



Illustriertes

# Spielbuch für Mädchen



**EXTRA**  
MATERIALS  
[extras.springer.com](http://extras.springer.com)

Springer-Verlag Berlin  
Heidelberg GmbH

Sechste Auflage

Inhalt  
der  
Kinderstube.



Erstes, zweites  
und  
drittes Bändchen.

**Was man seinen Kindern erzählt, wenn sie 2 bis 5 Jahr alt sind.**

Kleine Geschichten, Gedichtchen und Räthsel. Von **Ernst Lausch**. Dritte Auflage. Mit 54 Text-Abbildungen und drei Buntbildern. In prächtig ausgestattetem Umschlag gebunden 2 Mark = 20 Egr.

I. Abtheilung:

**50 Geschichten und Gedichtchen für Kinder von 2 bis 5 Jahren.**

Inhalt: 1. Vom kleinen Lieschen. 2. Gute Nacht, Püppchen. 3. Von den Goldfischchen. 4. Kind und Ferklein. 5. Vom Miese-Rätschen. 6. Vom Bau-Bau-Günderl. 7. Vom Piepmäcker. 8. Von den Schweinchen. 9. Von der Kuh-Kuh. 10. Vom Kätschen. 11. Von den Erntehühnern. 12. Der Affe. 13. Von den Wal-Euten. 14. Von den Gänzen. 15. Vom Pfauhahn. 16. Von den Kindern und den Blumen. 17. Vom Schmutzfrüden und vom schmutzen Häschen. 18. Vom Gude-Licht. 19. Das wohlthätige Lieschen. 20. Vom Vogelneß. 21. Vom Fuchs und Naben. 22. Vom Lämmergeier (mit Buntbild). 23. Vom Reiterpferdchen. 24. Vom Häschen. 25. Sprüchlein. 26. Die Sparbüchse. 27. Vom Bäckchen. 28. Vom guten Schächchen. 29. Vom Mäuschen. 30. Räthsel. 31. Vom Füschen. 32. Was die Dinge sind. 33. Vom den Quakfröschen. 34. Vom Monde. 35. Vorichtig. 36. Vom Jäger und den Piepmäcker. 37. Der Tanzbär. 38. Vom armen Manne. 39. Trommel und Sadel. 40. Vom grauen Mädchen. 41. Vom Sperling und Pferdchen. 42. