern und Wortteilen ziehe man diejenigen fünf Zeichen aus, welche zumeist darin vorkommen; es werden dies die fünf Vokale sein, wenn in

Mathematische Scherze, Aufgaben und Kurzweil.

564. Ein Duzend interessanter Zahlenwunder.

I. Die von einer Person in Sinn genommene Zahl namhaft zu machen.

Man lasse eine Person sich eine Zahl denken, dieselbe hierauf mit 2 multiplizieren, dann noch 5 dazu addieren, diese Summe wieder mit 5 multiplizieren, zu dem Produkt 3 addieren, das dadurch Erhaltene wieder mit 10 multiplizieren, dann noch 3 dazu addieren und von dieser Summe 150 abziehen. Aus dem nun verbleibenden Rest, den man sich angeben läßt, kann man die von der Person gedachte Zahl erraten. Wie?

Nachdem man sich das übrig Gebliebene hat angeben lassen, schneidet man, oder denkt man sich vielmehr die zwei rechts stehenden Dreien davon weg und zieht 1 von der übrig gebliebenen Zahl ab; was sich nun ergibt, ist die in den Sinn genommene und namhaft zu machende Zahl. — Z. B. die in den Sinn genommene Zahl sei

<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: right; padding-right: 10px;">9</td><td></td></tr> <tr><td style="border-top: 1px solid black; text-align: right; padding-right: 10px;">2</td><td>multipliziert</td></tr> <tr><td style="text-align: right; padding-right: 10px;">18</td><td></td></tr> <tr><td style="border-top: 1px solid black; text-align: right; padding-right: 10px;">5</td><td>addiert</td></tr> <tr><td style="text-align: right; padding-right: 10px;">23</td><td></td></tr> <tr><td style="border-top: 1px solid black; text-align: right; padding-right: 10px;">5</td><td>multipliziert</td></tr> <tr><td style="text-align: right; padding-right: 10px;">115</td><td></td></tr> <tr><td style="border-top: 1px solid black; text-align: right; padding-right: 10px;">3</td><td>addiert</td></tr> <tr><td style="text-align: right; padding-right: 10px;">118</td><td>multipliziert mit 10</td></tr> </table>	9		2	multipliziert	18		5	addiert	23		5	multipliziert	115		3	addiert	118	multipliziert mit 10	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding-right: 20px;">ergibt</td><td style="text-align: right; padding-right: 10px;">1180</td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="border-top: 1px solid black; text-align: right; padding-right: 10px;">3</td><td>addiert</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: right; padding-right: 10px;">1183</td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="border-top: 1px solid black; text-align: right; padding-right: 10px;">150</td><td>abgezogen</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: right; padding-right: 10px;">1033,</td><td></td></tr> </table>	ergibt	1180			3	addiert		1183			150	abgezogen		1033,	
9																																		
2	multipliziert																																	
18																																		
5	addiert																																	
23																																		
5	multipliziert																																	
115																																		
3	addiert																																	
118	multipliziert mit 10																																	
ergibt	1180																																	
	3	addiert																																
	1183																																	
	150	abgezogen																																
	1033,																																	

von diesem Rest die zwei Dreien abge schnitten und 1 von 10 abgezogen, bleibt die gedachte Zahl 9.

II. Welche Zahl hast du dir gedacht?

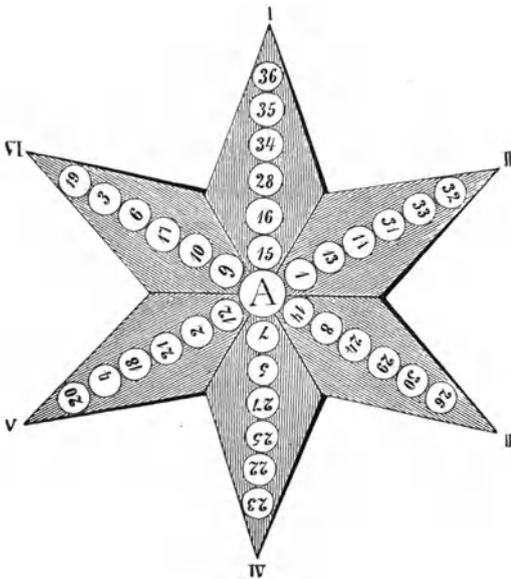


Fig. 279.

Auf eine ziemlich dicke Papiersorte schreibe ich die Zahlen 1—36, schneide sie dann entweder viereckig oder wie in nebenstehender Zeichnung, zirkelförmig aus, und bilde aus ihnen sechs Reihen in Form eines Sternes.

Nun bitte ich sechs Personen aus der Gesellschaft, sich zunächst mit an dem Spiele zu beteiligen, und ersuche jede einzelne derselben, eine Zahl zu wählen, und zwar derart, daß die erste Person eine Zahl aus der Reihe IA, die zweite eine aus IIA, die dritte eine aus IIIA, die vierte

aus IVA, die fünfte aus VA und die sechste aus VIA auswählt; ich bitte aber die Gesellschaft darum, die Zahlen genau zu merken.

Nun streiche ich die Zahlenreihen, jede für sich, zusammen und lege die sechs Zahlen, welche in der Anlage IA waren, so, daß sie im Kreise zunächst an den Mittelpunkt A zu liegen kommen und die 15 an ihrem vorigen Platze bleibt, für die 1 in der Reihe IA die 16, für die 14 der Reihe III die 28, an die Stelle der vorigen 7 der vierten Reihe die 34, an die Stelle der 12 in der fünften Reihe die 35, und endlich an den Platz der vorigen 9 in der sechsten Reihe die 36 aus der vorigen ersten Zahlenreihe zu liegen kommt, so daß also die sechs Zahlen der ersten Reihe IA in den sämtlichen sechs Zahlenreihen liegen und die erste Zahl an A in jeder Reihe ausmachen.

Ebenso verfährt man nun mit den Zahlen, welche in der Reihe II liegen, die man ebenfalls im Kreise herum verteilt. Mit Reihe III, IV, V und VI wird in derselben Weise verfahren. Der Stern sieht jetzt so aus:

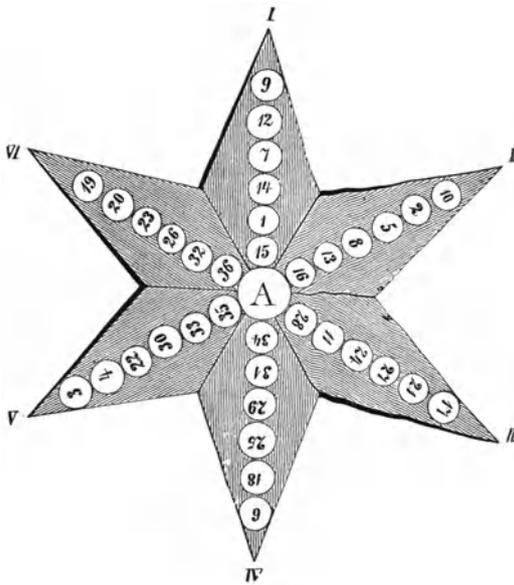


Fig. 280.

Soll ich dir nun sagen, welche Zahl sich jede der sechs Personen gemerkt hat? Ich wende mich zunächst an dich, die du eine Zahl aus IA gemerkt, und frage: In welcher Reihe liegt jetzt deine Zahl? . . . Gut, in dieser Reihe ist es die erste Zahl links an A.

Und deine gemerkte Zahl aus der Reihe II ist die zweite Zahl an A in der Reihe, in der sie sich jetzt befindet. Und deine Zahl aus der Reihe III ist in der Reihe, in der sie sich jetzt befindet, die dritte. Ebenso bei dir in der bezeichneten Reihe die vierte, bei dir die fünfte und bei dir die sechste.

III. Wer von 30 Rechenpfennigen den letzten wegnimmt, hat gewonnen.

Man vereinige sich mit einer Freundin dahin, 30 auf den Tisch gelegte Rechenpfennige sämtlich nach und nach so wegzunehmen, daß immer eine um die andere eine beliebige Anzahl, aber nicht über 6 Stück nehme, und bestimme, daß die zuletzt Wegnehmende gewonnen hat. Wie bringt man es fertig, dabei selbst zu gewinnen?

Um womöglich jedesmal zuletzt wegnehmen zu können, merke man sich vorerst folgende Regel, nach welcher allemal diejenige zuletzt wegnehmen wird, welche von den 30 Rechenpfennigen zuerst etliche wegnimmt, wenn beide damit sich Unterhaltende die Regel kennen. Kommt man in den Fall, zuerst von den 30 Rechenpfennigen einige wegzunehmen, so nehme man 2 Stück, habe nun ein Auge auf die Mitspielerin, wieviel sie davon wegnimmt, und entnehme gerade so viel, daß die Marken der Mitspielerin und die selbst zuletzt hinweggenommenen zusammen 7 betragen. Wird so der Reihe nach fortgeföhren, so werden, wenn man selbst begonnen hat, alle weggenommenen zusammen 2, 9, 16 oder 23, also eine arithmetische Progression, ausmachen; hat man aber zuletzt weggenommen, und die Zahl aller weggenommenen Pfennige beträgt 23, so liegen noch 7 da. Weil aber ausgemacht worden ist, daß nicht über 6 Stück weggenommen werden dürfen, so mag die Gegnerin wegnehmen, wie sie will, man wird doch zuletzt wegnehmen können. Hat man aber mit jemand zu tun, welcher diese Regel nicht weiß, so kann man immer etwa nur einen Rechenpfennig so lange wegnehmen, bis, wenn man das vorletzte Mal wegnimmt, noch 7 daliegen, um dann gewiß zuletzt wegnehmen zu können. Z. B. man nehme der Regel zufolge von den

30 Rechenpfennigen 2, eine zweite Person beliebig 3,
 man selbst wieder 4, = = = = 5,
 = = = 2, = = = = 4,
 = = = 3, = = = = 3.

Jetzt sind noch 4 Stück übrig, diese nimmt man zuletzt weg und hat gewonnen.

IV. Das Stundenorakel.

Man schreibe die Zahlen von 1 bis 12 in einen Kreis, gleich den Stunden des Zifferblattes an der Uhr und lasse von jemand eine von diesen Zahlen in Gedanken beliebig wählen. Mit dieser bestimmten Zahl anfangend, soll diese Person nun leise bis zu 20 die Schläge zählen, welche ich mit einem Zauberstäbchen oder einem dergleichen Schlüssel auf die Ziffern tun werde, und soll bei 20 — Halt! rufen. Die bei diesem Schläge berührte Ziffer wird unfehlbar die Zahl bezeichnen, welche im geheimen gewählt worden war.

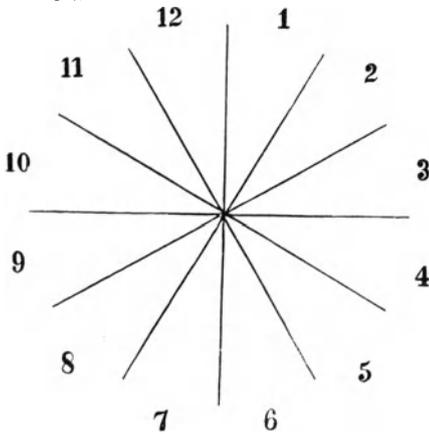


Fig. 281.

folgenden Schläge müssen ordnungsmäßig rückwärts auf Ziffer 11, 10, 9 usw. treffen, wobei das verheißene Resultat unfehlbar erfolgen wird, von dem auch unschwer der Grund sich auffinden läßt.

Um jederzeit das den Unkundigen sehr überraschende Zutreffen zu bewirken, führe man zuerst 8 Schläge ganz nach Belieben aus, jedoch in anscheinend nachdenklicher Weise, wobei die aufmerksame Zuschauerin gerade hierin eine gewisse Absicht und Berechnung vermutet; der Schlag 9 aber muß auf Ziffer 12, und die

V. Einer Person angeben, wieviel Geld sie in der Börse habe.

Man veranlasse die fragliche Mitspielerin, daß sie ihr Geld mit 50 multipliziere, zu dem erhaltenen Produkte 72 addiere, von der Summe 111 abziehe, zu dem Reste wieder 39 addiere, diese Summe mit 5 dividiere und den dadurch erhaltenen Quotienten nun nenne. Wie kann man wissen, wieviel Geld im Portemonnaie der anderen sich befindet?

Den genannten Quotienten dividiere man in Gedanken mit 10 oder denke sich die Null zur Rechten davon weg; das übrig Bleibende gibt die Summe des Geldes im Portemonnaie; z. B.:

Die Freundin hätte	7	Mark im Portemonnaie,
mit	50	multipliziert
	350	
	72	dazu addiert
	422	
	111	abgezogen
	311	
	39	dazu addiert
dividiert mit	5 350 70;	von diesem Quotienten die 0 weggedacht,
	35	so ist die 7 die Anzahl der Mark im Portemonnaie.
	0	
	0	

Ja, man kann sogar nach dem eben vorgelegten Verfahren den Bestand des Geldes erraten, wenn man noch zugibt, daß die fragliche Dame selbst die Zahlen bestimme, womit sie multipliziert, und wie oft sie mit 2 dividiere; z. B.:

Man lasse die Inhaberin der Börse die Zahl ihres Geldes in Gedanken nehmen, selbst aber denke man sich die Zahl 1; dann veranlaßt man die Freundin, daß sie ihr Geld mit selbstbeliebigen Zahlen multipliziere, auch mitunter durch 2 dividiere, sovielmal sie will; womit sie aber multipliziert und wenn sie dividiert, muß sie angeben. Was nun die Partnerin mit ihrer Zahl tut, dasselbe tut man auch mit seiner eignen Zahl; wenn man alsdann, am Ende der Rechnung, das letzte Produkt ihrer Rechnung sich nennen läßt und dasselbe mit dem Produkt seiner Rechnung insgeheim dividiert, so gibt der Quotient die Summe des Geldes in der Börse.

Wir nehmen an, die Freundin wolle die Zahl, wieviel ihr Geld betrage, mit 2 und dann mit 6 multiplizieren, die Summe durch 2 dividieren, den dadurch erhaltenen Quotienten wieder mit 3 multiplizieren und diese Summe nochmals durch 2 dividieren, und sage nun, das Produkt von ihrer Rechnung sei 63. Dividiert man diese 63 mit dem letzten Produkte seiner Rechnung, so erhält man die gesuchte Zahl; z. B.: es wären in der Börse

	7	Mark		selbstgedachte Zahl	1
multipliziert mit	2			multipliziert mit	2
	14				2
wieder multipliziert mit	6			wieder multipliziert mit	6
dividiert mit	2 84			dividiert mit	2 12
	42				6
multipliziert mit	3			multipliziert mit	3
dividiert mit	2 126			dividiert mit	2 18
	63;				9.

Die Zahl 63 hat die Freundin genannt; mit jener 9, als letztes Produkt seiner Rechnung, in die genannte 63 insgeheim dividiert, bekommt man 7 und kann nun angeben, daß 7 Mark in der Börse seien.

VI. Überraschungen mittels sieben Zauberarten.

A.

1. 3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21. 23. 25. 27. 29.
 31. 33. 35. 37. 39. 41. 43. 45. 47. 49. 51. 53. 55. 57.
 59. 61. 63. 65. 67. 69. 71. 73. 75. 77. 79. 81. 83.
 85. 87. 89. 91. 93. 95. 97. 99.

B.

2. 3. 6. 7. 10. 11. 14. 15. 18. 19. 22. 23. 26. 27. 30.
 31. 34. 35. 38. 39. 42. 43. 46. 47. 50. 51. 54. 55. 58.
 59. 62. 63. 66. 67. 70. 71. 74. 75. 78. 79. 82. 83.
 86. 87. 90. 91. 94. 95. 98. 99.

C.

4. 5. 6. 7. 12. 13. 14. 15. 20. 21. 22. 23. 28. 29. 30.
 31. 36. 37. 38. 39. 44. 45. 46. 47. 52. 53. 54. 55.
 60. 61. 62. 63. 68. 69. 70. 71. 77. 78. 79. 84. 85. 86.
 87. 92. 93. 94. 95. 100.

D.

8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30.
 31. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 56. 57. 58. 59.
 60. 61. 62. 63. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 88. 89.
 90. 91. 92. 93. 94. 95.

E.

16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29.
 30. 31. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59.
 60. 61. 62. 63. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89.
 90. 91. 92. 93. 94. 95.

F.

32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45.
 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59.
 60. 61. 62. 63. 96. 97. 98. 99. 100.

G.

64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77.
 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91.
 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

Aus den auf voriger Seite befindlichen sieben, mit A—G bezeichneten Tafeln wolle man sich eine Zahl wählen. Sobald man mir gesagt hat, auf welcher Tafel sich die gedachte Zahl befindet, werde ich die ausgewählte Ziffer sofort namhaft machen.

Lösung. Wie ist es möglich, die gedachte Zahl stets richtig zu finden? Ich lege sieben Tafeln nacheinander mit der Frage vor: ob die gemerkte Zahl darin enthalten sei? Nachdem mir diese Tafeln namhaft gemacht sind, zähle ich die ersten Ziffern derselben zusammen und erhalte so die gedachte Zahl; z. B. man hätte 68 gedacht; auf meine Frage, in welchen Tafeln sich die gedachte Zahl befinde, antwortete man mir: auf Tafel C und G; die ersten Ziffern dieser Tafeln sind aber 4 und 64 = 68, mithin war 68 die gedachte Zahl.

VII. Die Summe einer durch Multiplikation herausgebrachten Zahl ohne die geringste Frage zu erraten.

Man gibt einer Person auf, eine von 1—10 selbstgedachte Zahl mit 9 zu multiplizieren, und dann sagt man, daß sie das Produkt, welches meist aus zwei Ziffern besteht, addieren möge. Wird nach diesem nach der Summe gefragt, so nenne man die Zahl 9. Dies wird unter allen übrigen Fällen richtig zutreffen, aber eben deswegen darf man auch dieses Stück nur einmal aufgeben, weil die Summe bei allen Ziffern der Produkte 9 beträgt; z. B.:

| | | | |
|----|-------|---------|---------|
| 1 | mal 9 | gibt 9, | Summe 9 |
| 2 | = 9 | = 18, | = 9 |
| 3 | = 9 | = 27, | = 9 |
| 4 | = 9 | = 36, | = 9 |
| 5 | = 9 | = 45, | = 9 |
| 6 | = 9 | = 54, | = 9 |
| 7 | = 9 | = 63, | = 9 |
| 8 | = 9 | = 72, | = 9 |
| 9 | = 9 | = 81, | = 9 |
| 10 | = 9 | = 90, | = 9 |

VIII. Eine Lieblingsziffer durch Multiplikation zu bekommen.

Man schreibt die Ziffern 1 2 3 4 5 6 7 8 9 hin und fragt eine Person, welche von den Ziffern 1—9 ihre Lieblingsziffer sei, und läßt dann obige 8 Ziffern mit dem Produkt dieser Ziffer und 9 multiplizieren. Also bei 1 = 1 × 9, bei 2 = 2 × 9, bei 3 = 3 × 9. Gesezt, es sei 3 die Lieblingsziffer, so läßt man mit 3 × 9 = 27 multiplizieren.

IX. Die Zahl 9.

Die Ziffer 9 besitzt das Eigentümliche, daß das Produkt aus einer beliebigen Zahl und 9 wieder eine Zahl gibt, welche in der Quersumme entweder 9 oder ein Produkt von 9 enthält, z. B. 4 × 9 = 36, Quersumme = 9; 327 × 9 = 2943 = 18 = 9 × 2 = 9.

Darauf gründet sich folgende Aufgabe. Man läßt eine beliebige Zahl mit 9 multiplizieren, eine beliebige Zahl von diesem Produkt ausstreichen, sich dann die Quersumme nennen, und kann jetzt, ohne die erste Zahl oder deren Produkt zu wissen, angeben, was für eine Ziffer gelöscht worden ist, denn man braucht nur von der Quersumme bis zum nächsten Produkt von 9 zu zählen, so wird man die ausgestrichene Ziffer erhalten; z. B. einer habe die Zahl 436 aufgeschrieben, diese mit 9 multipliziert, also 3924 erhalten und die Ziffer 2 ausgestrichen, wovon die Quersumme = 16 ist. Von 16 bis 18 habe ich 2 zu zählen, demnach ist 2 die ausgestrichene Ziffer.

Die Ziffer 9 hat aber sodann auch noch die merkwürdige Eigenschaft, daß jede beliebige Zahl, wenn von ihr die Quersumme abgezogen wird, selbst in eine Zahl verwandelt wird, welche einem Produkt aus 9 gleich ist. Es kann also obiges Kunststück auch auf folgende Art gemacht werden. Man läßt eine beliebige Zahl aufschreiben, davon die Quersumme abziehen und kann nun ebenso wie bei der vorigen verfahren; z. B. es habe jemand die Zahl 56732 hingeschrieben; die Quersumme davon subtrahiert, gibt $56709 = 27$ in der Quersumme, und nun die Ziffer 6 ausgestrichen, also als Quersumme 21 angegeben. Folglich kann die ausgestrichene Zahl keine andere als 6 sein.

Noch interessanter wird die Sache, indem man die Summe jeder Aufgabe schon im voraus aufschreiben kann, wenn man weiß, wieviel Reihen jemand schreiben will und wieviel Zahlen in jeder, es sich auch vorbehält, eine Reihe mehr, als geschrieben ist, unter das Exempel schreiben zu dürfen. Man kann auf diese Weise nicht nur, wie gesagt, jede Aufgabe im voraus angeben, sondern auch eine Gesellschaft von beliebigen Personen zwingen, daß sie alle dasselbe Exempel auf-

| | | | | | | |
|-----------|---|---|---|---|----|--|
| 4 | 8 | 2 | 9 | } | A. | aufschreiben und in jede Reihe vier Ziffern setzen. Dann schreibe ich als Summe vier beliebige Zahlen auf und als fünfte die Ziffer 3, also etwa 36925. Diese wird die Summe des Exempels sagen, |
| 1 | 3 | 7 | 2 | | | |
| 4 | 6 | 2 | 3 | } | B. | wenn ich jede geschriebene Zahl bis zu 9 ergänze und als die Reihe mehr meine vier Ziffern hinzufüge, und zwar zu der 5 die fehlende 3 addiere, also 6928 darunter setze. Das Exempel sei also folgendes: A. Ich schreibe darunter als Ergänzung: B. und die |
| 5 | 1 | 7 | 0 | | | |
| 8 | 6 | 2 | 7 | | | |
| 5 | 3 | 7 | 6 | | | |
| 6 | 9 | 2 | 8 | | | |
| 3 | 3 | | | | | |
| 3 6 9 2 5 | | | | | | |

X. Besondere Eigenschaft der Zahl 37.

Diese Zahl ist so beschaffen, daß, wenn sie durch eine von den Zahlen der arithmetischen Progression 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27 usw. multipliziert wird, alle Produkte, die daraus entstehen, drei gleiche Ziffern ausmachen und die Summe ihrer Ziffern immer der Zahl gleich ist, mit welcher man 37 multipliziert hat.

| | | | | | | | | | |
|--|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 37 | 37 | 37 | 37 | 37 | 37 | 37 | 37 | 37 | 37 |
| 3 | 6 | 9 | 12 | 15 | 18 | 21 | 24 | 27 | |
| 111, 222, 333, 444, 555, 666, 777, 888, 999. | | | | | | | | | |

XI. Besondere Eigenschaft der Zahl 12345679.

Wird diese Zahl mit einer von den Zahlen der arithmetischen Progression 9, 18, 27, 36, 45, 54, 63, 72, 81 multipliziert, so wird die Zahl des jedesmaligen Produktes stets aus gleichen Ziffern bestehen, und werden diese Ziffern stets den Quotienten aus 9 in der jedesmaligen Multiplikation gleich sein; denn es ist:

| | |
|-----|----------------------|
| 9. | 12345679 = 111111111 |
| 18. | 12345679 = 222222222 |
| 27. | 12345679 = 333333333 |
| 36. | 12345679 = 444444444 |
| 45. | 12345679 = 555555555 |
| 54. | 12345679 = 666666666 |
| 63. | 12345679 = 777777777 |
| 72. | 12345679 = 888888888 |
| 81. | 12345679 = 999999999 |

XII. Von zwei Personen, von denen keine das Alter der anderen weiß, soll die jüngere der älteren die Anzahl der Jahre angeben lassen, um wieviel diese älter ist.

Die jüngere zieht insgeheim die Zahl ihrer Altersjahre von 99 ab, zu dem Reste läßt sie nun die Ältere die Zahl ihrer Jahre addieren, dann von der Summe die erste Ziffer links wegnehmen, unter die letztere setzen und ebenfalls hinzurechnen. Das dadurch erhaltene Produkt ist die Zahl der Jahre zwischen beiden Altern, das die Ältere angibt und jedesmal treffen muß. — Z. B. die Jüngere sei 19 und die Ältere 61 Jahre. 19, also das Alter der Jüngeren, von 99 abgezogen bleibt 80
 Dazu rechnet die Ältere ihr Alter 61

$$\begin{array}{r} 80 \\ + 61 \\ \hline 141 \\ + 1 \\ \hline 142 \end{array}$$

Davon die erste Ziffer 1 zu 41 addiert
 $\frac{1}{42}$
 Diese 42 gibt die Ältere an, also gerade so viel als sie älter ist, denn 42 und 19 ist 61.

Bemerkung: Daß man der Abwechslung wegen auf dieselbe Art den Unterschied des Alters zwischen zwei anderen Personen angeben lassen kann, wenn man sich insgeheim das Alter der Jüngeren hat sagen lassen, ist einleuchtend.

565. Achtundvierzig mathematische Unterhaltungen und Rechenscherze.

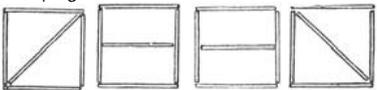
1. Welches ist die Hälfte von 8?

2. Welches ist die Hälfte von 13?

3. Wie schreibt man mit Ziffern: zwölf Tausend zwölf Hundert und Zwölf?

4. In welchem Falle ist 6 und 6 nur elf?

5. Man lege 20 Schwefelhölzchen wie folgt:



Frage: Wenn ich von diesen 20 Hölzchen 7 fortnehme, wie viele bleiben dann noch?

- | | | | |
|----|----|----|----|
| 6. | 1. | 1. | 1. |
| | 3. | 3. | 3. |
| | 7. | 7. | 7. |

Es sollen von diesen Zahlen fünf gestrichen oder gelöscht werden, so daß vier

stehen bleiben, und daß nun die stehen gebliebenen addiert die Zahl 12 betragen.

7. Jemand erzählte: Heute abend esse ich die Summe, welche du erhältst, wenn du die Hälfte von 1, die Hälfte von 2 und die Hälfte von 3 addierst? Was aß er?

8. Wieviel Mark sind 75 Pfennige?

9. Welches ist der mittellste Buchstabe im deutschen ABC?

10. Genau einen Fuß lang,
 Genau einen Fuß breit
 Und doch kein Quadrat.
 Was ist das?

11. Wenn man zehn Gegenstände dicht vor sich hält und zehn nahe verwandte von denselben abzieht, wie ist es möglich, daß dennoch zehn übrig bleiben?

12. Bei der Verfasserin saß an einem Winterabend eine ganz besondere Gesellschaft in der Stube um den Tisch herum. Es waren da nämlich 1 Großvater, 2 Väter, 2 Mütter, 4 Kinder, 2 Enkel, 1 Bruder, 2 Schwestern, 2 Söhne, 2 Töchter, 2 verheiratete Männer, 2 verheiratete Frauen, 1 Schwiegervater, 1 Schwiegermutter und 1 Schwiegertochter. Bei alledem waren nur 7 Personen vorhanden; wie ging dieß zu?

13. Wieviel hatte — gib mir es an — Finger und auch Behen der Mann, Der einst schrieb an eine Wand:
Zehn Finger hab' ich an einer Hand
Fünfundzwanzig an Händen und Füßen.
Wie ging das zu? Das möcht' ich wissen!

14. Wenn man bei Tage 8 dazu gibt, so wird es die Hälfte; wenn man aber bei der Nacht 1 wegnimmt, so bleiben 8. Wie kann das sein?

15. Wie kann man 100 mit 4 Neunern und 1000 ohne Null schreiben?

16. Wie sind aus folgenden Zahlen 100 herauszubringen: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0?

17. Wie sind die Ziffern 1 2 3 4 5 6 7 8 9 so zu verbinden, daß sie zusammengezählt 100 geben?

18. Wie schreibt man 100 ohne Null, und zwar mit vier, sechs oder acht Ziffern?

19. Wie müssen die neun Ziffern addiert werden, daß sie gerade 100 zusammen geben?

20. Es gilt, Summen aufzuschreiben, welche die Eigenschaften haben, daß sie von jeder Seite gelesen, dieselben bleiben.

21. Ein Fremder wünscht in einen schönen Garten einzutreten. Der Gärtner sagt ihm jedoch, daß dieß ein wunderbarer Garten sei, und daß jeder, der hinein wolle, eine Behauptung aufstellen müsse; wenn diese wahr sei, so müsse er 3 Mark bezahlen, sei sie aber nicht wahr, so müsse er 6 Mark zahlen. Der Fremde sucht beidem auszuweichen. Was wird er behaupten?

22. Drei Dörfer bildeten die Endpunkte eines schiefwinkligen Dreiecks, dessen in Kilometern ausgedrückte Seitenlängen durch unmittelbar aufeinander folgende Glieder der natürlichen Zahlenreihe dargestellt wurden; auch war in diesem Dreieck der der größten Seite gegenüberliegende Winkel doppelt so groß wie der der kleinsten Seite gegenüberliegende Winkel. Wie groß war jede der drei Entfernungen?

23. Zwei kleine Mädchen spielen Nachlaufen. Anna hat 20 Schritte voraus; so oft sie aber vier Schritte macht, macht ihre Verfolgerin, Hedwig, fünf. Nach wieviel Schritten wird Anna von Hedwig eingeholt sein?

Wunderbares Rechengebnis.

Horizontal, vertikal und diagonal — stets das nämliche Resultat!

| | | | | |
|-----|--------|---|---|---|
| 24. | Nr. I. | 2 | 7 | 6 |
| | | 9 | 5 | 1 |
| | | 4 | 3 | 8 |

| | | | | | |
|-----|---------|---|---|---|---|
| 25. | Nr. II. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | 2 | 3 | 2 | 3 |
| | | 4 | 1 | 4 | 1 |
| | | 3 | 4 | 1 | 2 |

| | | | | | | |
|-----|----------|----|----|----|----|----|
| 26. | Nr. III. | 1 | 7 | 13 | 19 | 25 |
| | | 18 | 24 | 5 | 6 | 12 |
| | | 10 | 11 | 17 | 23 | 4 |
| | | 22 | 3 | 9 | 15 | 16 |
| | | 14 | 20 | 21 | 2 | 8 |

Was ist eine Billion Sekunden?

Eine Sekunde ist ein so kleines Teilchen der Zeit, daß man glauben sollte, eine Billion Sekunden lasse sich sehr rasch verleben. Wir fragen nun:

27. a. Wird Adam, der bekanntlich ein Alter von 930 Jahren erreicht haben soll, wohl eine Billion Sekunden alt geworden sein?

28. b. Wenn er die Zahl von Sekunden nicht erlebt haben sollte, wievielmal älter hätte er werden müssen, um eine Billion Sekunden erlebt zu haben?

Die Blumenmädchen.

29. Die Zeit der ersten Weilschen war wieder da. Anna, Marie und Luise, die Töchter einer armen Witwe, banden Sträußchen daraus und boten sie in der Stadt feil. Da die Kinder von dem Erlös einen bestimmten Anteil bekamen, so erhielten sie von ihrer Mutter, damit keine ihrer Töchter bevorzugt werde, eine gleiche Anzahl von Blumensträußchen. Diesmal war es anders. Anna, die zuletzt gekommen, hatte 27, Marie 29 und Luise 33 Weilschensträußchen zum Verkauf erhalten. Da sich Anna bei der Mutter über diese Ungleichheit beschwerte, so befahl die Mutter vor dem Weggehen, daß sie alle drei genau für dieselben Preise zu verkaufen hätten. Dies geschieht. Jede von ihnen gibt so viele Sträußchen für zehn Pfennige wie die andere, und doch hat, als sie ihre Sträußchen sämtlich verkauft und zu Hause ihr gelöstes Geld zählten, eins soviel wie das andere. Wie war dies zugegangen?

Aus 12 dreizehn machen.

30. Eine Person, die gern 13 Armen Almosen geben wollte, hatte nur 12 Mark; sie will jedem eine Mark geben, ausgenommen einem, der noch imstande ist zu arbeiten; doch soll es das Aussehen haben, als ob derselbe nur von ungefähr nichts bekommen hätte. Wie ging dies zu?

| | | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|--|
| 31. | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Von diesen 36 Strichen sollen 6 hinweggenommen werden, und zwar so, daß sowohl seit- wie abwärts in jeder Reihe eine gerade Zahl übrigbleibt. (2. 4. 6.)

32.

Am Feste der bemalten Eier.

Wenn die jungen Palmen die Bäche mit frischem Grün bekränzen und die Primeln Hain und Hügel mit einem gelben Kleide überziehen, dann ist die Zeit der bemalten Eier, und fröhlich eilt das Landvolk hinaus, um die alte Gewohnheit des „Eierlesens“ zu pflegen. Diese Zeit klopft schon an die Tür, und so möchten wir denn gern mit dem Unangenehmen auch etwas Nützliches verbinden und eine kleine Knackmandel mit auf den Weg geben. Jedenfalls bist du, wenn du diese Mandel knackst, imstande, ein gleiches Verhältnis unter den beiden Eierkontrahenten herbeizuführen.

Mit der alten Sitte des Eierlesens aber verhält es sich so:

Von einem leeren Korbe aus liegen in einer geraden Linie 100 Eier, das erste liegt eine Klafter vom Korbe, das zweite eine Klafter vom ersten Ei, und so fort, mithin ist das letzte Ei 100 Klaftern vom Korbe entfernt. Während ein Mann so schnell, als es seine Lunge erlaubt, an einen vorgeschriebenen Ort und wieder von da zurückläuft, sammelt ein anderer, seinen Weg vom leeren Korbe aus beginnend, die Eier ein, muß aber mit jedem einzelnen Ei zum Korbe laufen und es dort ablegen. Das ist das Eierlesen.

Wer von beiden Männern seine Aufgabe zuerst erfüllt, ist Sieger.

Wieviel Klaftern Wegs — so frage ich nun — muß der Eierjammler machen, bis das letzte Ei im Korbe liegt?

Wenn wieder der dritte Osterfeiertag ins Grüne zum Eierlesen einladet, dann wollen wir auf Grund des gewonnenen Resultats gern Gerechtigkeit pflegen und für beide Teile die richtige Distanz bestimmen.

33.*) Zwei Freundinnen aßen zusammen Eier; die eine sagte zur anderen: „Gib mir eins von deinen, so habe ich so viel wie du;“ die andere antwortete: „Gib mir eins von deinen, so habe ich noch einmal so viel wie du.“ Wieviel Eier hatte wohl eine jede?

34. Ein Vater hatte Äpfel und Nüsse, von jedem gleichviel Stück, gekauft, um damit am Weihnachtsfeste seine Kinder zu beschenken. Jedem Kinde gab er erst 12 Äpfel und behielt 48 Stück übrig. Dann gab er auch jedem Kinde 15 Nüsse und behielt davon 15 Stück übrig. Wieviel Äpfel und Nüsse hatte er gekauft, und wieviel Kinder hatte er?

*) Man kann Exempel 33 auch auf eine größere Anzahl Eier ausdehnen, wo dasselbe Verhältnis stattfindet. Es hätte z. B. die eine zur anderen gesagt: „Gib mir 2, 3 oder 4 usw. von deinen Eiern, so habe ich so viel wie du“; die andere hätte geantwortet: „Gib mir 2, 3 oder 4 von deinen, so habe ich noch einmal so viel wie du“, so würde die eine, wenn sie zwei Eier abgegeben hätte, 10, die andere 14 Stück, wenn sie 3 abgegeben hätte, die eine 15, die andere 21 Stück haben usw. Weiteres siehe unter den Auflösungen.

35. Ein Händler kaufte eine Kuh
Und einen blinden Gaul dazu;
Zwei Drittel von des Kindes Wert
Beträgt der Preis vom alten Pferd,
Der Kauf war schlecht, und doch am End'
Gewinnt der Mann noch fünf Prozent.
Darıber war er hoch erfreut
Und sprach: „Der Handel trug mir heut'
Drei blanke neue Marktstück' ein.“
Was mag der Preis der Tiere sein?

36. Der dicke Bauer Martin ist,
Wie allbekannt, Kapitalist,
Zu fünf Prozent hat er mit Mühen
All seine Gelder ausgeliehen.
Doch kündigt er sein Kapital
Und legt der Mark vollständ'ge Zahl
Auf Aktien für Dampfmaschinen,
Um höhere Zinsen zu verdienen.
Er hofft, dort auf der Eisenbahn
Häuf' schnell auch der Gewinn sich an;
Allein man weiß, daß „schnelle sein“
Nicht immer Reichtum bringet ein:
Nur dreieinhalb Prozent trägt jetzt
Sein Geld, das er auß' Spiel gesetzt,
Und der Verlust an Zinsen macht
In Mark grad' jährlich hundertacht. —
Wer kann es nun genau mir sagen,
Wieviel das Kapital betragen,
Das Martin hat auf Zins gelegt,
Und auch, was dieser Zins beträgt?

37. Jemand wird gefragt, wieviel
Tauben er habe. Jener gibt zur Ant-
wort: Wenn ich deren noch einmal so-
viel, $\frac{1}{3}$ mal und $\frac{1}{4}$ mal soviel hätte, und
noch 5 dazu, so würde ich gerade 160
Stück haben. Wieviel Tauben hatte er?

38. Klage eines Zurückgesetzten.

Vierhundert Jahre sind verrauscht,
Daß man auf meinen Klang gelauscht,
Den Klang so hell und silberklar,
Der vielen Ohren Wonne war.
Wohl herrschte trotz dem Kaiser ich,
Doch meines Ruhmes Stern verblich.
Es wurde meine starke Macht
In Staub geworfen über Nacht;
Das neue Reich schickt mich zum Tod,
Was Krone ihm, ist meine Not,

Spielbuch für Mädchen.

Und sein so lebensfrisches Mark
Verzehrt mein Dasein einst so stark.
Ja, auch dort, wo ich wohlgetan,
Sieht man mich von der Seite an.
Bald soll ich schier verschollen sein,
Denn ach! nach grauser Feuerpein
Werd' von der Erde ich verbannt
Und kaum mein Name mehr genannt.

39. Der Wert von vier Zahlen in
Summa soll sein
Noch mehr als siebentausendneunhun-
dertundneun,
Halbierst du sie aber, so bleibt dir,
glaub' ich,
Die Summe gleich gar nichts, nicht
täusche ich mich.

40 — 42. Noch drei Quadriisse.

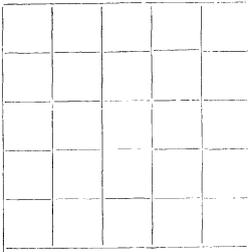
- a) Nichts und 6 und 500 zu-
sammen,
Gibt eines römischen Dichters Namen
- b) Nimm 1 von 19; der Rest, das
siehst auch du,
Ist gerade 20, sag', wie geht das zu?
- c) Wie kann man es einrichten,
daß 45 weniger 45 gleich 45 ist?

43. Die mittlere Ziffer einer fünf-
zifferigen Zahl ist 0. Die erste und vierte
sowie die zweite und fünfte Ziffer sind
gleich. Multipliziert man die Zahl mit
9, so erhält man eine aus sechs gleichen
Ziffern bestehende Summe. Jede dieser
Ziffern ist wie die erste Ziffer der ur-
sprünglich gedachten Zahl. Wer kann
dieselbe nennen?

44. Arithmetisches Rätsel.

Ein Gastwirt übergibt seinem Koch
100 Mark mit dem Auftrage, für dieses
Geld hundert Stück Geflügel und Wild
einzukaufen. Die Gans kostet 10 Mark,
der Hase 3 Mark, das Rebhuhn $\frac{1}{2}$ Mark.
Wieviel hat der Koch von jeder Wild-
art nach Hause zu bringen?

45. 4 A, 2 B, 4 E, 1 G, 2 I, 1 L, 2 M, 1 N, 1 R, 5 S, 2 U sollen so in nachstehendes Quadrat verteilt werden, daß die erste Reihe die Benennung für eine bildliche Aufgabe, die zweite einen weiblichen Namen, die dritte ein Tier, welches durch seinen Pelz bekannt und nützlich ist, die vierte der fremde Ausdruck für etwas ungemein Übliches, die fünfte ein Erzeugnis des Pflanzenreichs ergibt.



46. „Hier, ein Korb mit Äpfeln!“ rief die Mutter zur Besperzeit und

Wer kann's?

48. Auf einer Schiefertafel auszuführen. — Vier Teile sollen einzeln weggewischt werden, und 19 soll übrigbleiben. Wer kann's?

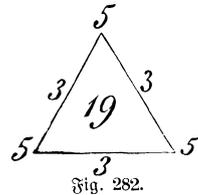


Fig. 282.

Das Zauberquadrat.

In dem neunfeldrigen Quadrat ABCD sollen die Zahlen von 1 bis 9 in die neun Felder so verteilt werden, daß die Summe von je drei in einer Reihe stehenden Zahlen, mag man eine horizontale oder eine vertikale oder auch eine diagonale Reihe nehmen, immer dieselbe Summe, nämlich 15, gibt.

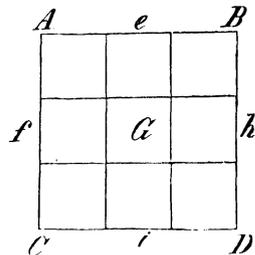


Fig. 283.

stellte das Genannte auf den Tisch, um welchen ihre Kinder, drei Knaben und drei Mädchen, saßen. Die Knaben griffen hastig zu und nahmen sich die größere Hälfte, während die Mädchen enttäuscht auf ihren geringen Anteil blickten. Da befahl die Mutter: „Ihr Jungen, gebt euern Schwestern sofort drei von euren Äpfeln!“ Es geschah, und nun hatten die Knaben die kleinere Hälfte. Um dies einigermaßen auszugleichen, sagte nunmehr die Mutter: „Mädchen, opfert ihr euren Brüdern jetzt noch einen Apfel, der unter die drei verteilt werden darf.“ Jeder der Knaben hatte hierauf $2\frac{1}{3}$ Äpfel. Wieviel hatten die Mädchen, und wieviel Äpfel waren es im ganzen?

47. Vier Gegenstände sind unter drei Personen so zu verteilen, daß keine mehr bekommt als die andere.

566.

Phylognomische Aufgaben.

A



Fig. 284.

Das Grab von St. Helena. Wo zeigt sich Napoleons Geist?

B



C



Fig. 285.

Vier verborgene Silhouetten. Wo und wer?

567. Acht Freunde der Verfasserin in einer Provinzialstadt nach ihren Schattenrissen.



Fig. 286.

Es befinden sich in der Gesellschaft die Frau Baronin, der Pfarrer, der Apotheker, der Rentamtmann (früher
Distinguir), der Baron (Wittengutsbesitzer), der Schullehrer, der Arzt und die Wittin. Welche sind es?

Fig. 287—290.



Hier ist Rotkäppchen,
aber wo ist der Wolf?



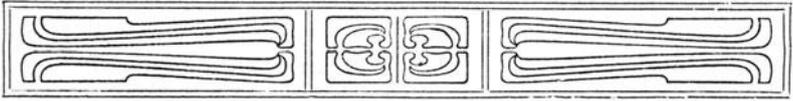
Wo ist Müdezahl?



Hier ein deutscher Eichenbaum,
wen Bergen seine Zweige?



Hier ist die Stube,
wo ist der Hund?



Rätselscherze.

Sprachscherze, scherzhafte Fragen, Wörterverfälschungen und Wortbildungen,
Schneckenhausaufgaben, Bilderscherze usw.

568. Einhundert scherzhafte Rätselfragen und Sprachscherze.

1. In welchem Falle ist
 $2 \times 2 = 6$?
2. In welchem Walde wächst kein Laub?
3. Auf welcher Leiter hat noch nie ein Mensch gestanden?
4. Wann ist der Vogel der größte Virtuoz?
5. Wann ist's immer eins, ob man auch unglücklich ist?
6. Wann kann man nicht ohne Gefahr in den Garten gehen?
7. Wann schmecken die kleinen Fische am besten?
8. Warum baden die Bauern größeres Brot als die Bäcker?
9. Warum hängt der Dieb?
10. Warum müßte das Rätsel- fragen von Polizei wegen verboten werden?
11. Warum sind vornehme Damen die größten Patriotinnen?
12. Warum sind die Bettler die angenehmsten Leute?
13. Was für eine Behörde ist die Kartoffel?
14. Was für ein Unterschied ist zwischen dem Alphabet und dem Menschenleben?
15. Was hat eine Insel mit den Buchstaben *ff* gemein?
16. Was hat man an der Hand, wenn man von Leipzig nach Stötteritz geht?
17. Was ist ein Schlüssel, den man auf den Kopf legt?
18. Was für eine Ähnlichkeit ist zwischen einem Barbier und einer Wäscherin?
19. Was ist im Kriege oft ein schlimmer Fall?

20. Was verlangen die Studenten in Heidelberg? Die Antwort liegt im Namen.

21. Was ist (ist) man, wenn man nichts zu essen hat?

22. Was läuft ohne FüÙe fort und kommt nicht wieder?

23. Was für ein Edelstein gilt als bester Grundstein in Deutschland?

24. Was steht zwischen jedem Berg und Tal?

25. Was wird uns oft sehr teuer?

26. Welche Male tragen bunte Röcke?

27. Welcher Unterschied ist zwischen einem Tagelöhner und einem Bettelvogt?

28. Welche Ähnlichkeit haben ein Schullehrer und ein Vize-Kriminalrichter miteinander?

29. Welche Beamten sind die teuersten?

30. Welche Drescher brauchen keine Dreschflegel?

31. Welche Enten lieben die Bankiers?

32. Welche Gatten führen ein unstatetes Leben?

33. Welche Hosen kann kein Schneider machen?

34. Welche Hüte werden am teuersten bezahlt und doch nicht getragen?

35. Welche Leser können nur im Herbst lesen?

36. Welche Leute bauen am teuersten?

37. Welcher Unterschied ist zwischen dem, der anklopft, und dem, der aufmacht?

38. Welche Mörder sind stets unschuldig?

39. Welche Motive wirken am stärksten?

40. Welche Art von Mut wird am wenigsten geachtet?

41. Welche Noten sind am beliebtesten und lassen sich doch nicht singen?

42. Welche Nüsse werden am wenigsten gesucht?

43. Welche Pressen haben keine Schrauben?

44. Welche Rollen nimmt jeder Schauspieler gern an?

45. Welche Mücken fressen Mücken?

46. Welche Scharten lassen sich nie durch Schleifen ausweÙen?

47. Welche Schuhe zerreiÙen nie an den FüÙen?

48. Welche Sohlen sind die dauerhaftesten und werden von keinem Schuhmacher repariert?

49. Welche Tiere schämen sich nach dem Tode?

50. Welche Treffen lieben die Wucherer?

51. Welche Trommler trommeln mit der Nase?

52. Welche Unken werden unerbittlich von der Polizei verfolgt?

53. Welche Zimmer sind ungemalt die schönsten?

54. Welche Zungen können nicht reden?

55. Welchem Vogel fehlen die Flügel, die Krallen, die Federn und der Schnabel?

56. Welchen Bogen braucht jedermann, der wilde und der gebildete Mensch, der Mann wie die Frau?

57. Welchen Dichter lieben die Hühner am meisten?

58. Welches Bier ist ungenießbar?

59. Welcher Fuß trägt weder Strumpf, noch Schuh, noch Stiefel?

60. Welcher Gebildete ist ein Narr?

61. Welche Braut hat keinen Bräutigam?

62. Welches Gebirge ist fast uralte?

63. Welcher Spruch ist den Wirten stets willkommen?

64. Welcher Stein hat zwei Stimmen?

65. Welcher Tod ist vor alters unbekannt gewesen?

66. Welcher Unterschied ist zwischen einem Großsprecher und einer Schneidermamsell?

67. Welcher Unterschied ist zwischen einem Passagier und einem Stubenmädchen?

68. Welcher Unterschied ist zwischen dem Sage, daß $2 \times 2 = 4$ ist, und einer sauren Gurke?

69. Welches Essen lieben die Advokaten?

70. Welches Eisen wird nicht zu den Metallen gerechnet?

71. Welches ist das niederstschlagendste Pulver?

72. Welches ist die stärkste Milch?

73. Welches ist der schlechteste Rat?

74. Welches Land hat die schlechtesten Pferde?

75. Welchen Gegenstand kann man nicht durch Worte ausdrücken?

76. Welches sind die friedfertigsten Leute?

77. Welches Jahr dauert nur einen Tag?

78. Wem ist ein Geheimnis am sichersten anzuvertrauen?

79. Wenn ein Schornsteinfeger und ein Müller sich schlagen, wer erhält dann Recht?

80. Wem kann jeder den Hals brechen, ohne daß die Polizei sich hineinmischen darf?

81. Wenn man ein Atlasband ins Atlantische Meer wirft, was wird es dann?

82. Wer hat es besser, der Kaffee oder der Tee?

83. Wer kann aufs freie Feld gelangen, ohne sein Haus zu verlassen?

84. Wer lebt von Tinte und stirbt von Sand?

85. Wer pfuscht den Schiffern ins Handwerk?

86. Wer unter allen Menschen hat die zehn Gebote gehalten?

87. Wer ist Bräutigam und B(r)äutling zugleich?

88. Wer zieht sein Geschäft in die Länge und wird doch zu rechter Zeit fertig?

89. Wie kann man vier Grenadiere in einen Schuh stellen?

90. Wie kann man 100 Pferde in einem Wagen, mit nur einem Pferde bespannt, in die Stadt führen?

91. Wie kann man sich inwendig befehen?

92. Wie schreibt man Abschiedstränen mit einem anderen Worte?

93. Wie sieht ein Mohr aus, wenn er ins Rote Meer fällt?

94. Wieviel Seidel gehen in eine Quartflasche?

95. Weshalb ist in Bamberg ein Groschenbrot größer als in Wien?

96. Weshalb sind die Rutscher so stolz?

97. Wo haben die Flüsse kein Wasser?

98. Wo wird das Wasser am teuersten verkauft?

99. Womit fängt der Tag an, und womit hört die Nacht auf?

100. Womit endigt die Ewigkeit?

569. Zwanzig alte und neue geographische Wortspiele.

1. Was für ein Landsmann ist derjenige, der halb modisch, halb bäuerisch zugeschnittene Kleidung trägt?

2. Wo trifft man das meiste Leben in den Städten und Dörfern?

3. Auf welcher Tour kann sich ein Reisender gar leicht Rheumatismus zuziehen?

4. Wo liegt Norden gegen Süden?

5. Welche zwei Städte am Rhein sind durch ein Wasser berühmt, das weder zum Quellwasser, noch zum Fluß, noch zum Meerwasser gehört?

6. Nenne zwölf Zeitwörter, die zugleich Städtenamen sind?

7. Aus welcher Stadt kann man einen weiblichen Namen machen?

8. Aus welcher Stadt wird das beste Brot gemacht?

9. Welches Horn kann auch der geschickteste Drechsler nicht verarbeiten?

10. Welche Stadt muß dem Genusse, ein Theater zu besitzen, entsagen?

11. Welches Wasser liefert direct den Tee heiß?

12. In welcher Stadt ist fortwährend Streit?

13. In welchem Flusse fließt stromaufwärts Rum?

14. Die Gebirge bilden Kämme, Tore, Sättel, Zweige, Kessel, Sägen usw.; aber welches Gebirge bildet eine Feile?

15. Suche in diesem Satze einen Fluß. Du findest ihn balde.

16. Aus welcher Stadt läßt sich eine Salbe machen?

17. Welche italienische Stadt birgt eine Ratter?

18. Aus welcher Stadt läßt sich eine Priße machen?

19. Welche Stadt hat das Ende in der Mitte?

20. Welche Stadt hört sich schlimmer an, als sie ist, und wird von ihrer Schwester im Sommer und im Winter warm gehalten?

570. Verborgene große Namen.

In diesem Satze befindet sich der Name eines berühmten Dichters: Müge es dir gut gehen! Welcher Name?

In diesem Satze soll ein großer Feldherr zu finden sein.

In diesem Satze wird man leicht einen Dichternamen finden.

Auch ein anderer großer Dichter ist nicht fern.

Einen Feldherrn und Tyrannen wirst du wohl bald finden.

In diesem Satze befindet sich der Name eines berühmten Dichters der Vorzeit.

In diesem Satze befindet sich der Name eines großen Komponisten.

In diesem Satze findet man einen Sänger.

571. Was ist das?

1. Wenn man ein Gefäß unter die Dachrinne hält.
2. Wenn jemand seine rechte Hand in die entsprechende Seite stemmt.
3. Wenn jemand seine ausgebreitete Hand auf den Kopf legt.
4. Wenn jemand an der Türe leckt.
5. Wenn jemand Schweinsohren isst.
6. Wenn ein Dachdecker Schindeln auf ein neugebautes Haus nagelt.
7. Wenn jemand einem zweiten ins Ohr bläst.
8. Wenn ein Schulmeister einen Knaben über den Stuhl legt.
9. Wenn ein Beutel im Winde hängt.
10. Wenn ein Lehrer mit einem Stabe auf ein B deutet, welches er an die Tafel geschrieben hat.
11. Wenn ein Weib am gefrorenen Flusse steht.
12. Wenn jemand die Treppe hinaufgeworfen wird.

572. Chorufe.

1. Werden nicht Talente sehr oft weniger berücksichtigt als Kleider?
Echo: ɹaɹɹɹɹɹɹ
2. Welches sind die schädlichsten Insekten. — Echo: ɹuɹɹɹɹɹ
3. Welches ist der schädlichste Platz für die Schriften mancher Philosophen?
Echo: ɹuɹɹɹɹ

Wörterbildungen.

573. Es sind Wörter zu bilden aus folgenden Buchstabenreihen:

1. Einfilbig.

a. r. s. s. t. n. z.

2. Zweifilbig.

a. e. e. h. l. r. s. t.

3. Dreifilbig.

a. a. g. h. o. p. r. t. u.

4—7. Fünffilbig

a. a. b. b. c. e. e. e. h. h. l. n. r. s. s. t. t. u.

a. d. e. e. e. g. g. m. m. m. n. n. n. o. r. r. r. u.

a. a. c. d. e. e. g. h. i. i. l. l. l. n. n. t.

a. b. c. d. e. e. e. h. i. n. n. n. n. o. s. s.

8. Achtfilbig.

a. f. g. h. i. i. i. l. l. l. n. n. o. r. s. s. u. u. u.

Wie heißt der Spruch?

574. Die unveränderten Buchstaben des Geheimnisses sind nach einer bestimmten Ordnung gesetzt.

W H C S S
 E H T E T
 R C N R H
 E I E A C
 R E H L I
 U L C S N
 N S S D T
 D T N E N
 V H E N R
 E C M U E
 R I T M L
 L N I G N
 E T M A A
 R N G N M

Wie entsteht der Name Neun- undneunziger?

575. Wenn man wissen will, woher die Apotheker den Namen Neun- undneunziger haben, darf man nur die Buchstaben unsres Alphabets von A bis Z (inkl. j) als Ziffern gebrauchen; denn es ergibt sich folgendes:

A — 1
 p — 16
 o — 15
 t — 20
 h — 8
 e — 5
 f — 11
 e — 5
 r — 18

Apotheker = 99

576. Kreisrätsel.

Was dir das Wort nennt in des Kreises Mitte,
 War jeder Zeit und jedem Volk bekannt,
 Du siehst es im Palast und in der Hütte,
 Verschiednem Zweck dient's in ver-
 schiedner Hand.
 Nun sollen Zweck und Sinn nach Ort
 und Zeiten
 Des Kreises Radien dir in Worten deuten.

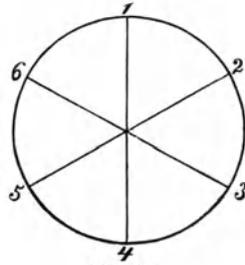


Fig. 291.

1.

Es führt im Feld der Herden treuer Hüter
 Das Wort der Mitte fest in seiner Hand,
 Das Ganze schützt der Kirche heil'ge Güter;
 Stolz herrscht' es einst in manchem deutschen
 Land.

2.

Der fromme Waller zieht zum heil'gen Grabe
 Demüt'gen Sinns in härnem Gewand,
 Er wendet sich von aller ird'schen Habe;
 Das Wort der Mitte führt er in der Hand.

3.

Die Trommeln rasseln, die Trompeten klingen!
 Der Feldherr sprengt heran im Waffenglanz,
 Das Wort der Mitte gilt es zu erringen,
 Umwunden von des Lorbeers goldnem Glanz.

4.

Es fleht der Arme s'heu um eine Gabe,
 Er schleppt sich heimatlos durch Stadt u. Land.
 Das Mittelwort ist seine ganze Habe —
 Oft drückt es eigne Schuld in seine Hand.

5.

Die kluge Mab, die mächtigste der Feen,
 Merlin, der Weise, üben ihre Kunst;
 Des Mittelwortes Wink läßt schnell erstehen,
 Was ihre Macht gebot in Zorn und Gunst.

6.

Des Radius kleines Wort gibt Norm u. Regel
 Für alles, was den Weltenraum durchkreist,
 Schwellt die Begier des Lebens volle Segel,
 Verliert das Ganze oft der wirre Geist.

Wenn ratend du des Kreises Sinn gefunden
 Und jedes Wort dem Mittelpunkt verbunden,
 Magst du dem Scherz ein freundlich Urteil
 sprechen
 Und über ihn das Mittelwort nicht brechen.

Auflösung: Mittelwort: Stab. 1) Hirtenstab oder Krummstab. 2) Bilgerstab. 3) Feldherrn-
 stab. 4) Bettelstab. 5) Zauberstab. 6) Leiststab

577.

Gegensätze.

Fuß Stiefel Kaufmann.
 Durst Leben.
 Altar Schweiger.
 Her Salz um Frau Gefäßer.
 Rhein Bier.
 Leise sie Strom.
 Oktoberspeise.
 Gemeinschwarz.
 Weiß Distel.
 Immer Kaffee.
 Dir Kaffee.

Fleisch Erle.
 Wassers unter Glieder.
 Rage ah la in.
 Unterschiffahrtstrank.
 Donau Fürsten Sand.
 Duzend 3 jenes Fisch.
 Keiner Körper Nacht.
 Lang geh'.
 Heute weiß.
 Wenig trinkt sie.

578.

Ein Scherz.

Wenn man den  frech redet an:
 „Du bist ein Narr!“ was tut er
 dann?

Antwort:
 Er tut, als hätt' er's nicht gehört,
 Und geht still weiter ungestört,
 Wodurch er manchen erst belehrt.

Schneckenhaus-Aufgaben.

579.

Aufgabe Nr. 1.

Fig. 292.

Mitten fang' zu lesen an,
 Und du kommst ans End' als=
 dann;
 Schneckenförmig g'rad und
 trumm
 Schlangelt sich mein Wunsch
 herum;
 Er enthält Zufriedenheit
 Bis in alle Ewigkeit.

| | | | | | |
|---------|--------|-------|-------|--------|-------|
| Wunsch | her= | um; | er | ent= | hält |
| mein | kommst | ans | End' | als= | Zu= |
| sich | du | ten | fang' | dann; | frie= |
| gelt | und | Mit= | zu | schne= | den= |
| schlän= | an | sen | le | den= | heit |
| trumm | und | g'rad | mig | för= | bis |
| keit. | wig= | E= | le | al= | in |

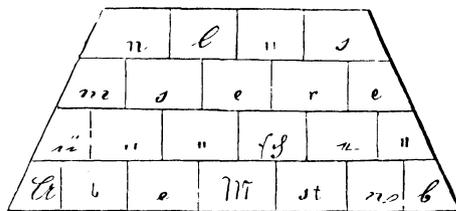
Aufgabe Nr. 2.

| | | | | | |
|----------|--------|------|---------|-------|--------|
| to= | benden | Ge= | wittern | Erde, | Meer |
| bei | dem | Un= | glück | nicht | und |
| Wenn | in | ne | Stolz | ver= | Simmel |
| Pflicht. | gen, | Oh= | sein | za= | zit= |
| und | tra= | er= | Glück | gen, | tern, |
| Ruhm | sen | Wei= | des | ist | zit= |
| nicht. | je | Wei= | der | doch | tert |

Fig. 293.

Aufgabe Nr. 3. Magisches Trapez.

An die Stelle der Buchstaben Zahlen gesetzt, bietet jede Reihe von 4 Feldern die gleiche Summe von 46. Um sowohl das Interesse zu erhöhen, als auch den Schlüssel zu dieser interessanten Aufgabe zu geben, haben wir für jedes Wort eine andere Schrift gewählt; die Buchstaben eines und desselben Wortes haben auch einen und denselben Schriftduktus.



Aufgabe Nr. 4. Spruchrätsel.

Fig. 295.

| | | | |
|-------------|-------|-------------|-----------|
| | mehr | kann | |
| lesen | macht | dumm | fassen |
| essen | macht | frank | verdauen |
| versprechen | macht | lächerlich | leisten |
| unternehmen | macht | verächtlich | ausführen |
| reden | macht | Streit | beweisen |
| fordern | macht | Gefahr | verlangen |
| | als | man | |

Landschafts- und Blumenrätsel.

580. Zwei Landschafts-Akrostichen.

1.



Fig. 296.

Diese Landschaft hat einzelne Bilder. Stellt man die Anfangsbuchstaben von diesen Bildern in der Ordnung, wie sie auf der Landschaft befindlich, zusammen, so begegnet uns ein Dichter etwas mystischer Richtung.

2.



Fig. 297.

Diese Landschaft hat einzelne Bilder. Stellt man die Anfangsbuchstaben von diesen Bildern in der Ordnung, wie sie auf der Landschaft befindlich, zusammen, so begegnet uns eine heidnische Göttin.

Fig. 298 b.



581. Blumenrätsel.

3.



Fig. 298 a

Ihr seht dieses hübsche Blumengewinde! Es bildet die Gestalt eines Kreuzes, das manchem vielleicht schon gar zum schweren Hauskreuz geworden ist. Denke man sich in der Mitte unsres Kreuzes einen Vokal und an den mit Ziffern bezeichneten Winkeln des Kreuzes verschiedene Buchstaben. Mit dem Vokal fängt man zu lesen an und verfolgt dann beim weiteren Buchstabieren die Girlande nach der Reihenfolge der Ziffern. So oft die Girlande in den Mittelpunkt zurückläuft, wird der Vokal mitgelesen. Das Resultat ist ein weiblicher Doppelname — welcher?

Blumenrätsel.

4.

In dieser Blumengirlande verbirgt sich ein weiblicher Vorname. Jeder Absatz bedeutet einen Buchstaben und die darin zurückkehrende Linie die Wiederholung desselben Buchstabens.

Der hier versteckte Name hat, wie das Gewinde zeigt, fünf Buchstaben, von denen vier sich zweimal in demselben Punkte wiederholen.

5. Namenrätsel.



Fig. 299.

In dieser Blumengirlande verbirgt sich ein männlicher Vorname. Jeder Absatz bedeutet einen Buchstaben und die dahin zurückkehrende Linie die Wiederholung des letzten Buchstabens. Der hier versteckte Name hat, wie das Gewinde zeigt, sechs Buchstaben, von denen sich einer zweimal in demselben Punkte wiederholt — und der Name heißt?

6.



Fig. 300.

7.



Fig. 301.

8. Ein Rätsel für Damen.

Drei Frauen waren in Blumen verwandelt, die im Felde standen. Nur die eine durfte des Nachts entzaubert in ihrem Hause sein. Da sprach sie einstmals zu ihrem Manne, als der Tag anbrach und sie wiederum zu ihren Gespielen auf das Feld gehen und eine Blume werden mußte: „Wenn du heute vormittag kommst und mich abbrichst, werde ich erlöst und darf künftig bei dir bleiben.“ Dies geschah. Nun ist die Frage, woran sie ihr Mann erkannt habe, da doch die Blumen sich durchaus ähnlich waren?

9. Großes Blumenrätzel. (Fig. 302—304.)

Der erste Biers eines bekannten Gedichtes von Friedrich von Schiller.

Von diesen beiden Biers
enthält jedes sechs Blumen. Die
Kranzgebunden der Blumen
in dem ersten Biers geben
die Kranzgebunden der sechs
Biers des ersten Biers eines
bekanntesten Gedichtes,
während die Kranzgebunden
der Blumen des zweiten Biers
desen Endgebunden enthalten.
Nimmt man den Kranzgebunden
gebunden der einzelstehenden Blume



hinzü, so sind alle Biersgebunden
des Biers in den Kranzgebunden
lettern der Blumen enthalten.

Gebraucht man statt der Syagrinthe des Sireniädschen, so kommt außerdem das letzte Wort des Biers in dem Namen einer Blume vor. Die einzelnen Blumen bei der Aufzählung anzugeben, ist nicht nötig, es genügt die einfache Angabe des Biers.



582. Frühlingsbilder in Schattenrissen.

Fig. 305 u. 306.



Die Anfangsbuchstaben dieser Bilder geben den ersten Buchstaben des Vornamens und den ganzen Zunamen des Verfassers eines Gedichtes, in welchem unsere Bilder bejungen werden.

583.

Zwölf musikalische Rätsel.

Fig. 307—318.

Zwei verbundene Achteel sind als n zu lesen.

1. u. 2. Klingende Namen im Reiche der Töne.



3.



Bei richtiger Zusammenstellung dieser Noten und des Buchstabens erhält man eine Stadt in Rheinpreußen. Welche?

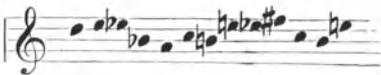
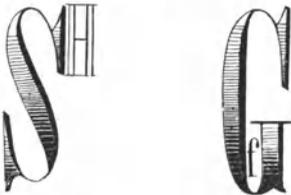
4.



5.



6.



7.



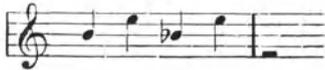
Das Bild deutet auf eine bekannte Dichtung eines Helden, dessen Name sich im Postament befindet.

Drei Dichter.

8.



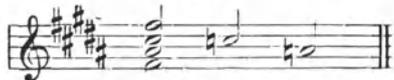
9.



10.



11.



12.



584.

Rebus oder Bilderrätzel.

Erstes Blatt. Verschiedene Kleinigkeiten.

Fig. 319—340.

| | | | |
|-----|--------|-----|-----|
| | 1. | 2. | 3. |
| | | | |
| | 4. | 5. | 6. |
| | | | |
| | 12—15. | | |
| 7. | | | 16. |
| | | | |
| 8. | | | |
| 9. | | | |
| 10. | | | |
| 11. | | | |
| | 17. | 18. | 19. |
| | | | |
| | 20. | 21. | |
| | | | |

Zweites Blatt. Verschiedene Kleinigkeiten.

Fig. 341—358.

1.
 r M R m
 R m O r M
 r M O R m
 R m r M
 R m

2.
 Q Q Q Q Q Q Q
 q q q q q q q

3.


4.
 me
 me n Sie bar Herr?
 me

5.
 $\frac{n}{n} \times 45$

6.
 eeee di e e sie ee dich
 eeee di e' e' sie ee dich

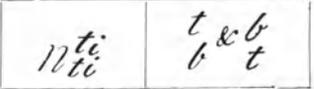
7—9.

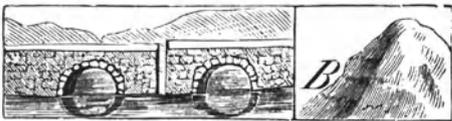


n n n n
n n n n

10—15.







Drei Stammbuchrebus.

16.
 Christlich zeichnete seinem Freunde folgendes ins Stammbuch:

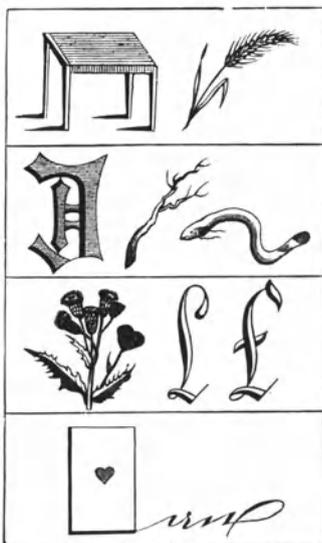

17.
 Jakobson, der das Stammbuchblatt bei Gelegenheit gesehen und Gefallen daran gefunden hatte, zeichnete seinem Freunde das nämliche, nur mit einer kleinen Änderung, ins Stammbuch, und zwar in nachstehender Form:


18.
 Dem Minister B. in W. zeichnete ein Freund ins Stammbuch:

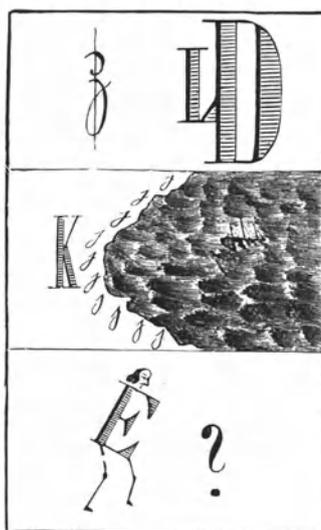

Drittes Blatt.

Fig. 359—368.

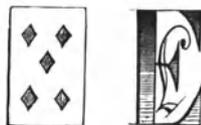
1—4.



5—7.



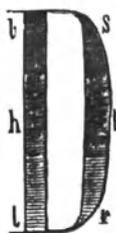
8.



9.



10.



Wenn von links oben herunter du liesest,
 Erhältst du, was oft den Damenhut ziert,
 Was zweifach meistens der Mensch besitzt,
 Was den Seemann nach langen Fahrten erfreut,
 Was im Altertum schon an den Münzen du triffst,
 Was vom Golde in vielen Flüssen man find't,
 Was weiblichen Sinn zu erfreuen oft pflegt,
 Was auch Gebirge und Zimmer wohl hegt.

Viertes Blatt.

Fig. 369—373.

1.



2.



Vorstehendes bezeichnet ein
bekanntes Gedicht von einem
unserer größten Dichter.
Welches?

3.



4.



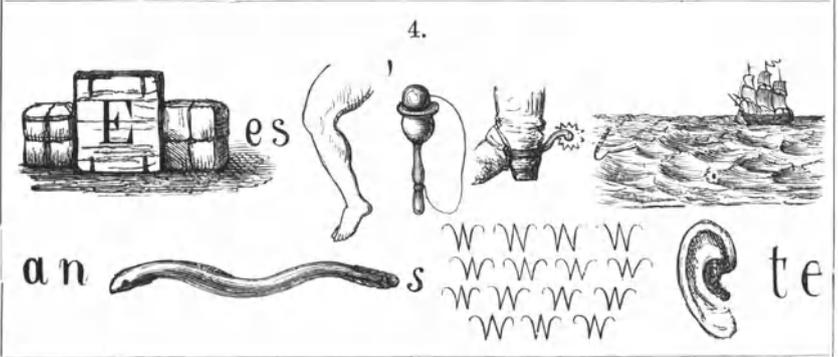
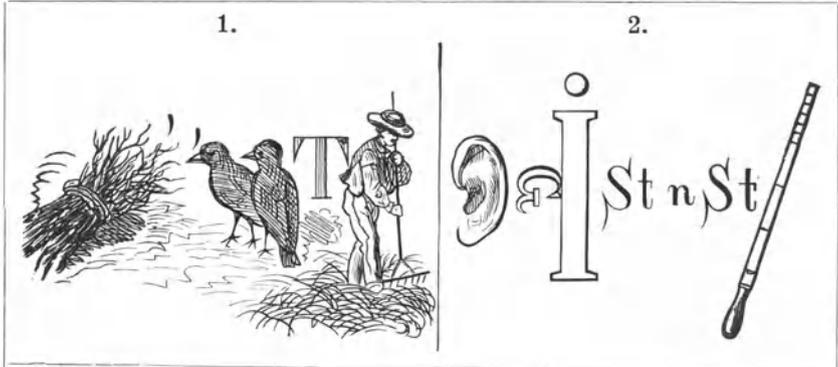
Rebus Nr. 4. W—i—I— und ein
„Helm“, also —Wilhelm. Die Sache ist so
einfach, daß man sich ordentlich wundert,
daß es nicht so ist!

5.



Fünftes Blatt.

Fig. 374—377.



Sechstes Blatt.

Fig. 878—881.

1.

WO





d-



Mar





4.



In der Blume des Schneeglöckchens befindet sich der Name des Verfassers eines bekannten Schauspiels.

2.

Einem Dichter, der in ewiger Noth lebte, skizzierte der Maler B. folgende Zeilen ins Album:








3.

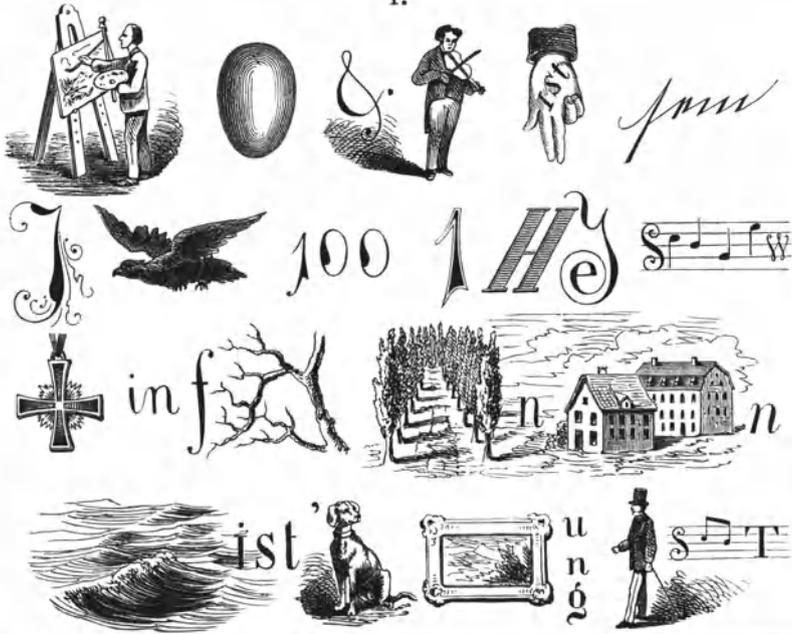




Siebentes Blatt.

Fig. 382—386.

1.



2.



3.



4.



5.



Achtes Blatt.

Fig. 387—395.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

An einer Bude fand man folgendes in Bildern angekündigt:

7.

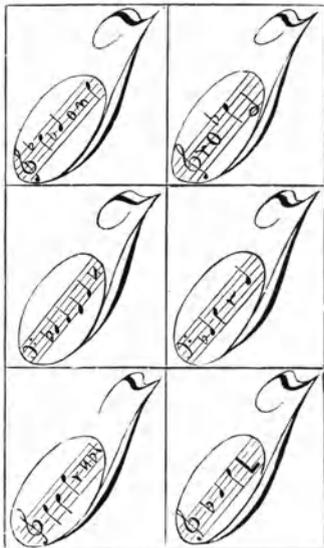
8.

9.

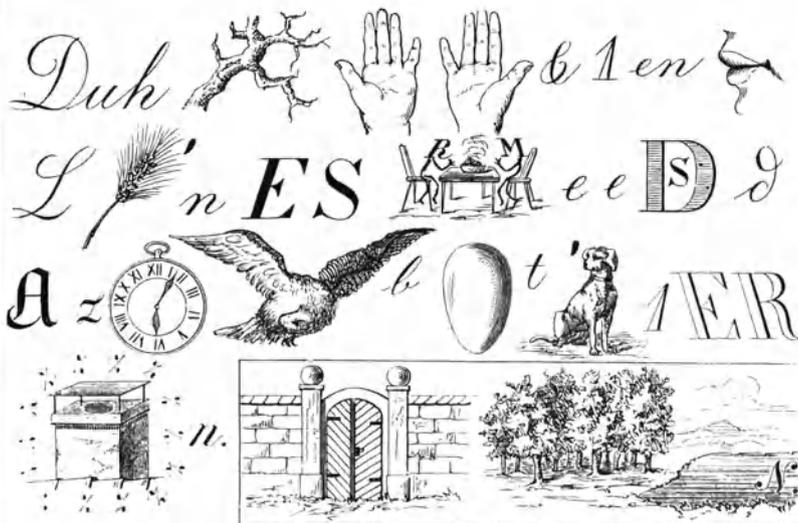
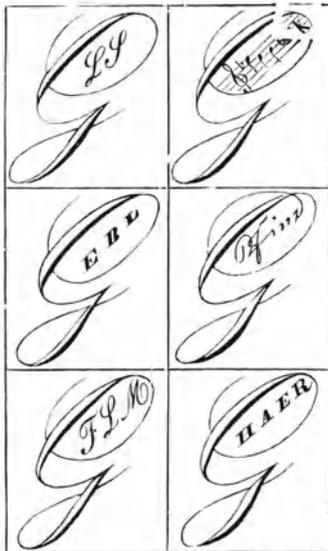
Neuntes Blatt.

Fig. 396—398.

1. Sechs Komponisten.

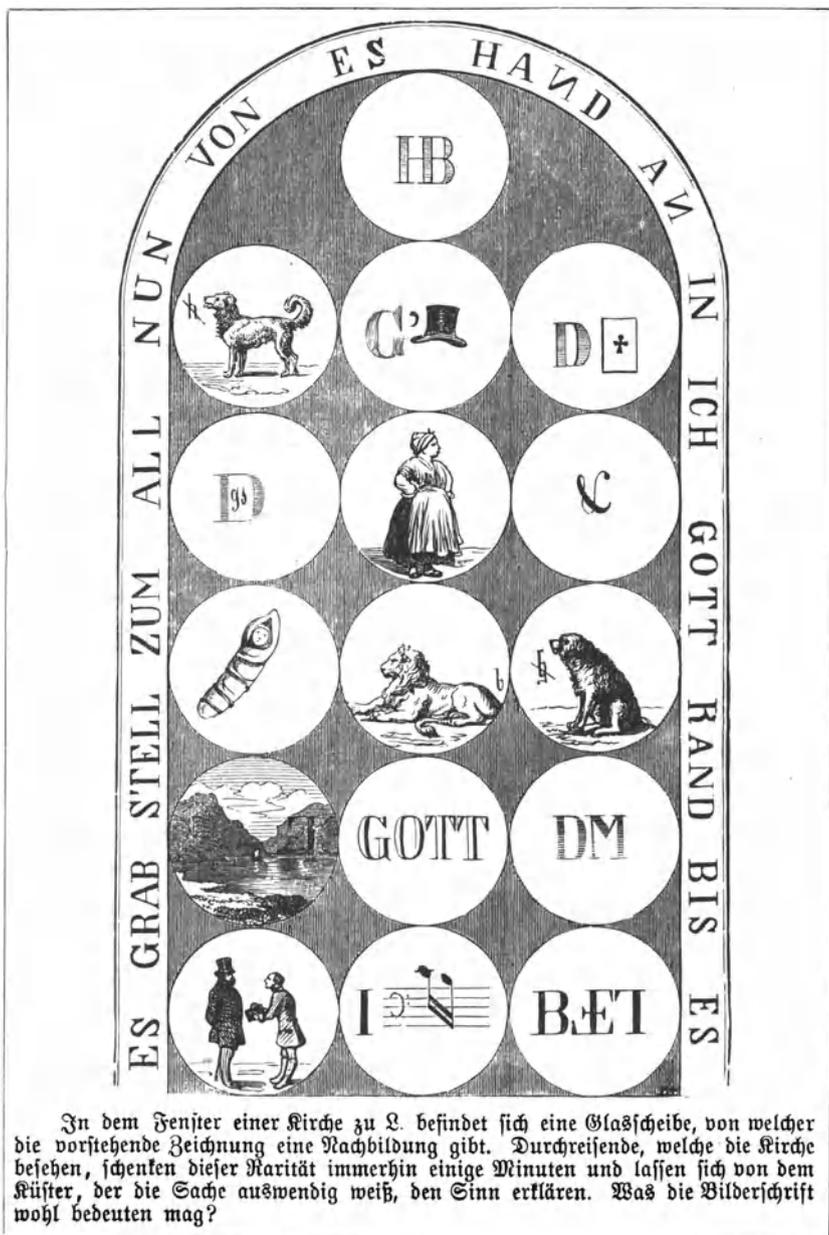


2. Sechs Schriftsteller.



Zehntes Blatt. Wort und Bild.

Fig. 399.



585.

Illustrierte Scherze.

Fig. 400—401.

1. Orakelspruch.

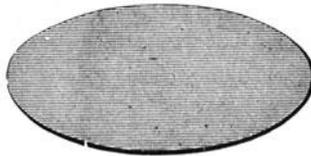


Die Szene spielt vor einem mit Erbsen befruchteten Acker.

Dieser: Guten Morgen, Herr Nachbar!
 Werden sie wohl kommen?
 Und der Sinn dieses pythischen Ausspruchs?

Jener: Ja, wenn diese da kommen, so kommen sie nicht, und kommen sie nicht, so kommen sie.

2. Künstliche Zerlegung.



Wie kann man diese Figuren in vier Teile zerlegen, daß jeder Teil an die anderen drei anstoße? — So:

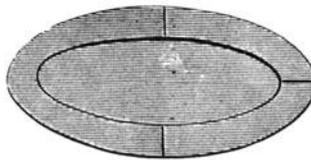
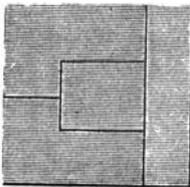


Fig. 402—407.

3. Getreues Faksimile zweier Mahnbrieife.

Der Bankier F. in L. hatte den Schauspieler D. schon oft in langen Briefen an Abtragung seiner Schuld erinnert. Des Mahnens müde, schrieb er ihm endlich das folgende lateinische Billet:



Der Schauspieler, der noch weniger Lust hatte, lange Briefe zu schreiben, nahm dasselbe Billet und fügte nur zwei Buchstaben hinzu. Der Bankier erhielt also sein Billet zurück in folgender Gestalt:

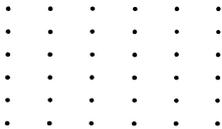


4. Lateinisches Rätsel,

selbst für Damen lösbar, die der lateinischen Sprache unfundig sind.

Dita mensa gens niger ne das siser libendi
Cavet asse.

5. Von folgenden 36 Punkten sechs zu streichen.



doch so, daß man auf einer Zeile nach allen vier Richtungen hin, nie fünf, sondern immer entweder vier oder sechs Punkte zählen kann.

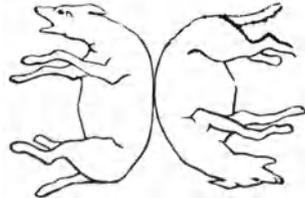
6.

Wie kann man aus einer Speiße zehn machen?

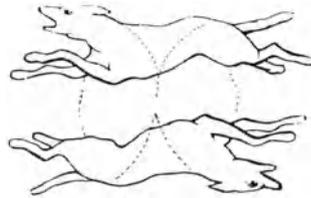
Antwort:



7.



Wie kann man aus diesen mißgestalteten Hunden zwei im schnellsten Galopp rennende Jagdhunde machen? — So:



8.

Wer hat sechs Beine und geht doch nur auf Bierem?

Antwort:;



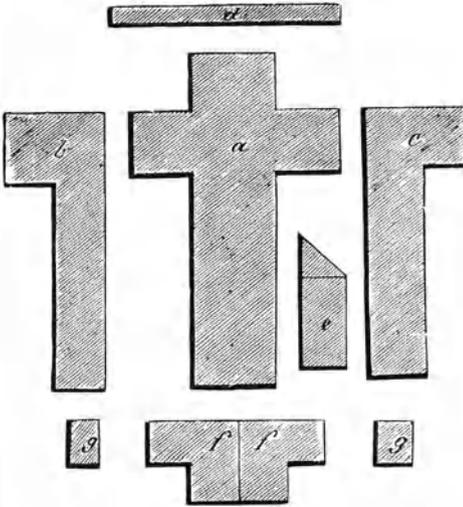
586.

Verwandlungsspiele.

Erstes Blatt. (Fig. 408—412.)

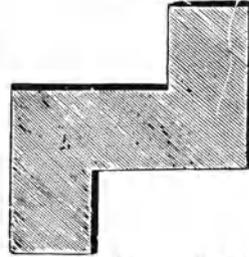
1.

Wie läßt sich aus einem Blatte Papier mit einem Schnitte der Sphäre eine Abbildung der Kreuzigung darstellen, welche aus folgenden Figuren besteht?



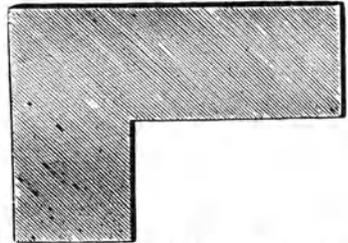
a Mittelkreuz, b c Nebentkreuze, d Inschrift, e Speer, f f Sockel, g g Löße.

2.



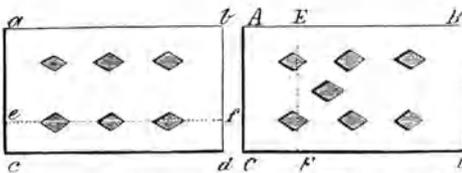
Aus vier Stücken, wie das gegebene, soll ein Kreuz gebildet werden.

3.



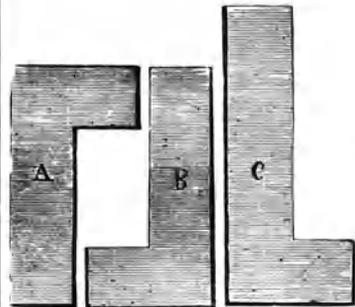
Aus vier Stücken, wie das gegebene, soll ein Quadrat gebildet werden.

4.



Von zwei gleichgroßen Kartenblättern a b c d und A B C D wird je der vierte Teil abgeschnitten, bei dem ersteren der Länge, bei dem letzteren der Breite nach, so daß die beiden übrig bleibenden Stücke a b e f und E B D F zwar an Flächeninhalt, aber nicht der Form nach gleich sind. Nun soll E B D F mit einem Schnitte so getrennt werden, daß die beiden Stücke, aneinander gelegt, wieder der Form nach dem a b e f gleichen.

5.



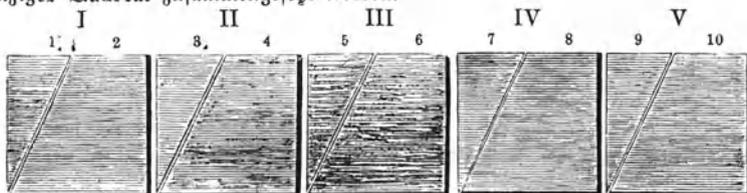
Aus vier Stücken A, sowie vier Stücken B und vier Stücken C, wie die gegebenen, ist ein Quadrat zu bilden.

Zweites Blatt.

Fig. 413-416.

6.

Aus fünf gegebenen Quadraten (I, II, III, IV, V), welche, wie unsere Zeichnung angibt, geteilt werden und somit 10 (je 5 gleiche) Teile geben, soll ein einziges Quadrat zusammengesetzt werden.



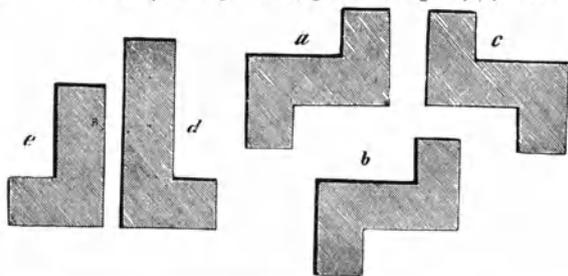
7.

Aus vier Stücken A und vier Stücken B, wie die gegebenen, soll ein Quadrat gebildet werden.

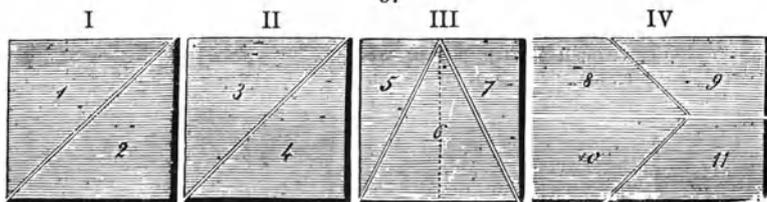


8.

Wie kann man aus diesen einzelnen Figuren ein griechisches Kreuz bilden?



9.

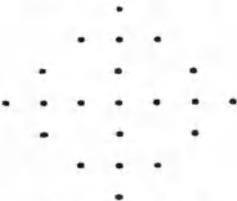


Aus drei gegebenen Quadraten (I, II, III) und einem Rechteck (IV), die, wie die Zeichnung angibt, geteilt werden, ist ein einziges Quadrat zusammenzusetzen.

Drittes Blatt. (Fig. 417—421.)

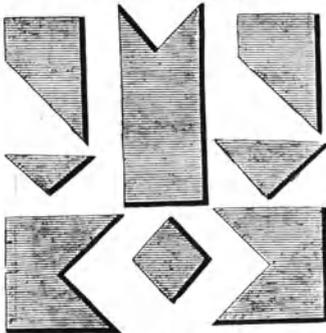
10. Ein Kreuz.

Aus folgender punktierten Figur:



soll ein Kreuz in einem Zuge derart gebildet werden, daß jeder Punkt eingeringelt ist. Wie?

12. Ein Kreuz.



Aus diesen acht Figuren ist ein Kreuz zu bilden.

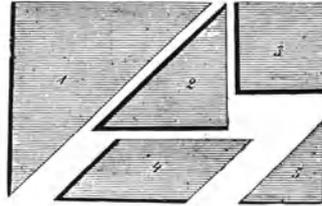
14. Ein Kreuz.

Von den nachstehenden 36 Punkten soll ein Kreuz gebildet werden, indem man von einem Punkte zum anderen Linien zieht, ohne einen auszulassen und ohne einen zweimal zu berühren.



11. Chinesisches Verwandlungsspiel.

Aus diesen regelmäßigen Drei- und Vierecken soll ein Quadrat gebildet werden; von den Figuren 1 und 5 wird jede zweimal gebraucht.

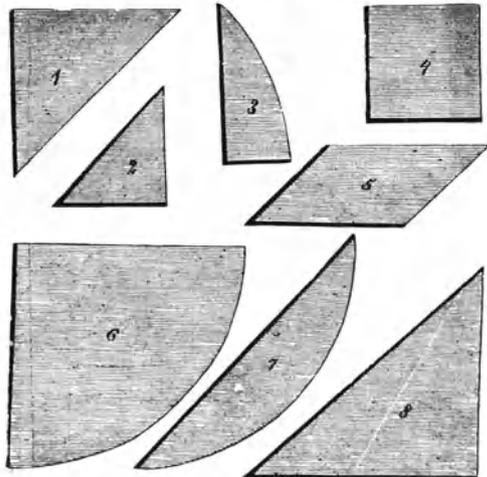


13. Hufeisenzerlegung.

Wie kann man ein Hufeisen mit sechs darin enthaltenen Nägeln durch zwei Schnitte so teilen, daß das ganze Hufeisen in sechs Teile zerfällt und in jedem dieser Teile ein Nagel stecken bleibt?

15. Kreisbildung.

Hieraus ist ein Kreis zu bilden.



Viertes Blatt. (Fig. 422—425.)

16.

Aus diesen sieben Figuren soll ein rechtwinkliges gleichschenkeliges Dreieck gebildet werden.

17.

Aus diesen vier Figuren ist ein Quadrat zu bilden.

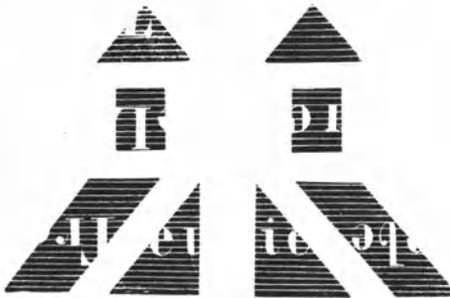
Hieroglyphenspiele.

18. Buchstabenrätsel.

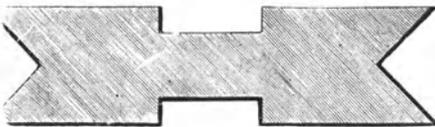
Den Sinn dieser Buchstaben



findet man, wenn man folgende Figuren

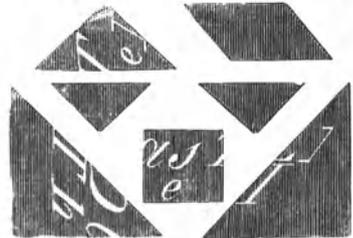


so zusammenstellt

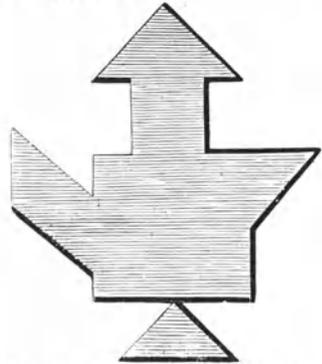


19.

Welche Buchstaben werden abgebrüht?



Die Antwort darauf erhält man, wenn man aus obigen sieben Drei- und Vierecken



die vorstehende Teefanne bildet.

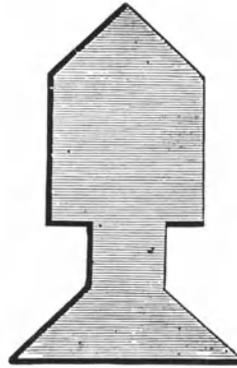
Fünftes Blatt. (Fig. 426—428.)

20.

Aus diesen sieben Figuren

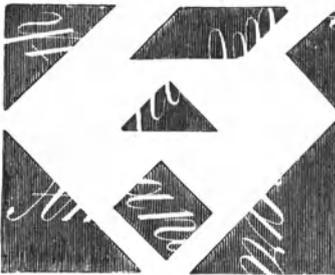


soll die nebenstehende Figur gebildet werden. Wie?

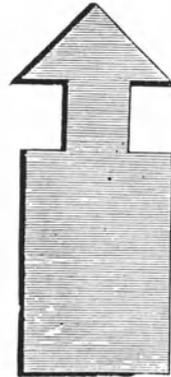


21.

Aus diesen sieben Drei- und Viereden



ist nebenstehende Figur zu bilden. Wie?



22.

Aus folgenden sieben Drei- und Viereden soll



nebenstehende Figur gebildet werden. Wie?



Sechstes Blatt. (Fig. 429—432.)

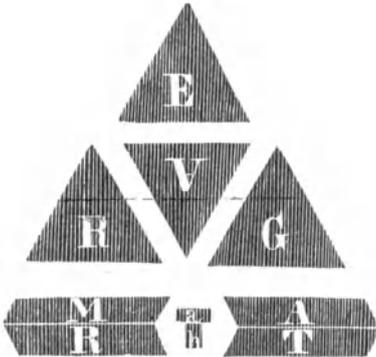
23. Wer bin ich?

I.



Jung bin ich wohlfeil, alt erst teuer,
 Ein schwacher Jüngling, starker Greis,
 Wie Wasser fließend bin ich Feuer,
 Doch machst du mich so kalt wie Eis,
 Dann glüh' ich erst recht innig.

24. Eine Knackmandel für Damen.

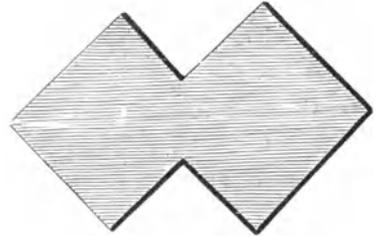


Aus diesen Figuren, die, wie die
 Zeichnung angibt, geteilt sind, soll ein
 Kreuz zusammengestellt werden, und
 zwar so, daß die auf den Figuren be-
 findlichen Buchstaben einen weiblichen
 Namen geben.

Wer bin ich?

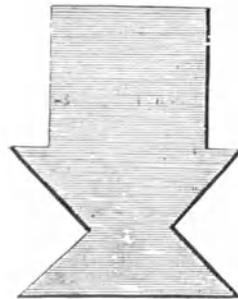
Willst ohne Kopfschmerzen mich erhalten,
 So mußt du I. in Form von II. gestalten.

II.



25. Ein weibl'cher Vorname.

Wenn man aus diesen Drei- und



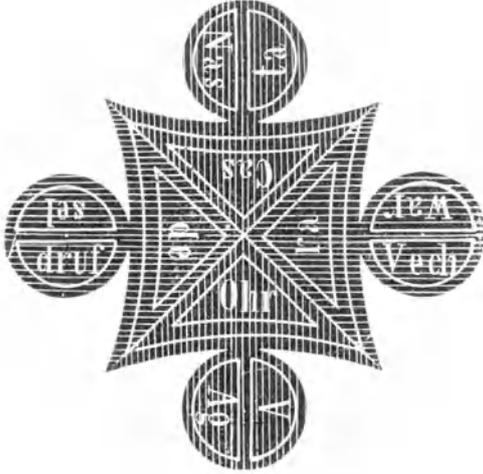
Vierecken die vorstehende Figur bildet,
 so erhält man einen weiblichen Vor-
 namen. Welchen?

Siebentes Blatt. Kaleidoskop=Aufgaben.

26. Geographisches Silbenproblem mit Akrostichon.

Fig. 433—434.

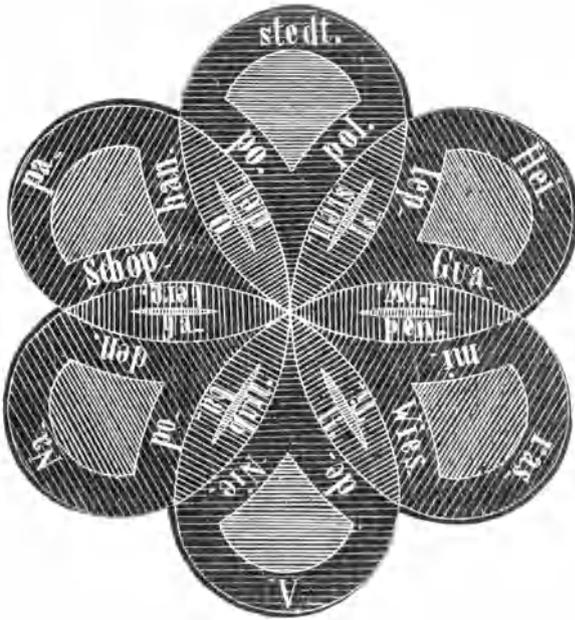
Dieser Stern enthält sechs Städtenamen; wenn man die Anfangsbuchstaben abwärts liest, so erhält man den Namen eines großen Bildhauers;



wenn man die Endbuchstaben aber aufwärts liest, den Namen eines der berühmtesten Maler. Wer sind diese?

27. Geographisches Silbenproblem mit Akrostichon.

Diese Figur enthält zehn Namen verschiedener Städte.

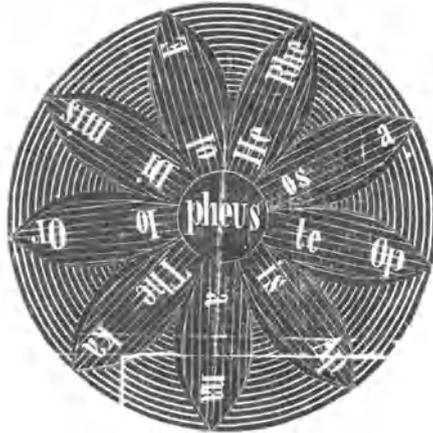


Die Anfangsbuchstaben, richtig verbunden, geben abwärts den Namen eines berühmten Staatsmannes, aufwärts aber geben die Endbuchstaben den Namen eines berühmten Feldherrn.

Achstes Blatt.

Fig. 435—436.

28.



Acht römische und griechische Götter und Göttinnen. Werden dieselben richtig gereicht, so geben die Anfangsbuchstaben einen christlichen, dem Griechischen entnommenen weiblichen Vornamen.

29.



Die Anfangsbuchstaben dieser vierzehn Städte geben den Namen eines deutschen Dichters, die Endbuchstaben seinen Geburtsort und sein gelungenstes Werk. — Welches ist das?

Neuntes Blatt.

Fig. 437—438.

30.



Die Anfangsbuchstaben dieser zwölf Städte geben den Namen eines Naturforschers, die Endbuchstaben eines seiner Werke und seine Geburtsstadt. Wer ist es?

31.

Diese zwanzig Figuren, richtig zusammengestellt, enthalten folgende Bezeichnungen

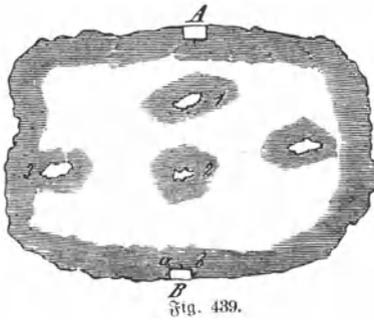


Das Erste ist ein weibliches Wesen,
Das Zweite früher Professor gewesen,
Das Dritte das, was das Erste war.
Das Vierte sehen wir 's ganze Jahr.

Das Fünfte ist ein Holzhaus, voll oder leer,
Des Sechsten voll springt mancher umher,
Das Siebente liegt in Frankenland,
Acht ist uns als längster Gürtel bekannt.

587.

Bezierkünste.



1. Ariadnerätsel.

Ein See, welcher bei A und B einen Hafen hat. A hat nur einen Eingang, B aber drei. 1, 2 und 3 sind Inseln. Von A fährt ein Schiff nach B, trifft die Inseln 1 und 2 und fährt in den Hafen B ein durch den Eingang a. Das Schiff soll nach der Insel 3 gelangen, ohne die erste Fahrt von A nach B zu durchschneiden. Wie kann dies geschehen, da der Kahn durch b aus dem Hafen B ausfahren muß?

Fig. 439.

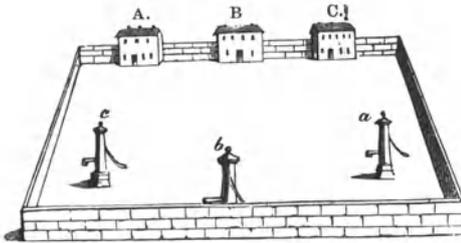


Fig. 440.

liegt und nicht umgangen werden kann. Es soll nun jeder Hausbesitzer zu seinem Brunnen gelangen, ohne den Weg eines seiner Nachbarn zu durchschneiden. Wie?

2. Ariadnerätsel.

Der innere Raum untrer Zeichnung ist von einer Mauer eingeschlossen. Bei A, B und C befinden sich drei Häuser, welche an die Mauer angebaut sind; a, b und c sind Brunnen, die zu den gleichnamigen Häusern gehören, nämlich a zu A, b zu B und c zu C. Die Brunnen a und c stehen frei, während b hart an der Mauer

3. Ariadnerätsel.

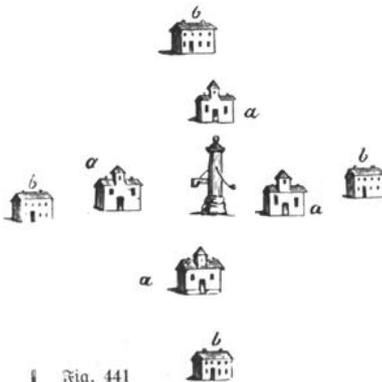


Fig. 441

Der in der Mitte befindliche Brunnen wurde von den vier Häuserinhabern bbbb gegraben und die vier Bewohner von aaaa erhielten die Erlaubnis, aus demselben das Wasser holen zu dürfen. Da letztere aber den Brunnen aus Mitleiden verunreinigten, beschloffen die Bewohner bbbb, eine Mauer darum zu ziehen, und zwar in der Art, daß die Hausbesitzer aaaa vom Brunnen ausgeschlossen seien, bbbb aber freien Zugang hätten. Wie ist diese Mauer zu ziehen?

4. Der Kasten des Juweliers.

Fürst C. in W—n wollte sich verheiraten und schrieb an einen Juwelier, ihm diverse Ringe zur Ansicht zu übersenden. Dieser übergibt seinem Reisenden einen Kasten mit folgender Einrichtung:

In jedem Fache liegen vier Ringe und in der Mitte ein Brief, worin der Juwelier dem Fürsten schreibt, er habe der Vorsicht halber die Ringe so gelegt, daß man an den Seiten herum an jeder Reihe zwölf Ringe zählen könnte. Der Reisende, der den Brief gelesen hatte, dachte darüber nach, ob es nicht möglich sei, einige Ringe zu entwenden. Er führte dies auch wirklich aus, und zwar — wie?

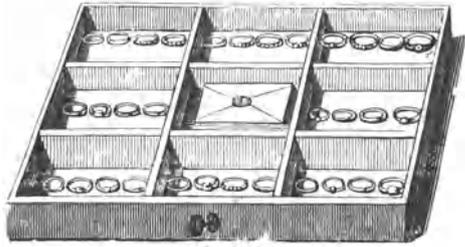


Fig. 442.

5. Juwelenkrenz.

Ein Graf bringt zu einem Juwelier eine Anzahl Edelsteine, die er in Form eines Kreuzes gefaßt haben will. Damit sein Auftrag pünktlich ausgeführt werde und kein Stein fehlen kann, hat er sie so zusammengestellt, daß er immer zehn zählen muß, wenn er von unten nach oben sowie von unten in den rechten und ebenso in den linken Querarm zählt. Dem Goldschmiede gefielen aber die Steine so sehr, daß er gern zwei gehabt hätte, und er sann so lange nach, bis er es gefunden hatte, wie er zwei wegnehmen könne. Er faßte nun die Steine so, daß man deshalb doch stets zehn zählte. Wie fing er dies an?

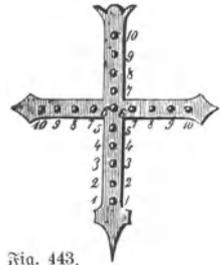


Fig. 443.

6. Des Müllers Säcke.

Ein Grundbesitzer bringt zu einem Müller Getreide, und zwar so viel Säcke, als nebenbei angedeutet sind, und damit keiner fehle, legt er die Säcke in der Ordnung, wie aus der Zeichnung ersichtlich, um die Mühle, daß nämlich auf jeder Seite zwölf Säcke gezählt werden. Der Müller jedoch entwendet vier Säcke, ohne in der Ordnung etwas zu stören. Wie muß er das anfangen?



Fig. 444.

Vegetarische Spiele und Räthsel.

588. Das Labyrinth. Versucht einmal, ob ihr in unten abgebildeten Zergarten mit einem Bleistifte hinein- oder aus demselben herauszukommen vermögt, ehe eine halbe Viertelstunde — meinetwegen auch 15 Minuten — vergangen sind!

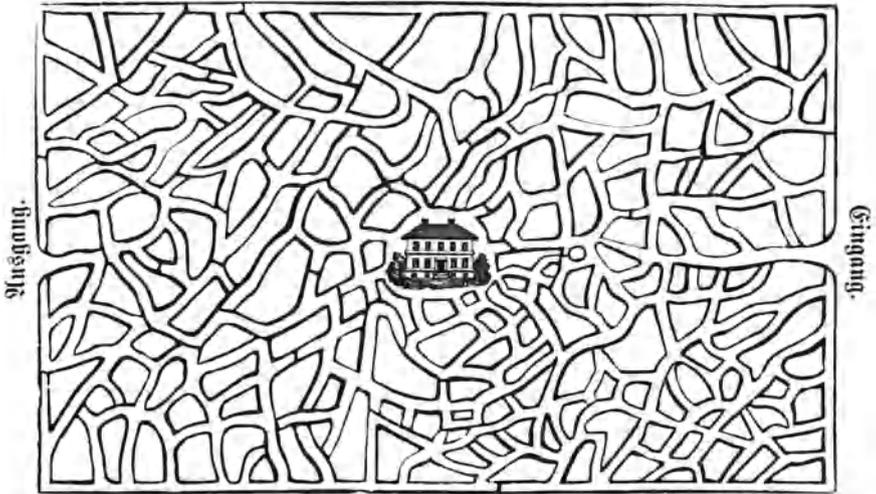


Fig. 445 Das Labyrinth.

Wem es gelingt, der erhält einen Preis von der übrigen Gesellschaft. — Die Barrieren dürfen dabei natürlich nicht übersprungen werden.

589. Ariadneräthsel. Wie können die Figuren 446—448 mit einem einzigen Zuge hergestellt werden?

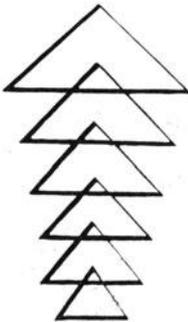


Fig. 446.

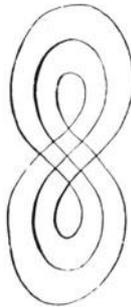


Fig. 447.

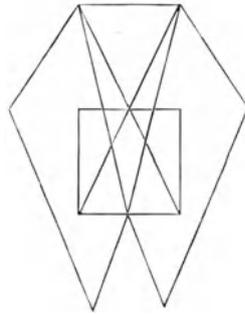


Fig. 448.

590. Etliche Räthmandeln. Du findest die Lösung des Logogryphs:
 Tod und Jammer bringt's und Graus!
 Reißest du ein I heraus,
 Zieht man reiche Schätze draus;
 Wirfst du noch den Schweif hinaus,
 Wird ein sinnig Spiel daraus,



Fig. 449.

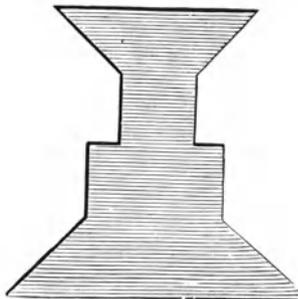


Fig. 450.

wenn du aus diesen Drei- und Vierecken den Kelch, Fig. 450, zusammensetzest.

591. Auf dem Doppelsterne Fig. 451 findest du als Anfangs- und Endbuchstaben zwei einzelne Namen von Zwillingenbrüdern, deren Liebe sprichwörtlich geworden; auch unter den wirklichen Sternen siehst du sie erscheinen.



Fig. 451.

592. Wie verwandelst du nachstehende vier Striche  in drei, ohne

Fig. 452.

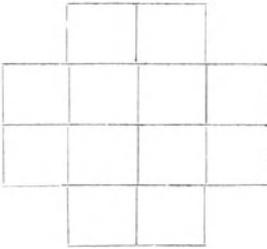
einen derselben zu streichen?

593. Welches bekannte Sprichwort ist in folgenden Worten enthalten?
 Henne, Renne, Wand, Kranz, Meineid.

594. Welcher dreisilbige männliche Name ist, wenn man diese Silben rückwärts liest, ein dreisilbiger weiblicher Name?

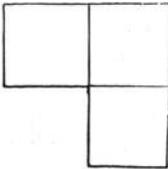
595. Sechs Knacknüsse. Es sind 7 leere Tassen, 7 halbvoll und 7 volle; alle diese sollen in drei Teile geteilt werden, so daß jeder Teil gleichviel hat.

Fig. 453.



Nebeneinander stehende zwölf Felder mögest du mit zweierlei Buchstaben so ausfüllen, daß man stets den nämlichen weiblichen Vornamen erhält, man möge nun von rechts nach links, von links nach rechts, von oben nach unten, von unten nach oben lesen.

Fig. 454 besteht aus zehn einzelnen Stäbchen von gleicher Länge. Nachdem eines davon weggenommen, soll aus den übrigen neun eine neue Figur gebildet werden, welche ebenfalls aus



drei gleichartigen Vierecken zusammengesetzt ist. Wie ist das möglich?

Wie kann man ein Stückchen Brot von ungefähr dieser Gestalt, wie Fig. 455, durch zwei Schnitte in sechs Teile teilen?

Fig. 454.



Fig. 455.

Gertraud machte ihren Freundinnen den Vorschlag, um 33 Bäume, die draußen im Garten in fünf Reihen stehen, so herum zu springen, daß man jeden derselben nur einmal berühren dürfe und zuletzt zum ersten Baume wieder zurückkehre. Wie erfolgt dies?

Man lege zehn beliebige Geldstücke nebeneinander, nehme dann immer eines hinweg und lege es auf ein andres, bis zuletzt fünf Doppelgeldstücke auf dem Tische liegen. Dies wäre nicht so schwierig, wenn nicht das

Gesetz aufgestellt wäre, beim Aufeinanderlegen niemals mehr als zwei Geldstücke zu überspringen.

Alphabetische Studien.

596.

Fragen.

1. Welche Buchstaben sind die reichsten?
2. Welche machen satt?
3. Welche sind brummig?
4. Welche schwimmen?
5. Welche braucht der Kaufmann?
6. Welche sind die irdischsten?
7. Welcher wird am Abend genossen?
8. Welche fließen durch Deutschland?
9. Welche sind die sinnreichsten?
10. Welche sind die schmerzlichsten?
11. Welche sind die zerstörendsten?
12. Welche Buchstaben kommen zuletzt?

597. Silben- und Buchstabenversetzung.

| | | | | |
|---------|---------|--------|-----------|---------|
| Engel. | Gans. | Liese. | Stürmen. | Zugend. |
| Träge. | Leib. | Biene. | Mahlzeit. | Weiden. |
| Garten. | Nettig. | Esel. | Kaufen. | Regen. |
| Eber. | Emma. | Thor. | Lege. | Wein. |

598. Rückwärts rasch zu lesen.

| | | | | |
|---------|---------|---------|-----------|----------|
| Redram. | Leger. | Dnas. | Anabherd. | Neuerf. |
| Ehier. | Nodnol. | Snag. | Tnedutz. | Retrag. |
| Efual. | Etno. | Dnegut. | Lefpa. | Eisemen. |

599. Auffuchen von Wörtern, die vor- und rückwärts gleichlauten.

| | | | | | |
|-------|---------|---------|---------|---------|----------------|
| Anna. | Kenner. | Nennen. | Egge. | Effe. | Ebbe. |
| Elle. | Otto. | Ecke. | Necken. | Netter. | Reliefpfeiler. |

Lautierübungen.

600. Welche Buchstaben haben den stärksten Laut, wenn man ihnen den rechten Artikel vorsetzt?

Vereinfachte Wortschreibung.

601. Wie schreibt man das Wort „Pfirsiçh“ mit einem einzigen Buchstaben? und wie das Wort „Bayern“ mit nur zwei Buchstaben?

602. Verwandlungen.

Verändere einen einzigen Buchstaben und du verwandelst:

1. Einen Beamten in eine Farbe;
2. Eine hohe Stange in ein köstliches Getränk;
3. Einen gern gesehenen Baum in ein Faß;
4. Gras in duftende Blumen;
5. Den Teil eines Wagens in den, der ihn zieht;
6. Eine große Hafenstadt in einen beliebten Badeort.

603. Zwanzig Lese- und Denkübungen.

| | | | |
|----------------------|-----------------------|---|--------|
| 1. Sa 4 | 8. E i | 15. $\left. \begin{matrix} r \\ se \end{matrix} \right\}$ | 16. tt |
| 2. Leu Sekretär Hahn | 9. Kl | 17. W $\frac{1}{8}$ | |
| 3. H Elle Stof | 10. Oo Oo ooo DD mele | 18. , dant | |
| 4. i i | 11. HAH O | 19. $\left\{ \begin{matrix} than \\ 6 'cher \end{matrix} \right.$ | |
| 5. H L | 12. Mes Mes Quai See | 20. sD | |
| 6. a a dieß | 13. trS | | |
| 7. Kik | 14. Komm! n | | |

Bilderrätsel oder Rebus nebst Sprachscherzen.

604. Wie sind die Fig. 456 und 457 zu lesen?

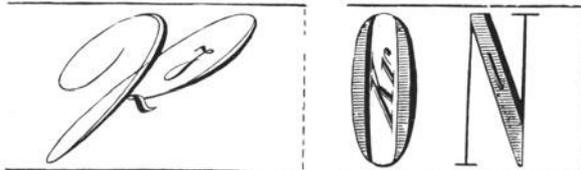


Fig. 456 und 457.

605. Wie ist folgendes zu lesen?

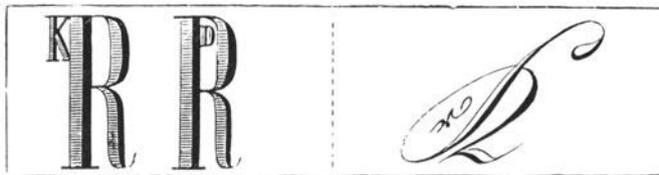


Fig. 458 und 459.

606. In das Buch eines Schweizerführers schrieb eine Herrschaft:
 N. — N. N. N. — N. N. N. N. — E. E. E. E. E. E. E. — Wie heißt das?

607.

Schmerz ist Schmarz
 Freude ist Freude.

Fig. 460.

608. Was ist das?

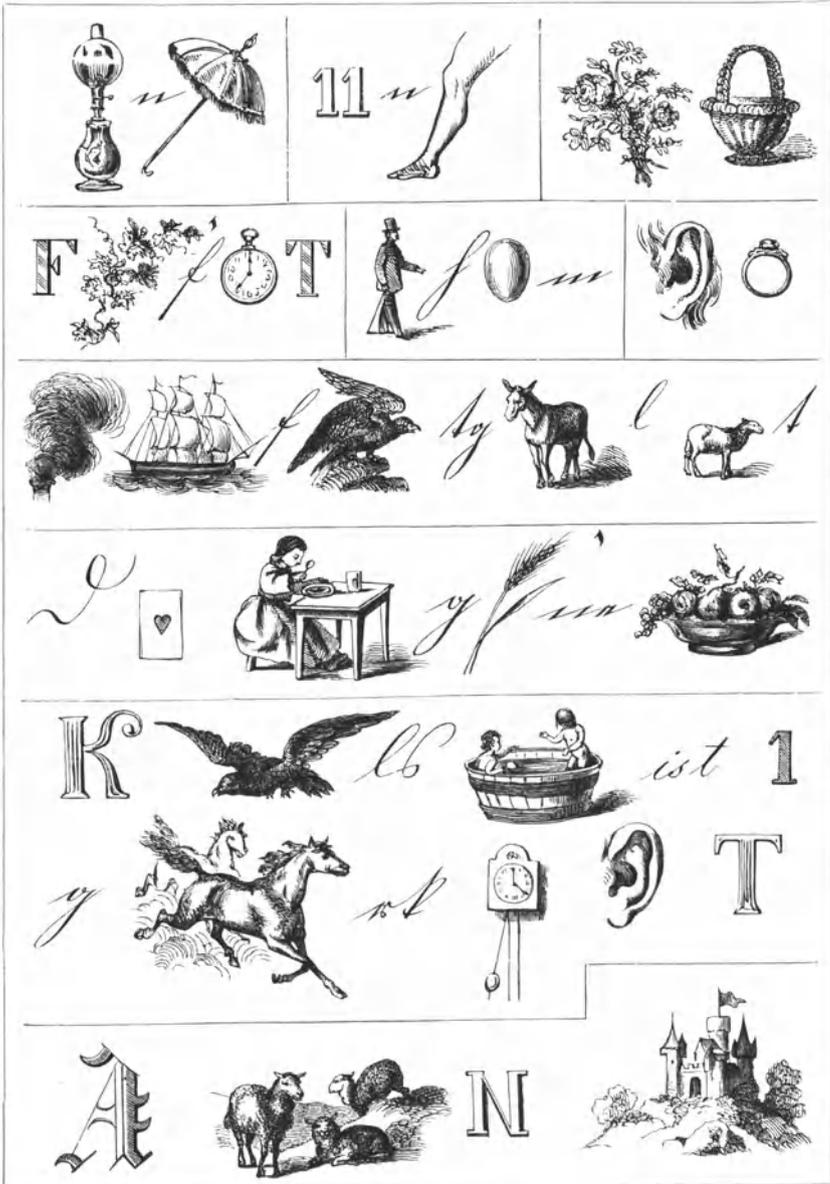


609. Wie schreibt man Lex, Rex, Dux und Lux mit einem einzigen X

610.

Rebusaufgaben.

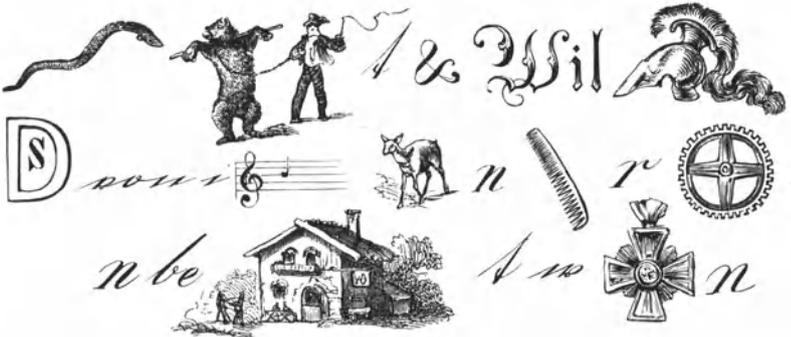
Fig. 461—470.



[1.]



[2.]



[3.]



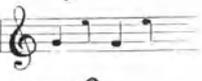
[4.]



[5.]



Fig. 476—480.

Lie  EURE 
 * & / 0  
 ig  n B  &
 Sch  r  n
 pf  n  &
 b  en   &
   is
 h    zu 
   n  ER
 30  n  
 st  

[1.]

[2.]

[3.]

[4.]

[5.]

Fig. 481—486.

[1.]

[2.]

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
|--|--|--|--|

[3.]

[4.]

[5.]

[6.]

Fingersprache.

611. Unter manchen Verhältnissen kann es sehr vorteilhaft sein, wenn man sich zu helfen weiß, dem anderen seine Gedanken durch bloße Zeichen verständlich zu machen. Schon bei einer Reise im eignen deutschen Vaterlande gerät man nicht selten in Gegenden, in denen man von den Leuten nicht verstanden wird.

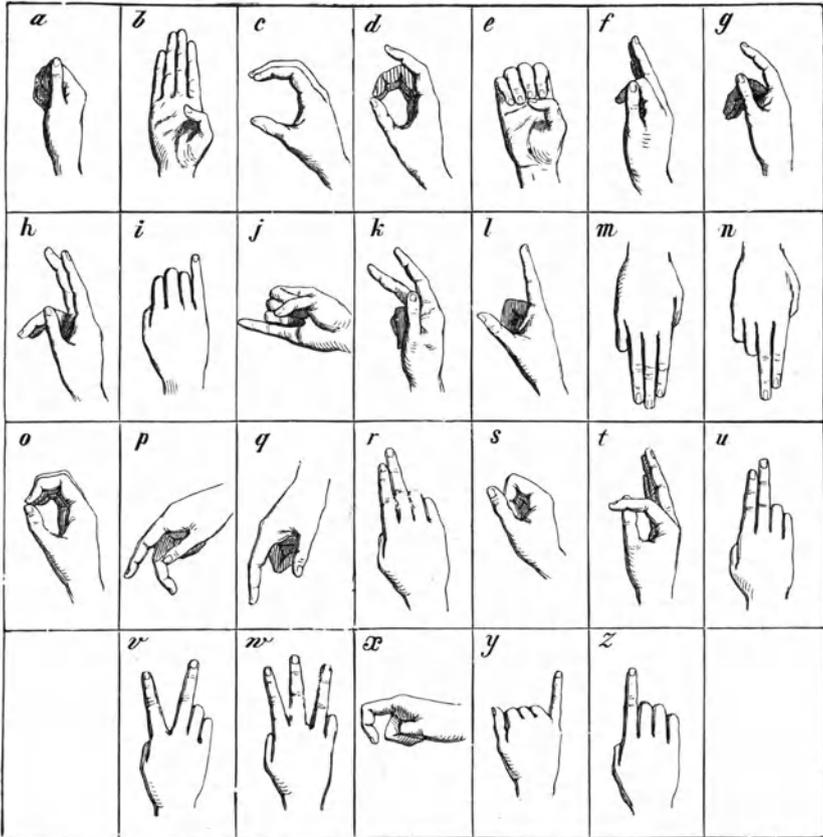


Fig. 487—513. Fingeralphabet für eine Hand.

Auch daheim beim Spiel gibt eine Pantomimensprache Veranlassung zu sehr viel Scherz. Der Gebärdenprache ähnlich ist eine selbsterfundene Zeichenschrift, bei der man sich verständigt, welche einfache Zeichen die verschiedenen Buchstaben des Alphabets ausdrücken sollen. Ein \times kann etwa für den Buchstaben \mathcal{K} stehen, ein Strich — für \mathcal{S} usw.

Wie beim Schreiben durch gewählte Zeichen, so kann man auch mittels bestimmter Fingerstellungen die Buchstaben des Alphabets sich mitteilen und daraus Sätze bilden. Es hat diese Art der Unterhaltung dann sogar einen namhaften Nutzen, wenn in einer Familie etwa eine Person vorhanden ist, welche taubstumm oder durch das Alter schwerhörig geworden.



Fig. 514—537. Fingeralphabet für zwei Hände.

Bei gehöriger Übung erlangt man auch ziemlich schnelle Schnelligkeit in dieser scheinbar unbehilflichen Mitteilungsweise. Man hat verschiedene Alphabete, sowohl für eine einzelne Hand wie auch für beide. In vorstehendem geben wir eine Probe davon; in folgendem eine Aufgabe für die Fingersprache.

612. Aufgabe. Was sagen die Fig. 538—540? — Ein Taubstummer spricht: —

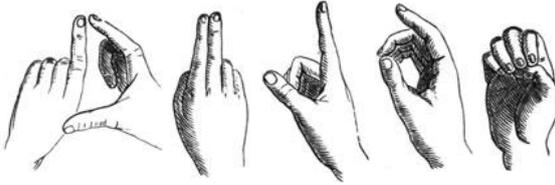


Fig. 538.

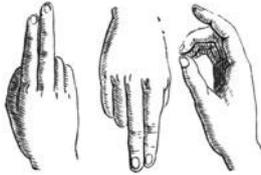


Fig. 539.

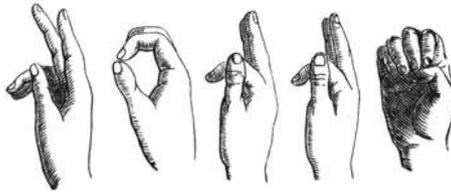


Fig. 540.

613.

Sauerkrautlatein.

- | | |
|---|---|
| 1. Hemder Mel.
Hemdärmel. | 2. Stiefel Tern.
Stiefelftern. |
| 3. Oster Ben Oster Ben Ohneglau Benster Ben Isdes Men Schenverder Ben
D sterben, o sterben, ohne Glauben sterben, ist des Menschen Verderben | |
| 4. Siwinätsi.
Sieh, wie näht sie. | 5. Stiefen Kel.
Stiefenkel. |
| 6. Dinach distis Der.
Die Nacht ist düster. | 7. Alasi, Alaser.
Ala aß sie, Ala aß er. |
| 8. Supaser.
Supp' aß er. | 9. Derabe bad'sich.
Der Rabe bad't sich. |
| 10. Derbot ista.
Der Bot' ist da. | 11. Deraf nätauch.
Der Aff' näht auch. |
| 12. Erasmus.
Er aß Mus. | 13. Siasmus.
Sie aß Mus. |

614. Schnellsprechübungen.

Fischers Fritz fischt frische Fische.

Esel essen Kesseln gern.

Schnalle schnell die Schnallen an die Schuhe.

Der Sperber fragt: „Was machst du, Wachtel?“ — „Was fragst du, Sperber?“ sagt die Wachtel.

Die Kaze guckte aus dem Ofen in den Topf. „Guck!“ sagte die Kaze. Mal aß er, Muß aß sie.

Wir Weiber wollten weiße Wäsche waschen, wenn wir wüßten, wo warm Wasser wäre.

Tollheiten treiben taugt für die Jugend nicht; nicht für die Jugend Tollheiten treiben taugt.

Kleine Kinder kugeln mit den Kugeln gern; gern mit den Kugeln kugeln kleine Kinder.

An der scharfen Ecke pfeift ein starker Sturm; ein starker Sturm pfeift an der scharfen Ecke.

Derjenige, der denjenigen, der den Pfahl, auf welchem geschrieben stand, daß nichts ins Wasser geworfen werden soll, ins Wasser geworfen hat, anzeigt, erhält zwei Reichstaler.

Es ist der kurze, runde, bunte Mann; hat kurze, runde, bunte Hosen an; reitet auf einem kurzen, runden, bunten Pferde, auf einer kurzen, runden, bunten Wiese, wo die kurzen, runden, bunten Kinder sitzen; geht weg, ihr kurzen, runden, bunten Kinder, daß euch mein kurzes, rundes, buntes Pferd nicht trete.

Ich verkaufe meine Perücke; — ich verkaufe die Ratte, welche meine Perücke zernagte; — ich verkaufe die Kaze, die die Ratte fraß, welche meine Perücke zernagte; — ich verkaufe den Hund, welcher die Kaze biß, die die Ratte fraß, welche meine Perücke zernagte; — ich verkaufe den Stock, der den Hund schlug, welcher die Kaze biß, die die Ratte fraß, welche meine Perücke zernagte.

Die Bürsten mit schwarzen Borsten bürsten besser als die Bürsten mit weißen Borsten.

Drei Teertonnen, drei Trantonnen.

Unser alter Ofentopfdeckel tröpfelt.

Bierbrauer Brauer braut braun Bier.

Kleine Kinder können keinen Kirchkern knacken.

Meister Müller, mahle mir meine Meße Mehl; morgen muß mir meine Mutter Milchmus machen.

Wenn mancher Mann wüßte, wer mancher Mann wär,

Gäb' mancher Mann manchem Mann manchmal mehr Ehr',

Weil mancher Mann nicht weiß, wer mancher Mann ist,

Drum mancher Mann manchen Mann manchmal vergift.

Mehwechsel für Wachsmasken, Wachsmasken für Mehwechsel.

Welcher Metzger weßt sein Metzgermesser?

Schneiderschere schneidet scharf, scharf schneidet Schneiderschere.

Schnelle Schüler schlittern gern.

Es saßen drei Vögel auf einem Baum. Der eine hieß Löhr, der zweite hieß Flöhr, der dritte Zickchen, Zackchen, Zank Ziegeler. Da sagte Löhr zu Flöhr, wo Zickchen, Zackchen, Zank Ziegeler wär'?

Violett sieht recht nett; recht nett sieht Violett.

Ein krummer Krebs kroch über eine krumme Schraube.

Stahlblau Knopfloch, stahlblau Knopfloch.

Es saßen zwei zischende Schlangen zwischen zwei spitzigen Steinen und zischten dazwischen.

Dal=Dal=Scherze.

615. Es wird unserem Geschlechte immer nachgesagt, „es wisse die Zunge gut zu gebrauchen“; kleine Mädchen, welche besonders gern und flink schwagen, werden zuweilen selbst „Blaudertäschchen“ genannt, oder „Pappeldötschen“, wie man am Rhein sagt. Nun kann zwar die Eigenschaft des Gesprächigseins manchen Nachteil haben, z. B. wenn eine aus Blaudersucht kein Geheimnis zu bewahren vermag und durch unzeitiges Sprechen die schönste Überraschung verdirbt; von der anderen Seite aber gewährt eine gewandte Zunge auch manches Angenehme. In Gesellschaften sind große und kleine Mädchen, die stumm auf ihrem Stuhle sitzen, nichts weniger als beliebt; man hält sie vielleicht für weise, vielleicht aber auch für teilnahmslos oder gar für langweilig, keinesfalls für sehr artig und amüsant.

Um euch eine kleine Anweisung zu geben, wie ihr zur Belebung der Geselligkeit beitragen könnt, empfehle ich euch noch folgende Sprachspiele.

Hier gilt es, nicht nur mit der Zunge, sondern auch mit den Gedanken rasch bei der Stelle sein! Ihr müßt euch nämlich auf gleichlautende Wörter besinnen, die ihr dermaßen in einen Satz einzufügen versteht, daß sie aufeinander folgen, ohne dadurch dem Sinne zu schaden. Statt aber diese Wörter auszusprechen, ersetzt ihr dieselben durch „Dal=Dal!“ und laßt sie durch eure Gefährtin raten. Mehrere Beispiele werden euch die Sache klar machen.

A. erzählt: Ein Kaufmann reiste über See, um in Ostindien prächtige Stoffe einzuhandeln. Mit seinen Geschäften zufrieden, schickte er sich zur Heimkehr an. Eben wollte das Schiff die Anker lichten — da brach Feuer auf demselben aus. Die Passagiere konnten nur mit genauer Not ihr Leben retten; alles übrige verbrannte. Zum großen Schmerze des Kaufmanns fielen der Verwüstung auch die Kisten und Koffer anheim, in denen seine kostbaren „Dal=Dal=Dal=Dal“ —

B. „Waren waren.“

A. „Ich betrat ein Haus, worin viele Kinder spielten. Sie machten einen furchtbaren Lärm. Keine Ermahnung zur Ruhe half; sie hörten nicht einmal auf die gute Mutter, welche fortwährend „Dal=Dal=Dal=Dal“ —

B. „Sachte! sagte.“

A. Ein Pfarrer hatte sehr wenig Zuhörer. Da er fürchtete, daß auch diese nach und nach ausbleiben würden, stellte er das Predigen ein. Auf die Vorwürfe, welche ihm von einem Freunde ob Vernachlässigung des Amtes gemacht wurden, entgegnete er: „Warum soll ich predigen? Willst du, daß ich mich an die „Dal=Dal=Dal=Dal“ —?“

B. „Wände wende?“

A. „Ich kann nicht zur Ruhe kommen“, klagte die kleine Wilhelmine, „ehe ich weiß, welches Tier schon während der ganzen „Dal=Dal“ —“

B. „Nacht nagt.“

A. „Geh doch nicht so dicht hinter mir!“ sagte Anton, „sonst fürchte ich, du werdest mir noch auf den „Dal=Dal=Dal=Dal.“ —“

B. „Rücken rücken.“

A. „Es sah äußerst drollig aus, als Karl vor meinen Füßen auf das Gras fiel und die Beine wie Fragezeichen in die Luft streckte. Ich lachte herzlich über ihn. Er aber geriet in Zorn und rief mir zu: „Schadenfrohes Mädchen! — wenn du einmal fällst, sei überzeugt, daß auch ich über deine Dal=Dal=Dal=Dal“ —“

B. „Lage lache.“

Hier sind noch einige gleichlautende Wörter angeführt, zu welchen ihr selbst Sätze finden könnt:

Flucht, flucht. — Finte, finde. — Ratten, raten. — Rasen, rasen. — Rute, ruhte. — Lamm, lahm. — Last, laßt. — Griechen, kriegen. — Stahl, stahl. — Trift, trifft. — Gefühl, gefiel. — Enten, enden. — Vielen, fielen. — Stücke, stecke. — Trug, trug. — Wagen, wagen. — Wachen, wachen. — Wachen, wagen. — Weiden, weiden. — Bäumen, bäumen. — Laden, laden. — Räten, reden. — Spät, späht. — Ahnen, ahnen. — Haut, haut. — Stücke, stücke. — Gefahren, gefahren. — Ur, Uhr. — Schuft, schuft. — Fast, faßt. — Hasen, hassen. — Nähe, nähe.

616. Die Hellscheerin. Zwei Mädchen treten in das Zimmer, wo die übrigen versammelt sind. Eine gibt sich für einen Arzt aus, die andere für eine Somnambule oder Hellscheerin, welche mehr weiß als gewöhnliche Menschen. Der Arzt stellt sie vor, sagt, sie könne die geheimsten Dinge erforschen, ja selbst die Zukunft müsse den Schleier vor ihr lüften, wenn sie in den magnetischen Schlaf falle. Hierauf bestreicht er ihre Arme dreimal mit der Hand, murmelt dabei einige unverständliche Worte, die wie Hokusfokus klingen, und bindet zum Schluß ein schwarzes Tuch um die Augen der Somnambule, damit das grelle Licht sie nicht im Schlummer störe.

Nun beginnen die Fragen.

Der Arzt tritt geheimnißvoll zur nächsten Zuschauerin und erbittet sich ihr Taschentuch. Dann wendet er sich zur Schlafenden:

„Sieht die Seherin, was ich in der Hand halte?“

Antw.: Ein Taschentuch.

„Ist es einfarbig oder bunt?“

Antw.: Bunt.

„Wie ist die Grundfarbe: schwarz, blau oder rot?“

Antw.: Blau.

„Ist das Muster geblümt, karriert oder streifig?“

Antw.: Karriert.

Die Gesellschaft ist starr und stumm vor Staunen. Einige sind sogar in Versuchung, an Zauberei und Hexenkünste zu glauben; wer aber die Sache durchblickt, dem erscheint sie höchst einfach. Hier der Schlüssel:

Arzt und Seherin haben sich zuvor miteinander verabredet und gewisse Stichwörter gewählt, nach welchen die Somnambule ihre Antworten einrichtet. So ist halte das Stichwort für Taschentuch; das, wenn es für eine Brosche gewesen wäre (der Arzt hätte dann fragen müssen: „Was ist das?“); dies für einen Ring usw. Wenn nach zwei Eigenschaften gefragt wird, ist die letztgenannte stets die richtige, wie hier: „bunt“, und werden drei Eigenschaften genannt, so muß die Magnetisierte die mittlere zur Antwort wählen.

Das ist die ganze Hexerei.

617. Vielliebchen essen. Hast du — etwa beim Kochen — eine Mandel mit doppeltem Kerne gefunden, so kannst du mit deiner Freundin ein „Vielliebchen essen“. Es gibt Vielliebchen auf „Abnehmen“, auf „Guten Morgen“, auf „Du und Sie“, auf „Rosa“ usw.

Ein Vielliebchen auf „Abnehmen“ wird gegessen, wenn die Spielerinnen unter sich ausmachen, daß eine von der anderen etwas nicht annehmen dürfe, ohne „Ich denke d’ran!“ zu sagen. Wer dies zuerst vergißt, hat sein Vielliebchen verloren und muß der Freundin etwas schenken — nur keine Ohrfeige!

Auf „Guten Morgen!“ gilt die Wette, wenn bestimmt wird, daß diejenige, welche ihrer Freundin am nächsten Tage zuerst „Guten Morgen!“ sagt, das Spiel gewonnen habe. — Manche Mädchen knüpfen sich einen Knoten in das Taschentuch, um zur rechten Zeit an den wichtigen Spruch zu denken. Ein kleiner Pfliffikus hat sich sogar einmal „Guten Morgen!“ auf einen Zettel geschrieben und diesen an das Kopfkissen festgenäht, um ihn beim Erwachen gleich vor Augen zu haben. Ob sie aber den Sieg über ihre Mitspielerin davongetragen hat, weiß man nicht.

Auch „Du und Sie“ ist sehr possierlich. Die beiden Wettenden müssen sich gegenseitig mit „Sie“ anreden, und wer es zuerst vergißt, hat verloren.

Auf „Rosa“ ist man ein Vielliebchen, wenn man immer ein rosa Bändchen angesteckt haben muß. Hat eine oder die andere das Merkzeichen versäumt, so muß sie Strafe zahlen.



**Spiele und Belustigungen
im Freien**



Inhalt der Abteilung.

Bewegungsspiele ohne Spielgerät: Allerlei lustige Spiele zum Herumtummeln. Scherzliebchen zum Abzählen.

Bewegungsspiele mit Spielgerät. Einfachere Ballspiele: Fagball, Stehball, Kreisball. Kunstvollere Ballspiele: Ballonspiel, Krotetspiel, Lawn-tennis, Badminton, Balltorbpiel. Anderes Spielwerk: Kollrädchen, Stabflugspiel.

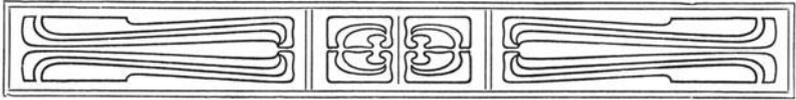
Die kleine Gärtnerin: Anleitung zu Gartenarbeiten. Beetformen. Der immerblühende Garten.

Pflege der Zimmergewächse: Anleitung zur Behandlung verschiedener Topfgewächse. Allerlei Blumenkünste.

Singvögel und Haustiere: Der Kanarienvogel. Der Vöglein Weihnachtsbaum. Der Hund. Die Kape. Hühner.

Aquarien und Vivarien.

Turn- und Bewegungsspiele: Gangübungen. Turnübungen. Waufspiele. Stelzgehen. Keiswerfen. Schlittschuhlaufen. Schneeschuhe. Rennwolf.



Bewegungsspiele im Freien.

618. Des Königs Töchterlein. Eine sehr hübsche Unterhaltung im Freien ist das Spiel „Des Königs Töchterlein“. Ein Mädchen kniet nieder, während die anderen mit beiden Händen das Oberkleid der Knienden in die Höhe halten und einen Kreis um dieselbe bilden. Nur eine geht herum und singt:

Des Kö-nigs, Kö-nigs Töch-ter-lein, es sitzt im Turm; der
Turm, der Turm ist gar zu hoch, will ei-nen Stein ab-hau'n.

Bei den letzten Worten schlägt sie sanft auf die Hand einer im Kreise Stehenden, und die Geschlagene muß die Hand hinter den Rücken halten oder sinken lassen, darf also nur noch eine Hand am Rocke des Königs-töchterleins haben. Nun wird das Liedchen und das Steinschlagen so lange wiederholt, bis alle Hände frei sind; zuletzt wirft man der Knienden den Rock über den Kopf. Das Prinzesschen weiß sich jedoch von der Umhüllung zu befreien, springt empor und läuft den Übeltäterinnen nach, bis es eine fängt, die dann die Rolle der Königstochter übernehmen muß.

619. Der Wiefelfang. Die ganze Gesellschaft — eine einzige ausgenommen — bildet einen Kreis; die außen Stehende nimmt ein Taschentuch in die Hand und geht ein paarmal um den Kreis herum. Jetzt läßt sie das Tuch fallen, und zwar vor die Füße einer Mitspielerin. Diese muß rasch fort springen, um das „Wiesel“, nämlich diejenige, welche das Tuch vor sie hinwarf, zu fangen. Beim Laufen singt sie: „Fangt das Wiesel in dem Wald! Jetzt hab' ich es verloren — jetzt hab' ich es gefunden! Fangt mein munteres Wiefelchen!“ Wenn das Spiel gut gespielt wird, ist es sehr belebt und lustig. Alle Mädchen passen auf, wo das Wiesel das Tuch wohl fallen lasse, und während des Laufens sucht das Wiefelchen die Verfolgerin auf jede Art zu necken, indem es im Zickzack springt, den Kreis durchbricht und vor- wie rückwärts läuft. Wenn es gefangen wird, muß die Verfolgerin das Wiesel vorstellen.

620. Deutsch Gexzieren. Die Kinder stellen sich auf einen weichen Rasen nach der Reihe, nur eine ausgenommen, die den Hauptmann spielt und ein geschicktes Mädchen sein muß. Am besten ist es, wenn bloß zwei das Spiel kennen: der Hauptmann und die erste in der Reihe oder der Korporal. Wenn alle in Reihe und Glied sind, stellt sich der Hauptmann vor seine Soldaten und kommandiert, indem er irgendeinen spaßhaften Befehl erteilt; z. B. er ruft: „Hustet!“ „Lacht!“ „Klopft euch auf die Backen!“ „Schlagt in die Hände!“ „Klingelt!“ usw. Dieses muß alles von der ganzen Kompanie wie auf einen Schlag geschehen.



Fig. 641. Deutsch Gexzieren.

Nach mehreren solchen Kommandos ruft der Hauptmann: „Knie nieder!“ Jede läßt sich auf das linke Knie nieder, und der Hauptmann rückt alle dicht aneinander. Dann kommandiert er weiter: „Ladet!“ „Legt an!“ worauf jede den rechten Arm ausstreckt, bis der Hauptmann kommandiert: „Feuer!“ Jetzt gibt der Korporal seiner Nachbarin einen plötzlichen Stoß, so daß die ganze Reihe übereinander purzelt und ins Gras fällt.

621. Girlanden flechten. Das ist eine Art Tanz. Eine Reihe kleiner Mädchen fassen sich bei der Hand und eine bleibt völlig ruhig stehen, während die anderen sie tanzend umschlingen, bis sie alle einen Knoten bilden. Dann wird der Knoten auf die nämliche Weise wieder gelöst. Zuerst fingen sie: „Laßt uns schöne Kränze flechten!“ — und hierauf: „Laßt den Kranz uns wieder lösen!“

622. Drei Mann hoch. Zu diesem Spiele bildet die Gesellschaft einen doppelten Kreis, so daß stets zwei Personen hintereinander stehen; nur an einer einzigen Stelle stehen drei. Eine Mitspielende befindet sich außer dem Kreise und darf unter keiner Bedingung hineindringen. Ihre Aufgabe besteht darin, die zu dritt Stehende der drei mit dem Taschentuche zu treffen; gewöhnlich aber bemerkt diese die Nähe der Verfolgerin und springt in den Kreis, um sich vor ein anderes Paar zu stellen. Die letzte dieses Paares springt auf gleiche Weise weiter, erhält dieses Spiel in fortwährender Bewegung und nimmt die beständige Aufmerksamkeit der Spielerinnen in Anspruch. Wer sich fangen läßt, muß im nächsten Spiele die Stelle der Verfolgerin einnehmen.

623. Kessel bauen. So nennt man in manchen Gegenden ein sehr beliebtes einfaches Spiel für kleinere Mädchen, welche weite Röcke tragen. Wir erwähnen dasselbe nur kurz, da es keiner künstlichen Regeln hierzu bedarf. Es besteht nämlich bloß darin, daß die Spielerin sich mehrere Male rasch im

Kreife herumdreht und dann plötzlich mit ausgebreiteten Armen niederläßt. Ihre Kleider bauschen sich dabei auf und stehen ringsum weit ab, so daß sie wie in einem Käfige sitzt.

Manchmal wird das Spiel von vielen gespielt; wem es gelingt, den schönsten Kessel zu bauen, der ist dann Siegerin.

624. Kleider waschen.

Auch dieses Spiel ist eine Art Tanz, wie das Girlandenflechten. Es stellen sich nämlich zwei Mädchen

einander gegenüber, indem jede ihre rechte Hand in die linke der anderen legt. Dann schwingen sie ihre Arme, langsam und anmutig, erst dreimal nach der rechten Seite, dann dreimal nach der linken und singen: „Wir waschen, waschen Kleider aus! Wir waschen, waschen Kleider aus!“ Hierauf lassen sie die Hände los; jede reibt dann mit ihren beiden Händen gegeneinander, wie die Wäscherinnen tun, wenn sie Wäsche ausreiben; dabei singen die Spielerinnen: „Wir reiben, reiben Kleider aus! Wir reiben, reiben Kleider aus!“ Die nachfolgende Bewegung ist sehr hübsch: die sich gegenüber Stehenden fassen sich an den Händen wie in Anfang; auf einer Seite heben sie nun die Arme bogenförmig in die Höhe, bücken sich und schlüpfen durch, so daß sie sich den Rücken zuehren; jetzt werden die Arme auf der anderen Seite ebenfalls bogenförmig in die Höhe gehoben, und es wird von neuem hindurchgeschlüpft, so daß sich die Spielerinnen wieder in die Gesichter sehen. Dies muß sehr schnell — auch dreimal — geschehen und dabei gesungen werden: „Wir winden, winden Kleider aus! Wir winden, winden Kleider aus!“ Plötzlich bleiben die Mädchen stehen, klatschen in die Hände und singen: „Und hängen sie auf Büsche! Und hängen sie auf Büsche!“ Wenn mehrere Paare dieses Spiel gut eingelernt haben, ist es ganz allertliebft.

625. Blindekuh ist ein so bekanntes Spiel, daß es nur einer kurzen Erwähnung bedarf. Einer aus der Gesellschaft werden die Augen verbunden und sie muß so die anderen zu fangen suchen, die sich auf verschiedene Weise necken dürfen, sich aber immer hüten müssen, das Reich der Blinden zu arglos zu betreten. Mitunter wird auch noch die Bedingung festgestellt, daß die Blindekuh die Mitspielende, welche von ihr gefangen wird, erraten muß; vermag sie es nicht, so muß sie dieselbe wieder freigeben. Auch dieses Spiel läßt sich ebensogut im Freien wie im Zimmer spielen.

626. Ich sehe! oder Verstecken und Finden. Obgleich dieses Spiel auch im Zimmer gespielt werden kann, ist es doch viel mehr noch ein Spiel für das Freie. Die ganze Gesellschaft versteckt sich, bis auf eine, welcher die Augen verbunden



Fig. 542. Kessel bauen.



Fig. 543. Blindetuch.

werden. Wenn alle passende Schlupfwinkel gefunden haben, rufen sie: „Setzt!“ worauf die Blinde das Tuch von den Augen entfernt und suchen geht. Sobald sie eine ihrer Gespielinnen im Versteck bemerkt und erkennt, ruft sie dieselbe laut beim Namen; z. B. „Ich sehe Zettchen!“ „Ich sehe Gretchen!“ Die Aufgefundene muß aufspringen und rasch nach einem bestimmten Ziele laufen. Gelingt es ihr, dieses zu erreichen, ohne von der Sucherin erhascht zu werden, so ist sie frei; wo nicht, so muß die erste, welche gesehen wurde, die Stelle der Suchenden einnehmen. Zu bemerken ist noch bei diesem Spiele, daß man keine gefährlichen Stellen zum Versteck auswähle, z. B. nicht etwa in leere Kisten oder Fässer hineintriede, damit kein Unglück geschehe.

627. Das Tellerpiel. Die Gesellschaft bildet einen Kreis, den eine nach der anderen verläßt, um einen zinnernen oder hölzernen Teller rasch mit Daumen und Zeigefinger herumzudrehen. Wenn der Teller fällt, ehe sie ihren Platz wieder erreicht hat, so verliert sie das Spiel; im Gegenteil aber gewinnt sie es. Oft beliebt es der Gesellschaft, ihre Namen zu vertauschen und jedesmal eine andere herauszurufen; oft auch legen sich die Mädchen die Namen verschiedener Blumen bei. Dann gilt es nicht nur geschickt, sondern auch aufmerksam zu sein!

628. Deutsch und Französisch. Dieses Spiel ist eigentlich vorzugsweise eine Kraftanstrengung, und es darf nur von solchen Mädchen gespielt werden, die sich vornehmen, nicht etwa dabei wild zu verfahren. Es gibt zahlreiche Kinder, die es zur Lieblingsunterhaltung gewählt haben. Die Spielenden bilden dabei zwei Parteien; bei jeder ist die nämliche Anzahl Personen von ziemlich gleicher Stärke. Es wird dann mit einem Stocke eine Linie auf den Boden gezeichnet, die Mitglieder jeder Partei fassen sich fest und suchen ihre Gegnerin über die Linie zu ziehen. Wem es gelingt, der siegt; die anderen sind Gefangene. Diejenigen, welche sich in der



Fig. 544. Deutsch und Französisch

Mitte die Hände reichen, müssen sich sehr fest halten; denn wenn sie einander plötzlich loslassen würden, könnte es einen heftigen Fall geben.

629. Fuchs und Ruchlein. Eines der Mädchen muß den Fuchs vorstellen, indem es sich in die Mitte eines Kreises begibt, der auf den Boden gezeichnet wird. Die anderen bilden einen Zug. Die Älteste stellt sich an die Spitze, die übrigen halten sich an den Kleidern fest und gehen um den Fuchs herum; die Anführerin — als Henne — singt dabei:

„O der großen Angst und Not!
Ich seh' ein liebes Ruchlein tot!“

Dann wiederholt die zweite die nämlichen Worte und so fort, bis sie von allen gesungen wurden. Jetzt geht die Gesellschaft auf den Fuchs zu, und die Henne fragt: „Was tust du, alter Fuchs?“

Fuchs: „Ich mache Feuer.“

Henne: „Weshalb?“

Fuchs: „Um Wasser zu kochen.“

Henne: „Was willst du mit dem Wasser?“

Fuchs: „Ein Ruchlein kochen.“

Henne: „Wo willst du es herkriegen?“

Fuchs: „Aus deiner Schar.“

Bei diesen letzten Worten sucht der Fuchs eines der Ruchlein zu fangen, die nach allen Richtungen fliehen. Gelingt es ihm, so muß das gefangene Ruchlein den Fuchs vorstellen, während der frühere Fuchs die Rolle der Henne übernimmt.

630. Der blinde Wegweiser. Wer den Wegweiser vorstellen soll, dem werden die Augen verbunden, und er wird, mit einem langen Stock in der Hand, in die Mitte eines Kreises gestellt. Nun gehen oder springen die anderen Mädchen um den Wegweiser herum, indem sie verschiedene Laute ertönen lassen, wie Lachen, Weinen, Husten, Häufpern, in die Hände klatschen oder leicht mit dem Fuße stampfen usw. Der Wegweiser muß hierauf mit seinem Stocke auf eine der Umhergehenden zeigen und sie nach dem



Fig. 545. Der blinde Wegweiser.

Geräusche, das sie zu hören gibt, zu erraten suchen. Wer getroffen und erraten wird, muß den Wegweiser vorstellen.

Manchmal wird der „Wegweiser“ auch folgendermaßen gespielt: Die Gesellschaft faßt sich bei den Händen und tanzt um die Blinde herum, bis diese mit dem Stocke auf den Boden klopft. Dann zeigt sie mit ihrem Stabe auf irgendeines der Mädchen, das ihn am anderen Ende festhalten muß, während sie einen beliebigen Laut von sich gibt. So kann sie z. B. das Bellen eines Hundes, das

Miauen einer Katze, die Töne eines Hornes usw. hören lassen, und diese Laute müssen von der ihr gegenüber Stehenden nachgeahmt werden. Kann der Wegweiser die Person an der Stimme erraten, so darf er seine Rolle aufgeben und die Getroffene muß sie übernehmen.

631. Hier bad' ich und hier brau' ich. Die Gesellschaft bildet einen Kreis, indem sie sich fest an den Händen faßt. Eine steht in der Mitte. Plötzlich berührt diese in der Mitte Stehende zwei Hände ihrer Mitspielerinnen, indem sie dabei sagt: „Hier bad' ich!“ Dann geht sie zu zwei anderen, tut dasselbe und sagt: „Hier brau' ich!“; dann noch zu anderen und ruft: „Und hier brech' ich durch!“ Dabei sucht sie die beiden Hände zu trennen und sich so einen Ausweg zu bahnen. Gelingt es ihr, so muß diejenige, deren rechte Hand nachgab, ihre Stelle einnehmen; gelingt es ihr nicht, so muß sie ihr Glück nochmals versuchen.

632. Die Schäferin und der Wolf. Die Gesellschaft — bis auf zwei Mitglieder — steht in einer Reihe und hält sich bei den Rücken fest, um die „Lämmer“ vorzustellen; eine stellt sich an die Spitze und heißt die „Schäferin“, während eine andere sich in einer kleinen Entfernung umhertreibt und den „Wolf“ macht.

Wenn der Wolf sich den Lämmern zu nähern sucht, fragt die Schäferin: „Wer streicht um mein Haus in rabenschwarzer Nacht?“ Eines der Lämmer antwortet: „Der Wolf, der böse Wolf!“ worauf die Schäferin dem Wolfe zuruft: „Saß meine Lämmer in Ruhe!“ — Der Wolf antwortet: „Nur ein kleines will ich mitnehmen!“ und sucht zugleich sich eines Lämmchens zu bemächtigen. Nun springt die Schäferin hinzu, um ihn aufzuhalten; das Lamm flüchtet sich zur Schäferin; es entsteht ein kleiner Kampf, und wer als Siegerin daraus hervorgeht, hat das Spiel gewonnen.

633. König und Königin. Die Gesellschaft stellt sich in zwei Reihen — eine der anderen gegenüber; es muß daher eine gerade Anzahl Mitspielender sein. Die erste Reihe stellt „Herren“ vor, mit dem „Könige“

an der Spitze; die zweite besteht aus „Damen“ und der „Königin“. Der König nennt alle Herren mit Zahlen 1, 2, 3, 4, 5 usw.; hierauf werden ebenso den Damen von der Königin verschiedene Zahlen beigelegt, aber keine darf mit denen der Herren übereinstimmen; heißen die Herren also 1, 2, 3, 4, 5, so heißen die Damen 6, 7, 8, 9, 10. Manchmal erhalten auch die Herren alle geraden Zahlen, 2, 4, 6, 8 usw. und die Damen die ungeraden, 1, 3, 5 usw., oder umgekehrt.

Wenn alles geordnet ist, rufen König und Königin jedes eine beliebige Zahl aus. Ruft der König z. B. Nr. 2, so muß der „Herr“, der diese Zahl vorstellt, um die ganze Gesellschaft herumlaufen. Die Königin ruft zu gleicher Zeit eine ihrer Damen, z. B. Nr. 9; jetzt muß diese Dame den gerufenen Herrn zu fangen suchen. Erhascht sie ihn, ehe er den König erreicht hat, so hat sie gewonnen. — Hierauf ist an der Königin die Reihe, zuerst eine Zahl zu rufen, und nun mag der Herr die Dame im Laufe verfolgen.

634. Nadeleinfädeln. Bei dieser einfachen, aber hübschen Unterhaltung stellen sich die Mädchen in die Reihe, indem sich die beiden ersten bei der Hand fassen und mit den Armen einen Bogen bilden. Nun läuft die letzte, von allen anderen gefolgt, auf diesen Bogen zu und schlüpft hindurch, worauf die „Letzten die Ersten und die Ersten die Letzten“ werden. Dies wird wiederholt, solange es den Spielerinnen gefällt.

635. Die fliegende Feder. Ähnlich, wie das schon früher beschriebene Spiel mit der Watte — Watteblasen — ist die Belustigung mit der fliegenden Feder, nur fassen sich die kleinen Mädchen hier bei den Händen und tanzen im Garten oder Hofe im Kreise herum, während sie sich bemühen, durch unablässiges Blasen eine Flaumfeder in der Höhe zu halten. Wenn die Spielerinnen geschickt sind, können sie eine Viertelstunde lang tanzen, ohne daß die verhängnisvolle Feder niederfällt.

636. Schaukeln. Dieses Spiel kann sehr gefährlich werden, wenn nicht mit Vorsicht gespielt wird. Die Seile müssen stark und gut befestigt, der Sitz muß von kräftigem Holze sein. Nie sollten kleine Mädchen ihren Ehrgeiz darein setzen, höher als ihre Gefährtinnen zu schaukeln, denn dies kann leicht schlimme Folgen haben. Die Schaukel darf nie zu hoch geschwungen werden.

637. Freund und Feind oder der Letzte gewinnt. Es ist folgendes Spiel schon sehr alt und wird auch von den Knaben als „Chasseur-“ oder „Kriegsspiel“ gespielt. Zwei Parteien von gleicher Anzahl, die zur Unterscheidung mit farbigen Bändchen oder durch umgebundene Taschentücher, angelegte Laubzweige, Blumen u. dgl. gezeichnet sein müssen, bestimmen jede eine Stelle, die sie „Heimat“ nennen und die wenigstens 30 Schritte von der anderen entfernt sein muß. Die Spielerinnen stellen sich einander gegenüber, jede Reihe faßt sich bei den Händen, und beide Parteien müssen acht geben, daß die an der Spitze Stehende die „Heimat“ berühre. Nun läßt eine die Hand ihrer Nachbarin los und läuft in das Feld, worauf ihr augenblicklich eine aus der feindlichen Partei folgen und sie zu fangen

suchen muß; diese Verfolgerin wird nun ihrerseits wieder von einer aus der feindlichen Partei verfolgt und so fort, bis jemand wirklich gefangen wird. Es darf die zuletzt Ausgelaufene nur eine solche zur Gefangenen machen, die früher als sie aus ihrer Heimat gelaufen ist. Jede darf nur einer einzelnen nachlaufen. — Die Gefangene wird im Triumph in das feindliche Lager gebracht, wo sie mit in die Reihe tritt. Wenn eine Partei eine vorher bestimmte Anzahl Gefangener gemacht hat, gehört ihr der Sieg.

638. Der Erntekranz. Die Gesellschaft geht Paar und Paar in einem Kreise herum und jedes Mädchen hält eine Ähre in der Hand. Alle singen:

„Deer sind die Felder, bleicher wird
Der Sommersonne Glanz;
Auf! windet, weil ihr Licht noch strahlt,
Den bunten Erntekranz!“

Nun stellt sich die Binderin des Kranzes in die Mitte und verlangt von allen, jetzt im Kreise stehenden Spielerinnen eine Ähre mit den Worten:

„Ich winde nun den Erntekranz,
Gib deine Ähre mir!“

Alle geben sie, bis auf eine, welche sie mit den Worten verweigert:

„Die Ähre hier ist schon versagt,
Such' eine andere dir.“

Diese gibt die Ähre heimlich einer anderen, die sie sorgfältig verbergen muß. Während die Binderin den Kranz windet, tanzt der Kreis und singt:

„Wind' ihn fein niedlich, fest und rund,
Den lieben Erntekranz,
Dann sind am Abend wir vergnügt
Bei Ernteschmaus und Tanz.“

Der Gesang hört auf, wenn die Binderin den Kranz in die Höhe hält, und wäre es mitten in einem Worte, was zuweilen sehr scherzhaft ist. Dann spricht sie:

„Nur eine Ähre fehlt mir noch,
Dann ist mein Kränzchen ganz.
O liebe Kinder, gebt mir doch
Die Ähr' zum Erntekranz!“

Der Kreis antwortet:

„Fehlt dir nur eine Ähre noch,
Ist dann dein Kränzlein ganz?
Nun wohl! Die Ähre suche doch
Dir selbst zum Erntekranz!“

Die Binderin hält nun derjenigen, bei welcher sie die Ähre vermutet, den Kranz vor, indem sie singt:

„Dir seh' ich's an, du hast die Ähr',
Die mir zum Kranz gebracht.“

Hat die Angeredete oder vielmehr Angefungene dieselbe aber nicht, so antwortet sie:

„Nein, Freundin, nein, du irrest sehr,
Ich hab' die Ähre nicht.“

Dreimal wird ein solcher Irrtum verziehen; das vierte Mal jedoch zieht er Strafe nach sich. Errät hingegen die Bänderin, wer die Ähre hat, so erhält sie eine vorher bestimmte Belohnung und der Kreis singt:

„Wohl gab's so schön und rund wie der
Noch keinen Erntekranz.
Nun tanzet lustig um ihn her
Den muntern Erntetanz.“

Die Besitzerin der Ähre wird nun Bänderin. Festzusetzen ist noch bei diesem Spiele, daß diejenige, welche die Ähre heimlich empfangen hat, sie durchaus nicht weitergeben darf, sonst zahlt sie vierfache Strafe.

639. Die botanische Blindkuh. Ein Mädchen stellt sich mit verbundenen Augen in den Kreis; die anderen tanzen und singen:

„Seht die Blumen umher,
Wie sie jugendlich prangen!
Hast du denn kein Verlangen,
Arme Geblendete du?
Leg' dein Aug' in die Hand;
Kannst du durch Fühlen ergründen,
Was auf den Fluren wir finden,
Löst sich dir eilig das Band!“

Der Kreis springt nun rasch auseinander. Jedes sucht eine Blume, ein Kraut oder einen Zweig, und dann vereinigen sich die Spielerinnen wieder zu einem Kreise. Jetzt geht die Blindkuh auf jemand zu und fragt:

„Was fandest du denn auf der Flur?
Ich bitte, zeig' es mir!“

Diese gibt das Verlangte und sagt:

„Errätst du fühlend (riechend, schmeckend), was es sei,
Schenk' ich mein Blüßchen dir.“

Nun untersucht die Blindkuh durch das Gefühl, den Geruch, oder auch mit Vorsicht durch den Geschmack, was es für eine Pflanze sei. Trifft sie es auf zweimaliges Raten, so wird sie von derjenigen, die ihr die Pflanze reichte, abgelöst. Gelingt es ihr aber nicht, das Richtige zu treffen, so beginnt das Spiel von neuem; nur muß das nicht erratene Gewächs mit einem anderen vertauscht werden.

Giftpflanzen und andere für Gefühl und Geruch sehr unangenehme Pflanzen werden natürlich vermieden.

640. Hach! Hach! Zu diesem Spiele gehört stets eine ungerade Zahl kleiner Mädchen. Sie stellen sich paarweise hintereinander, und die, welche übrig bleibt, nimmt ihren Platz vor allen anderen. Letztere klatscht nun in die Hände und ruft laut: „Hach! Hach!“ Bei diesem Rufe läuft das letzte Paar, jede von ihrer Seite her, vor, und beide suchen sich vorn wieder zu vereinigen. Gelingt ihnen dies, so stellen sie sich als erstes Paar hin. Die Vorderste muß aber eine der beiden Auslaufenden, sobald sie vorn in ihre Nähe kommen, zu erhaschen suchen. Hat sie eine gefangen, so ist die Gefangene die Hachlerin, und mit der übrig Bleibenden stellt sich die Abgelöste als erstes Paar hin.

641. Miau! Dieses ist ein Spiel für milde Sommerabende im Freien. Die Schnellste aus der Gesellschaft wird zum Miau gemacht und entfernt sich, um ein Versteck zu finden, wozu ihr zwei Minuten Zeit gelassen werden. Nach Verlauf dieser Frist geht die Gesellschaft, die vorher eine Anführerin gewählt, aus, um den Miau zu fangen. Sie kommt in die Gegend, wo sie ihn zu finden glaubt, und entdeckt ihn nicht; die Gegend wird umstellt, die Anführerin fordert den Miau auf, sich hören zu lassen, die übrigen wiederholen diese Aufforderung. Während man aber im Begriff steht, nach dem gegebenen Zeichen schnell zuzufahren, um den Miau zu erwischen, erschallt von einer ganz anderen Seite der lockende Ton. Die Gesellschaft läuft nun schnell nach der Gegend, woher der Ruf ertönt. Aber schon hat Miau eine dritte Stelle gefunden, und die Sucherinnen sehen sich abermals getäuscht. Das geht nun so lange fort, bis Miau zur allgemeinen Freude eingefangen ist.

Zu bemerken ist noch, daß Miau die Grenzen des Spielraumes nicht überschreiten darf.

642. Der Gänse dieb. Eine der Mitspielenden stellt den Gänse dieb vor und steht innerhalb des Kreises, den die Gesellschaft um sie bildet. Die Zahl der im Kreise Stehenden muß eine gleiche sein, so daß diese in Paare aufgehen. Man tanzt, indem man sich bei den Händen faßt, um den Gänse dieb herum und singt:

Wer et = ne Gans ge = stoß = len hat, der ist ein Dieb, der ist ein
Dieb, Und wer sie mit dann wie = ber = bringt, den hab' ich Lieb, den hab' ich Lieb!

Der Tanz dauert so lange fort, bis der Gänse dieb ein Zeichen gibt. Hierauf lassen sich alle los und suchen sich zu paaren. Wer dabei leer ausgeht, muß beim folgenden Spiele der Gänse dieb sein.

643. Das Habicht- oder Taubenspiel. Eine aus der Gesellschaft stellt den Habicht vor und sitzt auf dem Neste; die übrigen sind die Tauben, welchen ein Schlag angewiesen ist. Sobald nun eine, die sich vom Schläge entfernt hat, durch den Habicht erwischt worden ist, muß sie seine Stelle einnehmen.

644. Alle meine Gänschen kommt nach Haus! Eine aus der Gesellschaft ist der Herr, eine zweite — im Hinterhalte versteckt — der Dieb, und die übrigen sind die Gänse. Diese stellen sich ihrem Herrn gegenüber.

Nun spricht der Herr: „Alle meine Gänschen kommt nach Haus!“

Antwort: „Wir können nicht!“

Herr: „Warum denn nicht?“

Antwort: „Der Dieb ist da!“

Herr: „Wo steckt der Dieb?“

Antwort: „Hinter dem Zaun!“

Herr: „Was macht er da?“

Antwort: „Er will uns fangen!“

Herr: „Wer sich kriegen läßt, ist selbst ein Dieb.

Alle meine Gänschen kommt nach Haus!“

worauf sämtliche Personen so schnell als möglich, ohne sich vom Dieb erhaschen zu lassen, zu ihrem Herrn eilen. Wer gefangen wird, muß beim nächsten Spiele der Dieb sein.

645. Fuchs zum Loch! Eine aus der Gesellschaft macht den Fuchs und hat durch einen Kreis auf dem Spielplatze ihr Fuchsloch bezeichnet; 15 oder 20 Schritte davon ist die Grenze, bis zu welcher die Gesellschaft sich flüchten darf und wo sie frei ist. Jede hat sich mit einem Plumpsack versehen, und nun naht sich alles dem Fuchs, um ihn zu necken. Man zupft ihn, man will in seinen Kreis treten usw.; plötzlich macht der Fuchs einen Ausfall, um seine Feinde zu strafen — aber — er darf nur auf einem Beine hüpfen! — Versieht er's und kommt in der Verfolgung auf beide Beine, so wenden sich die Fliehenden mit dem Rufe: „Fuchs, zum Loch!“ gegen ihn und treiben ihn mit leichten Plumpsackschlägen in seine Wohnung. Jede muß dabei achthaben, daß sie nicht von dem fliehenden Fuchs gefangen werde, denn er darf sofort, sobald er in seiner Höhle gewesen ist, hinkend wieder einen Ausfall machen, und wer nur einen einzigen Schlag von ihm erhält, muß Fuchs werden.

646. Kaze und Maus. In diesem sehr beliebten Spiele haben zwei kleine Mädchen die Hauptrollen: eines stellt die Kaze, das andere die Maus vor. Die übrige Gesellschaft schließt stehend einen Kreis, in dessen Mitte sich die Maus befindet, während die Kaze außerhalb desselben gehalten wird.

Die Kaze sucht nun hier und da einzudringen, aber die geschlossenen Paare hindern sie daran, indem sie die Hände nicht voneinander lassen. Dringt dieselbe dennoch in den Kreis, so öffnet man der Maus einen Ausweg durch Aufheben der Hände und schließt den Kreis sogleich wieder. Nun sucht man der Kaze ebenso den Ausweg zu versperren, wie man sie

vorher am Eindringen hinderte. Gelingt es ihr jedoch, herauszukommen, so läßt man die Maus wieder hinein, und dies geht so lange fort, bis die Katze die Maus berührt oder festhält. Das Paar, durch dessen Versehen



Fig. 516. Katze und Maus.

die Katze in den Kreis oder aus dem Kreise kam, um die Maus zu fassen, muß nun an der Stelle der Vorigen Katze und Maus vorstellen. Es kann dieses Spiel auch unter Gesang und Tanz gespielt werden.

647. Seht euch nicht um, der Fuchs geht herum! Eine möglichst zahlreiche Gesellschaft schließt einen Kreis, jede die Hände auf den Rücken legend. Eine davon, die wir Amalie nennen wollen, geht mit einem zusammengekehrten Taschentuche um diesen Kreis herum, indem sie ruft:

„Seht euch nicht um,
Der Fuchs geht herum!“

Es ist Amalien ganz freigestellt, wie oft sie um den Kreis herumgehe. Sieht sich eine um, so bekommt sie Schläge mit dem Plumpsack. Letzteren drückt Amalie endlich einer aus dem Kreise unbemerkt in die Hände, läuft noch einmal um den Kreis herum bis an die, welcher sie den Plumpsack gab, und stellt sich an den Platz derselben, während diese nun tüchtig auf ihre rechte Nachbarin losschlägt und sie um den Kreis bis wieder zu ihrer Stelle verfolgt. Die Geschlagene muß jetzt den Fuchs vorstellen.

648. Das Topf schlagen. Man setzt einen Topf umgestürzt auf die Erde. Wer ihn schlagen will, mißt von seinem Standpunkte aus die Schritte bis zum Topf. Dann verbindet man der Spielerin die Augen, gibt ihr einen Stock in die Hand und dreht sie dreimal um sich selbst herum. Beim Drehen die Richtung nach dem Topfe im Sinne zu behalten, beim Gange weder rechts noch links auszuweichen, in die Nähe des Topfes zu kommen und ihn zu treffen, ist die Kunst des Spieles. Dreimal kann sie zuschlagen; trifft sie nicht, so kommt eine andere an die Reihe. Würde sie sich auf ihrem Wege an etwas stoßen, so ruft die Gesellschaft: „Es brennt!“ Das Spiel erhält

in außerordentlicher Spannung, wenn die Topfeschlägerin richtig auf ihr Ziel lossteuert, und ein endloses Lachen ertönt, wenn sie zu zeitig los schlägt oder über den Topf hinausläuft. Geht die Topfeschlägerin von der Richtung ab, so nimmt das heimliche Gefächler kein Ende, bis sie dreimal nach verschiedenen Stellen zuschlägt, nun die Binde abnimmt und sich nach dem Topfe umsieht, der, weit entfernt von ihr, sie mit auszulachen scheint.

649. Kette sich, wer kann. Die Gesellschaft steht in einer Reihe. Diejenige, welche das Spiel kennt und einen passenden Redesatz zu ersinnen weiß, befindet sich vor der Gesellschaft und beginnt zu erzählen; z. B.:

„Neulich ging ich spazieren.“

Alle (sprechen nach): „Neulich ging ich spazieren.“

Erzählerin: „Einige Bekannte waren bei mir.“

Alle: „Einige Bekannte waren bei mir.“

Erzählerin: „Da sahen wir im Wasser einen Kahn stehen.“

Alle: „Da sahen wir usw.“

Erzählerin: „Wir stiegen ein und fuhren herum.“

Alle: „Wir stiegen ein usw.“

Erzählerin: „Plötzlich brach ein Gewitter aus, Blitze und Donner schläge erschreckten uns, einige weinten aus Furcht, der Kahn schwankte und alles schrie: Kette sich, wer kann!“ —

Bei diesen Worten eilen alle nach einem etwa 20 Schritt entfernt ausgesteckten Ziele, einem Baume, einer Mauer usw., die Erzählerin mit. Jede klopft schnell dreimal an und läuft zurück zu ihrem früheren Platze. Wer zuletzt kommt, muß Erzählerin werden, und wer versäumt, am Aussteckziele dreimal anzuklopfen, muß Strafe leiden.

650. Der blinde Marsch. Man wählt einen freien Platz und bestimmt einen Baum, Pfahl oder eine Stange als Ziel, woran allerlei Kleinigkeiten, Früchte, Kränze, Blumen u. dgl., als Preise aufgehängt werden. In einer Entfernung von etwa 6—8 Schritten wird ein Kreis um den Baum bezeichnet. Die Gesellschaft tanzt nun erst Hand in Hand im Kreise, dann Paar und Paar um den Baum, und stellt sich hierauf in zwei gleiche Reihen. Das Los entscheidet, welche von beiden den blinden Marsch zuerst machen soll. Jetzt werden dieser Partei die Augen verbunden, dann wird sie von der andern Partei 40—50 Schritte von dem Kreise entfernt und nun im Halbkreise paarweise mit kleinen Zwischenräumen aufgestellt. Zur Verschönerung des Spieles muß ein Marsch gesungen werden, nach welchem die geblendeten Paare auf den Baum zugehen. Nur wenige erreichen das Ziel, da die meisten weit davon abkommen. Wird ein Paar uneinig über den Weg, den es einschlagen will, so kann es sich trennen, und jede geht besonders ihren Weg. Wer den Baum erreicht oder doch mindestens im Kreise steht, wenn das Spiel beendet ist, erhält einen Preis, und als geschlossen wird der Marsch betrachtet, wenn der Gesang verstummt; alle stehen still und nehmen ihre Binden ab. Da fehlt's dann nicht an Lacherinnen, denn die

Paare stehen nach allen Himmelsgegenden, nur gewöhnlich nicht am Baume. Das Spiel beginnt von neuem, indem die andere Partei ihren blinden Marsch antritt.

651. Der Leinwandhändler. Ein altes, einfaches, aber beliebtes Kinderspiel. Eine aus der Gesellschaft macht den Herrn, eine zweite den Hahn, welcher seine Ware bewacht, eine dritte den Dieb. Alle anderen stellen die Ware des Herrn vor. Dieser reiht sie ordnungsmäßig aneinander, die Arme ausgebreitet, so daß die Hand einer jeden Mitspielenden immer die ihrer Nachbarin anfaßt; ein paar Schritte von der Ware stellt der Herr den Hahn hin und befiehlt ihm mit komischer Ernsthaftigkeit, auf die Ware achtzugeben und zu krähen, wenn ein Dieb komme. Nun mißt der erstere mit einem Stock die vorrätige Ware und geht dann fort. Der Hahn kauert sich nieder, und plötzlich kommt der Dieb aus einem in der Nähe befindlichen Versteck. Er eilt auf die Ware zu und nimmt ein Stück, d. h. die erste aufgestellte Spielerin, mit fort in sein Versteck. Der Hahn sieht das und kräht; da kommt der Herr gerannt, fragt, was es gäbe, und mißt seine Ware. Es fehlen ihm ein paar Meter; er macht dem Hahn Vorwürfe, droht ihm, befiehlt ihm, jetzt besser aufzupassen, und geht wieder; nun wiederholt sich dieselbe Szene; der Dieb kommt, nimmt nochmals ein Stück, der Hahn kräht und wird ausgescholten, bis endlich alle Spielerinnen weggeholt sind. Während zuletzt der Herr den Hahn züchtigt, fassen sich die Fortgeführten, eine hinter der anderen am Kocke, so daß sie eine lange Kette bilden. Der Dieb an der Spitze führt den Zug vor den Herrn, gibt sich für einen Leinwandhändler aus, preist seine Ware an, welche er hinter sich führt, und fordert den Herrn auf, sie ihm abzukaufen. Dieser sieht sich dieselbe an, erkennt sein gestohlenen Gut, der Hahn kräht und beide erheben die Plumpsäcke, um den Dieb fortzuprügeln. Hiermit ist das Spiel zu Ende.

652. Rot oder Grün. Die spielenden Mädchen teilen sich in zwei Gruppen, von welchen die eine Rot, die andere Grün als Lösungswort wählt. Beide Parteien stellen sich so auf, daß sie sich gegenseitig den Rücken zukehren. In der Mitte zwischen ihnen befindet sich eine Spielerin, die eine zweifarbige Scheibe in die Höhe wirft und dabei „Rot!“ oder „Grün!“ ausruft, je nachdem diese auf die rote oder grüne Seite gefallen ist. — Im Notfall darf auch ein Geldstück die Stelle der Scheibe vertreten, es muß dann „Kopf!“ oder „Schrift!“ gerufen werden. — Es ist Regel, daß sich keine der Mitspielerinnen umsehen darf; wer es tut, wird fortgejagt. — Ist die Scheibe niedergefallen und z. B. „Rot!“ genannt worden, so setzen sich beide feindliche Reihen plötzlich in Bewegung. Grün begibt sich auf die Flucht, und Rot sucht die Fliehenden zu erfassen. Die Gefangenen müssen ihren Abschied nehmen. Jede Farbe hat Freiplätze, die aber immer 20 Schritte vor der feindlichen Front liegen, so daß die Verfolgten ihre Zäger umgehen müssen, um zum Ziele zu gelangen. Erst wenn „Grün“ ganz eingefangen ist, hat „Rot“ gewonnen. Man kann bei diesem Spiele auch statt Rot und Grün irgend welche andere Farben wählen.

653. Habicht, Henne und Küchlein. Die Größte unter euch stellt die Henne vor. Die kleineren sind die Küchlein. Erstere breitet beide Arme als schützende Flügel aus, und ihre Brut, ein Mädchen hinter dem anderen, flüchtet sich hinter sie, denn siehe! dort lauert ein böß blickender Habicht — von einer der Spielerinnen dargestellt. Der Raubvogel sucht ein unschuldiges Küchlein zu erhaschen, doch vergebens, denn die treue Gluckhenne breitet die Flügel abwehrend gegen den Feind, weiß seinen Wendungen geschickt auszuweichen und seine geheimsten Absichten nicht nur zu erraten, sondern auch stets zu vereiteln. Die Küchlein haben weiter nichts zu tun, als sich hinter der Mutter festzuhalten, eines am Rocke des anderen, und deren Bewegungen nach rechts und links zu folgen. — Fängt der Habicht eines der Mädchen so erhält er einen Preis; gelingt ihm dies nicht, bis langsam 100 gezählt worden, so wird die treue Henne belohnt.

654. Die Post ist eine Variation von „Schneider, leiß' mir deine Schere!“ oder „Miezchen, Miezchen in die Eck!“ Die Mitspielerinnen wählen sich jede den Namen einer Stadt. Wenn nun die Reisende fragt: „Wohin soll ich meinen Weg nehmen?“ und es wird etwa „Von Berlin nach München!“ geantwortet, so müssen die Stellvertreterinnen dieser Städte eilig ihre Plätze wechseln, während die Fragende den ersten leer gewordenen zu besetzen sucht.

655. Kaze und Maus. Es ist folgendes „Kaze- und Mausspiel“ wenigstens ebenso lustig wie das erstbeschriebene. — Man schlägt einen mit beweglichem eisernen Ringe versehenen Pflock in die Mitte des Spielplatzes und befestigt an diesem Ringe zwei starke Bindfaden, wovon der eine 2—3, der andere zwischen 3—4 m lang ist. Zwei Mädchen lassen sich hierauf die Augen verbinden, ergreifen die losen Enden des Fadens, und zwar so, daß die „Kaze“ den längeren, die „Maus“ den kürzeren Bindfaden festhält. Nun geht die Jagd los: Während die Maus in ein wehklagendes „Piep! Piep!“ ausbricht, schreit die Kaze: „Miau! Miau!“ und sucht das fliehende Mäuschen zu erhaschen, d. h. mit dem Plumpsack zu treffen. Der Kreislauf wird immer schneller, je mehr Verfolgerin und Verfolgte in Hitze geraten. — Sind die Spielerinnen ermüdet, so wird der von den Zuschauerinnen als Flinkste Erklärten irgend ein Preis zuerteilt.

656. Die blinde Schneiderin. Es werden verschiedene hübsche Gegenstände, Blumen, kleine Halstücher oder Handschuhe usm. mittels langer Zwirnstränge an eine starke Kordel befestigt, welche zwischen zwei Bäumen aufgespannt ist. Dann läßt sich ein Mädchen nach dem anderen die Augen verbinden, nimmt eine Schere in die Hand und geht geradezu auf die Kordel los, um sich einen Preis herunterzuschneiden. Wem dies gelingt, der darf das Abgeschchnittene behalten; dem Mädchen aber, welchem es mißglückt, oder das gar über die Schnur hinausläuft, werden die Augen geöffnet, und es geht — leer aus.

657. Der Bettelmann. Hierzu ist ein in Lebensgröße auf Pappe gemalter Mann erforderlich, der einen Hut in der Hand hält. Dieser Hut hat ein Loch, welches einem versteckten Kattunstückchen zur Öffnung dient. Es ist nun die Aufgabe der Spielerinnen, von einem bezeichneten Standpunkte aus irgend

eine Münze oder ein Stück Obst in den dargebotenen Hut des Bettlers zu werfen. Wer am öftesten trifft, erhält sämtliche milde Gaben.

658. Das Schlüsselspiel. Dieses Spiel ist ebensowohl im Freien wie auch im Zimmer zu spielen; im Freien eignet sich dazu vorzugsweise ein gepflasterter Hof. Die Mädchen gehen zwei und zwei und singen irgend ein Volkslied, während eines, das voran geht, einen Bund Schlüssel in der Hand hält. Plötzlich, wenn alle am wenigsten daran zu denken scheinen, läßt es die Schlüssel zu Boden fallen, und jede muß dann suchen einen Platz zu erreichen, die Schlüsselhalterin zuerst. Wer keinen Stuhl bekommt, muß das nächste Mal die Schlüssel werfen. — Ich nahm bei dem Jubelgeburtstag einer beliebten Lehrerin an diesem Spiele teil und kann sagen, daß es eines der fröhlichsten und durch den Gesang lieblichsten ist, die ich kennen gelernt habe.

659. Das Steckenpiel erinnert sehr an das bekannte „Tellerpiel“ und kann auch mit diesem abgewechselt werden. Im Freien scheint es mir aber noch viel lustiger als das letztere.

Ihr nehmt einen ziemlich langen, leichten Bohnensteden, gruppiert euch wie beim Tellerdrehen, nur so, daß die in der Mitte Stehende den Stab senkrecht über der Erde halten muß. Sobald die Steckenhalterin oder Trägerin den Namen einer Blume ausruft, eilt das mit diesem Namen bezeichnete Kind herzu und bemüht sich, den fallenden Stab aufzufangen, ehe er den Boden mit der oberen Spitze berührt, ehe er also vollkommen niedergefallen ist. — So geht es fort, bis ihr ermattet seid oder zu einem anderen Spiele schreiten wollt.

660. „Böckchen, Böckchen, schiele nicht!“ Ein Kind ist das Böckchen, ein anderes der Aufseher, die übrigen bleiben einstweilen in einer gewissen Entfernung stehen. — Der Aufseher begibt sich vor das Böckchen, sieht es unverwandt an und ruft dabei: „Böckchen, Böckchen, schiele nicht!“ während die anderen Mädchen eines nach dem anderen, oft auch zwei oder drei zugleich, leise zum Böckchen heranhuschen und es durch Zupfen am Kleide oder ähnliche Kunstgriffe zum Schielen zu bewegen suchen. Es gilt nun, zu sehen, wer standhafter ist, das Böckchen oder die neckenden Kinder.

661. Das Dromedar. Gewiß habt ihr auf Jahrmärkten oder bei sonstigen Gelegenheiten schon manchmal ein Kamel, auch wohl ein Dromedar gesehen, auf dessen Rücken ein bunt gekleidetes Affchen saß und lustige Grimassen schnitt. Die Gelehrteren unter euch können auch ohne Zweifel, von der Naturgeschichte her, genau sagen, woher das Dromedar stammt, wozu es den Reisenden vorzüglich dient usw. Ein solch merkwürdiges Tier sollt ihr nun vorstellen. Hört, wie ihr dies anfangt!

Die nicht mehr kleinen Mädchen stellen sich dicht hintereinander, und zwar so, daß jedes seine Arme auf die Schultern der vor ihr Stehenden legt, den Kopf aber gegen ihren Rücken bückt. Das größte steht vorn, um den Kopf des Dromedars zu bilden, während ein kleineres hinten einen Besen in die Hand nimmt und damit wedelt, als sei er der Schwanz des Tieres. Auf die Schultern der in der Mitte Stehenden setzen sich ein paar kleine, als Höcker, und — wenn man es recht possierlich machen will, darf

auch ein Affchen in drolligem Anzuge auf dem Rücken des Dromedars figurieren. — Ein Ausrufer führt den Zug an den Zuschauern vorbei und gibt zugleich eine witzige Beschreibung seines Schützlings zum besten. — Dieses Spiel kann die höchste Heiterkeit erregen.

662. Fünfzehn Scherzliedchen zum Abzählen.

1.

Wenn die Kinder Spiele treiben,
Wollen sie beim Rechte bleiben,
Und sie zählen ehrlich ein,
Wer da wird der Letzte sein.

2.

| | |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| Ene, dene Taffetband, | Bauer, bind' dein Hündlein an, |
| 's ist nicht weit von Engelland; | Daß es mich nicht heißen kann; |
| Engelland ist zugeschlossen, | Beißt es mich, so straf' ich dich, |
| 's Schlüsselchen ist abgebrochen. | Hundert Taler kost't es dich. |

3.

Ene, dene Tintenfaß,
Geh in die Schul' und lern' etwas.
Wenn du was gelernet hast,
Komm nach Haus und sag' mir was.
Eins, zwei, drei,
Du bist frei.

4.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,
Meine Mutter kocht Rüben,
Meine Mutter kocht Speck,
Sch oder du bleibst weg.

5.

Eins, zwei, drei!
In der Dechanei
Steht ein Teller auf dem Tisch,
Kommt die Raß' und frißt die Fisch'.

6.

Kommt der Jäger mit der Gabel,
Schlägt die Raße auf den Schnabel.
Schreit die Raß': „Miau, Miau!
Will's mein Lebtag nimmer tau'!“

7.

Ein, zwei, drei,
 Rische, rasche, rei,
 Rische, rasche,
 Blaudertasche,
 1, 2, 3.

8.

Eins, zwei, drei,
 Wir alle sind dabei,
 4, 5, 6,
 Die Birn' ist ein Gewächs,
 7, 8, 9,
 Du mußt's sein!

9.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,
 Geh hin, hole Weizen,
 Geh hin, hole Korn,
 Bleibe hinten oder vorn.

10.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14,
 15, 16, 17, 18, 19, 20,
 Die Franzosen zogen nach Danzig,
 Danzig fängt an zu brennen,
 Die Franzosen kriegen das Kennen.

11.

A, B, C, die Raß' lief in den Schnee,
 Als sie wieder 'raus kam,
 Hatt' sie weiße Stiefel an.
 Weiße Stiefel muß sie haben,
 Muß sie haben, daß sie kann nach Leipzig traben.
 A, B, C, die Raß' lief in den Schnee.

12.

Es tanzt ein Bi-ba-bugemann
 In unserm Haus herum didum.
 Er rüttelt sich, er schüttelt sich,
 Er wirft sein Säckchen hinter sich.
 Es tanzt ein Bi-ba-bugemann
 In unserm Haus herum didum.

13.

Peterfilie, Suppenkraut,
 Wächst in unserm Garten,
 Tante Annchen, die ist Braut,
 Soll nicht lange warten.
 Roter Wein und weißer Wein,
 Morgen soll die Hochzeit sein.

14.

| | |
|----------------------------|---------------------------------|
| Peter, Peter, Iphenstrich. | Eine kriegt 'nen harten Schlag, |
| Sieben Ragen schlugen sich | Daß sie hinter der Türe lag, |
| In der dunklen Kammer | Piff, paff, piff, paff, |
| Mit 'nem blanken Hammer. | Piff, paff — ab. |

15.

A, B, C, Kopf in die Höh'!
 D, E, F, wart' ich treff'!
 G, H, I, das macht Müh'!
 J, K, L, nicht so schnell!
 M, N, O, lauf' nicht so!
 P, Q, R, das ist schwer!
 S, T, U, hör' mir zu!
 V, W, X, mach' 'nen Knix!
 Y, Z — geh zu Bett!

663. Fünf Spielliedchen zum Ringeltanze.

1. Ringel, Ringel, Reihe,
Sind der Kinder dreie,
Sitzen unterm Holderbusch,
Machen alle husch! husch! husch!
2. Sitzt 'ne Frau im Ringlein
Mit sieben kleinen Kinderlein.
Was essen's gern? Was trinken's gern?
Fischelein. Noten Wein.
Sitzt nieder!
3. Ringel, Ringel, Rosenkranz,
Schließet euch zum Jungferntanz,
Setzt ein Töpfchen Wasser bei,
Morgen wollen wir waschen
Große Wäsche, kleine Wäsche,
Allerhand sehr feine Wäsche,
Kikeriki!
4. Lange, lange Reige,
Zwanzig ist 'ne Steige,
Dreißig ist ein Rosenkranz,
Vierzig ist ein Jungferntanz;
Jungfer muß sich neigen.

Die Kinder stehen im Kreise, bewegen sich beim Gesang und lassen sich bei dem Worte „neigen“ nieder. Wenn es zweimal gesungen ist, stehen sie wieder auf und beginnen das Spiel von neuem.

5. Wir bilden einen bunten Kranz
Und fangen an den Ringeltanz,
Doch keins von allen sieht sich um,
Und nur Lieschen dreht sich 'rum.

664. Andere Lieder beim Ringeltanz.

6.

Ringel, Ringel, Rosenkranz,
Wir treten auf die Kette,
Daß die Kette klingen soll.
Klar, klar, wie ein Haar,
Hat gesponnen sieben Jahr.
Sieben Jahr sind um und um,
Jungfer Anna dreht sich um!

7.

Ringel, Ringel, Rosenkranz,
Wir treten auf die Kette,
Daß die Kette klingen soll.
Klar, klar, wie ein Haar,
Sind wir gleich erst sieben Jahr,
Erst sieben Jahr.

8.

Ringel, Ringel, Rosenkranz,
Nun dreh'n wir uns im lust'gen Tanz,
Anna hat sich umgekehrt;
Hätt'st du dich nicht umgekehrt,
Wäre dir ein Kranz beschert,
Ein Kranz beschert.

Dieser Ringeltanz wird so lange fortgeführt, bis alle sich herumgedreht haben, d. h. mit dem Gesichte nach außen stehen.

665. Spielliedchen und Pantomimen.

Wollt ihr wissen, wie der Bauer,
Wollt ihr wissen, wie der Bauer
Seinen Hafer ausfät?
Seht, so sä't der Bauer,
Seht, so sä't der Bauer
Seinen Hafer ins Feld!

| | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| :: Wollt ihr wissen, wie der Bauer :: | :: Wollt ihr wissen, wie der Bauer :: |
| Seinen Hafer abmäht? | Seinen Hafer ausdrischt? |
| :: Seht, so mäht der Bauer :: | :: Seht, so drischt der Bauer :: |
| Seinen Hafer vom Feld! | Seinen Hafer nun aus! |

∴ Wollt ihr wissen, wie der Bauer ∴
 Seinen Hafer aussiebt?
 ∴ Seht, so siebt der Bauer ∴
 Seinen Hafer flink aus!

Dieses hübsche Liedchen wird mit den dazu gehörigen Pantomimen nach folgender Melodie gesungen:

Wollt ihr wissen, wie der Bauer usw.

Mäßig geschwind. Volkslied.

1. Wollt ihr wis = sen, wie der Bau-er, wollt ihr wis = sen, wie der
 La la

{ Bau-er sei = nen Ha = fer aus-sä't? Seht, so sä't der Bau-er, seht,
 la la la la la la la la

so sä't der Bau-er sei - nen Ha - fer ins Feld!
 (Ertz Volkslieder.)

666. Liedchen zum Händchenlegen. Alle Kinder legen die linke Hand auf den Tisch und machen, mit dem Zeigefinger der rechten Hand darüber nach der Länge und Quere hinsahrend, ein Kreuz, das sie beim Durchkreuzungspunkte mit der Spitze des Zeigefingers gleichsam zu durchbohren versuchen, und tun, als wollten sie einen Nagel einschlagen, wobei die geballte Hand den Hammer bilden muß. Dann kreuzen sich beide flache Hände zu einer Scheibe und singen dabei folgendes Liedchen:

Das Hölzchen leg' ich längenweis,
 Das Stäbchen darauf kreuzeweis;
 In beide bohr' ich ein Loch hinein
 Und schlag' einen hölzern' Nagel drein;
 Die Patzshand ist's Brettchen drauf;
 Die Scheib' ist fertig zum Verkauf. —

Wie teuer?
 Drei Dreier! —
 Warum drei Dreier?
 's ist gar zu teuer! — —

Einen Dreier kosten die Hölzchen gerad',
 Einen Dreier kostet das Brettchen glatt,
 Einen Dreier beträgt der Arbeitslohn,
 Wer das nicht zahlt, der geh' davon!

667.

Anderer Spielliedchen.

Scherbe, tanz' auf diesem Plan,
 Auf der Spiegelglatten Bahn,
 Oft und immer öfter;
 Hopp, hopp, hopp, immer hopp, hoppasasa,
 Oft und immer öfter.

Mache Ringe, groß und klein!
 Durch die Zahl der Ringelein
 Wird das Spiel gewonnen;
 Hopp, hopp, hopp, immer hopp, hoppasasa,
 Wird das Spiel gewonnen!

Wie die Schwalbe leiz und leicht
 Nur die Wasserflut bestreicht,
 Mach's auch du, mein Scherbchen!
 Hopp, hopp, hopp, immer hopp, hoppasasa,
 Mach's auch du, mein Scherbchen!

Scherbe, tanz' auf diesem Plan,
 Auf der Spiegelglatten Bahn,
 Oft und immer öfter;
 Hopp, hopp, hopp, immer hopp, hoppasasa,
 Oft und immer öfter.

Es ist dies das bekannte Tellerpiel, bei welchem ein zimmerner Teller mit der Hand in der Mitte des Fußbodens herumgedreht wird.

Hans Philippchen, geig' einmal,
 Kindchen will mal tanzen;
 Hat ein buntes Röckchen an,
 Rings herum mit Fransen.

Die Kinder geigen dabei mit einem Arme auf dem anderen und tanzen im Kreise.





Bewegungsspiele mit Spielgerät.

668.

Ballspiele.

1.

Das Bällchen werf' ich an die Wand,
Es springt zurück in meine Hand!

2.

Bällchen, Bällchen, springe
In die Luft hinein,
Wenn ich's Liedchen singe
Freudig, hell und rein.

3.

Werf' ich's Bällchen nieder,
Springt es fröhlich wieder
In die Höh';
Ei, juchhe!

4.

Wenn den Ball ich werfe nieder,
Springt er in die Höhe wieder;
Kann ihn dann die Hand erlangen,
Schnell wird er von mir gefangen.

Zu erlangen,
Dich zu fangen,
Sucht die Hand
Schnell gewandt.

5.

Spring', Bällchen, von der Wand
Zurück in meine Hand.
Von der Wand
In meine Hand.

6. Daß zurück sie prallen,
Werft sie an die Wand;
Doch laßt sie nicht fallen,
Fangt sie mit der Hand!
Hoppsa Ball! Hoppsa Ball!
Fall' nicht, Ball! Fall' nicht, Ball!

7.

Tipp, tapp, tapp,
Spring' von der Wand hübsch ab;
Dich zu fangen ist mein Sinn,
Bis ich nun ein Lehrling bin.

Tipp, tapp, tapp,
Spring' von der Wand schnell ab;
Dich zu fangen ist mein Sinn,
Einmal, zweimal, dreimal,

Viermal, fünfmal, sechsmal,
Bis ich nun Geselle bin.

Tipp, tapp, tapp,
Spring' von der Wand hoch ab;
Dich zu fangen ist mein Sinn,
Einmal, zweimal, dreimal,
Viermal, fünfmal, sechsmal,
Siebenmal, achtmal, neunmal,
Zehnmal, elfmal, zwölfmal,
Bis ich nun Meister bin.

8.

Doch im Bo = gen komm' ge = flo = gen, lie = ber Ball. }
 Im = mer wei = ter, im = mer brei = ter sei dies = mal. }
 Nä = her wie = der, auf und nie = der, flieg', o Ball!

669. Der Fangball. Dieses einfache, gesunde und in hohem Grade beliebte Spiel kann jedes kleine Mädchen allein spielen. Es besteht darin, daß du den Ball zuerst in mäßige Höhe mit einer Hand aufwirfst, um ihn mit beiden Händen wieder zu fangen. Das Aufwerfen geschieht einmal mit der linken, dann auch mit der rechten Hand. Spielen mehrere Mädchen miteinander, so könnt ihr die Spielregeln nach Belieben auch selbst aufstellen. Hier ein Weispiel:

| | |
|--|--|
| 3 mal links aufwerfen u. mit beiden Händen fangen, | 3 mal rechts aufwerfen und rechts auffangen, |
| 3 " rechts " " " " " " " | 3 " links " " " " " " |
| 3 " links " " " " " " " | 3 " rechts " " " " " " |

Wer diese achtzehn Würfe hintereinander ausführt, ist Meisterin; wer den Ball fallen läßt, muß abtreten. Eine angenehme Veränderung des Spieles entsteht, wenn der Ball an eine Mauer geworfen wird und dann in der angegebenen Ordnung wieder aufzufangen ist, wobei es hauptsächlich auf ein geschicktes Abwerfen ankommt. Mit elastischen Bällen werft ihr den Ball mit Kraft auf den Boden und fangt ihn dann, wie oben beschrieben, wieder auf. Eine sehr gesunde Übung ist es, den Ball vom Ellbogen in die Hand und wieder zurück zu schnellen. Es läßt sich dies mit verschiedenen Abänderungen bewerkstelligen, z. B. erst mit der rechten, dann mit der linken Hand, schließlich mit beiden Händen zugleich.

670. Der Ball im Bogen. Hierher gehört das Liedchen: „Doch im Bogen komm' geflogen“ usw. (s. oben). Beim Singen stellt ihr euch in zwei Reihen auf etwa 6—8 Schritte Abstand einander gegenüber, alle mit Bällen versehen, um schön im Bogen die Bälle einander zuzuworfen. Zu den ersten drei Zeilen müßt ihr ebenso viele Würfe tun; bei den nun folgenden drei Zeilen, von „immer weiter“ an, bewegt sich jede Reihe taktmäßig rückwärts, so daß der Abstand beider Reihen nach und nach um etwa zwölf Schritte vergrößert wird, was natürlich die Schwierigkeit des Ballwerfens erhöht. Bei den Worten „näher wieder“ rücken beide Abteilungen im Takte auf ihren ersten Standpunkt zurück. Dieses Spiel, unter Anleitung eines älteren Mädchens gespielt, nimmt sich sehr anmutig aus.

671. Der Stehball. An diesem lustigen Spiele können sich 8—20 Mädchen beteiligen. Sie stehen alle im Kreise um eine Mitspielerin, die den Ball in der Hand hält und mit „Achtung!“ die Aufmerksamkeit der Spielschar in Anspruch nimmt. Alle Blicke sind nun auf die Werferin gerichtet, welche ihren Ball zu einer beträchtlichen Höhe emporschleudern

muß. Sobald dies geschehen ist, zerstreut im Nu der ganze Kreis — jede sucht sich so schnell und so weit als möglich von der in der Mitte Befindlichen zu entfernen.

Die Fliehenden müssen aber augenblicklich inne halten, wenn der Ball wieder aufgefangen ist und die Werferin laut ausruft: „Steht alle!“ Sie hat sich mit Fangen und Rufen sehr zu eilen; denn sonst gewinnen ihre Freundinnen einen zu weiten Vorsprung. Wenn alle stehen, sieht sich die Werfende nach allen Seiten um; sie will nämlich die Nächste ausfindig machen, nach der sie ihren Wurf richten kann.

Niemand darf sich durch Niederbücken oder eine andere ausweichende Bewegung gegen denselben zu schützen suchen, vielmehr müssen alle kerzengerade stehen bleiben und können höchstens der Werfenden den Rücken zuzehren, um nicht vom Ball ins Gesicht getroffen zu werden.



Fig. 547. Der Stehball.

Gelang es der Zielenden, eine zu treffen, so übernimmt diese den Ball und erhält zugleich die übliche Strafe. Für jede der Mitspielenden wird nämlich ein faustgroßes Loch in die Erde gegraben und diejenige, welche einen Fehlschuß tut oder selbst getroffen wurde, bekommt ein Steinchen in ihr Loch geworfen. Traf die Werferin nicht, so kehren alle zum Kreise zurück. Wurde aber eine getroffen, so muß diese schnell den Ball aufheben und dann wie gewöhnlich: „Steht alle!“ rufen, um nach der Nächsten zu werfen, die wiederum den Ball aufhebt usw.

Auf diese Weise kann sich das Spiel weiter fortsetzen, indem oft sechs bis acht zum Wurf kommen. Alle müssen nur darauf achten, daß sie sich eilig von der Getroffenen zu entfernen suchen. Erst wenn eine nicht traf, ist der Gang beendet, und es kann ein neuer begonnen werden. Wer sechs oder acht Steinchen in seinem Loch hat, muß sich etwa zehn Schritte von den anderen aufstellen und ihnen als Wurfscheibe dienen, indem jede ihren Ball nach ihr abschleudert.

672.

Der Wanderball.

The musical score consists of two staves. The first staff is a treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a time signature of 2/4. It contains a melody of eighth notes. The second staff is a bass clef with the same key signature and time signature, containing a bass line of eighth notes. The lyrics are written below the staves.

Bäll = chen, Bäll = chen, du mußt wan = dern von der ei = nen zu der an = dern,
 o wie herr = lich, o wie schön, kann das Bäll = chen wan = dern geh'n!

Hier stehen die Mädchen im Kreise auf etwa 6—8 Schritte Abstand und sind in Nr. 1 und Nr. 2 abgeteilt. Nur die Nr. 1 haben beim Anfang Bälle in der Hand, die sie beim Singen ihrer Nachbarin zur Rechten zuwerfen, so daß alle Nr. 2 die Bälle auffangen. Sogleich wenden sich die Nr. 1 wieder nach links, um nun von der Nachbarin zur Linken einen Ball zu erhalten. So geht dieses Werfen und Auffangen mit Wendungen bald nach rechts, bald nach links, bis zum Ende des Liedes weiter. Bei Wiederholung können die Bälle zuerst von rechts = nach linkshin wandern. Auch hierbei müßt ihr euch eines schönen Vogenwurfs und sicheren Auffangens befleißigen.

673. Der Kreisball. Beim Kreisball stellen sich die Mädchen in einem Kreise auf, der gerade so groß sein darf, daß alle Spielerinnen mit dem Balle bequem von einem Ende bis zum anderen werfen können. Jede bezeichnet ihren Platz mit einem Steine.

Stehen nun alle im Kreise, so beginnt das Spiel damit, daß der Ball wandert, d. h. er wird von der einen der anderen zugeworfen, ganz beliebig der Reihe nach, oder hinüber und herüber. Eine jede muß aufmerken, daß sie den zugeworfenen Ball auch auffange, denn es gilt das Zuwerfen des Balles nur als Einleitung, so lange, bis eine den Ball fallen läßt. Alsdann muß sich diese in den Kreis stellen und den anderen zur Zielscheibe dienen. Der Ball wandert nun nicht mehr, sondern wird zum Werfen nach der in den Kreis Gebannten verwendet. Die Verfolgte sucht sich ihrerseits dadurch zu retten, daß sie denen aus dem Wege geht, die den Ball haben, indem sie sich schnell nach dem entgegengesetzten Raume des Kreises begibt. Sie ist aber auch hier nicht lange sicher, denn ihre Widersacherinnen werfen den Ball immer derjenigen zu, in deren Nähe sich die Verfolgte gerade befindet, so daß diese beständig hin und her fliehen muß. Doch jetzt wirft eine aus der Spielschar den Ball nach der Verfolgten — trifft aber nicht und muß deshalb mit in den Kreis treten und das Geschick der zuerst Verfolgten teilen. Auf diese Weise nun können leicht immer mehr Spielerinnen in den Kreis gebannt werden. Sobald eine der Verfolgten mit dem Balle getroffen wird, hat sie ihn schnell aufzuheben, während die übrigen ebenso schnell die Flucht ergreifen. Aber auch hier müssen alle mit der Flucht innehalten, wenn die Ballfängerin: „Steht alle!“ ruft. Keine darf sich dann vom Platze rühren, und wenn sie in der Hast einige Schritte fort lief, so muß sie auf Befehl der Werferin auf ihre erste Stelle zurück. Die Werfende selbst muß mit dem Balle in den Kreis treten, denn nur von einem Punkte innerhalb des Kreises aus

darf sie werfen und von hier aus eine der Entflohenen zu treffen suchen. Die Betroffene muß nun auch mit in den Kreis, während bei einem Fehlschuß alle wieder auf ihre Plätze gehen und das Spiel ruhig fortsetzen.

So kann es geschehen, daß alle — bis auf eine — in den Kreis gebannt werden. Diese nimmt den Ball und begibt sich außerhalb des Kreises, dessen Grenzen sie umlaufen kann, um eine der darin Befindlichen zu treffen. Letztere suchen natürlich immer nach der entgegengesetzten Seite zu fliehen, bis eine getroffen wird, die nun als „matt“ aus dem Kreise treten muß.

Das Spiel ist gewonnen, wenn auf diese Weise alle matt gemacht worden sind. Die im Kreise Laufenden können das aber zu vereiteln suchen, indem sie die Jägerin aufs Korn nehmen und es dahin bringen, daß sie das Spiel verliert. Wenn nämlich die Verfolgerin den Ball eben geworfen hat, so suchen ihn die Verfolgten schnell zu erhaschen und damit ihre Gegnerin zu treffen, die deshalb auf der Hut sein muß und sich nach dem Werfen eiligst von dem Kreise entfernt. Die Betroffene muß dann allein oder mit den von ihr bereits matt Gemachten in den Kreis eintreten, während die übrigen ihre alte Stellung aus der Kreisgrenze wieder einnehmen. Desgleichen ist das Spiel für die Werferin verloren, wenn sie keine der im Kreise Laufenden trifft. Beim Mattmachen darf die Verfolgende zwar quer durch den Kreis laufen, um einen Vorsprung zu gewinnen; allein der Wurf selbst darf nur von einem Punkte außerhalb des Kreises aus erfolgen, sowie die Verfolgten nicht aus dem Kreise treten dürfen.

674. Das Ballonspiel oder der Grenzball. Hierzu nimmt man einen leichten, nicht zu kleinen hohlen Ball aus Kautschuk oder Leder. Das Spiel findet auf einem freien Platze statt.

Die Mädchen teilen sich in zwei gleiche Spielscharen, die sich auf ihren Spielmalen aufstellen. Jede Gesellschaft hat nämlich ein Mal, auf welchem sie beim Beginne des Spiels sich aufstellt und das vom feindlichen Male etwa 20 Schritte entfernt sein muß. Hinter jeder Partei, etwa zwölf Schritte hinter dem Aufstellungsmale, befindet sich ein zweites Mal, das Grenzmal, welches behütet werden muß, damit die Gegenpartei den Ball nicht über dasselbe hinausstreibe. Der Ball wird nun abwechselnd herüber und hinüber geworfen. Hat die Gesellschaft A. den Ball ausgeworfen, so darf sich die Gesellschaft B. nur eben da aufstellen, wo der ihr zugeworfene Ball niederfiel. Die Ballwerferin kann zwar auf dieser Linie seitwärts hin und her laufen, um den Ball auf einer geeigneten Stelle nach dem Male der Gegnerin zu schleudern; allein sie darf dabei nicht vorwärts gehen. Die Gegenpartei muß das Vordringen des Balles zu verhindern suchen; gelingt es jedoch einer Gesellschaft, den Ball über das Grenzmal der Gegenschar zu treiben, so hat sie das Spiel gewonnen.

675. Das Krocketspiel. Wie kaum bei einem anderen, ist bei diesem Spiele an das Motto unseres Buches zu erinnern: „Maß halten ist gut!“ Denn es regt den Eifer, den Ehrgeiz, die Leidenschaftlichkeit in hohem Grade an, besonders gegen sein Ende, so daß es leicht mit einem Mißtone schließt und schon geradezu das „Zankspiel“ genannt wurde. Übrigens ist es, wenn mäßig

betrieben, außerordentlich hübsch, interessant, die Gesundheit sowie körperliche Gewandtheit fördernd.

Den besten Raum zum Krocketspiel bildet ein Rasen- oder Kiesplatz, in welchem — wie die Zeichnung ergibt — zwei Pfosten oder Zielftangen und zehn Eisenbogen befestigt sind, je einen Fuß voneinander entfernt. Als Spielwerkzeuge dienen Hammer und Kugeln von Holz in verschiedenen Farben. Die Zahl der Spielenden kann beliebig, muß jedoch eine gerade sein, damit die zwei erforderlichen Parteien hergestellt werden können.

Der Zweck des Spieles besteht darin, vom Anfangsposten I an die Kugeln durch alle die mit Zahlen bezeichneten Bogen bis zum zweiten Pfosten durchzutreiben (Schlägerin 1). Dieser Pfosten wird angeschlagen, und dann jagt man die Kugeln, wie durch den Lauf des Pfeiles ersichtlich durch die Bogen 8—14 bis zum Anfangsposten zurück. Dabei sind mehrfache Regeln zu beobachten.

1. Die Spielerinnen jeder Partei spielen abwechselnd, je nach den auf den Pfosten angegebenen Farben. Eine jede erhält gleichfarbige Kugel wie Hammer. Am besten nimmt die eine Partei dunkle, die andere helle Farben.

2. Am Anfangsposten legt die Spielerin ihren Ball nieder und versucht mit einem Schläge des Hammers, ihn durch den Bogen 1 zu treiben, aber zuerst darf sie nur einmal schlagen; später darf

3. jede so lange fortspielen, als sie Erfolg hat, d. h. den Ball durch die Bogen hindurchschlägt. Mißglückt ihr dies, so ruft sie: „gefehlt!“ und muß nun warten, bis wieder die Reihe an sie kommt.

4. Hat beim Schlagen eine Spielerin den Ball nicht getroffen, so daß dieser sich nicht im mindesten bewegte, darf sie nochmals schlagen, sonst nicht.

5. Die Spielende darf versuchen, mit ihrem eignen Ball den ihrer Gegnerin zu treffen. Berührt sie ihn, so darf sie ihren Ball neben den ihrer Feindin legen, ihren Fuß auf den ihr gehörigen Ball setzen, wie Schlägerin 2 zeigt, und so auf ihren Ball schlagen. Durch die hierdurch hervorgebrachte Erschütterung wird der feindliche Ball weit aus seiner Richtung geschleudert oder „krocketiert“; hat sich der feindliche Ball aber noch vor dem Schlagen bewegt, so muß die Spielerin je nach dem Wunsche der von ihr Angegriffenen ihren Ball in der neuen Lage liegen lassen oder ihn wieder hinsetzen, wo er zuvor gewesen war.

6. Nur ein durch den ersten Bogen bereits hindurchgeschlagener Ball darf krocketiert werden.

7. Hat eine gewandte Spielerin ihren Ball durch alle Bogen der Reihe nach durchgetrieben, so darf sie am ersten Pfosten anschlagen und ist fertig.

8. Je nach Verabredung der Gesellschaft darf eine, die das Ziel erreicht hat, noch bevor sie anschlägt, einer bedrängten Freundin helfen, indem sie ihren Ball zu dem ihrer Parteigenossin zu schlagen und diesen nach Regel 5 vorwärts zu bringen sucht.

9. Ist eine Spielerin fertig, so wird ohne sie fortgefahren, bis alle Mitglieder einer Partei ans Ziel gelangt sind.

10. Die zuerst fertig gewordene Partei hat gewonnen. Je mäßiger, je gewissenhafter dabei verfahren wird, um so mehr Genuß bietet das Krocket-

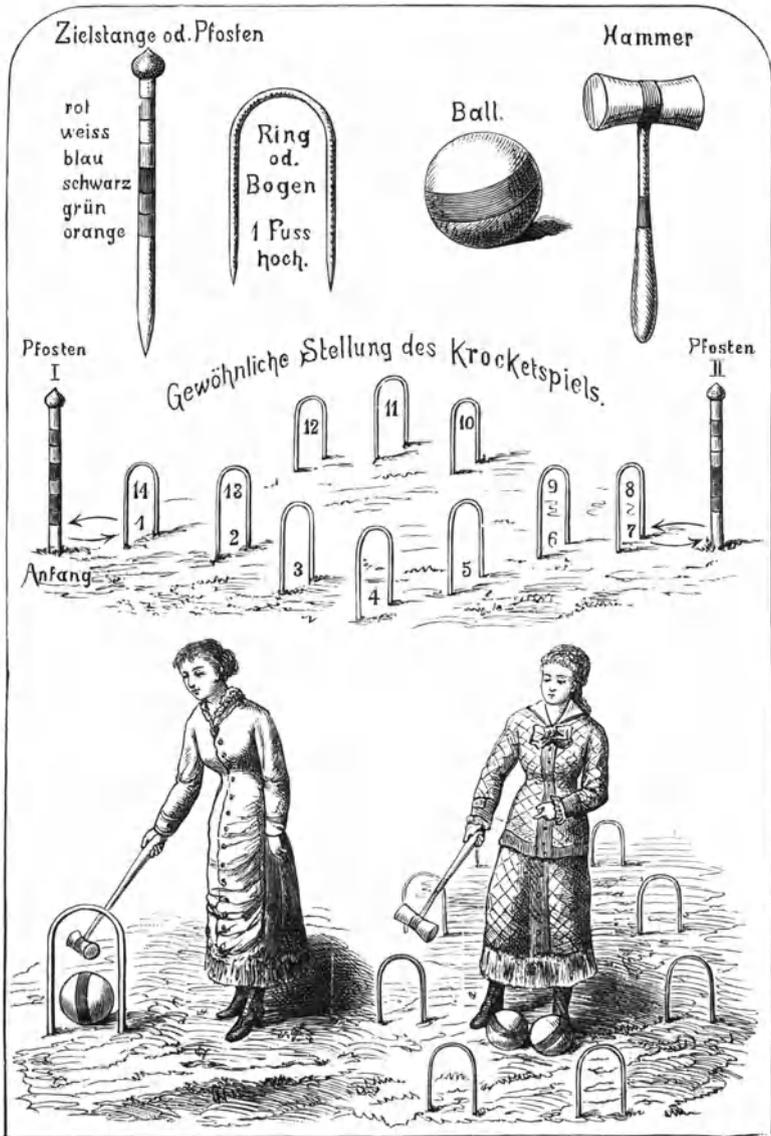


Fig. 548.

spiel, das in seiner einfacheren, hier geschilderten Art zu einer herrlichen Unterhaltung für kleine und größere Mädchen wird; mit namhaften Variationen versehen wird es zum Gesellschaftsspiel für Erwachsene, für Damen wie für Herren. Ihr spielt es besser in seiner ursprünglichen Form und findet dann hinreichend Stoff zu einem ebenso gefunden wie fesselnden Vergnügen.

676. Das Rasenballspiel (Lawn-tennis), auch Netzballspiel genannt, hat dem Krocket beinahe den Vorrang abgelaufen. Schon mit zwei bis vier Personen läßt sich dasselbe spielen, mit mehreren wird es jedoch belebter und vergnüglicher. Ein Rasenplatz wie beim Krocketspiel wird ausgesucht, und die Grenzen desselben werden genau bezeichnet. Vier bis sechs gewöhnliche Gummibälle sind erforderlich, ebenso viele Schläger, die denen des Federballspiels gleichen, aber stärker sein müssen, ferner ein Netz aus groben Maschen, welches über zwei Pfähle gespannt und am Boden befestigt wird. Hierdurch wird der Rasen in zwei ebenmäßige Abteilungen getrennt, deren jede von einer feindlichen Partei besetzt ist. Die Aufgabe jeder Partei besteht nun darin, den ihr zugeschleuderten Ball wieder so zurückzuschlagen, daß er auf dem jenseitigen Rasenteile — im Bereich des Feindes — zu Boden fällt. So fliegt der Ball oft längere Zeit über das Netz hin und her, bis eine der Spielerinnen einen Fehler macht und dadurch den Ball verliert. Diejenige Partei, welche zuerst vier Bälle erlangt hat, gewinnt.

Badminton.

Ein Federballspiel.

677. Dieses Spiel hat seinen Namen von „Badminton“, dem Landgute des Herzogs Bedford in Indien, auf welchem es zuerst eingeführt worden ist.

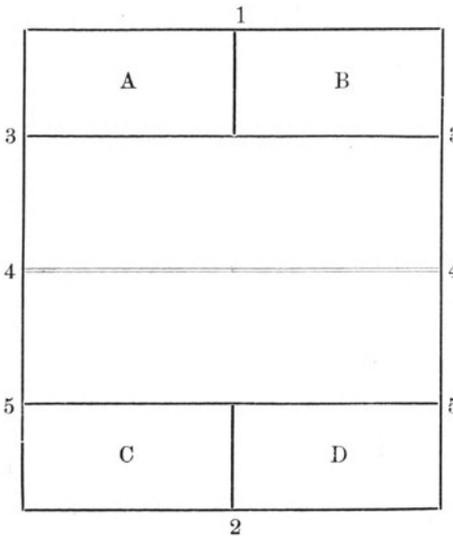


Fig. 549.

Es besitzt große Ähnlichkeit mit dem vorherigen „Lawn-tennis“ oder Rasenballspiel; der Hauptunterschied besteht darin, daß ein Federball statt des Gummiballes gebraucht wird; ferner muß der Spielplatz etwas kleiner sein, da Federbälle nicht so weit fliegen wie Gummibälle.

Noch bevor die Stangen aufgerichtet werden, befestigt man an ihnen das Netz (4, 4), damit es um so straffer hält. Ist kein Netz vorhanden, so mag auch ein Kattunstreifen oder etwas Ähnliches die Stelle desselben einnehmen. Ob nun ein, zwei oder mehr Paare spielen — jede der Spielerinnen muß ein Ballnetz, hier battledoor genannt, bei sich führen.

Das Loß entscheidet, welche Partei mit dem Spiele beginnt. Diese schießt oder „serviert“ ihren Ball hinüber in den Hof ihrer Gegnerin, und zwar in den ihr schräg gegenüber befindlichen, z. B. von Hof A nach D oder von C nach B. Mit dem battledoor wird nun der Ball wieder zurückgeschleudert. Doch nur das erstemal, später darf der Hof zum Werfen und Empfangen nach freier Wahl ausgesucht und benutzt werden. So fliegt das lustige Spielzeug hin und wieder, bis es einmal zur Erde fällt. Diejenige, bei welcher dies gerade passiert, muß austreten. Sind alle „aus“ geworden, so ist das Spiel beendet.

678. Das Federballspiel gewöhnlicher Art. Schon ein kleines Mädchen kann sich angenehm damit unterhalten, indem es den Federball fortwährend in Bewegung setzt, ihn immer im Bogen hoch aufschlägt und das Niederfallen durch gewandtes Schlagen zu verhindern sucht. Zwei Ballschlägerinnen treiben sich gegenseitig ihre Bälle zu.

Beim Ballschlagen in Gesellschaft müssen sich alle im weiten Kreise aufstellen. Die Bälle werden links oder rechts im Kreise von einer zur anderen getrieben, oder sie werden hinüber- und herübergeschlagen. Die Hauptgeschicklichkeit besteht darin, den Ball richtig aufzufangen und zugleich wieder weiter zu schlagen. Die, durch deren Schuld der Ball zu Boden fällt, erhält einen Punkt. Wer 30 Punkte hat, muß austreten.

679. Das Ballkorbspiel. Ein nützlich und unterhaltendes Ballspiel sei den jungen Spielerinnen unter obigem Namen empfohlen. Die dazu nötige Vorrichtung ist freilich etwas teuer und wird deshalb leichter von Schulen mit reichbegabten Schulkassen als von einzelnen Familien angeschafft werden können.

Was das Spiel selbst anlangt, so kommt es dabei darauf an, den Ball, dessen Schwere im Verhältnis zu der Schwere des Korbes stehen muß, von oben so in den Korb zu werfen, daß sich der belastete Korb der Werferin zuneigt und ihr den Ball zum Auffangen wieder ausschüttet.

Die Spielerinnen ordnen sich zu diesem Zwecke nach Paaren; etwa fünf bis sechs Paare sind zu einem Spiele gerade recht. Der Ball, von Guttapercha, muß ungefähr die Größe eines Kinderkopfes haben. Das erste Paar stellt sich so auf, daß der Ballkorb zwischen ihm steht. Die erste wirft den Ball dreimal nach dem Ballkorbe, wobei der gegenüberstehenden Mitspielerin die Aufgabe zufällt, den etwa fehlschießenden Ball aufzufangen und ihrem Gegenüber wieder zuzuwerfen.

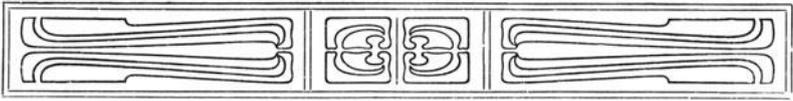
Wird der Ball glücklich in den Korb geworfen, so muß er beim Ausschütten auch richtig wieder aufgefangen werden. Fiel der Ball beim Ausschütten zur Erde, so wird der Wurf nicht gerechnet. Auch die auffangende Mitspielerin darf den Ball nicht fallen lassen. Wenn von jedem Paare die eine dreimal geworfen hat, so kommt die andere gleichfalls zum Wurf. Gelingt es aber nicht, bei dreimaligem Werfen den Ball einzuwerfen, oder fiel er beim Ausschütten zur Erde, so muß das betreffende Paar abtreten, und das folgende beginnt das Spiel. Für jedesmaliges richtiges Einwerfen und Auffangen kann die Werferin noch einen Wurf tun.

Es kann ausgemacht werden, daß jedes Paar sechs- bis achtmal zum Werfen antritt. Die Zahl der gelungenen Würfe wird jedem einzelnen Paare zugute geschrieben und am Ende des Spieles zusammengezählt. Hatten mehrere Paare gleiche Zahl, so ringen sie unter sich um den Preis mit dreimaligem Werfen, bis eine Entscheidung erfolgt. — Man kann das Spiel auch so verändern, daß die eine Mitspielerin, welche zum Auffangen des Balles bereit ist, auch den Ball beim Ausschütten auffangen muß und zu diesem Zwecke schnell herbeizueilen hat.

Geübte Spielerinnen werden leicht noch andere Veränderungen anbringen können, z. B. Händeklatschen vor jedesmaligem Auffangen, Rückwärtswerfen, Umdrehen nach dem Auffangen, Auffangen auf einem Fuße stehend usw.

680. Stabkugelspiel (Vilboquet). Dieses Fangspiel, das meistens zur Unterhaltung des einzelnen Kindes dient, ist zwar bei uns gerade nicht zu den beliebteren zu rechnen, hat aber doch eine weitere Verbreitung auf der Erde, als man im ersten Augenblicke vermuten sollte. Das hierzu gehörige Spielzeug ist eine hölzerne oder elfenbeinerne Kugel. An einer Seite ist dieselbe an einem Faden befestigt, an der entgegengesetzten Seite dagegen hat sie ein Loch. Der Faden ist in der Mitte eines Stäbchens von Spannenlänge festgebunden. An einem Ende des Stäbchens befindet sich ein kleiner Becher, gerade groß genug, daß die Kugel hinein paßt; das andere Ende ist spitz. Das Spiel läßt nun eine zweifache Ausführung zu: entweder wird die am Faden emporgeschleuderte Kugel mit dem Becher aufgefangen, oder sie wird so geschleudert, daß beim Niederfallen das Loch zu unterst kommt und sie mittels der Stabspitze aufgespießt werden kann.

681. Das Rollrädchen. Es ist dies ein Spielzeug, welches zur Unterhaltung des einzelnen Kindes geeignet ist. Die Spielwarenhändler haben das Rollrädchen für wenig Geld zu verkaufen und nennen es wohl Schuhschuh, wegen des summenden, schnurrenden Geräusches, das es hervorbringt. Es besteht aus einem hölzernen Rädchen von etwa 7 cm Durchmesser und 1 cm Dicke. In der Mitte ist das Rädchen in der Richtung der breiten Seite durch einen ringsum laufenden, tiefen Einschnitt in zwei Scheiben zerlegt, die in der Mitte nur durch eine Achse von etwa 1 cm Durchmesser noch verbunden bleiben. An dieser Achse ist ein Faden von ungefähr 1 m Länge festgeknüpft, dessen anderes Ende mittels einer Schleife am Finger der Spielenden aufgehängt ist. Zunächst wird die Schnur völlig um die Achse des Rädchens aufgewickelt, letzteres wird losgelassen, so daß es beim Fallen in Umschwung gerät und von der Schnur abrollt. Durch etwas Übung kommt die Spielerin bald dahin, daß sie, sobald das Rädchen abgelaufen ist, den Faden nachläßt und das Rädchen veranlaßt, den Faden nach der entgegengesetzten Seite wieder aufzuwickeln. Dieses abwechselnde Auf- und Abwickeln erzeugt das erwähnte schnurrende Geräusch.



Die kleine Gärtnerin.

Es gibt wohl in der ganzen Welt kaum ein anderes Vergnügen, das Gesundheit, Belehrung und Erholung in demselben Grade gleichzeitig gewährte, wie die Gärtnerei. Die frische Luft macht die kleine Gärtnerin stark und rosig, das Wachsen der Blumen, die wundersamen reizenden Gestalten und Farben derselben und ihr lieblicher Duft bieten einen nie versiegenden Born der Freude. Selbst das rege Leben der kleinen Tierwelt, welches sich an die Pflänzlinge des Gartens anschließt, wird zu einer Quelle von Vergnügen und Unterhaltung. Hier versenkt sich eine Biene in die Kelche der Blüten, um mit Honig und Blütenstaub beladen wieder daraus aufzutauchen; dort schneidet eine Rosenbiene aus den Blättern kreisrunde Stücke zu Vorräten für ihr Nestchen; eine Blattwespenraupe legt sich eine Blattrolle zum Versteck und Schlafkammerchen an, goldgrüne Käferchen marschieren an den Blumenstengeln hinauf und herab, Schmetterlinge kommen zum Besuch herbei — wer wollte alles aufzählen, da jeder Tag des langen Sommers Neues und immer wieder Neues bringt? Ein aufmerksames kleines Mädchen übersieht es nicht und schöpft daraus eine Fülle von Belehrung.

682. Sind deine Eltern so glücklich, einen Garten zu besitzen, und hast du Lust, dich als kleine Gärtnerin zu versuchen, so bitte die Mutter, daß sie dir ein Beetchen zu deiner eignen Verfügung überlasse. Es gibt auch unter den Mädchen manche, von denen man sagen möchte, daß sie geborene Gärtnerinnen sind, sowie andere vorzüglich Liebhaberei für seine weibliche Arbeiten, zum Zeichnen, Musizieren, andere für die Küche usw. an den Tag legen. Du wirst natürlich nicht ein Hauptbeet im Garten beanspruchen wollen, sondern dankbar dafür sein, wenn du ein Winkelschen des Gartens, ein Stückchen Land bekommst, so viel oder so wenig nun eben für dich übrig ist. Besser ist es jedenfalls, du wünschst dir selbst zum Anfang nur ein kleines Stück; hast du gelernt, dieses in Ordnung zu halten und zu bebauen, so geht's später vielleicht auch mit einem etwas größeren. Sei aber dein Gartenbeet auch nur tischgroß, so nimm dir fest vor, daß du es während des ganzen Sommers stets in musterhafter Ordnung halten willst, damit jeder Besucher des Gartens sofort an dem sauberen, niedlichen Aussehen desselben errate, daß es dein Beet sei.

Die meisten kleinen Gärtnerinnen werden sich vorzugsweise für Pflege der Blumen zunächst interessieren und wissen wollen, wie sie ihren Part

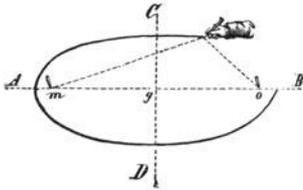
am zweckmäßigsten hierzu einrichten können. Für sie wollen wir vorerst einige Winke geben.

683. An Handwerkszeug ist nicht viel erforderlich; ein Spaten von mittlerer Größe zum Umgraben, vielleicht noch ein kleinerer, zum Umpflanzen dienlich; dazu gehören noch eine kleine, aber fest gearbeitete Harke, auch Rechen genannt, und eine Hacke.

684. Der Boden deines Gärtchens wird vom Gärtner gewiß bereits früher umgehackt und gedüngt worden sein, so daß du nicht nötig hast, diese Arbeiten mit ihm vorzunehmen. Das Umgraben wird dir dagegen Vergnügen machen. Du stichst mit dem Spaten so tief in die Erde, als das Eisen desselben reicht, nimmst nur ein schmales Stückchen zu jedem Stich vor und wirfst das Abgestochene in der Weise um, daß das Oberste zu unterst gefehrt wird. Dabei achtest du darauf, daß die umgestürzte Erde eine möglichst ebene Oberfläche bildet, nicht Berg und Thal. Du zerschlägst härtere Erdstücke mit dem Spaten, dann zerkleinerst du sie vollends mit den Zähnen der Harke und ziehst die Harke so oft darauf hin und her, bis die ganze Oberfläche hübsch eben ist. Die von den Seiten herabfallende Erde wird wieder über das Beet verteilt und der Rand mit dem Spaten glattgestochen sowie an den Seiten festgeschlagen.

685. Häufig wird die Form des Beetes bereits durch den Gärtner festgestellt sein; da, wo es dir aber frei bleibt, wählst du sie nach deinem Geschmack. Viereckige Beete werden am häufigsten vorkommen. Außerdem kannst du auch dein Blumenbeetchen kreisrund oder langrund machen. Soll es kreisrund werden, so steckst du in die Mitte desselben einen Pflock, schleiffst einen Faden darüber und bindest an das andre Ende da einen zweiten Pflock, wo der Rand des Beetes hinfommt; hierauf ritzest du mit dem äußeren Stabe ringsum in den lockeren Boden die Kreislinie.

Fig. 550. Ein ovales Beet zu machen.



Soll das Beet langrund werden, so setzt du in seine Mittellinie zwei Pflocke, jeden ein Stück vom Rande nach innen entfernt, bindest den Faden schlaff mit jedem Ende an einen Pflock und läßt ihn so lang, daß du, wenn du ihn mit dem Pflocke zum Abzeichnen ausspannst, nach jeder Seite hin den Rand des Beetes damit berührst. Je nachdem du die beiden Pflocke zum Anbinden mehr oder weniger weit nach innen setzt, je nachdem du den Faden länger und dadurch lockerer machst, je nachdem wird auch das Langrund schmal erscheinen oder sich mehr der Kreisform nähern.

686. Durch eine besondere Einfassung sucht man die Beetränder möglichst scharf zu erhalten und das Abwaschen durch den Regen zu verhüten. Große Gemüsebeete werden wohl mit Erdbeeren und kleinen Büschelbohnen oder mit niederen Gewürzkräutern eingefasst, wie: Salbei, Lavendel, Thymian, Bohnenkraut und dergleichen; Blumenbeetchen bedürfen einer schärferen Einfassung. Sehr schön nehmen sich die aus Ton gebrannten Blätter aus, die man heutzutage mitunter angewendet findet, ebenso die

irdenen Nachahmungen roter Korallen: beide sind aber teuer. Wohlfeiler sind schon gleichmäßig behauene Schieferstücke. Dachziegel findet man zwar auch mitunter dazu angewendet, sie werden aber durch die Bodenfeuchtigkeit bald mürbe und brechen dann ab. Kinder können bequem eine hübsche Einfassung um ihre Beetchen machen, wenn sie Weidenruten mit beiden Enden in die Erde stecken oder miteinander verschlingen, wie die Figuren 557 und 558 zeigen; Einfassungen aus starkem Draht, der mit Olfarbe angestrichen ist, sind auch etwas teuer, werden aber gegenwärtig in hübschen Mustern angewendet.

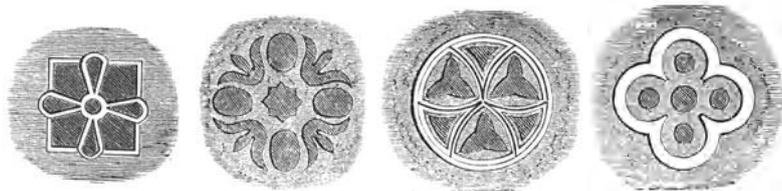


Fig. 551—554. Formen von Blumenbeeten.

Von lebendigen Pflanzen ist der Buchsbaum seit lange schon zu Beeteinfassungen beliebt gewesen. Er muß jährlich ein- oder zweimal beschnitten und, wenn einzelne Pflanzen etwa abgestorben sind, ausgebeffert werden. Tausendschönchen, stengelloser Enzian, Dickblattarten und mehrere andre Gewächse werden auch zum Einfassen gebraucht, heutigestags sehr gern auch Rasen, den man entweder auf Rasenplätzen aussticht und auflegt, oder den man ansäet. Soll die Raseneinfassung hübsch aussehen, so muß sie alle Wochen einmal kurz abgeschnitten und oft begossen werden. Sie muß aus feinen Grasarten bestehen und darf kein Unkraut enthalten. Um kleine Beetchen lassen sich auch Einfassungen von weißen Kieselsteinen, von hübschen Tuffsteinstücken, selbst von Schneckenhäusern herstellen.

687. Man kann den Blumenbeetchen zwar noch vielerlei verschiedene andre Formen geben, wie z. B. Fig. 551 bis 554 dergleichen zeigen, allein je künstlicher die Figuren sind, desto mehr Sorgfalt ist während des ganzen Jahres erforderlich, sie hübsch in Ordnung zu erhalten. Nichts sieht schlechter aus als ein Blumenbeetchen mit ungenauen, vertretenen Umgrenzungen.

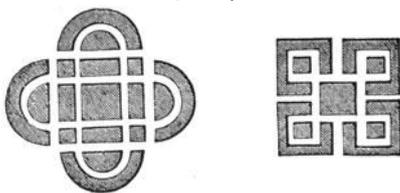


Fig. 555 u. 556.

688. Der Blumengarten bedarf eines mürben, guten Bodens, deshalb grabe ihn womöglich im Spätherbst und laß ihn mit guter Komposterde oder altem verrotteten Laube düngen; im Verlaufe des Sommers lockere ihn öfters auf. Soll er wirklich einen hübschen Anblick gewähren, so beobachte darin die größte Reinlichkeit, halte die Wege sauber, befreie sie gewissenhaft von allem Unkraut und binde hohe Pflanzen sowie solche, die sich

nicht aufrecht erhalten, locker und sorgfältig an Stäbe. Um bessere Ordnung halten zu können, vermeide, die Beete mit Pflanzen zu überladen, was besonders mit den Sommergewächsen leicht der Fall sein kann. Die meisten Blumen gedeihen in jedem Boden; nur wenige bedürfen einer besonderen Beimischung von Holz-, Wald- oder Lauberde.

689. Bei der Anpflanzung der Blumen mußt du dein Augenmerk darauf richten, daß dein Gärtchen zu jeder Zeit Blumen in angenehmer Farbenmischung aufzuweisen habe, wie z. B. zeitig im Frühling Krokus, Tulpen und Hyazinthen, dann Primeln und Aurikeln, dann Rosen, Nelken, Ranunkeln, Anemonen, Levkojen und endlich Malven und Georginen (Dahlien). Je kleiner dein Beetchen ist, desto mehr mußt du auch kleine Blumen bevorzugen. Du kannst dann nach den Jahren wechseln, dieses Jahr bestimmte Sorten ziehen, nächstes Jahr wieder andere. Es ist eigentlich Gesetz, daß das Beet dreimal so breit sein muß, als die darauf gezogenen Pflanzen Raum einnehmen.

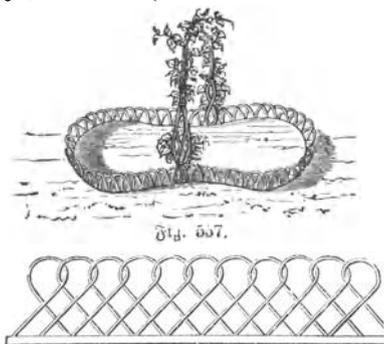


Fig. 557.

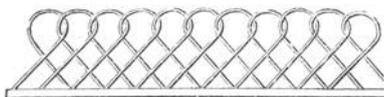


Fig. 558.

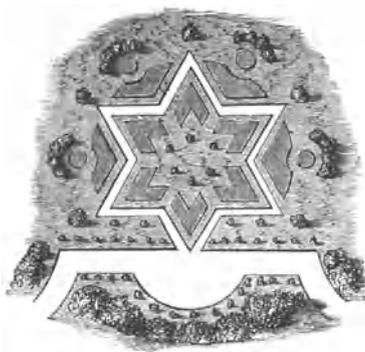


Fig. 559.

Beeteinfassungen.

690. Eine weitere Arbeit im Blumengärtchen ist das Versetzen der ausdauernden Pflanzen, welches bei einzelnen alljährlich im Frühjahr und Spätjahr vorgenommen werden muß, da ihre Wurzeln im Winter erfrieren würden. Zu diesen gehören die aus wärmeren Gegenden stammenden Gewächse mit knolligen Wurzeln, wie die Georginen oder Dahlien, die Ranunkeln, Anemonen, die Tigerblumen, die Canna- und Mirabilisarten (Wunderblumen). Diese empfindlichen Pflanzen des Südens werden herausgenommen, wenn das Kraut abgewelkt ist, dann zum Austrocknen an einen luftigen Ort gelegt und bis zum Frühjahr, wo sie wieder gelegt werden, an einem trockenen, frostfreien Orte aufbewahrt. Die Mirabilis- und Cannaknollen nimmt man im Herbst aus dem Boden und überwintert sie an einem ziemlich warmen Orte. Den Stengel der Georginen schneide auf 10 — 12 cm Länge ab, laß die Wurzeln gut abtrocknen, reinige sie vom Unrat und verwahre sie in einem frostfreien Zimmer oder in einem trockenen Keller auf Brettern; Anfangs Mai setze sie dann wieder in das freie Land.

Bei den anderen Blumenpflanzen wird das Versetzen nur dann vorgenommen, wenn man sieht, daß ihre Wurzeln nicht genug Nahrung mehr finden und ihnen also wieder frische, kräftige Erde gegeben werden muß. Dieses Versetzen ist gewöhnlich alle drei bis vier Jahre notwendig; am besten ist es, wenn es im Herbst vorgenommen wird; doch kann es auch im Frühjahr geschehen, bevor die Pflanzen austreiben. Die Pflanzen mit faserigen Wurzeln werden dann verteilt oder wenigstens bedeutend verkleinert, indem man sie mit dem scharfen Spaten ringsum absticht, bis sie höchstens noch 12—16 cm im Durchmesser haben.

Auch bei den Zwiebelgewächsen wird dieses Versetzen alle drei bis vier Jahre notwendig. Man nimmt zu diesem Behufe die Zwiebeln aus dem Boden, wenn das Kraut ganz abwelkt, was gewöhnlich im Juli der Fall ist, verteilt die Brut, sondert sie und bewahrt die größten Zwiebeln an einem luftigen Orte bis zum Herbst auf, dann werden sie wieder in die Erde gelegt. Sie lieben einen sandigen und mürben Boden, frischen Dünger aber nicht. Sie müssen 4—8 cm tief in den Boden gebracht werden.

691. Die Sommerblumen werden im Frühjahr womöglich in ein Frühbeet gesät und ausgepflanzt, wenn die Setzlinge hinlänglich gewachsen sind. Man kann sie aber auch ins freie Land säen, gleich an Ort und Stelle, wo sie blühen sollen, und dann später diejenigen herausnehmen, welche zu dicht stehen. Bei einigen Blumenarten, z. B. der Reseda, ist das letztere Verfahren vorzuziehen. Im Verlauf des Sommers treiben diese Pflanzen Blumen, bringen gegen den Herbst den Samen zur Reife, der sich leicht gewinnen läßt, und sterben dann ab. Unter den Samenblumen gibt es auch solche, welche erst im zweiten Sommer blühen; um daher auch von dieser Sorte jährlich einen Flor zu haben, muß man sie jeden Sommer oder jeden Spätherbst aussäen, sobald ihr Same reif ist. Die bekanntesten dieser zweijährigen Pflanzen sind: die Chineser-, die Garten-, die Periernelke, der Goldlack, das Löwenmaul, die Glockenblume, die Hundszunge, die afrikanische Ochsenzunge, die rote Fetzhenne, die Mondviole, die Fingerhutarten, die Pracht-, Nacht-, Königskerze, die Winterleukotoen, die Herbstrosen, Malven u. s. w.

692. Im Spätherbst wird das Blumengärtchen noch insoweit geordnet, daß man die abgeblühten Sommergewächse ausreißt, die Blumenstengel der ausdauernden Blumenpflanzen abschneidet, hierauf alle diese Überreste entfernt, den Boden rings um die Pflanzen her gräbt und düngt, sowie endlich vor Eintritt des Frostes die zarteren Straucharten einbindet und den übrigen Pflanzen eine Decke von Tannenreisig gibt. — In der Mitte oder in einer Ecke des Gartens befindet sich oft ein frischer Rasenplatz, der unserer Jugend den herrlichsten Spielraum gewährt. Wenn eure Puppenwäsche schmutzig ist und ihr selbst waschen wollt, könnt ihr euch eine kleine Bleichwiese verschaffen; die gebleichte Wäsche wird noch einmal so schön wie die im Zimmer getrocknete.

693. Diejenigen kleinen Mädchen, welche sich vorzugsweise für die Küche und für alles, was daselbst gebraucht und gemacht wird, interessieren, würden

gewiß auf ihrem Gartenbeete am liebsten alle möglichen Gemüsesorten ziehen, um sie nachher für den Tisch mit zurecht zu machen. Die Zucht der feineren Gemüse ist aber keineswegs so leicht, wie manche denkt; es erfordert jede Sorte ihre besondere Kenntnis, und wir müßten da ein förmliches Buch über den Gemüsebau schreiben, wollten wir dir irgend dabei nützen. Du tust deshalb am besten, wenn du im Gemüsegarten der Mutter mithilfst und auf deinem Beetchen nur einzelne kleine Sachen ansäet und pflanzt, die als Küchengewürz dienen, z. B. die schon genannte Kresse, dann Schnitt- und Kopfsalat, Thymian, Bohnenkraut, Petersilie, Schnittlauch; dann Radieschen und Kräuter zur Bereitung einer Frühlingssuppe. Auch lassen sich Erbsen und Bohnen von kleineren Mädchen recht gut ziehen. Sie wachsen rasch, bedürfen keiner besonderen Pflege und können hübsche kleine Lauben bilden. Will man recht zeitig im Jahre schon Erbsen haben, so sät man sie bereits im Februar in Blumentöpfe und läßt sie im Zimmer so lange wachsen, bis die Witterung es erlaubt, sie ins freie Land zu verpflanzen.

Wenn mehrere Geschwister in einer Familie sind, von denen jedes sein eignes Beet hat, so können sie zur besseren Unterscheidung ihres Eigentums ihre Namen mit Kresse darauf pflanzen. Es sieht dies sehr hübsch aus.

694. Eine Sorge für den Garten ist noch das Begießen. Alle neu gepflanzten Stecklinge und Setzpflanzen müssen gut angegossen werden, damit die Erde sich gehörig an die feineren Wurzeln anlegt. Ein paar Tage lang muß man dergleichen Gewächse auch vor dem unmittelbaren Sonnenschein schützen. Die übrigen Gewächse brauchen nur erst dann begossen zu werden, wenn längere Zeit im Sommer Regen fehlt und die Blätter auch am Morgen noch welk erscheinen. Gut ist es dann, wenn das Wasser eines Baches, Flusses oder Teiches verwendet werden kann, doch schadet bei den Gartenpflanzen das Brunnenwasser nicht so wie bei den Topfgewächsen. Beim Gießen selbst setzt man stets die Brause an die Gießkanne. Läßt man den starken, vollen Strahl der Kanne an die Gewächse anschlagen, so wird die Erde von den Wurzeln losgespült und diese werden dadurch freigelegt. Ist es nötig, schon im Frühjahr zu gießen, zu einer Zeit, wenn die Nächte noch kühl sind, so gieße man zur Mittagszeit. Während der heißeren Sommermonate aber wählt man den Abend zum Gießen. Zu häufiges Begießen ist den Gewächsen nicht von Vorteil. Die Wurzeln derselben breiten sich dann mehr an der Oberfläche des Bodens aus, anstatt in die Tiefe zu gehen und aus dieser ihre Nahrung und Feuchtigkeit aufzunehmen.

695. Viel Vergnügen kannst du dir schon durch die Pflege einheimischer, wildwachsender Blümchen verschaffen, wenn du dergleichen bei Spaziergängen mit nach Hause nimmst. Erhalten sie im Garten guten, gedüngten, lockeren Boden, der frei von Unkraut gehalten wird, so verändern sie mitunter ihr Ansehen bedeutend. Der kriechende und der scharfe Hahnenfuß bekommen gefüllte Blüten, die Blüten des Marienblümchens werden rot und erhalten entweder lauter Strahlenblumen oder lauter Röhrenblumen. Die Blumen des Akelei werden größer und füllen sich mitunter auch. Die Wiesenspiere-

stange (Wiesenkönigin) sowie die auf trockenen Stellen wachsende knollige Spierstaude nehmen sich im Gartenbeet sehr hübsch aus und bekommen auch gefüllte Blumen. Die gemeinen Waldprimel werden rot und färben zuweilen auch den Kelch, der gleichzeitig größer wird.

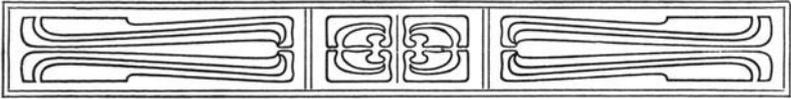
696. Ist dein Beet von ansehnlicherer Größe, so dürfte die Rosenzucht zu empfehlen sein. Zunächst würdest du einige wurzelechte Zentifolien einpflanzen; die bedürfen während des Winters keines weiteren Schutzes. Später versuchst du es auch mit zarteren, veredelten Spielarten, welche du aber beim Eintritt stärkerer Fröste mit Erde oder mit Stroh und Matten verhüllen mußt, damit sie nicht erfrieren.

697. Will sich meine kleinere oder größere Freundin einen „immerblühenden Garten“ anlegen, d. h. einen solchen, der von den ersten Lenz- bis zu den spätesten Herbsttagen ohne Unterbrechung schöne Blumen aufzuweisen vermag, so pflanze sie für das Frühjahr Krokus, Kaiserkronen, Scylla, Hyazinthen, Tulpen und Anemonen, etwas später erscheinen der niedrige Enzian, Tausendschönchen, Maßliebchen und Bergißmeinnicht, im Juni strahlen Päonien, Bechnelken, Nachtviolen und Rosen in ihrem prächtigen Farbenglanze; noch ehe diese verwelkt sind, leuchten Sommerlewköien und Sommerflammenblumen. Während der zwei letzten Sommermonate schmücken Georginen, Astern und das Löwenmaul die Gartenbeete. Selbst im Anfang Oktober prangen noch, trotz starker Nachtfroste, die Staudenastern, japanischen Anemonen und der Eisenhut.

Hierbei magst du folgendes wohl beachten: Dein Garten blüht in größerer Prachtfülle, wenn du ein einziges Beet mit den genannten Blumen voll und gut erhältst, als wenn zehnmal mehr Blumen vereinzelt umherstehen.

Freilich können nicht alle kleine Mädchen sich ein eignes Gärtchen anlegen; viele müssen sich dann mit Topfgewächsen begnügen, deren Zucht jedoch eine Beschäftigung bietet, die fast ebenso angenehm und nützlich ist wie die Gärtnerei im Freien. — Leider will ihnen aber die Blumenzucht in Töpfen zuweilen nicht recht gelingen, sie wissen selbst nicht warum. In solchen Fällen fehlt gewöhnlich die Beobachtung eines der Haupterfordernisse zur Blumenzucht oder die Kenntniß ihrer Regeln.





Die Pflege der Zimmergewächse.

698. Wer sich mit Topfgewächsen befassen will, sollte vor allen Dingen ein geeignetes Lokal zur Überwinterung derselben haben. Es gibt zwar Pflanzen, welche sich in einem gewöhnlichen Keller, der nicht feucht und dumpfig ist, überwintern lassen, allein ihre Zahl ist gering und besteht hauptsächlich nur aus solchen Gewächsen, die während der kalten Jahreszeit in einen völligen Ruhestand treten und entweder die Blätter ganz abwerfen oder immergrüne, steife und harte Blätter haben, wie die Feige, der Granatbaum, der Lorbeer, auch etwa Myrten, Orangenbäume und der einfache Oleander, der gefüllte dagegen nicht. Findet man für die übrigen Topfpflanzen keinen frostfreien Platz im Hause, so tut man wohl, sie einem Gärtner zur Überwinterung zu schicken, denn im Wohnzimmer gedeihen sie der allzu großen Wärme wegen nicht. Am besten kommen sie zwischen Vorfenstern fort, welche weit genug von den andern Fenstern abstehen und dabei nicht nach außen schließen, um der kalten Luft das Eindringen zu verwehren.

Man stellt sie in diesem Falle immer bei Nacht, bei Tage aber nur dann ins Zimmer, wenn die Kälte bedeutend steigt. Die beste Temperatur zur Überwinterung der Zimmerpflanzen ist 3—4 Grad Wärme. Zwischen den Fenstern stellt man sie der Wärme wegen auf Brettchen und belegt die Fenstergesimse dicht mit Moos.

Eine der Hauptregeln zur Erhaltung der Topfpflanzen ist möglichst öftere Reinigung von Staub und Unrat, was mittels eines in lauwarmes Wasser getauchten Schwammes geschehen kann; man säubere sie von Blattläusen, Spinnen und andern Insekten, entferne von Zeit zu Zeit die verdorbenen Blätter und lasse keinen Moder und Schimmel aufkommen. Während der Wintermonate halte man die Zimmerpflanzen möglichst trocken, begieße sie nur, wenn die Erde anfängt, sich vom Topfe abzulösen, spare dann aber das Wasser nicht, sondern gebe ihnen so viel, bis es unten herausrinnt. Die Untersätze müssen jedesmal eine Stunde nach dem Begießen ausgeleert werden, damit die Pflanze unten nicht in einem Sumpfe steckt. Je kälter die Blumen stehen, desto seltener ist das Begießen nötig; im warmen Zimmer dagegen muß häufiger begossen werden, weil das Wasser schnell verdunstet. Maßgebend hierbei, und auch während der Sommermonate, ist das Schlawwerden der Blätter; zum Welken darf man es nie kommen lassen. Dabei muß man die Oberfläche der Erde im Topfe mit Hilfe eines spitzen Holzes immer locker halten und dies unmittelbar vor

jedem Begießen nie versäumen. — Wenn die Erde lange nicht austrocknen will und sich Moos darüber bildet, so sehe man nach, ob das Abzugslöcher nicht verstopft sei. Eine der wesentlichsten Bedingungen zum Gedeihen der Pflanzen während des Winters ist das öftere Lüften. Man lasse ihnen womöglich täglich durch das Öffnen der Fenster um die Mittagsstunde frische Luft zukommen, Sorge aber dafür, daß sie nicht von rauhen Winden getroffen werden. Der beste Platz, den man den Zimmerpflanzen anweisen kann, ist in der Nähe der Fenster, besonders auf der sonnigen Seite; sie verlangen durchaus Licht; man könnte dasselbe ihr fünftes Element nennen, von dem sie sich nähren.

Die Topfgewächse dürfen im Freien bleiben, solange das Thermometer nur 4—5 Grad über dem Gefrierpunkt zeigt; sie werden dadurch für den Winter abgehärtet. Zweckmäßig ist es, bei hellem Sonnenschein ihre Blätter zuweilen noch zu überbrausen; man wähle jedoch die Mittagsstunden zu diesem Geschäft. Bevor man die Pflanzen in das Überwinterungslokal bringt, werden sie sauber gepußt, aufgebunden und die Oberfläche der Erde wird aufgelockert. Im März beginnen die Pflanzen wieder zu treiben; sie trocken dann schneller aus und verlangen daher ein öfteres Begießen. Doch halte man sie lieber etwas zu trocken als zu naß, übersprizze sie an jedem sonnigen Morgen mit Wasser und gebe ihnen fleißig Luft. Dann Sorge man für die nötige Erde zum Versetzen, was im März oder April, noch ehe sie zu stark treiben, geschehen muß; denn die wenige Erde, die ein Blumentopf in sich faßt, wird im Laufe des Jahres ausgezogen und gehaltlos.

699. Das Versetzen erweist sich auch als das beste Mittel bei Pflanzen, welche nicht vorwärts kommen, kränkeln und ein gelbes Aussehen haben. Die Handgriffe bei demselben bestehen darin, daß man die Pflanze verkehrt in die Hand nimmt und den Boden des Topfes an irgend einen Körper sachte anstößt, wobei der Wurzelballen unzerrissen und unverletzt herauskommt. Die dicht verschlungenen Wurzeln macht man mit einem spitzen Holze vorsichtig locker, so daß die alte Erde dazwischen herausfallen kann. Ist der Wurzelballen locker gemacht, so wird die Pflanze in einen gereinigten Topf gebracht, der so weit sein muß, daß der Wurzelballen ringsum 1—2 cm weit absteht. Auf die im Boden befindliche Öffnung legt man ein Scherbenstück, dann darüber eine $\frac{1}{2}$ —1 cm hohe Lage klein zerschlagener Scherben oder Kiesel, wobei man Sorge tragen muß, daß das grobe Stück nicht verschoben werde.

Auf diese Lage kommt nun eine Handvoll Erde, welche geebnet und leicht angeedrückt wird; dann hält man den Wurzelballen hinein, und kommt er bis etwa 2 cm unter den Rand zu stehen, so füllt man unter leichtem Andrücken ringsum Erde ein, bis der ganze Topf voll ist und der Ballen fest sitzt. Räume der Ballen niedriger oder höher als in bezeichneter Weise zu stehen, so muß entweder von der Erde unten im Topfe weggenommen oder derselben noch zugegeben werden. Nun gibt man der Pflanze einen Stab, an welchem sie zwanglos aufgebunden wird, begießt die Blätter mit

frischem Wasser und stellt sie einige Tage lang in Schatten, wo sie nicht vom Luftzuge getroffen werden kann. Ein tägliches leichtes Überbrausen ist sehr zuträglich. Die Hauptbedingungen beim Verseßen sind noch, daß die Pflanze nicht frisch begossen und die frische Erde nicht noch schmierig und naß sei. Die Pflanzen, welche im Frühjahr blühen, werden natürlich erst zu der Zeit verseßt, wenn sie nach einigem Stillstehen und der bei jeder Pflanze eintretenden Periode der Ruhe wieder zu keimen beginnen.

Zeigen sich beim Verseßen die Wurzelfasern um den Ballen herum braun oder schwarz und brechen sie bei der ersten Berührung, so ist die Pflanze krank und verlangt, daß die Wurzeln bis an die gesunde Stelle abgeschnitten werden. Die Erde, in welche sie zu stehen kommt, mische man dann mit etwa einem Viertel reingewaschenen Flußsand und einem Achtel zerstoßener Kohlen, denn diese sind zur Wurzelbildung äußerst förderlich.

700. Jetzt wollen wir den jungen Blumenfreundinnen noch einige Winke über das Treiben der Blumenzwiebeln, wie Hyazinthen, Tulpen, Narzissen und dergleichen, geben. — Man legt die genannten Zwiebeln gewöhnlich Mitte Oktober. Die Hyazinthen lieben etwas hohe Töpfe; das Loch im Boden wird mit einem Scherbenstück bedeckt. Den Topf füllt man mit einer lockeren, mit ein wenig Kohlenpulver und Flußsand vermischten Erde, indem man dieselbe bis auf etwa 2 $\frac{1}{2}$ cm vom Rande immer wieder mäÙig eindrückt. Der Topf wird so eingefüllt, daß die eingedrückte Erde 1 $\frac{1}{2}$ cm über die Zwiebel hervorragt. Zwiebeln mit längerem Halse, wie z. B. Tazetten, läßt man mit demselben aus der Erde hervorragen.

Hierauf halte man die eingeseßten Zwiebeln trocken und kalt an einem kaum frostfreien Orte und stelle sie erst dann ins warme Zimmer, wenn sie bereits ziemlich getrieben haben. Bis zu diesem Zeitpunkte bedürfen sie keines häufigen Begießens; wenn nur die Erde immer mäÙig feucht gehalten wird, so ist dies genug. Von da an aber verlangen sie viel Wasser, und man hüte sich beim Begießen nur, Wasser in die Mitte auf die Zwiebeln zu bringen, weil sie danach leicht faulen; man begieße sie dem Rande des Topfes nach. Stellt man die Töpfe zum Treiben ein, bevor die Zwiebeln gehörig bewurzelt sind, so bleiben die Blumen sitzen, d. h. der Schaft geht nicht in die Höhe und die Blumen blühen auf, sowie sie aus der Zwiebel herauskommen. Eine Hauptregel beim Treiben ist, nicht mit zu kaltem Wasser zu begießen, weil sonst der Trieb ins Stocken gerät und die Blumen ebenfalls sitzenbleiben. — Die abgeblühten Töpfe bringe man an einen frostfreien Ort und begieße sie nach und nach immer weniger; doch darf man nicht damit aufhören. Zum zweitemal in Töpfen getrieben, liefern die Zwiebeln selten mehr schöne Blumen; sie eignen sich dann nur noch für den Garten.

701. Es gibt Mädchen, die sich mit leichter Mühe eine liebliche Zierde für ihr Zimmer verschaffen; sie halten sich nämlich Winden vor den Fenstern und ziehen jene Blumen an einer Kordel oder an einem Bindfaden so, daß sie das ganze Fenster bedecken. Das sieht ganz allerliebste aus!

Für kleine Blumenfreundinnen empfehlen sich auch zu den Anfangsversuchen sehr die meisten der dickblättrigen Pflanzen. Sie bedürfen nur kleiner Töpfe mit feiner sandiger Erde, zu welcher etwas Heideerde gemischt ist. Von den wildwachsenden Gewächsen haben wir mehrere Arten Mauerpfeffer, Fetthenne und Hauslaub, die sich auch in Gruppen von Tuffstein bequem einpflanzen lassen. Dergleichen Gruppen können auf einem Blumentische angelegt werden. Mesembryanthemum, Dickblatt, Portulak, Sedum, Aloe, Kaktus, Scheverien u. lassen sich hinzufügen.

Allerlei Blumenkünste.

702. Die Kressenpyramide. Ein von frischem, feuchten Ton gefertigtes kegelförmiges Gefäß (oder auch ein großes Ei aus Tonmasse), dessen Boden einen Durchmesser von etwa 22—23 cm hat und dessen Seitenwand vom Rande des Bodens bis zur Spitze, wo sich die Öffnung befindet, circa 27 cm hoch ist, wird außen überall geritzt und eingekerbt; in die Vertiefungen wird Sand gestreut, der vorher einige Stunden lang eingeweichte Kressensamen daraufgelegt und hineingedrückt. Nun stellt man dieses Gefäß in einem warmen Zimmer auf einen großen Teller und gießt von oben laues Flußwasser, in welches Kalk geworfen worden, hinein, so wächst in einigen Tagen die Kresse so üppig, daß sie wie ein kleiner Wald die ganze Pyramide überdeckt und bei Tische als Salat verspeist werden kann.

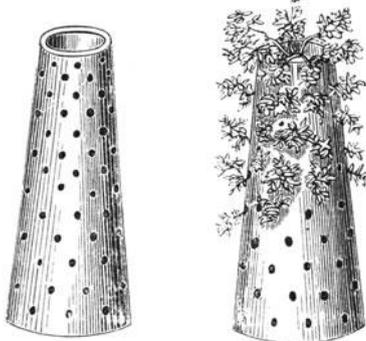


Fig. 560. Die Kressenpyramide.

703. Späte Rosen am Stocke zu erzielen. Um im September oder Oktober noch frische Rosen am Stocke zu haben, gräbt man einen Rosenstock, dessen erste Knospen bald aufbrechen wollen, aus und versetzt ihn an eine andere Stelle; dies bringt ihn an seinem Triebe einige Monate zurück. Je später die Rosen blühen sollen, desto weniger darf von der alten Erde zwischen den Wurzeln gelassen werden.

Sind aber die ersten Rosen am Stocke schon verblüht, so entblößt man die Wurzeln des Stockes nur so, daß deren Spitzen in der Erde bleiben, läßt die Wurzeln einige Tage an der Luft austrocknen, deckt dann die weggenommene Erde wieder locker darauf und bewahrt den Stock vor Nachtfrost.

704. Abgeschnittene Blumen für längere Zeit zu erhalten. 1) Sollen bereits blühende, abgeschnittene Blumen zehn bis zwölf Tage lang frisch erhalten werden, so steckt man sie in ein tiefes, mit naß gemachtem Sande angefülltes Gefäß behutsam hinein und stellt sie in den Keller.

2) Will man aber wenigstens deren Gestalt und Farbe für eine längere Zeit erhalten wissen, so stelle man die frisch gepflückten Blumen (Nittersporn, Hahnenfuß oder dergleichen) aufrecht in eine Papiertüte, umschütte und bedecke die Blumen mit feingesiebertem, gut getrocknetem Sande und stelle sie in die Sonne oder sonst in die Wärme. Auf diese Art wird zwar durch die Wärme des Sandes der Saft der Blume ausgetrocknet, Farbe und Gestalt aber bleiben auf lange Zeit unverändert.

3) Will man im Winter frisch aufgeblühte, also nicht ausgetrocknete Blumen haben, so schneide man unangebrochene, ganz unversehrte Rosen- oder Nelkenknospen, die nicht naß sein dürfen und an demselben Stiele einige frische Blätter haben, vorsichtig durch einen einzigen, sehr glatten Schnitt mit dem Federmesser vom Stocke ab, bedecke diesen Schnitt ganz mit Spiegel- oder Baumwachs und wickle die Zweige vorsichtig so luftdicht wie möglich in ein Papier ein, umgebe sie in einer Schachtel ringsum mit trockenem Sande, verschließe die Schachtel wohl und stelle sie an einen kühlen Ort. Im Winter, wenn sich die Blumen entwickeln sollen, schneide man das mit Wachs verklebte äußerste Ende des Stieles sauber ab und stelle dieselben in Wasser, worin Salz und Salpeter aufgelöst worden, dann werden sich bald die Knospen öffnen und die Blumen blühen.

705. An lebenden Blumen die Farbe zu verändern. Rote Rosen über Schwefeldampf gehalten, werden weiß; blaue Blumen dagegen, die man über Tabakrauch hält, werden grün.

Da eine auf obige Art gebleichte Rose, nachdem sie fünf Stunden im Wasser gestanden hat, wiederum ihre rote Farbe annimmt, so kann man dadurch jemand eine artige Überraschung bereiten, wenn man sie ihm abends in weißem Zustande zum Geschenke macht und sie dann ins Wasser stellt, indem des anderen Tages die beschenkte Person nicht wenig erstaunt sein wird, anstatt der weißen Rose eine rote zu finden.

706. Die leuchtende Staude. Von der bekannten Staude *Dictamnus Fraxinella* (L.), zu deutsch Diptam, geht das Gerücht, daß sie in gewitterschwülen Nächten aufleuchte, ja, es hat diese Wunderfrage schon Stoff zu den verschiedensten Dichtungen geliefert. Die Übertreibung von der Sache abgerechnet, gibt die genannte Staude uns doch wenigstens Anlaß zu einem artigen Kunststück. Wenn wir ein brennendes Schwefelhölzchen unter die unterste Blume des in voller Blüte stehenden Diptam halten, so springen durch die entstandene Wärme sämtliche mit ätherischem Öle gefüllten Bläschen, welche Blütenstengel und Blüten bedecken, und es blitzt eine hell auflodernde Flamme in die Luft empor, ohne daß der Blume selbst irgendwelcher Schaden zugefügt würde.

707. Verwelkte Blumen aufzufrischen. Den Mohn ausgenommen, werden Blumen, die schon einige Tage in frischem Wasser gestanden und welk geworden sind, wieder neu belebt, wenn man ihre Stiele bis zu $\frac{1}{3}$ ihrer Länge in siedendes Wasser stellt; während sich das Wasser abkühlt, richtet sich die Blume auf und wird wieder ganz frisch, dann schneide man das gebrühte Stielende ab und setze sie in kaltes Wasser.

Anstatt das untere Ende des Stieles durch siedendes Wasser zu erwärmen, kann dieses auch über glühende Kohlen oder über einer Lichtflamme geschehen, worauf man sie, wie oben, in frisches Wasser setzt.

708. Der blühende Fichtenzapfen. Wenn du im Frühling auf deinen Spaziergängen einen schönen Fichtenzapfen mit offenstehenden Schuppen findest, so hebe ihn auf und bringe ihn mit nach Hause. Du kannst eine sehr nützliche Blumenvase aus ihm machen, oder doch ein ganz eigenartiges Gestell für kleine Blüten und Blumen. Stelle den Zapfen in einen Eierbecher, so daß die Spitze sich nach oben kehrt, tröpfele dann so lange frisches Wasser darauf, bis die Schuppen davon überströmen, und nun bestecke dieselben von oben bis unten mit bunten, kurzstieligen Blümchen, im Walde und auf dem Felde gepflückt. Die Spitze wird von einer besonders schönen kleinen Blume gekrönt. Du kannst dabei die größte Abwechslung entfalten, die Farben gemischt oder einförmig, in Streifen, Kreisen oder schrägen Vierecken anbringen, auch Spirallinien lassen sich bilden. Ist der Bau ganz beendet, so übersprizge das Kunstwerk mit feinen Wassertröpfchen. Wiederholst du regelmäßig dieses Übersprizgen, so kann der Fichtenzapfen im Kühlen fast eine Woche hindurch blühen. Wenn einzelne Blumen zu welken anfangen, magst du sie herausziehen und durch frische ersetzen. — Zu kleineren Blumenhaltern lassen sich auch die Zapfen von Kiefern oder Föhren gebrauchen.

709. Klettenkörbchen. Auch das sogenannte „Unkraut“ kann noch zu den lieblichsten Spielen helfen, wenn ein sinniges Kind damit umzugehen versteht. So hast du z. B. nur ein Schürzchen voll Blütenköpfe der Kletten zu sammeln, die ja sogar auf Schutthaufen ihr Fortkommen finden. Zu Hause legst du diese Köpfe in einen tiefen Teller, und zwar derart, daß sie einen kleinen Ring am inneren Rande bilden. Wenn du die Kletten zusammendrückst, haften sie sich fest aneinander. Auf den so gebildeten Klettenring setzt du noch einen zweiten, dann einen dritten, vierten u. s. w., jeden nach außen hin etwas auseinandergehend, so daß die Form eines Körbchens entsteht. Nun gießest du frisches Wasser in den Teller und füllst das Körbchen locker mit Blumen, welche von den angefeuchteten Kletten frisch erhalten werden.

Einen gewissen Halt verschafft du diesem Körbchen, wenn du zwei kreuzweise gelegte kleine Stäbe in den Klettenringen befestigst.



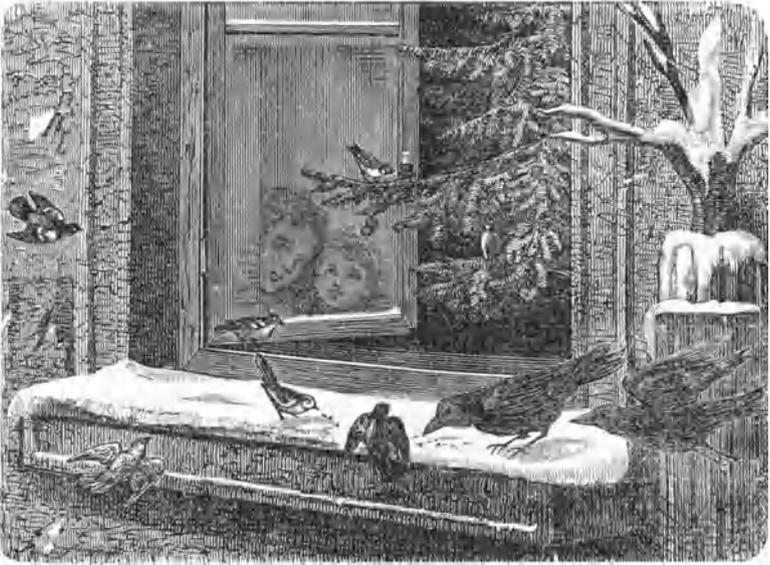


Fig. 561. Der Vöglein Weihnachtsbaum.

Singvögel und Haustiere.

710. Es wäre gut, wenn nur solche Tiere im Hause gehalten würden, die gezähmt sich in einem glücklicheren Zustande befinden als frei, wie Kästchen, Hündchen oder auch Schoßlammchen; aber ein Rotkehlchen z. B. sollte man um keinen Preis in einen Käfig sperren. Mit aller Sorgfalt, die man ihm angedeihen läßt, kann man es nicht halb so glücklich machen, wie es draußen im Sonnenschein und im Walde ist. Hingegen müssen wir in unserem Lande Kanarienvögel im Käfig halten, weil sie von den warmen kanarischen Inseln kommen und unseren Winter nicht vertragen können. Aber sollte unsre gutherzige kleine Leserin einen gesiederten Gefangenen haben, der im Lande einheimisch ist, so bitte ich sie herzlich, das Türchen zu öffnen und ihn in die frische freie Luft hinauszufiegen zu lassen. Denkt an den hübschen Schluß jenes bekannten Gedichtchens: „Und sie machten ihm auf, husch war er fort!“ Ihr kennt es doch? —

Der Kanarienvogel ist ein lebhafter und lieblicher kleiner Sänger, der in beinahe jeder Familie seinen Platz behauptet; wo er weilt, weilt auch Fröhlichkeit. Er selbst ist glücklich und macht auch die anderen glücklich; alle Kinder sollten sich ein Beispiel an ihm nehmen. Die Vöglein sind am besten zu kaufen, wenn sie erst ein Jahr alt sind. Aber ehe du sie kaufst, höre sie einmal singen; nimm den Käfig, worin den Vogel gekauft hast, gleich mit dir nach Hause und stelle ihn mit geöffneter Tür

dicht an die offene Thür eines größeren Vogelbauers — das Würschchen wird munter hineinschlüpfen und sich den Tausch wohl gefallen lassen. Je mehr Freiheit du ihm läßt, desto schöner wird es singen.

Veräume nie, deinem Vöglein frisches Wasser und gutes Futter zu geben, halte den Käfig rein, stelle ihn in warmen Tagen ans offene Fenster — jedoch nie in Zugluft — und versieh ihn oft mit einem Schälchen reinen Wassers, worin sich dein Schülbling gern badet. Mit Lattich, Wasserkresse, Obst und Zucker machst du ihm große Freude.

Durch freundliche, liebereiche Behandlung läßt sich ein Kanarienvogel unglaublich gut zähmen, jedoch mancher leichter als der andere. Es gibt auch unter den Vögeln gelehrige und ungelehrige. Wir haben von einem Vöglein gehört, das so geschickt, gehorsam und gelehrig war wie ein Hündchen. Es hörte auf zu singen, wenn dies gewünscht wurde, küßte auf Verlangen, und niemals erhielt es einen Vederbissen, ohne dem Geber durch Flügelschlag und Gesang zu danken. Wenn man ihm ein trockenes Stückchen Brot oder Biskuit gab, trug es dasselbe an sein Wassernäpfchen und tauchte es hinein, bis es weich wurde. Nachdem das kluge Geschöpfchen sein Brot einmal ins Wasser hatte fallen lassen, ist es jetzt vorsichtig genug, es immer mit dem Schnabel fest zu halten. Ein andres Mal nahm der Vogel ein Samenkörnchen in den Schnabel und legte es auf die Lippen einer Dame, die ihn liebte. Auch hört man von Kanarienvögeln, die ihr Wassergeschirren an einem Faden zu sich heraufziehen und von solchen, die ein messingenes Kanönchen losschießen.

Ja, in jüngster Zeit hörte man sogar von einem sprechenden Kanarienvogel. Um solche Künste zu erlernen, bedürfen die Vöglein freilich einer besonders guten Behandlung.

Aber auch der freien gefiederten Sänger nehmt euch an, ihr lieben Kinder. Seht einmal hier diesen Weihnachtsbaum! Mildherzige Menschen haben ihn, nachdem er abgeleert war, vors Fenster gestellt, um den hungern- den und frierenden Späßen auch ein wenig von der beseligenden Christfreude mitzuteilen. Die kleinen Mädchen und Knaben befestigten an den Ästen des Baumes Nußschalen oder Muscheln und füllten diese mit gutem Vogelfutter. Bald kamen auch die Sperlinge herbei, flatterten lustig um die grünen Zweige und pickten die ihnen dargereichte Vedelei gar flink mit ihren Schnäbeln auf. Der Jubel der Kinder, welche zusahen, wie es den Tierchen so wohl schmeckte, stand aber dem der beschenkten kleinen Gäste nicht nach; nicht umsonst heißt es ja: Geben ist seliger als Nehmen!

711. Der Hund. Das treueste, anhänglichste aller Haustiere, ja vielleicht aller Tiere im allgemeinen, der geschickteste Spielgefährte, gelehrigste Schüler, wachsamste Hüter des Hauses ist — ihr wißt es alle! — der Hund.

Treue und Wachsamkeit sind seine sogar sprichwörtlich gewordenen Eigenschaften. Lieft man das Buch Tobias, und kommt man dabei an die Stelle, wo der junge Tobias auf die Wanderschaft geht, so heißt es

bereits: „Und ein Hündlein lief mit ihm.“ Ich habe bei dem Wilde des jungen frischen Wandergesellen mit dem Engel zur Seite und dem Hündchen im Gefolge immer mit besonderer Vorliebe geweilt. — Wie manche meiner Leserinnen mag gleichfalls einen Lieblingshund besitzen, der sie auf Schritt und Tritt begleitet und, wenn er noch ganz jung ist, durch lustige Sprünge ihr Auge erfreut! Euch alle aber interessiert wohl eine von mir selbst erlebte Geschichte von fünf Hündchen, die ich euch jetzt erzählen will. Während eines kalten, kalten Wintertages kam zu meiner größten Überraschung ein kohlschwarzer kleiner Hund zu mir ins Zimmer gesprungen, setzte sich dreist auf meinen Schoß und begann auf das zärtlichste mir die Hand zu lecken. Ich wußte gar nicht, was dies bedeuten sollte, bis mein guter Vater hereinkam und mir erklärte, der Hund müsse sich verirrt haben, er sei ins Haus gekommen und suche offenbar einen warmen Platz, auch könne man ihm bei der draußen herrschenden Kälte jetzt unmöglich ohne weiteres die Tür weisen. Wir behielten ihn also sozusagen „auf Besuch“, bis der Eigentümer gefunden sei. Das Tierchen wurde mit warmer Milch gefüttert, kroch dann zum Ofen und legte sich in einer Ecke nieder. Am Abend steckte es sich zur Nachtruhe in einen mit Pelz gefütterten Fußsack, wo es sich gar wohl und behaglich zu fühlen schien. Wenn es die Kunst der Katzen verstanden hätte, so würde es aus lauter Wohlbehagen gewiß geschnurrt haben. — Mehrere Tage waren vergangen, dann einige Wochen — und noch immer konnte der Besitzer des Tierchens, das wir einstweilen Puzzel nannten, weil es gar zu niedlich oder „puzzelig“ war, nicht aufgetrieben werden. Endlich meldete er sich, zeigte sich jedoch sofort willig, das uns schon so lieb gewordene Tier gegen eine bestimmte kleine Summe uns abzutreten. — Alles ging mehrere Monate hindurch außerordentlich gut, Puzzelchen ließ sich schön erziehen, machte verschiedene kleine Kunststücke, zeigte sich wachsam und dienstfertig, kurz es wäre nichts an ihm auszusetzen gewesen, wenn es uns nicht eines Tages vier Hündchen beschert hätte, über deren Unterkunft wir in nicht geringe Verlegenheit gerieten — alle vier waren klein wie Ratten, stockblind und quiekten jämmerlich. Sobald man sie angreifen wollte, wurde das Hundemütterchen zornig, es betrachtete die häßlichen kleinen Dinger mit wahrer Bewunderung undleckte sie fortwährend mit einer rührenden Zärtlichkeit. Die Kleinen erschienen mir sehr anspruchsvoll, ließen sich vom Mütterchen bewundern, als ob sich dies von selbst verstehe, zankten sich untereinander mit quiekender Stimme und räsonierten ganz gewaltig, wenn sie sich von ihrer Alten vernachlässigt glaubten. Nach ein paar Tagen betrachtete ich sie einmal genauer und fand dabei, daß ihr Fell — das mir anfangs bei allen nur schwarz erschienen hatte — verschieden gezeichnet war. Das größte der vier Hündchen hatte weiße Pfötchen, ich nannte es daher „Weißfüßchen“, das zweite hatte viele Flecken auf dem Rücken, es wurde „Weißfleck“ genannt, das dritte mit gepunktetem Fell erhielt den Namen „Perlemännchen“ oder „Sermelinschen“, und das kleinste, welches am schnellsten krabbelte, mußte „Bäuserchen“ heißen.

Vierzehn Tage nach ihrer Geburt konnten die kleinen Tiere ein wenig die Augen öffnen, aber viel schöner waren sie deshalb doch nicht geworden. Noch immer erinnerten sie mich an die häßlichen Ratten, so sehr ihre glückliche, stolze Hundemama sie auch bewundern mochte. — Diese selbst wurde ihren Kleinen nach kurzem Kranksein entrisßen. Da lagen nun die armen Geschöpfchen, hungrig, frierend und jämmerlich quiekend! Sollte man sie ihrem Elend überlassen? Sollte man sie ertränken? Zu beidem konnte ich mich nicht entschließen. Vielmehr suchte ich sie, so gut es ging, selbst aufzuziehen und dann in befreundeten Familien unterzubringen. Die Aufgabe war keine leichte. — Wie den hilflosen Tierchen Nahrung beibringen? fragte ich mich zuerst.

Nach längerem Überlegen geriet ich auf den Einfall, ein Stückchen Schwamm in Milch zu tauchen und sie — der Reihe nach — daran saugen zu lassen. Das gelang! Später tat ich desgleichen mit einem Stück Weißbrot und siehe, das ging noch besser. Ein Korb wurde dann mit Heu und mit wollenen Tüchern ausgefüllt und die jungen Hunde wurden hineingelegt. Auch dies ließen sie sich gern gefallen; indem sie sich geschickt übereinanderlegten, hielten sie sich überdies noch gegenseitig warm. Während der Nacht spannte ich ein Tuch über den Korb, damit die Kleinen nicht etwa herausklettern und auf den kalten Boden fallen könnten. Am nächsten Morgen bemerkte ich, daß ihr Fell doch recht struppig wurde, und damit die Mutter auch in dieser Beziehung nicht allzusehr fehle, nahm ich eine kleine Bürste und bürstete daselbe, bis es glatt und glänzend war. Wunderbar war es mir hierbei, daß ich die „ekligen kleinen Ratten“ bald gar nicht mehr so häßlich finden konnte; mit der Sorgfalt, die ich auf sie wendete, erwachte auch etwas von dem Wohlgefallen, über welches ich bei der Alten früher so gestaunt hatte. Auch wurden sie wirklich mit jedem Tage hübscher — bald quiekten sie überdies nicht mehr, sondern „bellten“ ganz ordentlich, entwickelten auch moralische Eigenschaften, vor allem eine unbegrenzte Dankbarkeit und Anhänglichkeit gegen mich, die mich für alle Mühen mehr denn reichlich belohnte. Es wurde mir immer interessanter, ihre Entwicklung zu beobachten; wollte ich die einzelnen Züge jedoch aufzählen, so würde dies zu weit führen. Genug, daß ich die kleinen Tiere sämtlich großzog und sie bis auf ein einziges, das wir selbst behielten, in verschiedenen Häusern unterbrachte. Und was sagen nun meine kleinen und größeren Freundinnen zu dieser Geschichte von fünf Hündchen?

Wie ihr in der Naturgeschichte schon längst gelernt habt, gehören die Hunde zu den Säugetieren aus der Ordnung der Fleischfresser. Sie heißen auch Zehngänger. An ihren Vorderfüßen befinden sich regelmäßig fünf, an den Hinterfüßen vier Zehen, welche mit starken, aber etwas abgestumpften und — im Gegensatz zur Katze — nicht zurückziehbaren Krallen versehen sind. Besonders ausgebildet ist ihr Geruchssinn, der unaufhörlich beschäftigt zu sein scheint. Der Hund beriecht und beschnüffelt alles, was ihm nur in den Weg kommt. Auch das Gehör ist bei ihm sehr entwickelt, während der Gesichtssinn weniger scharf ist als bei anderen Tieren. In bezug auf Klugheit

nimmt er in der ganzen Tierwelt den ersten Rang ein. Er weiß den Freund vom Feinde, den Bettler vom Reichen zu unterscheiden, hat ein treues Gedächtnis für empfangene Wohlthaten, vermag weit entfernt liegende Gegenstände aufzufinden und zurückzubringen, verteidigt und beschützt seinen Herrn, läßt sich zu allen erdenklichen Künsten und Arbeiten abrichten und ist von rührender Anhänglichkeit gegen seine Wohlthäter. Die Lebensdauer des Hundes kann sich bis auf 15, ja bis 20 Jahre ausdehnen, doch wird er im Alter gewöhnlich blind und taub, griesgrämig und grauhaarig. — Der Hund ist von allen Tieren das einzige, welches dem Menschen über den ganzen Erdboden gefolgt ist. Zu fast jeder Beschäftigung, in vielen, vielen Lagen ist das kluge Geschöpf zu gebrauchen, so bei der Jagd, zum Zusammenhalten der Herden, zum Auffuchen von Trüffeln, zum Vogelfang, zum Karren- und Schlittenziehen, als treuer Begleiter auf Reisen u. s. w. Der Mensch ist ihm zu Dank verpflichtet für zahllose Dienste.

712. Die Katze. Sie ist einer unserer treuesten Hausbewohner, die kleine Miezefaze, die als Sinnbild der Reinlichkeit und — — — Falschheit gilt. Ob ihr mit letzterem Vorwurfe recht geschieht, mögen diejenigen beurteilen, die ihre scharfen Krallen an sich verspürt haben. Ich selbst kann die Katzen nicht für falsch halten, glaube vielmehr, daß sie ihre Waffen nur zur Notwehr gebrauchen und viel lieber mit ihren Samtpfötchen streicheln und sich das Gesicht und den Pelz waschen als kragen. Jedenfalls ist eine hübsche Katze das anmutigste Tier, das es nur geben kann. Wie reizend, wenn ein sechs bis acht Wochen altes Kätzchen mit dem hingeworfenen Stricknäuel spielt, wie possierlich es, als Zeichen höchster Behaglichkeit, zu schnurren versteht! — Und nützlich ist die Katze ebensosehr als grazios. Ihre bloße Gegenwart bewirkt, daß so leicht keine Maus oder Ratte sich blicken läßt, eine größere Wohlthat, als die meisten Menschen nur zu schätzen wissen! Wer von euch hat nicht die Erzählung von jenem Whittington gelesen, der durch seine „Little Betty“ eine ganze Insel von einer Landplage befreite und dadurch zu ganz unermesslichen Reichthümern gelangte? — Wenn euer Miezchen euch auch keine Goldklumpen eintragen wird, so kann es euch doch Veranlassung zu mancher unschuldigen Freude geben, und dieß ist am Ende ebenfalls Goldes wert.

Kein Tier ist leichter zu verpflegen als eine Katze. Sie sucht sich ihre Nahrung selbst, und wenn sie überdies von Zeit zu Zeit ein Schälchen Milch bekommt, ist sie noch besonders dankbar. Je weniger sie verwehlicht wird, desto tüchtiger erfüllt sie ihre Pflicht. Katzen, welche beständig im Zimmer liegen, werden träge und zuletzt krank. Laß deinem Kätzchen daher so viel Freiheit als möglich, necke es nicht zu sehr, mache ihm für die Nacht ein weiches Lager — ohne es aber zur Ruhe zwingen zu wollen — gib ihm Milch zu saufen und für alles übrige laß das niedliche Tier selbst Sorge tragen, dir aber diene es zum Vorbild der Sauberkeit und natürlichen Anmut!

Den Namen Katze trägt im allgemeinen eine Säugetiergattung aus der Ordnung der Raubtiere, und es gehört zu dieser Familie sowohl der

Löwe wie der Tiger, Pardel, Luchs und schließlich Hinz oder die Hauskatze, bei deren Nennung dir wohl der Fabelvers: „Hinz, des Murners Schwiegervater“ durch den Sinn fährt. Die Katzen sind die vollkommensten unter allen Raubtieren; am merkwürdigsten ist die ihnen vom Schöpfer verliehene Bewaffnung: Gebiß und Krallen. Das aus 30 Zähnen bestehende Gebiß ist bei den größeren Katzenarten wahrhaft furchtbar, aber auch die kleineren vermögen mit dem ihrigen ihre Beute gehörig zu zerreißen. Ebenso tödlich verwunden die Krallen; ein Mäuschen, das von ihnen gefaßt wird, kann schwerlich mehr entschlüpfen. Die Hauskatze, mit der wir es soeben zu tun haben, ist eine gezähmte Art, im Gegensatz zur Wildkatze, die im Walde umherstreift. Die erstere ist sehr anhänglich an die Wohnung, welche ihr Obdach bietet, noch mehr als an den Menschen, dem sie zugehört. Sie macht sich nützlich, indem sie Mäuse und Ratten vertilgt, und sie ist, wie schon gesagt, ein gar reinliches, anmutiges Tier, das gegen Kinder seine Krallen nur zur Notwehr gebraucht. Leider hat sie jedoch die üble Gewohnheit, gern zu naschen, und man muß in der Küche Schüsseln und Töpfe fein zugedeckt vor ihr halten. „Naschkätzchen“ nennt man ja wohl auch ein Mädchen, das diesem häßlichen Fehler huldigt. Es ist sonderbar, daß eine Katze immer auf die Füße fällt. Sie biegt sich beim Fallen zusammen und hält den Schwanz wie eine Balancierstange in die Höhe. Ihr Pelz gibt, wenn man ihn im Dunkeln streicht, elektrische Funken. Etwas Rührendes ist es um die Mutterliebe der Katzen. Beobachtet nur einmal eine Alte mit ihren Jungen!

713. Die Hühner. Nach Freiheit verlangt jedes Geschöpf. Auch die Hühner können dort nicht gedeihen, wo sie wenig Luft und Sonnenschein finden. Sie müssen herumlaufen und scharren können. Ein heller, geräumiger Hühnerhof ist daher erstes Erfordernis für solche, welche sich dieses Geflügel halten wollen.

Wie ein Hühnerhaus aussieht, wißt ihr alle. Am besten ist es, wenn dasselbe die Sonnenseite hat und etwas hoch liegt. Der Boden bedarf öfters der Reinigung; auch ist es zuträglich, wenn er mit frischem trockenen Sand überstreut wird, denn es kommen sonst leicht Hühnermilben und anderes Ungeziefer zum Vorschein. Als Lieblingsfutter dienen den Hühnern Regenwürmer und Käferlarven, außerdem erhalten sie verschiedenartige Körner und gekochte Kartoffeln. Für frisches Wasser ist hauptsächlich Sorge zu tragen. — Haben die Hennen gebrütet, so füttert man die Kücheln mit Hirse, kleingehacktem, gekochtem Ei, Semmel in Milch eingeweicht, Brotkrümchen u. dgl. Rührend ist die Sorgfalt, mit welcher die Hühnermutter ihre Kleinen bewacht und mit den Flügeln deckt, um sie warm zu halten und vor jeder drohenden Gefahr zu schützen. — Selbst für kleine Enten, wenn sich eine solche zufällig unter ihrer Brut befindet, hegt sie die zärtlichste Sorgfalt, und man erzählt Beispiele von Hühnern, die wie wahnsinnig vor Angst am Ufer umherliefen, wenn das junge Entchen, vom Zufinke getrieben, sein eigentliches Element, das Wasser, aufsuchte.

Aquarien und Vivarien.

714. „Welch gelehrte lateinische Wörter!“ ruft hier wohl die eine meiner kleinen Freundinnen, die andere aber, die einen älteren Bruder hat, weiß sogleich, was sie bedeuten. „Fischbehälter“ sind es, doch nicht wie die im Garten, sondern ganz besondere für das Zimmer. Ihr seht eine hübsche Abbildung von einem solchen auf nächster Seite vor euch. Eines der größeren Mädchen erinnert sich nun wohl auch, daß es bei seinem letzten Aufenthalt in Berlin ein ganz herrliches Aquarium besucht hat, wie ein Palast der Meerkönigin anzuschauen. Ein solches wäre freilich zu kostspielig für unsereinen, wir sind schon zufrieden, wenn wir es nur sehen dürfen und begnügen uns für unsere Wohnung gern mit einem einfacheren, wie Fig. 562 es uns darstellt.

Schon vor Jahrtausenden hatten die Chinesen oder — wie sie selbst sich nennen — die „Bewohner des himmlischen Reiches“ neben ihren Vogelbauern auch Aquarien in ihren Zimmern. Die Europäer, die sich viel langsamer entwickelten, kamen erst später auf die Idee einer solchen Einrichtung, haben dieselbe jedoch keineswegs den Chinesen nachgeahmt, da sie von jener Liebhaberei damals noch gar nichts wußten.

Es gibt See- und Süßwasseraquarien; die ersteren sind mit Meerwasser gefüllt und dienen zur Aufbewahrung von solchen Tieren, die nur in salzigem Wasser leben können. In Deutschland sind sie sehr schwer zu haben, da man dieses Wasser auf chemischem Wege sich verschaffen müßte; in England geht es schon eher, Seeaquarien anzulegen, denn dort liegen viele Städte in der Nähe des Meeres.

Leicht ist es für uns hingegen, ein Süßwasseraquarium zu erlangen. Schon das einfache Goldfischglas ist der Anfang dazu. Manches kleine Mädchen kann wohl auch die Anlage eines wirklichen Aquariums nicht erschwingen, ihm genügt dann die kristallklare Halbkugel mit den lustig darin schwimmenden Fischlein! Will man dieselben gesund und munter erhalten, so gebe man ihnen vor allem jeden Morgen frisches Wasser und füttere sie von Zeit zu Zeit mit kleinen Stückchen weißer Oblaten und Brotkrümchen. In seiner ersten Jugend zeigt der Goldfisch, der eine Karpfenart ist und aus China stammt, nur eine unscheinbare schwärzliche Farbe, erst später erhält er den schönen Goldglanz.

Als Behälter für ein wirkliches Aquarium wird uns ein möglichst farbloser Schwefelsäureballon empfohlen, der in seinem größten Umkreise wagerecht durchschnitten ist. Als besonderer Vorzug wird bei diesem Gefäße gerühmt, daß es sehr feststeht, weil es keinen Fuß hat und der Schwerpunkt möglichst tief liegt. Dann ist seine große Öffnung vorteilhaft, weil viel Luft hineindringen kann und weil die im Glase befindlichen Pflanzen sich gut ausbreiten können; doch genügt auch allenfalls ein vierediger Glaskasten, wie Fig. 562 ihn wiedergibt. Der beste Platz zum Aufstellen eines Aquariums ist der am Fenster, wo Licht und Wärme am zugänglichsten sind; mehr als 17 Grad Reaumur darf jedoch nicht statt-

finden, ebenso ist die volle Mittagssonne zu vermeiden. Ein Rouleau muß deshalb am Fenster angebracht sein. Im Winter darf das Aquarium nicht zu nahe am Ofen und in keinem zu stark geheizten Zimmer stehen. — Soll der „Fischbehälter“ gefüllt werden, so nimmt man zuerst etwas Humus vom Grunde eines Teiches und bedeckt damit den Boden ungefähr 3—4 cm hoch.



Fig. 562. Kleines Zimmeraquarium.

Hierauf legt man gelben Flußsand — 2 cm hoch — und auf diesen einige Steinchen. In die Mitte wird jetzt ein Stück Kalktuff getan, das gleich einer kleinen Insel über die Wasserfläche hervorragen muß. Nunmehr wird das Gefäß mit Wasser gefüllt, welches wir langsam auf den Stein gießen, von dem es nach und nach herabrieselt. Das beste Wasser ist Quell- oder Brunnenwasser, das aus Sandboden entspringt. Die für ein Aquarium passenden Gewächse sind Wasser- oder Sumpfpflanzen, wie das Wasserfückgras, verschiedene Arten von Niedgräsern, Sumpf- und Waldfimse, gemeines Pfeilkraut, Wasserlinse, Flußampfer, ähriges Tausendblatt, breitblättriger Marj und andere.

Von Tieren eignen sich zum Aufenthalte in einem Aquarium: die Duellen- Erbsmuschel, Zwerg- Erbsmuschel, Teich- Kreismuschel, batavische Flußmuschel, Kamm- Federschnecke, Teich- Napfschnecke, Quecken-, Scheiben- oder Tellerschnecke, Perlenblase, gewöhnliche Schlammuschnecke, gemeine

Bernsteinschnecke, Neunauge, Schmerle, Gründling, Flußbarsch, Teichmolch, Feuermolch, europäische Flußschildkröte. Wir dürfen nicht alle Tiere in das nämliche Gefäß tun, sondern müssen die Raubtiere allein lassen oder dürfen sie doch nur solchen zugesellen, die ihnen zum Opfer bestimmt sind. Es ist höchst interessant, die einzelnen Wassergeschöpfe zu beobachten; einige Muscheln können ganz bequem an der glatten Glaswand emporlaufen; eine Schneckenart hat die Eigenheit, bei einem Hindernisse, das ihr in den Weg kommt, ihr Häuschen heftig hin und her zu schütteln. Wer ein Aquarium besitzt, übernimmt auch damit die Verpflichtung, es gut zu versorgen; viele kleine Leben sind ihm anvertraut, und eines derselben zu vernachlässigen, wäre eine große Sünde. So z. B. muß jede Tierleiche sofort aus dem Behälter entfernt werden, weil durch sie das Wasser vergiftet und der Tod aller Tiere herbeigeführt werden könnte. Überhaupt würde ich raten, das Aquarium nur unter Leitung eines Lehrers oder des Vaters zu halten, dann erst werden eure Beobachtungen den richtigen Zweck erfüllen und wird die Behandlung der euch übergebenen Geschöpfe eine wirklich vernünftige sein. — Vivarium ist nur eine andere Bezeichnung für Aquarium und heißt auf deutsch „Tierzwinger“.





Turn- und Bewegungsspiele für Mädchen.

Diejenigen Mädchen, welche auf dem Lande oder in kleineren Orten wohnen und welche dadurch täglich Veranlassung finden, in verschiedenster Weise in der Wirtschaft mit zuzugreifen: beim Grasmachen, Heuwenden, Graben, Begießen, welche in der Küche und bei der Wäsche helfen, Viehfutter bereiten, Milch-, Butter- und Käsewirtschaft mit besorgen u. s. w. u. s. w., solche finden dabei Gelegenheit genug, ihre Glieder zu kräftigen und das Blut in gehörigen Umlauf zu bringen. Sie haben gewöhnlich auch größere Gärten und schöne Rasen- oder Sandplätze, um verschiedenartige Spiele und Belustigungen im Freien ausführen zu können, die ebenfalls wohlthätig auf ihre Gesundheit einwirken. Den Bewohnerinnen großer Städte fehlen leider häufig die meisten jener Gelegenheiten zu heilsamen Körperbewegungen. Nicht selten müssen dort die kleinen Mädchen schon vor dem Morgenbrot an ihre Schulaufgaben gehen, dann sitzen sie fünf oder sechs Stunden lang mäusestill auf der Schulbank, dann wieder ebenso unbeweglich in der Näh-, Strick- oder Sticktunde, dann wieder hinter dem Pianoforte und schließlich noch bis zum Schlafengehen hinter dem Tintenfaß, dem Katechismus, der Rechen- tafel oder dem französischen Lehrbuch.

Bei solcher Lebensweise bleiben die Muskeln gewöhnlich auch kraftarm und der ganze Stoffumsatz des Körpers wird so matt, daß nachmals vielerlei körperliche Übel und auch geistige Verstimmungen daraus entstehen und die jungen Leute schon zu einer Zeit krank und schwach sind, in welcher sie eigentlich zu leben erst anfangen wollen.

Regelmäßiges Turnen kann hierbei sehr viel wieder gutmachen, was das Leben der Großstadt Schlimmes mit sich bringt. Wir geben den kleinen Spielgenossinnen hier einige Fingerzeige, im Fall ihnen keine öffentliche Turnanstalt für Mädchen zum regelmäßigen Besuch Gelegenheit böte.

Am lustigsten und spaßhaftesten ist es, wenn sich mehrere Mädchen gleichzeitig zum Turnen zusammenfinden, wie ja bei allen Spielen die Gesellschaft die Hauptwürze abgibt. Ihr wählt die Klügste und Gewandteste zur Turnlehrerin oder zur Vorturnerin. Alle übrigen haben ihr aufs pünktlichste zu gehorchen. Sind aber, wie das wohl meistens der Fall sein wird, alle Turnerinnen gleichverständlich und gleichgeschickt, so wählt ihr die Vorturnerin durchs Los und laßt das nächste Mal eine andere folgen.

715. Beim Antreten zum Turnen stellen sich alle Turnerinnen in eine Reihe oder, wenn ihrer viele sind, in zwei Reihen. Die Größten treten auf dem rechten Flügel an, nach links hin folgen die Kleineren. Sie nehmen

so viel Abstand voneinander, daß jede mit den Fingerspitzen der ausgestreckten Hand die Schulter der Nachbarin kaum berührt. Wichtig ist dabei, daß alle eine musterhafte Stellung annehmen und hübsch gerade dastehen, ohne dabei lächerlich gezwungen zu erscheinen. Die Fersen berühren sich, die Fußspitzen entfernen sich so weit voneinander, daß die Füße ungefähr einen rechten Winkel bilden. Der Kopf wird aufrecht gehalten und dabei das Kinn ein wenig eingezogen. Die Arme hängen zunächst ruhig und zwanglos herab. Mit Beugen des Körpers und Bewegen der Arme läßt sich eine ganze Anzahl Übungen ausführen, durch welche Gelehrigkeit, Gewandtheit und Kräftigung gleichzeitig gefördert werden.

Bei dem Armkreisen suchen die Turnerinnen mit beiden ausgestreckten Armen Kreise zu beschreiben und bringen es mit der Zeit so weit, daß sie die Hände nicht nur vorn zusammenschlagen können, sondern auch mit dem Handrücken rückwärts. Diese Übung ist ermüdend und darf nie zu lange fortgesetzt, dagegen öfter wieder versucht werden. Jedesmal wird sie etwas besser gelingen. Zur Abwechslung werden Übungen im Wenden vorgenommen, „Rechts! Links! Kehrt!“ kommandiert und so akkurat wie von den Soldaten ausgeführt.

716. Bei den Beugeübungen bleiben die Kniegelenke gerade, die Hände werden so weit herabgestreckt, daß sie die Fußspitzen berühren. Die Fußstellung dabei wird einmal so genommen, daß beide Fersen sich berühren, dann wird der rechte Fuß so weit vorgesetzt, daß er mit seiner Ferse die Spitze des linken Fußes berührt; schließlich geschieht dasselbe mit dem linken Fuße.

Das Niederbiegen des Körpers geschieht langsam und nach dem Kommando, ebenso das Aufrichten. Bei allen Turnübungen ist es Regel, daß nicht gesprochen wird, so daß sie für kleine Mädchen auch gleichzeitig zu Übungen in der schweren Kunst des „Schweigens“ werden.

Beim Aufrichten auf den Fußspitzen, oder, wie es in der neuen Turnsprache heißt: „beim Erheben zum Zehenstand“ legen die Turnerinnen die Arme auf den Rücken in der Weise übereinander, daß die rechte Hand den linken Ellbogen erfaßt und die linke Hand den rechten Ellbogen. Die Fersen sind aneinandergeschlossen. Das Aufrichten geschieht langsam. Die Turnerinnen bleiben so lange unbeweglich auf den Fußspitzen stehen, bis die Vorturnerin „Nieder!“ kommandiert.

Beim Niederlassen dürfen die Fersen niemals den Boden in harter Weise berühren. Mit derselben Armhaltung, gekreuzt über den Rücken, lassen sich die Turnerinnen dann in eine kauernde Stellung, in die sogenannte „Hockstellung“, nieder und schnellen sich rasch empor, wenn kommandiert wird: „In die Höh!“

717. Das hüpfende Aufschnelles wird in zweierlei Weise ausgeführt: einmal mit geschlossenen Fersen und dann zur Abwechslung so, daß während des Emporschnellens die Füße etwas gespreizt werden. Beim Zurückkehren auf den Boden müssen die Fersen aber sich stets wieder aneinanderschließen, die Füße müssen sich nach unten strecken und die Spitzen müssen den Boden zuerst berühren. Es ist bei allem Springen und Hüpfen eine Hauptregel, daß jedesmal auf die Zehen gesprungen wird, besonders

auf den Ballen der großen Zehe, stets auf alle aneinandergeschlossenen Fußzehen gleichzeitig und nie auf die Ferse. — Bei dem leichten Hüpfen auf dem Platze kann jedoch noch eine Abwechslung dadurch herbeigeführt werden, daß einmal beim Niedersprunge der rechte Fuß etwas vorgefetzt wird, so daß er mit seiner Ferse die Spitze des linken Fußes berührt, dann wieder der linke Fuß etwas vor.

An diese Hebe- und Hüpfübungen schließen sich die Beugeübungen nach rechts mit gehobenem linken Arme, nach links mit gehobenem rechten Arme, dann abwechselnd links und rechts und endlich auch so weit rückwärts, als dies sich ohne Zwang mit etwas gebogenen Knien ausführen läßt.

Viel lustiger und unterhaltender, als das bloße Hüpfen in Reiß' und Glied, ist das Hüpfen über das kleine und große Schwungseil. Mädchen, welche kein Schwungseil haben, helfen sich im Notfall auch mit einer langen, geschmeidigen Weidengerde oder einem Stück spanischen Rohres; zu dem kleinen Schwungseil ist aber jedes fingerdicke Seilendchen zu gebrauchen, wenn die Spartasse nicht ausreicht, für etwa 50 Pfennig ein neues mit gedrehten Holzgriffen vom Seiler oder Spielwarenhändler zu beschaffen. Ein solches Seil muß so lang sein, daß es bis zur Erde herabreicht, wenn die Turnerin beide Enden in den Händen hält und letztere bis zur Schulterhöhe emporhebt. In der Mitte umwickelt man das Seil gern entweder mit Bindfaden oder Zeug, wodurch es einen besseren Schwung erhält und zugleich vor dem Durchschlagen bewahrt wird. Das Seil wird in Schwung gesetzt und dann mit beiden Füßen gleichzeitig darüber gesprungen. Gelingt dies bei jedem Umschwunge des Seiles gut, so wird es rückwärts geschwungen und darüber gehüpft, so daß es den Bogen von vorn über den Kopf weg beschreibt und von hinten unter den Füßen wieder hindurchschlüpft. Geht dies ebenfalls beim Stillstehen gut, so werden beide Übungen laufend versucht. Zuletzt schwingt man das Seil so rasch und springt so hoch, daß es bei jedem Sprunge zweimal unter den Füßen wegsaust. — Während das eben beschriebene Seilspringen nur von einer Person ausgeführt wird, welche das Seil sich selbst schwingt, bietet das große Schwungseil Unterhaltung für eine ganze Gesellschaft.

718. Springen über das große Schwungseil. Zwei Mitspielende fassen das Seil, jede an einem Ende. Es ist 3—4 m lang und $\frac{1}{2}$ —1 cm dick. Die Hände werden in die Höhe gehoben und das Seil wird so locker gehalten, daß es in der Mitte den Boden berührt. Ist es in Schwung gesetzt, so tritt eine Turnerin so nahe heran, daß das Seil an ihrem Gesicht vorbeistreift. Unmittelbar nach dem Vorbeischwingen läuft sie bis zu der Stelle, an welcher das Seil den Boden zu streifen pflegt, und sobald dieses beim Umschwingen ihr nahe kommt, springt sie mit beiden Füßen auf den Zehen empor, um dem Seil unter sich Durchgang zu gestatten. Wer jedoch hierbei zu unentschlossen oder zu langsam verfährt, wird durch das schwingende Seil selbst bestraft, das ihm einen Schlag auf den Rücken versetzt. Es darf nicht furchtsam gebückt gelaufen werden, sondern aufrecht; beim Hüpfen werden die Arme auf die Hüften gestützt.

Die hierbei möglichen Veränderungen sind noch zahlreicher als beim kleinen Schwungseil: z. B. es läuft bei jedem Umschwunge des Seiles eine Turnerin dem Seile nach und jenseits wieder heraus; eine gewandte Spielerin läuft bis zur Mitte und schnell auf derselben Seite wieder heraus, ehe das Seil sie treffen kann; es wird auf einem Beine hindurchgehinkt, zunächst auf dem rechten Fuße, dann auf dem linken. Das Durchlaufen geschieht paarweise mit angefaßten Händen. Schwieriger ist das Einlaufen in das Seil von der entgegengesetzten Seite gegen das geschwungene Seil. Es wird eingelaufen, darüber gesprungen und herausgelaufen oder mehrere Male gesprungen. Am schwierigsten ist es, bei entgegengeschwungenem Seile einzulaufen, umzukehren und auf demselben Wege zurückzulaufen, da hierzu nur höchst kurze Zeit gegeben ist. Das Hinein- und Herauslaufen muß bei allen diesen Übungen stets in der Mitte des Seiles geschehen, nie darf nach einer der Seilschwingerinnen hin durchgelaufen werden.

719. Übungen zum Kräftigen der Glieder lassen sich gut in Reih' und Glied ausführen. So legen z. B. die Turnerinnen die Hände geballt, erst jede einzeln, hierauf beide auf die gleichseitige Schulter, und stoßen dann auf den Kommandoruf rasch und kräftig mit den Händen vor. Hierauf stoßen sie ebenfalls mit der geballten Faust über die Schulter rückwärts, als wollten sie jemand treffen, der hinten stände. Für Füße und Beine kräftigend und zugleich für guten Gang vorteilhaft sind Balancierübungen. Sie sind verschiedener Art und werden stets abwechselnd erst mit dem rechten, dann mit dem linken Fuße ausgeführt. Zum Anfange läßt man z. B. den Körper auf dem rechten Fuße ruhen, streckt den linken vor, als wollte man ausbrechen, und beschreibt dann mit der Fußspitze einen Kreis, indem man nur das Fußgelenk bewegt, das Bein aber ruhig läßt. Bei den schwierigen Balancierübungen beschreibt man mit dem freien ganzen Beine einen möglichst großen Kreis, ohne dabei die senkrechte Stellung des Körpers zu ändern oder die Arme vom Rücken zu nehmen. Abwechselnd wird dann auch mit beiden Füßen ausgeschneilt, als sollten Steine oder ähnliche Gegenstände weggeschleudert werden.

Eine interessante Balancierübung ist es, wenn der rechte Fuß einen Kreis um den linken zu beschreiben sucht, hierauf der linke um den rechten, oder wenn der linke im rechten Winkel über das rechte Knie geschlagen wird und die Turnerin sich auf den Zehen des rechten langsam in die Höhe hebt. Letztere Übung wird dann auch auf dem linken Beine ausgeführt.

720. Gangübungen. Wie jeder Mensch seine eigentümliche Weise zu sprechen und zu schreiben hat, so besitzt auch jeder seinen besonderen Gang, und dies ist nichts weniger als gleichgültig. Schon die flüchtige Beobachtung zeigt uns, daß man regelmäßig und unregelmäßig, gefällig und widerlich, anständig und unanständig, zierlich und plump, natürlich und geziert gehen kann. Ein schlechter Gang ermüdet nicht allein den Körper, sondern verleiht ihm auch etwas Auffallendes und Lächerliches und verunstaltet vorzüglich das Mädchen.

Um sich aber einen schönen Gang anzueignen, ist nichts nützlicher als Marschübungen. Es versteht sich von selbst, daß ihr dabei nicht wie Soldaten auftreten dürft, sondern leicht und anmutig, wie es Mädchen wohl ansteht.

Im allgemeinen ist folgendes zu beachten: Erstens vernachlässige man beim Gehen nie die regelmäßige Haltung des Körpers und hüte sich, dieselbe während der Bewegung zu verlieren; man schreite nicht so steif einher, als habe man nur in den Füßen Gelenk. Ferner vermeide man eine taktmäßige Bewegung des Kopfes, das Schleudern mit den Armen, das Strecken der Finger oder das Zusammenballen der Hände. Hauptsächlich aber sind die Füße zu berücksichtigen. Natürlich, leicht und sicher wird man gehen, wenn man die Fußspitzen wohl auswärts richtet und senkt, so daß zuerst die Spitze und der Ballen, und dann erst die Ferse den Boden berührt, wenn man bei jedem Schritte das Knie streckt, die Schritte weder zu groß noch zu klein, einen so groß wie den anderen macht und einen ungezwungenen Takt im Gehen hält.

Auf diese Regeln ist auch bei den Gangübungen hauptsächlich zu achten. Ebenso werdet ihr wohl tun, wenn ihr bei den verschiedenen Gangarten die Arme nicht immer auf einerlei Weise tragt. Das eine Mal könnt ihr dieselben natürlich herabhängen lassen, ein anderes Mal zu beiden Seiten das Kleid greifen oder die Ellbogen in die Höhe legen und die Arme dabei über den Rücken halten. Endlich könnt ihr euch in einigen Gangarten mit erhobenen Händen fassen oder gegenseitig hinter dem Rücken bei den Händen nehmen und so fortbewegen. Bei den Gangübungen geschieht jedesmal der Antritt mit dem linken Fuße.

Das Maß des Schrittes muß sich immer gleichbleiben; im Ordinär- und Geschwindschritt wird es bei Mädchen von 5—10 Jahren etwa $\frac{1}{4}$ m betragen, von der einen Ferse an bis zur anderen gerechnet. Trabschritt wird um $\frac{1}{8}$ m verkürzt. Ordinärschritte rechnet man bei den Gangarten ungefähr 80—115, Geschwindschritte 125—130 und Trabschritte 200 auf eine Minute. Zur beträchtlichen Erleichterung dient es, wenn im Anfange bei jeder Gangart der Takt laut angegeben wird. Dies kann man beim Ordinärschritt durch „Links!“ und „Rechts!“, im Geschwindschritt durch „Eins, zwei, drei, vier!“ und im Trabschritt durch wiederholtes und kurz ausgestoßenes „Eins! eins! eins!“ tun.

Die Gang- und Laufübungen lassen den mannigfaltigsten Wechsel zu. Die Spielenden können dabei in einer Linie geradeaus vor- und rückwärts marschieren wie Soldaten; sie können in einer Reihe einzeln hintereinander folgen, dabei die Hände frei heben oder sich gegenseitig zu einer langen Kette anfassen. So können sie auch vielfach Figuren beim Lauf beschreiben: Kreise, Vierecke, Schlangelinien und Spiralswindungen. Eine Menge Tanz- und Lauffspiele lassen sich hiermit verbinden.

Als ein Turnspiel, das vorzugsweise geeignet ist, dem Gange leichten Anstand und Anmut zu verleihen, nennen wir den

721. Lattengang. Hierzu ist folgende Vorrichtung nötig: Eine Latte, welche für Anfängerinnen 2, für Geübtere aber nur 1 cm breit zu nehmen ist, wird

auf 7—12 oder 27—54 cm hohe Holzstützen oder Säulen befestigt, welche des festen und sicheren Stehens wegen auf einem ungefähr 4 cm breiten und 25 cm langen Brettchen ruhen.

Auf einer solchen Latte balancierend und mit der nämlichen regelmäßigen Haltung des Körpers, wie sie bei den vorhergehenden Gangarten erfordert wurde, fortschreitend, wird die Turnerin Gelegenheit haben, eine leichte Haltung zu zeigen, sobald sie gelernt hat, ihren Körper im Gleichgewicht zu erhalten.

Zuerst ist der Gang auf einer Latte langsam und zur Unterstützung einer Gespielin zu üben und genau darauf zu sehen, daß die Gehende die Fußspitzen gut auswärts richte. Später fällt die Unterstützung weg, und die Turnerin muß sich allein zu erhalten suchen. Eine weitere Übung ist

Gehen bis zur Mitte der Latte und Umkehren mit halber Drehung links oder rechts; ferner

Ausweichen, wobei die sich begegnenden Turnerinnen in Vorschrittstellung sich so gegenüberreten, daß z. B. die linken Füße mit den inneren Kanten nahe aneinandergesetzt werden. Beide Mädchen erfassen sich leicht am Oberarm; dann schwingt eine jede den rechten Fuß im Bogen um ihre Nachbarin zum Weiterschreiten. Zu dieser letzten Übung jedoch ist die Schwebestange geeigneter.

722. Laufvergnügungen. Man kann das Laufen in Schnell- und in Dauerlauf einteilen, je nachdem es dabei mehr auf die Schnelligkeit oder auf die Ausdauer abgesehen ist; beide Arten dürfen aber nie in ein regelloses Rennen ausarten.

Im allgemeinen sind beim Laufen dieselben Regeln wie beim Gehen zu beobachten, besonders was die Haltung des Oberkörpers anbelangt. Auch beim Laufen dürfen die Schritte nicht zu groß gemacht werden und ebenso muß der Niedertritt leicht und mit dem Fußballen geschehen. Die Arme dürfen nicht bewegt und umhergeschleudert werden; um dies besser zu vermeiden, könnt ihr das Kleid zierlich mit beiden Händen erfassen.

Die beim Laufen zu beobachtenden Vorsichtsmaßregeln sind zwar bekannt, aber dennoch wollen wir in Kürze ihrer erwähnen. Vor allem ist das Trinken während und nach den gymnastischen Übungen auf keine Weise gestattet; ferner darf eine erhitzte Turnerin sich weder setzen, noch auf den Boden legen, sondern sie muß ein Mäntelchen umnehmen und sich durch Umhergehen eine mäßige Bewegung machen.

Die Bahn, wo das Laufen stattfindet, muß mit Sand bestreut und wenigstens 8—11 m breit, und das Ziel, nach welchem gelaufen werden soll, stets durch einen festen Gegenstand, der deutlich gesehen werden kann, bezeichnet sein.

723. Der gerade Schnelllauf. Zu diesem hat eine kleinere Anzahl Turnerinnen mit Zuschauerinnen anzutreten. Das Ziel, nach welchem sie den Wettlauf richten sollen, muß sich in gerader Linie vor ihnen befinden. Man beginne in einer Entfernung von etwa 100 Schritten und rücke das Ziel nicht leicht über 200 hinaus. Auf ein gegebenes Zeichen (ein Händeklatschen oder dgl.) laufen

die aufgestellten Turnerinnen alle zugleich ab, und diejenige, welche zuerst beim Ziele anlangt, ohne während des Laufes in Unregelmäßigkeiten verfallen zu sein, ist Siegerin.

724. Der Dauerlauf. Hierbei kommt es besonders auf die Ausdauer im Laufe an, und diejenige, welche am längsten läuft, ohne an Schnelligkeit hinter den anderen zurückzubleiben, ist Siegerin.

Der Dauerlauf kann entweder einzeln geübt werden oder auch von einer Reihe von Turnerinnen, die sich in Zwischenräumen aufgestellt haben. Es ist zu bemerken, daß man beim Dauerlaufe seine Kräfte sparen muß; ihr dürft daher nicht gleich beim Beginne mit aller Macht laufen, sondern mit einer mäßigen Anstrengung, die nach und nach sich verstärkt, bis ihr euch ermüdet fühlt. Lauft ihr in Reih' und Glied mit Tritthaltung, so wird eine jede, sobald sie erschöpft ist, austreten. Die zuletzt Übrigbleibende ist Siegerin. Ihr könnt auch rückwärts laufen, aber nicht eher, als bis alle Hindernisse aus der Bahn aufs sorgfältigste entfernt worden sind.

725. Der Kreislauf. Eine unter euch stelle sich in die Mitte der anderen und lasse diese bald rechts, bald links, ohne Unterbrechung, in einem Kreise hintereinander um sich laufen, damit sie im raschen Lauf kurze und schnelle Wendungen mit Sicherheit machen lernen. Dieser „Kreislauf“ kann sich auch von einem auf zwei bis drei Kreise übergehend ausdehnen, weshalb auf dem Übungsplatze eine solche Bahn eingerichtet werden muß.

726. Der Spirallauf. Anfangs laufen die Turnerinnen im weitesten Kreise langsam um eine in der Mitte Stehende, dann schneller und schneller in immer mehr sich verengendem Kreise, bis sie endlich ganz zu ihr herankommen und sie gleichsam umwickeln. Um diesen Spirallauf nun aufzuheben und die ursprüngliche Front wiederherzustellen, kommandiere die Mittlere: „Rechts — kehrt!“ worauf sofort der Abmarsch erfolgt.

Der Schlingellauf wird auf der Schlingelbahn, welche entweder etwas vertieft oder durch Sand von einer anderen Farbe als der des Bodens bezeichnet wird, ausgeführt. Dieser Lauf dient hauptsächlich dazu, den Körper in schnellen und geschickten Wendungen zu üben.

727. Zum Wettlaufe auf der Schlingelbahn wird eine kleinere Anzahl von Turnerinnen, jede etwa vier Schritte von ihrer Nachbarin entfernt, hintereinander aufgestellt. Auf ein bestimmtes Zeichen beginnen sie alle zugleich den Lauf, und diejenige, welche aus Ungeschicklichkeit über die Bahn hinaustritt oder an die ausgestellte Turnerin anlauft, anstößt u. s. w., ist verbunden abzutreten, ebenso eine jede, welche von der ihr nachfolgenden Turnerin erreicht worden ist, so daß diese ihr einen sanften Schlag auf die Schultern geben konnte. Die zuletzt auf der Bahn Übriggebliebene ist Siegerin.

728. Der Zickzacklauf wird ebenso auf einer Bahn mit scharfen Winkeln geübt, wobei der Körper noch schärfere Wendungen zu machen gezwungen ist. Die Bahn zum Zickzacklaufen kann man gleich der zum Schlingellaufe benutzten durch aufgestellte Turnerinnen bezeichnen. Beim Schlingellaufe laufen die Übenenden um die aufgestellten Mädchen herum; beim Zickzacklaufe aber kommen sie

nur bis zu denselben heran, machen einen momentanen Halt und wenden sich dann plötzlich um.

729. Der Hinklauf ist das Fort hüpfen auf einem Fuße geradeaus oder im Kreise, vor-, rück- und seitwärts. Derjenige Fuß, auf welchem sich der Körper fortzuschellen soll, wird vorher bezeichnet und der andere entweder mit gebogenem Knie zurückgelegt oder vorwärts gestreckt. Auf diese Weise kann auch der Wett- und Dauerlauf angeordnet werden.

730. Das Reiftreiben. Bei diesem hübschen und gesunden Spiele wird der Reif wie ein Rad fortgerollt, und es kommt dabei darauf an, ihn im Fortrollen zu erhalten. Dies geschieht, wenn man ihn mit einem Stäbchen gehörig leitet, nämlich durch einen fortdrückenden Schlag bald seinen Lauf befördert, oder bald rechts, bald links drängt, damit er nicht umfalle.

Auch kann man bei dieser Übung kleine Künste damit vornehmen: man schleudert ihn z. B. mittels des durchgesteckten Stabes in die Luft, fängt ihn dann geschickt wieder auf und läßt ihn seinen Lauf von neuem fortsetzen. Wer auf einer gewissen Strecke den Reif mehrere Male treibt, ohne ihn fallen zu lassen, ist Siegerin.

731. Stabübungen. Zu diesen Übungen, welche besonders wegen ihres guten Einflusses auf Bildung und Stärkung der Rückenmuskeln zu empfehlen sind, gehört ein 1—2 m langer, etwa 1 cm dicker runder Stab, der glattgehobelt sein muß. Die Turnerin fasse den Stab mit Aufgriff an den beiden Enden und halte ihn mit gestreckten Armen wagerecht vor sich hin.

Hierauf folgt

732. Stab hoch! Die Turnerin schwinge den Stab mit gestreckten Armen auf, so daß derselbe wagerecht über dem Kopfe gehalten wird. Darauf erfolgt Abschwingen des Stabes. Diese Übung, wie die anderen Stabübungen, müssen mehrmals gemacht werden.

733. Abstreifen aus der Beughalte. Der Stab wird durch Beugen der Ellbogen und Handgelenke bis zur Brusthöhe nahe am Körper erhoben und dann zur „Waghalte“ vorwärts oder zur „Senkhalte“ aufwärts abgestreckt.

734. Überspringen zur Rückbehalte. Die Turnerin schwinge den Stab über den Kopf zum Anlegen quer über die Schulterblätter.

735. Stabwende. Aus der Stabhalte wie bei Nr. 733 geht der rechte Arm gebogen über den Kopf zurück und wieder vor, während der linke gestreckt bleibt. Dieselbe Übung wiederhole man links rückwärts und links vorwärts bei gestrecktem rechten Arme. Dann kommt

736. Die Wende mit gestreckten Armen in einem Zuge rückwärts und ebenso vorwärts. Der Stab wird, ohne daß die Turnerin den Arm beugt, vollständig rückwärts abgeseht.

737. Das Reifwerfen. Man braucht zu diesem Spiele zweierlei Instrumente: Reifen und Stöcke. Die Reifen umwickelt man mit zweifarbigem Bande, damit sie ein freundliches Ansehen erhalten. Die Stöcke können so stark wie ein Finger sein.

Das Spiel wird nur auf einem ganz freien Platze ausgeführt, und es müssen sich mehrere Mädchen dabei beteiligen. Die Gesellschaft stellt

sich in einem weiten Kreise auf, jede ungefähr zehn Schritte von der anderen entfernt. Das Spiel besteht nun darin, daß eine der ihr zur Rechten Nächststehenden den Reifen mittels des Stockes in einem hohen Bogen durch die Luft zuwirft und jene den Reifen beim Herunterfallen, noch ehe er die Erde erreicht, mit ihrem Stabe auffängt und auf dieselbe Art an ihre Nachbarin weiterbefördert. Dies kann unzählige Male fortgesetzt werden.

Je mehr Reifen man hat, desto schöner nehmen sie sich in der Luft aus, doch dürfen auch nicht zu viele genommen werden; in der Regel nur halb so viel als Spielerinnen zugegen sind. — Das Zuwerfen der Reifen geschieht so: Man hält den Reifen mit dem Daumen und Zeigefinger der linken Hand etwas in die Höhe, legt den Stab inwendig an die entgegengesetzte obere Seite des Reifens an, öffnet dann plötzlich die Finger und schnellt ihn in hohem Bogen durch die Luft.





Das Schlittschuhlaufen.

Nicht immer grünen draußen die Wiesen; die Blumen im Garten welken trotz der eifrigsten Sorgfalt ihrer kleinen Pflegerin; es kommt die Zeit, welche unsere Freundinnen zwingt, sich auf Spiele und Beschäftigungen im Zimmer zu beschränken. Das geht denn auch ein Weilchen ganz gut; aber ach! nun regt sich der unterdrückte Mutwille: man möchte springen, sich herumtummeln, und die engen Räume gewähren nicht den nötigen Platz; man bleibt an den Stühlen hängen, stößt sich mit Knie und Ellbogen an Tisch und Bänke und muß jedes sauer errungene, lebhaftere Vergnügen mit Rissen in den Kleidern, blauen Flecken am Körper — und wohl auch mit Scheltworten der erzürnten Mutter erkaufen. Widerwillig dämpft man den lustigen Spielgeist. Vielleicht läßt ein schönes Buch die Gesangenschaft für eine Zeitlang vergessen; aber trotzdem übt die „Stubenluft“ ihren schädlichen Einfluß auf Seele wie Leib. Will man einmal ausgehen, o weh! der Schmutz und Regen treiben uns von unserem Ausgange bald wieder nach Hause zurück. Es ist eine schlimme, schlimme Zeit!

Da sieh! etwas Weißes zeigt sich in der Luft. Du gehst neugierig ans Fenster. Könnten es wirklich kleine Schneeflocken sein? Ja, es ist Schnee — der erste Schnee, der langersehnte „Spielkamerad“ ausgelassener Knaben und wilder Mädchen. Jetzt winkt neue Hoffnung. Bald kann man den geduldigen Freund „Schnee“ zu Bällen, ja sogar zu „Männern“ machen, bald kann man Schlitten fahren, und da friert es auch — was kann man da noch? Das Schönste von allem: man kann auf der glatten Fläche dahinfliegen, schneller und fröhlicher als auf dem spiegelgleich gebohten Tanzboden, man kann „Schlittschuh laufen“.

Dieses größte aller Wintervergnügen wird der Mehrzahl meiner Freundinnen sicher nicht fremd geblieben sein; gibt es ja doch kaum ein Mädchen, das nicht mit strahlendem Blick die geflügelten Sohlen an die Füße geschnallt oder unter dem Weihnachtsbaum als längst gewünschte Christgabe „ein Paar blanke Schlittschuhe“ begrüßt hätte! —

Hier will ich euch einige Winke in bezug auf Schlittschuhlaufen geben, welche die anfangs vielleicht Furchtsamen mit frischem Mute beselen und auch den Geübten hier und da als nützliche Rat schläge willkommen sein werden.

738. Während des Laufens hütet euch vor „falschem Atemholen“. Wer die Luft mit dem Munde statt mit der Nase einatmet, kann sich bei schneidender Kälte nicht nur Husten, sondern selbst ein gefährliches Lungenleiden zuziehen.

Atmet die Luft also stets durch die Nase ein und durch den Mund wieder aus.

Fernerhin hütet euch, inmitten des eifrigsten Laufens einen Ruhepunkt zu machen. Ihr seid dann erhitzt und könnt euch durch das plötzliche Stillstehen ernsthaft erkälten. Fühlt ihr, daß ihr durch das Laufen sehr heiß werdet, so mäßigt euren Flug, bis ihr nach und nach wieder kühl geworden seid.

Besonders vor dem „Abschnallen der Schlittschuhe“ darf man die Lust des Laufens nur in langsameren Zügen genießen.

Seid ihr wieder auf fester Erde, so veräümt nicht, ein Tuch umzunehmen.

Pelze und lange Kleider sollten auf dem Eise nicht getragen werden; erstere steigern die schon durch die stete Bewegung hervorgebrachte Wärme bis zu unnatürlichem Grade, letztere erschweren das Erlernen der Kunst.

Für die Eisbahn wird von erfahrenen Schlittschuhläuferinnen folgende Kleidung als die zweckmäßigste empfohlen: „Ein niedriges Hütchen, ein kurzes, eng anliegendes Säckchen von dichtem Stoff und ein nur bis zu den Fußknöcheln reichendes Kleid; Lederschuhe, welche ein Stück über die Knöchel hinaufgehen; ein Muff erst dann, wenn die Läuferin schon einige Geschicklichkeit in ihrer Kunst erreicht hat.“

739. Die Schlittschuhe werden von den verschiedensten Formen gefertigt. Die bis jetzt noch gebräuchlichste Art von gewöhnlichem Holze hat am Fersenende einen nach oben stehenden starken Eisenstift, der in den Absatz eindringt. Am letzteren geht ein genau schließender Lederrand mit einem Riemen um den Knöchel. Der vordere Teil des Fußes wird in zwei an den Seiten befindliche Lederkappen eingeschnürt, welche auch mit Pelz gefüttert werden können. Von den neueren Sorten sind die Metallschlittschuhe am beliebtesten.

740. Hast du mit gut bewaffneten Füßchen die Eisbahn betreten, so versuche zuerst „das Laufen vorwärts“. Mit etwas vorwärts gebeugtem Körper, sanft gebogenem Knie und festem Fußgelenk suche auf der Bahn Halt zu gewinnen. Dabei darfst du aber die Füße nicht auswärts stellen, sondern parallel (in gleichlaufender Richtung) nebeneinander, in einer Entfernung von nicht ganz $\frac{1}{8}$ m. Nun schiebst du, ohne den Fuß zu heben, abwechselnd den linken und rechten ein Stückchen, etwa ebenso weit wie zuvor, vorwärts, was jedoch nur langsam vorzunehmen ist. Die Last des Körpers wird bei dieser Übung so ruhig wie möglich auf den schließenden Fuß gelegt. Selbstverständlich ist es, daß du keinen der Füße als „Stiefkind“ behandelst, sondern beide ganz gleichmäßig übst.

741. Wenn du in diesen Versuchen die gehörige Sicherheit erlangt hast, so schreite zur zweiten Übung: der geraden Linie mit Fußheben. Hierbei stelle die Füße ein wenig auswärts und schiebe in dieser Richtung den linken Fuß $\frac{1}{4}$ m vorwärts, ohne ihn vorher vom Boden zu erheben; nun erhebe den unterdessen stehengebliebenen rechten Fuß etwa

4 cm hoch vom Eise und setze ihn neben den linken, während derselbe ruht. Alsdann schiebe den rechten Fuß $\frac{1}{4}$ m nach rechts und während er ruht, hebe den linken wiederum zum rechten.

Jetzt folgt „das einfache Vorwärtslaufen“, bei welchem du zuerst die Füße im rechten Winkel auf das Eis stellst, dann den linken Fuß erhebst und ihm einen leichten Schwung nach vorn gibst, indem du zugleich die Last des Oberkörpers auf demselben ruhen läßt. Dieser Schwung wird dadurch erleichtert, daß der rechte Fuß sich fest auf die innere Kante des Schlittschuhs stützt. Geht das Gleiten des linken Fußes seinem Ende zu,



Fig. 563. Schneeschuhlauf.

so erhebe den rechten und setze ihn mit leichtem Schwunge nieder. Der Oberkörper ruht hierbei auf dem rechten Fuße.

742. Nachdem du durch fleißige Übung und genaue Beachtung aller dir gegebenen Regeln das „Strichlaufen“ gründlich gelernt hast, so wage es, auch einmal „im ovalen Bogen“ zu laufen. Setze die Füße rechtwinkelig auswärts und wirf dich aus dieser Stellung mit leichtem Schwunge so weit auf die linke Seite, daß der linke Fuß beim Ausschreiten auf die äußere Kante des Stahles zu stehen kommt. Den Schwung des linken Fußes unterstütze durch den rechten, indem du ihn fest auf die innere Schlittschuhkante einsetzt. Während des Fortgleitens bewege den Oberkörper derart, daß die linke Schulter ganz allmählich zurück und die rechte

etwas nach vorn kommt. Ebenso allmählich strecke während des Gleitens und der Schulterbewegung das anfangs etwas gebogene linke Knie. Das rechte Bein erhebe nun in leicht gestreckter Haltung mit etwas zu Boden geneigter Fußspitze und führe es nicht zu weit entfernt hinter dem linken Fuße her. Naht sich der Bogen seinem Ende, so wirf den Oberkörper rasch zur rechten Seite und gleite nun auf dem rechten Fuße ebenso wie vorher mit dem linken.

743. Eine weitere, zum raschen Ausweichen oft notwendige Übung ist das Übertreten, welches darin besteht, daß du den nachgezogenen Fuß gegen das Ende des Striches über den streichenden hinübersetzt, anstatt ihn, wie beim geraden Laufe, nur neben denselben zu setzen. Nach diesen Übungen gibt es noch mancherlei andere, doch passen solche nicht gut für Mädchen; genug, wenn sie in anmutigen Stellungen, z. B. zwei und zwei, die Hände übers Kreuz gefaßt, oder drei in einer Reihe, bald langsam, bald rasch, aber stets leicht und sicher über die Eisbahn dahingleiten. Blühende Wangen, klare Augen, gesunder Appetit und fröhliche Laune werden für jegliche Anstrengung reichen Ersatz bieten. — Als Vorsichtsmaßregel habe man beim Schlittschuhlaufen stets eine längere Leiter in der Nähe.

744. In den letzten Jahren ist aus Norwegen der „Schneeschuh“ oder „Ski“, sowie der „Rennwolf“ zu uns herübergekommen und hat sich auch bereits bei uns eingebürgert. In Norwegen und Schweden gehört das Schneeschuhlaufen und das Fahren oder vielmehr das Treten des Rennwolfes zu den bekanntesten und den beliebtesten Wintervergnügen.

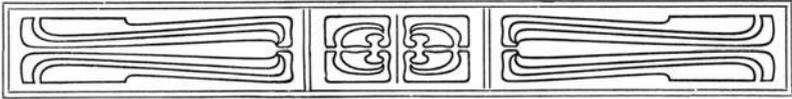
Kinder, junge Mädchen und selbst weißhaarige Großmütter sieht man dort ihre Wanderungen im Schnee machen. Der „Rennwolf“ ist ein Tretschlitten, der durch den Abstoß des Fußes in Bewegung gesetzt wird. An einer vor ihr angebrachten Querstange hält sich die



Fig. 564. Rennwolf.

Fahrende mit der Hand fest, stellt sich mit dem einen Fuß auf eines der beiden Kufenenden und stützt, wie die Abbildung zeigt, mit dem anderen Fuß kräftig nach hinten, wodurch der Kienwolf nach vorwärts getrieben wird. Der Fuß wird zur Schonung des Schuhwerkes mit „Schlittenspornen“ versehen. Noch nähere Auskunft erteilt die Patentbesitzerin des zerlegbaren Tretschlittens, die Geschäftsstelle des „Tourist“, Frankfurt a. M., Zeil 63.





Auflösungen.

Domino- und Brettspiel-Aufgaben.

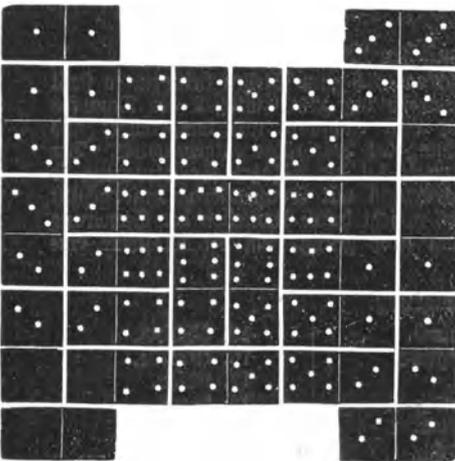
Seite 135.

Domino-Aufgaben. Nr. 4.

Laß dir eine Zahl verdoppeln, 5 hinzufügen, diese Summe fünfmal nehmen und zu dem Ganzen dann noch die andere Zahl des Steines hinzuzählen. Von der Zahl, welche nun deine Freundin erhalten hat, und welche du dir angeben läßt, ziehe noch in Gedanken 25 ab, und du erhältst dann eine Zahl, deren erste Ziffer die eine und deren zweite Ziffer die andere Zahl des Dominosteines ist.

Seite 135.

Nr. 5.



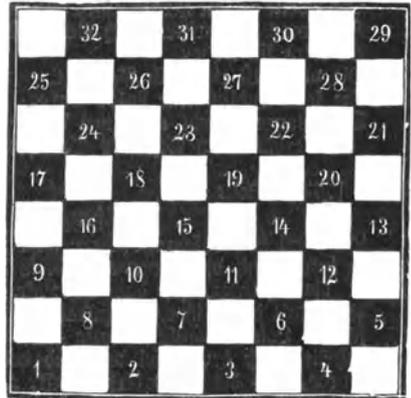
Spielbuch für Mädchen.

Seite 139.

Nr. 5. Dame. Endspiel.

| | |
|---------------------------------|-----------------|
| Weiß. | Schwarz. |
| 19—16 | 12—19 nimmt 16. |
| 9—5 | 2—9 nimmt 6. |
| 5—7 und nimmt sämtliche Steine. | |

Seite 139.



Dame. Partie Nr. 6.

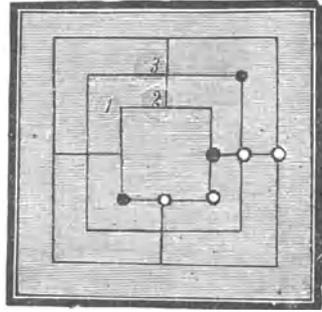
Zur Lösung der Aufgabe Nr. 6 ist die Kenntnis von zwei kleinen Kunstgriffen erforderlich. Man stelle das Brett so, daß die achtfelderige Linie dem Spieler zugekehrt ist. Nun muß man sich bemühen, auf beiden Seiten immer gleiche Figuren herzustellen, und dann darf man nie über

die erwähnte Mittellinie hinüberschlagen, außer bei der Schlussfigur. Beispielsweise soll der Stein 19 fehlen.

Von 28 über 22 bis 19 Von 9 über 16 bis 18
 = 13 = 20 = 22 = 14 = 11 = 7
 = 19 = 22 = 28 = 23 = 18 = 16
 = 29 = 28 = 22 = 3 = 7 = 10
 = 10 = 15 = 19 = 4 = 6 = 11
 = 22 = 19 = 15 = 25 = 24 = 18
 = 1 = 8 = 10 = 5 = 12 = 14
 = 10 = 15 = 19 = 32 = 26 = 23
 = 31 = 27 = 22 = 15 = 18 = 24
 = 22 = 19 = 15 = 17 = 24 = 26
 = 11 = 14 = 20 = 26 = 23 = 19
 = 18 = 23 = 27 = 16 = 10 = 7
 = 21 = 20 = 14 = 19 = 14 = 12
 = 30 = 27 = 23 = 7 = 11 = 14
 = 2 = 7 = 11 = 12 = 14 = 19

Seite 141.

Mühlen-Aufgabe. Nr. 1.



Rösselsprung-Aufgaben.

[323.] S. 145.

Rösselsprung-Aufgabe mit Rätzel.

1.

Die erste Silbe ist halb Schillernd,
 Die zweite ist die Hälfte eines Weilers,
 Setzt man zur dritten noch eine Silbe,
 So wird sie Gehen,
 Die vierte ist ein halb Gedicht.
 Die letzte endlich eine halbe Ente.
 Das Ganze besteht aus zwei Wörtern.
 So erhält man Schillers Gedichte.

2.

Die eine ist schwer,
 Die andern sind leicht.
 Das Ganze ist leicht
 Und läuft auf Weiß. (Bleifeder.)

3.

Und wäre das Tüchtige noch so spärlich,
 So glaub' doch keiner, er sei unent-
 behrlich.

J. N. Vogl.

[557.] Seite 224.

Lösung des technischen Rätsels.

Will der Lokomotivführer seine Maschine rasch zum Stehen bringen, so stellt er bekanntlich die Steuerung, d. h. die Vorrichtung zum Einlassen des Dampfes in die Cylinder, so, daß die Lokomotive Luft einpumpt und komprimiert und diese Luft durch ihre Spannkraft der Drehung der Triebräder entgegenwirkt. Der schlaue Lokomotivführer hatte nun unbemerkt bei der Abfahrt die Steuerung so gestellt, daß der Kessel während des Schleppens mit komprimierter Luft gefüllt wurde, und die Kraft dieser Luft, welcher er jetzt durch Umstellen der Steuerung allmählich einen Ausgang verschaffte, war groß genug, um die Maschine eine Strecke weit zu treiben.

[558.] Seite 224.

Arithmogryph.

- | | | |
|---------------|--------------|---------------|
| 1. Madrid. | 8. Malmö. | 15. Philipp. |
| 2. Aita. | 9. Langbein. | 16. Ukraine. |
| 3. Pindar. | 10. Tri. | 17. Cäsar. |
| 4. Uri. | 11. Ludwig. | 18. Paris. |
| 5. Uhu. | 12. Gustav. | 19. Delphi. |
| 6. Pausanias. | 13. Arno. | 20. Kalize. |
| 7. Korf. | 14. London. | 21. Lissabon. |

[559.] Seite 224.

Es waren 36 Äpfel.

[561.] Seite 226.

1.

Gold ist die beste Ware, sie gilt Sommer und Winter. — Das Geld ist rund, und wer's haben kann, der halt's. — Gedulden, Schweigen, Lachen hilft oft in schlimmen Sachen. — Ein Geiger zerreißt viel Saiten, ehe er Meister wird.

2.

Wer geringe Dinge wenig acht't, sich um geringere Mühe macht. — Unter den Dornen lege Schuhe an. — Eigen Lob stinkt, Freundes Lob hinkt, Feindes Lob klingt. — Wer zu empfindlich ist, wird oft beleidigt. — Versöhnter Feindschaft und gestörter Freundschaft ist nicht zu trauen. — Kein Haus ohne Maus, kein Korn ohne Spreu, keine Hof' ohne Dorn. — Wer von Hoffnung lebt, stirbt am Fasten. Wer mit der Hoffnung fährt, hat die Armut zum Kutscher. — Genug ist besser als zu viel.

3.

Wenn nichts im Mörser ist, gib'ts großen Lärm. — Wohl schweigen ist eine größere Kunst als wohl reden. — Der Person Freund, der Sache Feind. — In Hungersnot gib'ts kein schlecht Brot.

[562.] Seite 227.

Autographische Räffelsprung-Aufgabe.

Zur Linken:

Schwermütige und satirische:
 Börne. Kogebue,
 Schubart, Sternberg,
 Jean Paul, Saphir,
 Glafsbrenner. Brentano.

Zur Rechten:

Sanftmütige und elegische:
 Pestalozzi, Matthiffon,
 Gotthelf, S. Gehner,
 v. Salis, Jung-Stilling,
 Pfizer. Wahlmann.

Geheimschrift.

[563.] Seite 228.

1.

Je vollkommener dein Wille harmoniert mit dem göttlichen, um so würdiger vermagst du zu singen das Lob deines Schöpfers.

Seite 229.

3.

Was Gott tut, das ist wohlgetan,
 Sein Werk kann mich nicht trügen:
 Er führet mich auf rechter Bahn,
 Drum laß ich mir genügen
 An seiner Huld
 Und hab' Geduld,
 Er wird mein Unglück wenden,
 Es steht in seinen Händen.

Seite 229.

2.

Zeige, soviel du kannst, eine immer gleich heitere Stirne.

Seite 229.

4.

In dem Spruche:
 „Die Lust zu reden kommt zur rechten Stunde,
 Und wahrhaft fließt das Wort aus Herz und Munde“
 ist der fernere Spruch von Goethe verborgen:
 „Ein Kranz ist gar viel leichter binden,
 Als ihm ein würdig Haupt zu finden.“

Mathematische Scherze, Aufgaben und Kurzweil.

Achtundvierzig mathematische Unterhaltungen und Rechen scherze.

[565.] Seite 237.

1. $\frac{8}{8}$ also = 0.
2. 8, nämlich ~~XIII~~ VIII.
3. 13212.
4. Wenn man zwei römische VI, also VI zusammenstellt und so eine XI bildet. $\Lambda \text{ I}$
5. Man nimmt vom ersten Biered die beiden Seitenhölzchen rechts und links fort, vom zweiten das Seitenhölzchen rechts, vom dritten die zwei Hölzchen oben und unten, ebenso vom vierten. Dann bleibt
ZEHN
6.

| | | |
|----|----|----|
| 1. | 1. | 1. |
| 3. | 3. | 3. |
| 7. | 7. | 7. |
7. Er aß drei Eier, nämlich die Hälfte von Eins (Ei), die Hälfte von Zwei (Ei), die Hälfte von Drei (Ei), mithin $Ei + Ei + Ei = 3$ Eier.
8. $\frac{3}{4}$ Mark.
9. Das B.
10. Der Schuh.
11. Wenn man auch die beiden Handschuhe von den Händen ablegt, die zehn Finger bleiben doch übrig.
12. Die Gesellschaft, sieben Personen, bestand aus einem alten Mann mit seiner Frau, dessen Sohn mit seiner Frau und ihren drei Kindern; diese Kinder waren zwei Mädchen und ein Knabe.
13. Sehr einfach. Er hatte nur unterlassen, zwei Kommas zu machen, und hätte schreiben sollen:
Zehn Finger hab' ich, an einer Hand fünf, und zwanzig an Händen und Füßen.

14. Wenn man um 8 Uhr 8 Stunden zügibt, so wird es 4 (die Hälfte von 8) Uhr, und wenn man von Nacht 1 (Buchstabe N) wegnimmt, so bleibt 8.

$$15. \quad 99\frac{9}{9} - 999\frac{9}{9}.$$

16. Man zähle wie folgt: 9 mal 8 ist 72, und 7 ist 79, und 6 ist 85, und 5 ist 90, und 4 ist 94, und 3 ist 97, und 2 ist 99, und 1 ist 100.

$$17. \quad \begin{array}{r} 1 \\ \frac{3}{6} \\ \hline 27 \cdot 54 \\ 98 \\ \hline 100 \end{array}$$

$$18. \quad 99\frac{3}{3}, 99\frac{44}{44}, 99\frac{999}{999}.$$

$$19. \quad \begin{array}{r} 75\frac{9}{18} \\ + 24\frac{3}{6} \\ \hline \text{Summa } 100. \end{array}$$

20. 101, 69, 1691, 136631 zc.

21. Er sagt: „Ich werde sechs Mark zahlen.“

(Erklärung: Wenn er wirklich sechs Mark bezahlt hätte, so wäre seine Behauptung wahr gewesen, und er hätte in diesem Falle eigentlich nur drei Mark zu zahlen brauchen; hätte er aber nur drei gezahlt, so wäre wieder seine Behauptung falsch gewesen. Der Gärtner, in Verlegenheit, muß ihn ohne weiteres eintreten lassen!)

22. 2, 3, 4 Kilometer.

23. Nach hundert Schritten.

27. a. Nein! sondern nur 2934856800 Sekunden.

28. b. $34\frac{288558}{8668571}$ mal; denn 1 Billion Sekunden machen 31688 Jahre, 32 Tage, 1 Stunde, 46 Minuten und 40 Sekunden.

29. Beim ersten Verkauf gab jede drei Sträußchen in einem Päckchen für zehn

Pfennige, und zwar Anna 7, Marie 8 und Luise 10 solcher Päckchen, wofür jede von ihnen ebensoviele Zehnpfennigstücke, nämlich 7, 8 und 10 löste. Hiernach behielt Anna noch 6, Marie noch 5 und Luise noch 3 Sträußchen übrig. Diesen Rest verkauften sie nun auch zu guter Leht, und zwar eine jede von ihnen das Sträußchen für 10 Pfennige. Anna hatte also eingenommen 6 Zehnpfennigstücke und 7 Zehnpfennigstücke = 13 Zehnpfennigstücke; Marie 8 Zehnpfennigstücke und 5 Zehnpfennigstücke = 13 Zehnpfennigstücke; Luise 10 Zehnpfennigstücke und 3 Zehnpfennigstücke = 13 Zehnpfennigstücke; es hatte folglich jede von ihnen 13 Zehnpfennigstücke gelöst.

30. Man stelle die 13 Armen in einen Kreis und lasse es ihnen frei, wie sie sich selbst rangieren wollen; alsdann muß man die 12 Mark so unter sie austeilen, daß man immer auf einer Seite fort von eins an bis auf neun zählt, den Neunten heraustreten läßt und ihm die Mark gibt. So wird es sich finden, daß der Letzte, von demjenigen an gerechnet, bei welchem man zu zählen angefangen hat, der Letzte sein und also nicht die Mark erhalten wird.

| | | | | | | | |
|-----|---|---|--|--|--|--|---|
| | | | | | | | |
| 31. | + | | | | | | + |
| | + | + | | | | | + |
| | | + | | | | | + |

32. Zum ersten Ei hin und zurück 2 Klasten, zum zweiten 4, zum dritten 6, und so fort stets 2 mehr, mithin zum hundertsten 200 Klasten; werden diese 100 Summen zusammenaddiert, so haben wir das Ganze mit 10 100.

33. Die eine hat fünf, die andere sieben Eier.

Bei den in der Note zu 33 angezogenen Verhältnissen findet man leicht die Anzahl Eier, wenn man die Eier, welche eine Person der anderen geben soll, mit 5 multipliziert; multipliziert man aber dieselben mit 7, so bekommt man die Anzahl Eier, welche die andere hat; z. B. die Aufgabe

wäre, daß Anna von Ida 5 Eier verlangte; um nun ebensoviele oder noch einmal soviele zu haben, so spricht man: 5 mal 5 ist 25, soviele hat die eine Eier; und wieder 5 mal 7 ist 35, und soviele hat die andere. Denn nimmt man die 5 von 35 weg und tut sie zu 25, so bekommt jede 30; oder auch umgekehrt; nimmt man die 5 von 25 weg und tut sie zu 35, so behält Anna 20 und Ida bekommt 40, also noch einmal soviele.

34. Der Vater hat 180 Stück Äpfel und auch ebensoviele Nüsse gekauft und solche an seine elf Kinder verteilt, und zwar wie folgt: Beim Ausgeben der Äpfel, wobei jedes Kind 12 Stück erhielt, blieben 48 übrig, und beim Ausgeben der Nüsse, wobei jedes Kind 15 Stück bekam, blieben 15 übrig; es wurden also 33 Stück Nüsse mehr als Äpfel an dieselbe Zahl Kinder vergeben, und da bei dem Verteilen der Nüsse jedes Kind drei Stück mehr bekam als bei dem Verteilen der Äpfel, so folgt hieraus, daß es elf Kinder gewesen sein müssen, indem die 33 Nüsse, da jedes Kind davon drei Stück mehr als Äpfel bekam, hierdurch verteilt wurden. Nun ist 11 (Kinder) mal 12 (Äpfel) und 48 (übrig gebliebene) = 180 (Äpfel) und 11 (Kinder) mal 15 (Nüsse) und 15 (übriggebliebene) auch = 180 (Nüsse).

35. 3 Mark sind 5% von 60 Mark, also kosten beide Tiere 60 Mark. Auf die Kuh kommen drei Teile, also 36 Mark, auf das Pferd die verbleibenden Teile oder 24 Mark.

36. Kapital M. 7200 —
 Zins zu 5% M. 360 —
 Zins zu 3½% M. 252 —

37. Der Taubenbesitzer hatte 60 Stück.

38. Der Taler.

39. 8-8-8-8

40. OVID.

41. Schreibe XIX mit römischen Ziffern, lösche I davon aus, und es bleiben dir XX.

$$\begin{array}{r}
 9+8+7+6+5+4+3+2+1=45 \\
 1+2+3+4+5+6+7+8+9=45 \\
 8+6+4+1+9+7+5+3+2=45
 \end{array}$$

43. 37037.

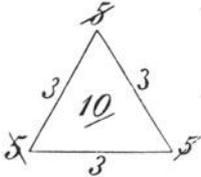
44. 5 Gänse = 50 Markt, 1 Gase = 3 Markt, 94 Rebhühner = 47 Markt.

45. Rebus, Elise, Wisam, Wfage, Samen.

46. Die Mädchen hatten schließlich jedes drei Äpfel (zusammen neun), und im ganzen waren es 16 Äpfel.

47. Gib der ersten einen, der andern zwei und der dritten wieder einen.

48. Wer kann's?



Das Zauberquadrat.

Man schreibe in das Feld G die Zahl 5, in die vier Eckfelder A B C D aber gerade Zahlen, und zwar so, daß die zwei Eckzahlen, welche sich gegenüberstehen, die Felder A und B, ebenso B und C, zusammen 10 betragen; in die übrigen vier Felder e f h i kann man nun die noch fehlenden ungeraden Zahlen ohne besondere Schwierigkeiten so verteilen, daß man nach allen Seiten hin 15 zählen kann.

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| | 8 | 1 | 6 | 15 |
| | 3 | 5 | 7 | 15 |
| | 4 | 9 | 2 | 15 |
| 15 | | | | |

Physiognomische Aufgaben.

[566.] Seite 243.

B.

Diese beiden Silhouetten geben die Porträts von König Ludwig XVI. und seiner Gemahlin Marie Antoinette, welche beide bekanntlich im Jahre 1793 unter dem Beile der Guillotine starben.



C.

Eine sinnreiche Zeichnung. An dem Rande der linken Seite des Kelches sieht man das Antlitz der unglücklichen Maria Stuart, und an jener rechts das Karls I. Beide leerten den Kelch des Leidens, den unsere Zeichnung darstellt, bis zur Gese.

[567.] Seite 244.

1. Baron. — 2. Der Rentammann (ehem. Offizier). — 3. Der Pfarrer. —
4. Die Wirtin. — 5. Die Baronin. — 6. Der Wirt. — 7. Der Apotheker. —
8. Der Schullehrer.

[568.] Seite 246.

Rätselscherze.

Sprachscherze, scherzhafte Fragen, Wörterverkehungen und Wortbildungen,
Schneckenhaus-Aufgaben, Bilderscherze usw.

Einhundert scherzhafte Rätselfragen und Sprachscherze.

- | | | |
|---|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. In keinem Falle. 2. Im Nadelwalde. 3. Auf der Tonleiter. 4. Wenn der Vogel auf dem Baume sitzt und vom Blatte weg singt. 5. 60 Minuten nach 12 Uhr. 6. Wenn der Spargel schießt und die Bäume ausschlagen. 7. Wenn die großen nicht zu haben sind. 8. Weil sie mehr Teig dazu nehmen. 9. Weil der Strick zu kurz ist, sonst könnte er ja spazierengehen. 10. Weil sich die Leute darüber die Köpfe zerbrechen. 11. Weil sie viel für den Staat ausgeben. 12. Weil sie jedermann ansprechen. 13. Ein Stadt- und Landgericht. 14. Ersteres hat nur ein W., letzteres hat viel Weh. 15. Beide sind im Wasser. 16. Fünf Finger. 17. Hauptschlüssel. 18. Beide müssen zuerst einseifen. 19. Ein Überfall. 20. „Geld herbei!“ (Heidelberg.) 21. Nichts (hungrig). 22. Die Zeit. 23. Der Freiherr vom und zum Stein, der Deutschen Edelstein („Alles Guten Grundstein“, „Alles Bösen Eckstein“). 24. Das Wörtchen „und“. 25. Ein Abenteuer. 26. Die Korporale. | <ol style="list-style-type: none"> 27. Sie beschäftigen sich beide mit den Armen. 28. Beide sind Unterrichter. 29. Die Räte, weil meist guter Rat teuer ist. 30. Die Zungendrescher. 31. Die Prozenten. 32. Die Fregatten. 33. Die Wasserhosen. 34. Die Doktorhüte. 35. Die Weinleier. 36. Die Spieler, sie bauen auf Karten. 37. Die Türe. 38. Die Vatermörder. 39. Die Lokomotiven. 40. Die Armut. 41. Die Banknoten. 42. Die Gefängnisse. 43. Die Zypressen. 44. Tausend Mark-Rollen. 45. Die Grasmücken. 46. Die Hasenscharten. 47. Die Handschuhe. 48. Die Fußsohlen. 49. Die Krebse und Hummern, weil sie rot werden. 50. Die Interessen. 51. Jeder Trommler, denn keiner legt etwa beim Trommeln die Nase ab. 52. Die Halunken. 53. Die Frauenzimmer. 54. Die Erdzungen. 55. Dem Spatzvogel. 56. Den Ellbogen. 57. Körner. 58. Der Barbier. 59. Der Quadratsfuß. 60. Der Eingebildete. 61. Die Windsbraut. 62. Der Ural. 63. Der Zuppruch. 64. Basalt (Bas, Alt). 65. Der Paletot. | <ol style="list-style-type: none"> 66. Der erstere schneidet auf, und die Schneederin schneidet zu. 67. Ersterer kehrt ein, letztere kehrt aus. 68. Das Erste ist eine ausgemachte, das Zweite eine eingemachte Sache. 69. Die Prozessen. 70. Das Felleisen. 71. Das Schießpulver. 72. Die Liebfrauenmilch. 73. Der Verrat. 74. Österreich, es besitzt Mähren. 75. Die Zitrone; man muß die Hände dabei zu Hilfe nehmen. 76. Die Glasköpfe, denn sie können sich nicht in den Haaren liegen. 77. Das Neujahr. 78. Dem Lügner; ihm glaubt doch niemand. 79. Der Müller, denn er hat's dann schwarz auf weiß. 80. Der Weinflasche. 81. Raß. 82. Der Kaffee, weil er sich sehen kann, während der Tee ziehen muß. 83. Die Schnecke. 84. Kockehue. 85. Der Übersetzer. 86. Moses. 87. Der verlobte Bierbrauer. 88. Der Seiler. 89. Man zieht jedem einen Schuh aus. 90. Wenn man jedes Pferd einzeln hineinfährt. 91. Wenn man sich vor Lachen ausschüttet. 92. Scheidewasser. |
|---|--|---|

- | | | |
|--|---|---------------------------------------|
| 93. Schwarz. | 95. Weil man dort mehr Teig dazu nimmt. | 98. In Köln, als „Kölnisches Wasser“. |
| 94. Sie gehen gar nicht hinein, müssen vielmehr hineingegossen werden. | 96. Weil alle auf Vorfahren halten. | 99. Mit T. |
| | 97. Auf der Landkarte. | 100. Mit T. |

[569.] Seite 249.

Zwanzig alte und neue geographische Wortspiele.

- | | | |
|--|--|--|
| 1. Ein Halberstädter. | die Stadt Norden; wer nördlich von dieser Stadt wohnt, dem liegt Norden gegen Süden. | 7. Rain — Nani. |
| 2. In der preussischen Provinz Sachsen, denn dort gibt es ein Ackerleben, Dommerleben, Eisleben, Ermsleben, Moorsleben, Hadmerleben, ein Alt- und Neu-Haldensleben, Oscherleben, Köhleben, Wanzenleben, Wegeleben usw., kurz Leben über Leben. | 5. a. Mannheim, denn hier wird ein starker Likör, das sogenannte „Mannheimer Wasser“ verkauft.
b. Köln, wo man das bekannte „Kölnische Wasser“ herstellt. | 8. Aus Waizen (Weizen).
9. Das Schreckhorn in der Schweiz.
10. Mikromedia (Die Kommedia).
11. Die Theiß (T heiss).
12. In Triest.
13. In der Mur (Rum).
14. Die Eifel.
15. Die Elbe.
16. Basel.
17. Larent.
18. Speier.
19. London (N D).
20. Pest — Djen. |
| 3. Von Schwyz nach Zug in der Schweiz. | 6. Baden, Engen, Erlangen, Effen, Gingen, Gießen, Kofen, Leiden, Münden, Rügen, Siegen, Werden. | |
| 4. In Hannover liegt | | |

[570.] Seite 250.

Verborgene große Namen.

Goethe. Moreau. Wieland. Dante. Alba. Tasso. Mozart. Ander.

[571.] Seite 250.

Was ist das?

- | | | |
|----------------------------------|----------------------|---------------------------------|
| 1. Eine Unterhaltung. | 5. Ein Ohrenschmaus. | 10. Eine Bedeutung. |
| 2. Ein Eingriff in seine Rechte. | 6. Bedachtsamkeit. | 11. Eine Ameise (Eine am Eise). |
| 3. Ein Hauptangriff. | 7. Ein Ohrenbläser. | 12. Auffallend. |
| 4. Eine Lektüre. | 8. Eine Überlegung. | |
| | 9. Ein Windbeutel. | |

[573.] Seite 250.

Wörterbildungen.

1. Strauß. 2. Rätsel. 3. Autograph. 4. Buchstabenrätsel. 5. Morgendämmerung.
6. Nachtigallenlied. 7. Abendsonnenschein. 8. Frühlingsillusion.

[574.] Seite 251.

Man lernt nichts schwerer und verlernt nichts leichter als den Umgang mit Menschen.

[575.] Seite 251.

Gegensätze.

Handschuhfabrikant. Hungertod. Kanzelredner. Hermelinmantel. Moselwein. Lauterbach. Maitrant. Edelweiß. Schwarzdorn. Nete. Myrte. Blutbuche. Landesoberhaupt. Mausoleum. Oberhandelsgericht. Rheingrafenstein. Paradiesvogel. Allerseelentag. Kurzweil. Morgenrot. Philister.

Schneckenhaus-Aufgaben.

[579.] Seite 277.

Aufgabe Nr. 2.

Ohne Stolz sein Glück ertragen,
In dem Unglück nicht verzagen,
Ist des Weisen Ruhm und Pflicht.

Wenn bei tobenden Gewittern
Erde, Meer und Himmel zittern,
Bittert doch der Weise nicht.

Aufgabe Nr. 3. Magisches Trapez.

Alle Menschen müssen sterben.

Aufgabe Nr. 4. Spruchrätsel.

Mehr lesen, als man fassen kann, macht dumm;
Mehr essen, als man verdauen kann, macht krank;
Mehr versprechen, als man leisten kann, macht lächerlich.
Mehr unternehmen, als man ausführen kann, macht verächtlich;
Mehr reden, als man beweisen kann, macht Streit;
Mehr fordern, als man verlangen kann, macht Gefahr.

Landschafts- und Blumenrätsel.

Zwei Landschafts-Aufstöckchen.

Seite 254.

1.

[580.] Kapelle—Eiche—Rose
Nachen—Ente—Ruine.

KERNER.

2.

| | | |
|---------|---|-------|
| Haus | } | HEBE. |
| Eiche | | |
| Brunnen | | |
| Ente | | |

Blumenrätsel.

3.

[581.] Anna. Katharina.

4. Blumenrätsel.



Maria.

Seite 255.

5. Edmund.
6. Arthur.
7. Wilhelm.

8. Ein Rätsel für Damen.

Die Blume hatte keinen Morgentau
auf ihren Blättern.

Seite 256.

9. Großes Blumenrätsel.

Erstes Bukett.

| | |
|-----------------------|--------|
| Iasmin | In |
| Erbse | einem |
| Tulpe | Tal |
| Butterblume | bei |
| Aster | armen |
| Hyazinthe | Hirten |

Zweites Bukett.

| | |
|-------------------------|--------|
| Nelke | In |
| Mohn | einem |
| Leberblümchen | Tal |
| Iris | bei |
| Narzisse | armen |
| Nuß | Hirten |

In einem Tal bei armen Hirten usw.

[582.] Seite 257.

Frühlingsbilder in Schattenriffen.

Der Bildlein sieben sind zu schauen,
 Sie aufzulösen im Gefang,
 Zu einem Ganzen aufzubauen,
 Von vornherein nicht leicht gelang.

Sie heißen:

| | | |
|--|--------------|--|
| Efeu
Klapper
Laube
Ente
Jäger
Storch
Tanne | } F. Kleist. | Als Dichter sang er holde Frühlingslieder. |
| | | Als Held fiel er im Kampfe treu und bieder, |
| | | Noch sterbend wollte Ewald Kleist uns sagen: |
| | | „Der Deutsche liebt des Friedens Ruh' und Segen, |
| | | Wenn aber Ländergier und Ruhmjucht regen |
| | | Despoten stolz zum Kampfe an — |
| | | Stirbt lieber frei der deutsche Mann,
Eh' Ketten er, von Golde auch, mag tragen!“ |

Zwölf musikalische Rätsel.

[583.] S. 258.

- | | | |
|---------------|---|------------------|
| 1. Paganini. | 5. Rhinoceros. | 8. Herder. |
| 2. Beethoven. | 6. Hans fing des Baches
Fische. | 9. Hebel. |
| 3. Bacharach. | 7. Leier und Schwert von
Th. Körner. | 10. Rabner. |
| 4. Eduard. | | 11. Rhythmonika. |
| | | 12. Registratur. |

Rebus oder Bilderrätsel.

[584.] S. 259.

Erstes Blatt.

Drei weibliche Vornamen.

- 1—3. H an A—A mal G—E ließ E)
 (lies Ze).
 Hanna — Amalie — Elise.

4. Deutschland.
 5. Kochinchina-Hühner.
 6. Damaszenen.
 7. Großmama.
 8. Minna.
 9. Franz.
 10. Linz.
 11. Vier Damen.
 12. Faß Hahn Ni (Fasanerie).
 13. C in C in Uti (Cincinnati).
 14. Ge i Ge (Geige).
 15. Schell' in G (Schelling).
 16. Gleiche Schüler, gleiche Kappen.

17. Lachtaube.
 18. Großtanzler.
 19. Geheimrat.
 20. Großtante.
 21. Nachtfalter.

S. 260.

Zweites Blatt.

1. Viel Lärm um nichts.
 2. Kuhreihen.
 3. Casino (Cass' in D).
 4. Träumen Sie, Herr Nachbar?
 5. Neun Ziegen (neunzig R.).
 6. Achte die Treue, sie führe dich.
 7—9. Ostern, Pfingsten, Weihnachten.
 10—15. Homer (Höjmer, Firma=ment (vier m, am NT).
 Nachenpartie (nach n ein paar ti).
 Ober= und Unterbett (Ober bt und unter bt).
 Zweibrücken, Bamberg.

Drei Stammbuchrebus.

16. Christlieb schrieb: Immer recht handeln (Recht Hand Ell'n).
17. Jakobson dagegen: Immer recht handeln (Recht' Hand Ell'n).
18. Würden sind Bürden.

S. 261.

Drittes Blatt.

1. Fisch, Ihre (die Schere).
2. D' Ist Mal (das Thal).
3. Distel Le (die Stelle).
4. An an aß (Ananas).
5. Ein einiges Deutschland.
6. Raßenjammer (Ra zehn j am Meer).
7. Goethe (geht G?).
8. Karoline.
9. Fideles Haus.
10. Hand — Hand — Land — Hand — Land — Sand.

S. 262.

Viertes Blatt.

1. Gut Ding braucht Weile.
2. Die Teilung der Erde. Gedicht von Schiller.
3. Freunde in der Not gehen fünfzig auf ein Lot.
4. Wilhelm.tel (mit demselben Rechte wie man $\frac{3}{4}$ [dreiviertel] spricht, also: Wilhelm Tell.
5. Generalleutnant. (Gene statt Käthe zu lesen.)

S. 263.

Fünftes Blatt.

1. Reiseabenteuer.
2. Organistenstelle.
3. Das kleine Pfefferkorn sieh' für gering nicht an, Versuch es nur und sieh', wie scharf es heißen kann.
4. Ein gutes Beispiel spornt mehr an als viele Worte.

S. 264.

Sechstes Blatt.

1. Wo Spinnengewebe über der Armenbüchse sind, da sind Marmorinden ums Herz.
2. Kommt Zeit, kommt Rat und
3. Nach Regen folgt Sonnenschein.
4. Redwitz — Philippine Welser.

S. 265.

Siebentes Blatt.

1. Malerei und Musik ist in diesem Jahrhundert einheimisch geworden in fast allen Häusern, wo Geist und Bildung herrscht.
2. Treue Untertanen.
3. Bartholomäusnacht.
4. Der Krug geht so lange zum Brunnen, bis er bricht.
5. Danzig.

S. 266.

Achtes Blatt.

1. Das berühmte Kloster Rheinau gehört seit mehreren Jahren als Krankenanstalt dem Staate an.
2. Dieses Buch überflügelt alle seine Vorgänger.
3. Glodentaufe.
4. Ein Strich durch die Rechnung.
5. Brockenberg.
6. August Sonnemanns artistisch-plastischer Salon.
7. Streichinstrument.
8. Predigeramt.
9. Buchbindergefesse.

S. 267.

Neuntes Blatt.

1. Sechs Komponisten.

- | | |
|---------------|-------------|
| 1. Spontini. | 2. Rossini. |
| 3. Paganini. | 4. Bertini. |
| 5. Cherubini. | 6. Bellini. |

2. Sechs Schriftsteller.

- | | |
|--------------|---------------|
| 1. Lessing. | 2. Schücking. |
| 3. Ebeling. | 4. Pfinzing. |
| 5. Flemming. | 6. Häring. |
- Du hast zwei Hände und einen Mund,
Sern es ermessen;
Zweie sind da zur Arbeit
Und einer zum Essen.
Thorwaldsen.

S. 268.

Zehntes Blatt.

Wort und Bild.

Hab' und Gut, das Gefind',
Weib und Kind,
Leib und Seel'
Gott dem Herrn ich befehl';
Alles stell' ich in Gottes Hand
Von nun an bis zum Grabestrand.

Illustrierte Scherze.

Drafelspruch.

[585.] Seite 269.

1.

Der eine: Werden sie wohl kommen, Herr Nachbar (nämlich die Erbsen)?

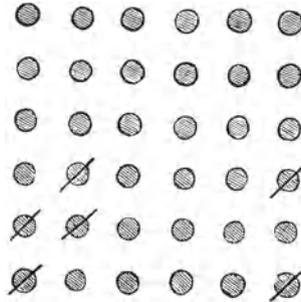
Der andre: Ja, wenn diese (nämlich die Späßen) kommen, so kommen sie nicht (nämlich die Erbsen), und kommen sie nicht (nämlich die Späßen), so kommen sie (natürlich die Erbsen).

Seite 270.

4. Lateinisches Rätsel.

Die Damen sagen's nie gerne, daß sie sehr lieben die Kaffeetasse.

Lösung von Nr. 5.

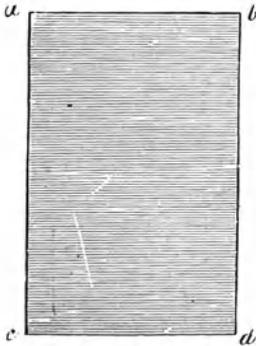


Verwandlungsspiele.

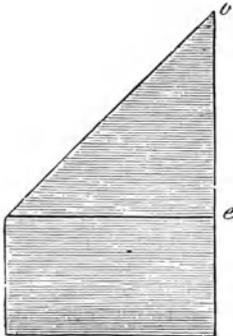
[586.] Seite 271.

1.

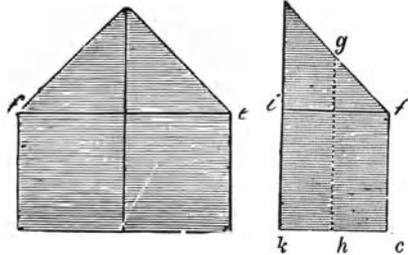
Man schneidet mit der Schere ein Blatt in diese Form:



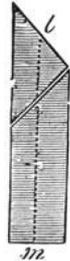
Dann halte man die Ecke a nach e — so haben wir diese Figur:



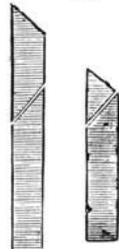
Hierauf bricht man b nach f, so hat man diese Figur: Nun lege man e und f zusammen und f zusammen wie diese Figur:



Man biege nun in g h und lege c auf i k, so erscheint diese Form:

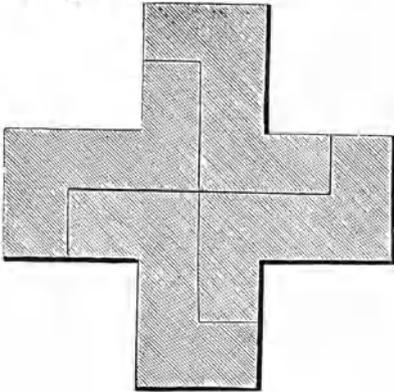


Diese Form durchschneidet man in der Richtung von l nach m. Die zwei Hälften auseinander gelegt, geben das Kreuz mit seinen Teilen.



Seite 271.

2.



3.

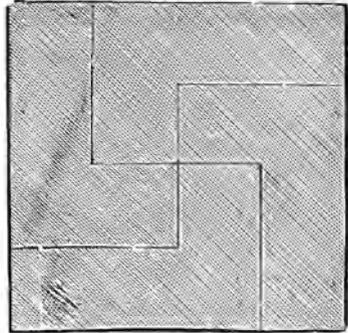


Fig. 1.

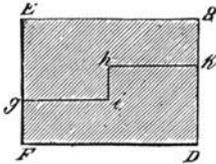
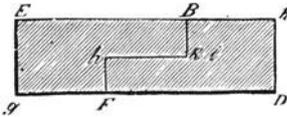


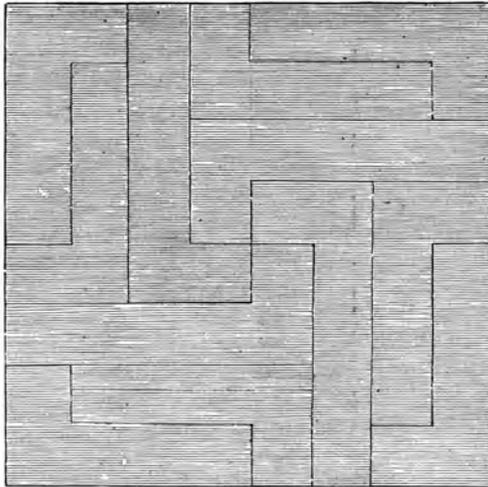
Fig. 2.



4.

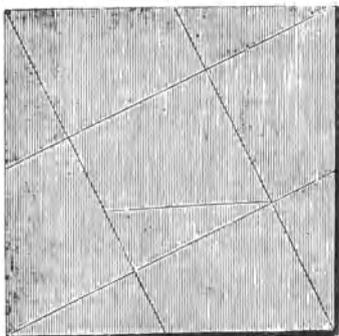
Man schneide gefälligst das Blatt BD E F (Fig. 1) derart, daß g F der dritte Teil von E F, g i aber die Hälfte der ganzen Länge F D ist. Hierauf setze man D F g h i k an B k h so, daß F an h und i an k, wie Fig. 2, zu liegen kommt.

5.

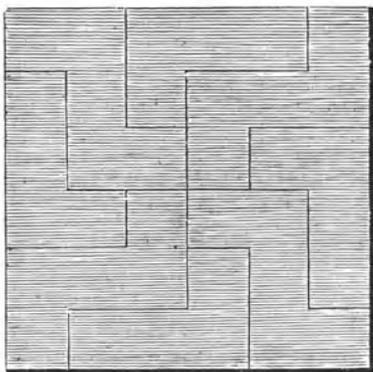


Seite 272.

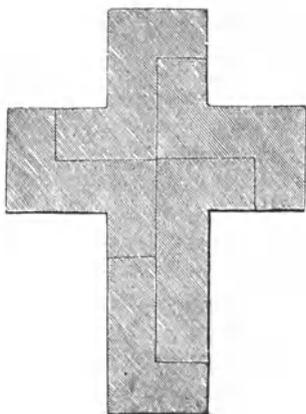
6.



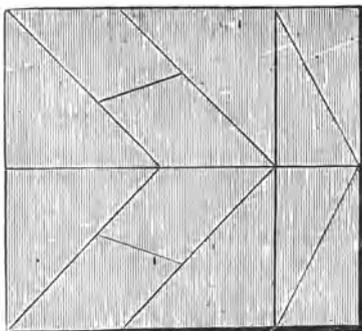
7.



8.



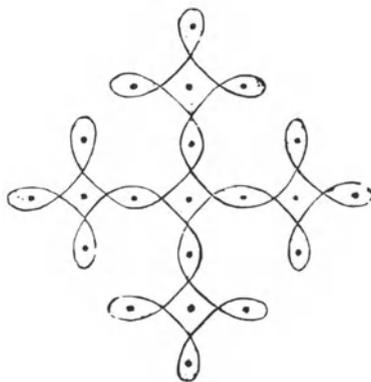
9.



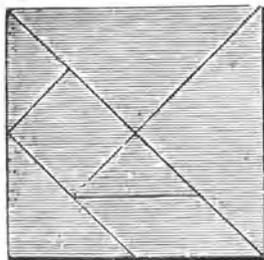
Seite 273.

Ein Kreuz.

10.



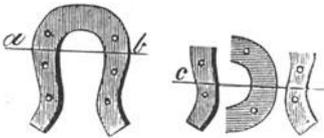
11.



12.

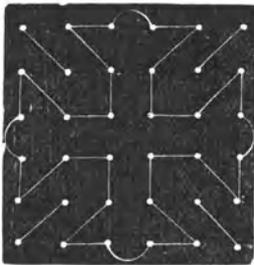


Seite 273. 13.

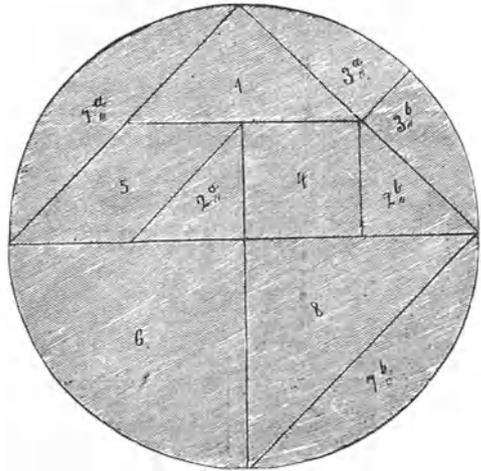


Der erste Schnitt gehe von a nach b; das abgeschnittene Stück lege man zwischen die beiden übrig gebliebenen Enden und führe den zweiten Schnitt zwischen den sechs Nägeln hindurch von c nach d.

14.

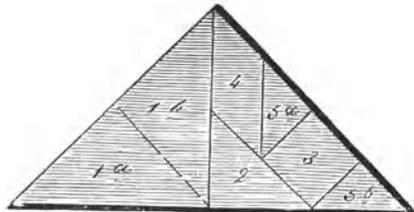


15.

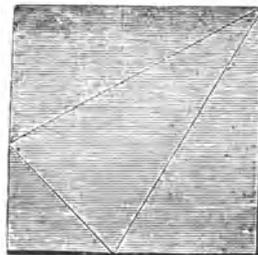


Seite 274.

16.



17.



Hieroglyphenspiele.

Seite 274.

18.



Seite 274.

19.



Seite 275.

20.



Seite 275.

21.

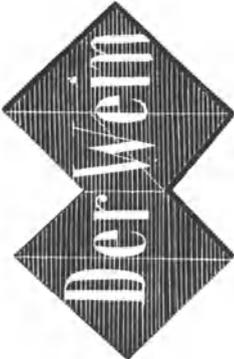


22.



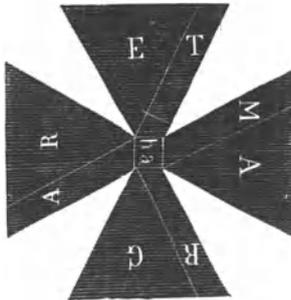
Wer bin ich?

Seite 276. 23.



Seite 276.

24.



25.



Kaleidoskop-Aufgaben.

Seite 277.

26.

Cassel
A g d e
N as r a
O hrdruf f
V echt a
A wa r

Rafael.

27.

W iesbade n
A lepp o
S chöppensted t
H eidelber g
I spaha n
N apol i
G uayaqui l
T erasp o l
O stend e
N iemiro w

Wellington.

Seite 278.

28.

D iana
O xis
R hea
O rpheus
T hemis
H ekate
E os
A pollo

Dorothea.

Seite 278.

29.

W ilsdru f f
O ua r
L andskron a
F alu n
G reenoc k
A dor f
N assa u
G eye r
V ölkermar k t
G aildor f
O els a
T urna u
H elsingfor s
E rfu r t

Frankfurt. — Faust.

Seite 279.

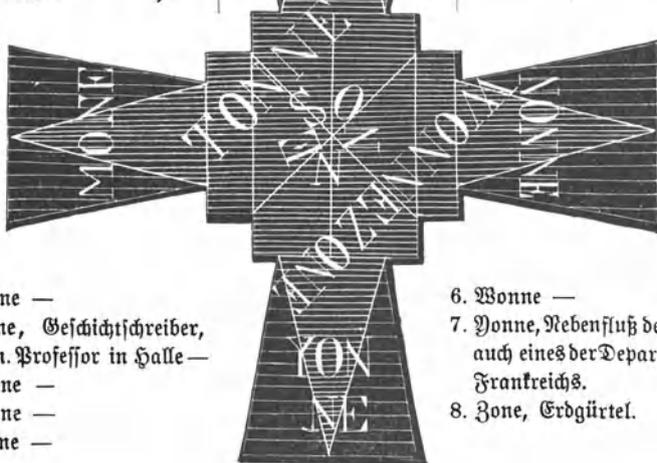
31.

BONNE

30.

F alkirk
H ambat o
A arhu s
V olkmarshe m
H ipp o
U ze s
M ahbu b
B rienn e
O ttweil e r
L iebemüh l
D elh i
T uri n

Kosmos. — Berlin.

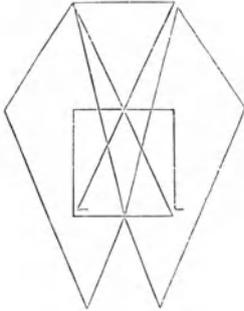
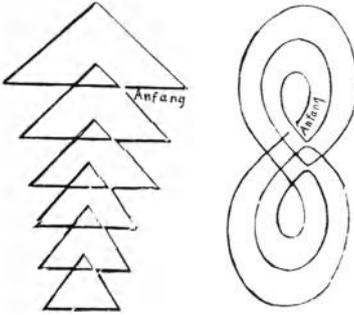


1. Bonne —
2. Nonne, Geschichtschreiber, ehem. Professor in Halle—
3. Nonne —
4. Sonne —
5. Tonne —

6. Bonne —
7. Nonne, Nebenfluß der Seine, auch eines der Departements Frankreichs.
8. Zone, Erdgürtel.

[589.] Seite 282.

Auflösung der Fig. 446—448.



[590.] Seite 283.

Schlacht, Schacht, Schach.



[591.] Raftor und Bollur.

[592.]

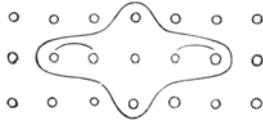
DREI

[593.] Niemand kann zween Herren dienen.

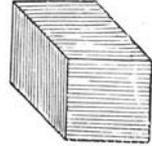
[594.] Theodor — Dorothee.

[595.] Seite 295.

Jeder Teil enthält $3\frac{1}{2}$ Fässer Wein, nämlich:

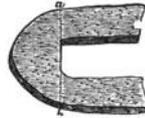


| | | | |
|---|---|---|---|
| | M | M | |
| M | n | n | M |
| M | n | n | M |
| | M | M | |



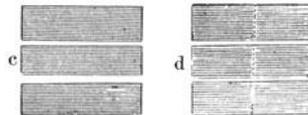
Anna.

(Zu Fig. 455.) Erster Schnitt:
Von a nach b.



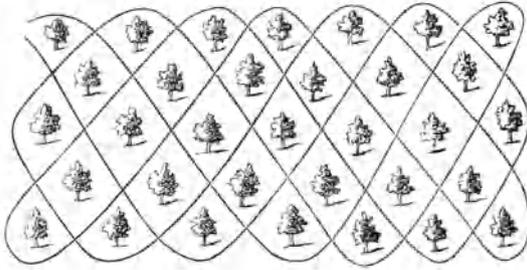
Zweiter Schnitt.

Das abgesechnittene Stück legt man an die beiden anderen, wie bei c, und schneidet



alle drei in der Mitte durch wie bei d.

Seite 284.



Auflösung: Man lege Nr. 4 auf Nr. 1,
 " 7 " " 3,
 " 5 " " 9,
 " 6 " " 2,
 " 8 " " 10.

[596.]

Alphabetische Studien.

1. Fragen.

- | | | |
|-----------------|----------------|----------------------|
| 1. h b (Habe). | 5. l e (Elle). | 9. i d (Idee). |
| 2. s n (Essen). | 6. r d (Erde). | 10. o W (O weh!). |
| 3. b r (Bär). | 7. T (Tee). | 11. LMNT (Elemente). |
| 4. n t (Ente). | 8. l b (Elbe). | 12. n d (Ende). |

[597.] Seite 285.

2. Silben- und Buchstabenverföhung.

| | | | | | | |
|---------|-------|---------|--------|------------|------------|--------|
| Legen. | Rebe. | Gitter. | Beine. | Münster. | Engel. | Neger. |
| Gräte. | Sang. | Amme. | Leſe. | Zahle mit. | Gut' End'. | Wein. |
| Tragen. | Vied. | Seile. | Rot. | Frauen. | Deinem. | |

Lautierübung.

[600.] D und B. (Die Kuh und der Pfau.)

Vereinfachte Wortschreibung.

[601.] P. (P für ſich.) RN. (Bei RN.)

[602.]

Verwandlungen.

- | | | |
|---------------|-----------------|---------------------|
| 1. Rat—Rot. | 3. Tanne—Tonne. | 5. Achſe—Dchſe. |
| 2. Maſt—Moſt. | 4. Raſen—Roſen. | 6. Hamburg—Homburg. |

[603.]

Zwanzig Leſe- und Denkübungen.

- | | | |
|--------------------------|------------------------------|--|
| 1. Saphir (Sa vier). | 6. Paradies (Paar a dies). | 11. Habenichts (H A B nichts). |
| 2. Leiſe kräht der Hahn. | 7. Amerika. | 12. Parmeſantäſe (Paar meſ an Quai See). |
| 3. Neſtſtab. | 8. Ephorie (E vor i). | |
| 4. Pariſ (Pa r i). | 9. Kamel (K am L). | |
| 5. Forellen (Vor LN). | 10. Philomele (viel O mele). | |

- | | | |
|-----------------------------------|------------------------|--------------------------------|
| 13. Vorsteher (Vor
ST r). | 15. Aufseher (AufSeR). | 19. Sächsischer Unter-
tan. |
| 14. Nachkommen (Nach
komm' N). | 16. Tante (T an T). | 20. Sand. |
| | 17. Wachtel. | |
| | 18. Kommandant. | |

Seite 286

Bilderrätsel.

- [604—605.] Pumpe. Krinolinen. Kammerdiener. Kammer.
 [606.] Einen treuen Führer achte (1 N, 3 N, 4 N, 8 E).
 [607.] Geteilter Schmerz ist halber Schmerz, geteilte Freude ist doppelte Freude.

[608.] Vinien[s]chiff (Vinien schief).

[609.] Du^{Re}Xur^I
Le

[610.] Seite 287.

- 1—3. Lampenschirm. Elfenbein. Blumenkorb.
- 4—6. Frankfurt. Mannheim. Ohrring.
- 7—9. Dampfschiffahrtsgesellschaft. — Das Mädchen ißt gern Obst.
- 9—10. Karlsbad ist ein großer Kurort. — Achaffenburg.

Seite 288.

1. Ein Schutzengel bewacht die guten Kinder.
2. Albert und Wilhelm sind von ihren Kameraden beherbergt worden.
3. Die Schweiz ist ein prachtvoll'es Land.
4. Mein Bruder kaufte den zwei Schwestern bunte Bilderbücher.
5. Vorbeerkrantz.

Seite 289.

1. Liebet eure Eltern und seid gefällig gegen Bruder und Schwester.
- 2—3. Die Bauernmädchen pflückten Erdbeeren und bringen sie in Körben nach der Stadt. — Mondfinsternis.
- 4—5. Bethofen (eigentlich Beethoven) gehörte zu den ausgezeichnetsten Musikern seiner Zeit. — Morgenstunde hat Gold im Munde.

Seite 290.

1. Sie brachte Blumen mit und Früchte, gereift auf einer andern Flur, in einem hellern Sonnenlichte, in einer glücklichen Natur.
2. Herder brachte lange Zeit am Hofe der Herzogin Amalie in Weimar zu.
- 3—5. Urahne. Beamte. Bonaparte (Bohn' apart).
6. Es ist nichts so fein gesponnen, es kommt endlich an die Sonnen.

[612.] Seite 293.

Fingersprache.

Dulde und hoffe.

Verlag von Otto Spamer in Leipzig-Neuditz

Spielbuch für Kinder

Unterhaltende und belustigende
Spiele und Beschäftigungen für
Kinder im Alter bis zu acht Jahren
im Zimmer sowie im Freien

von

Ida Bloch

Bearbeitet von A. von Hahn und Frau Anna Dedekind

4. Auflage

Mit 158 Text- und drei Farbenbildern

Geheftet 3 M. Gebunden M. 3.50

Die Pfadfinderin



Offizielles Organ des Pfadfinder-
bundes für junge Mädchen



Herausgeberin:

Frau E. von Hopffgarten

Erscheint als Beilage
zum „Pfadfinder“ und kostet
mit diesem zusammen jährlich M. 2.10

Verlag von Otto Spamer in Leipzig-Neudnitz

Der Weilchenbund

Erlebnisse eines Freundschaftskreises. Erzählungen von
Ernestine Diethoff

Mit 99 Textabbildungen und einem Titelbilde nach Zeichnungen
von Richard Gutschmidt. Gebunden M. 4.50

Edle Frauen der Reformation und der Zeit der Glaubenskämpfe

In Lebens- und Zeitbildern von Ernestine Diethoff

Durchgesehen und mit einem Vorwort begleitet von
Prälat Dr. Karl Zimmermann

3. verbesserte Auflage

Mit 37 Textabbildungen und einem Titelbilde. Fein gebunden 5 M.

Das Buch denkwürdiger Frauen

Lebensbilder und Zeitschilderungen. Festgabe für
Mütter und Töchter von Ida von Düringsfeld

8. Auflage. Mit 12 ganzseitigen Bildnissen. Gebunden 7 M.

Elfenreigen

Deutsche und nordische Märchen aus dem Reiche der
Riesen und Zwerge, der Elfen, Nixen und Kobolde.

Der Jugend gewidmet von Billamaria

8. Aufl. Mit Bilderschmuck von Ludwig Koch-Sanau. Geb. 7 M.

Verlag von Otto Spamer in Leipzig-Neuditz

Kinderlieder

Für Eltern und Kinder, für Schule und Haus
von Frida Schanz

2. Auflage. Geheftet M. 1.80, gebunden M. 2.50

Diese reiche Sammlung von Kinderliedern und Kindergedichten — fast 200 — wendet sich an alle, die Kinder lieb und sich mit Kindern zu beschäftigen haben. Selten ist etwas so Gutes in so reicher Fülle für Mutter und Kind geboten worden. Frida Schanz ist Dichterin. Unsere geliebteste Dichterin. Jedes dieser reizenden Gedichte, unter denen wahre Edelsteine sind, bezeugt das tief.

Mit sechzehn Jahren

Luftige Mädchengeschichten von Frida Schanz
Gebunden 4 M.

Wachsende Kräfte

Sechs Erzählungen von Frida Schanz und Luise Köppen
Elegant gebunden 4 M.

Inhalt: Im Waldbause / Die Schildkröte / Das Sorgenkind / Reid / Ihr erster Hofball / Antlebenswürdig.

Junges Blut

Drei Mädchengeschichten von Frida Schanz
4. Auflage. Fein gebunden 4 M.

Maiwuchs

Vier Mädchengeschichten von Frida Schanz
2. Auflage. Fein gebunden 4 M.

Morgenrot

Vier Mädchengeschichten von Frida Schanz
2. Auflage. Fein gebunden 4 M.

Additional material from *Illustriertes Spielbuch für Mädchen*,
ISBN 978-3-662-33556-7, is available at <http://extras.springer.com>

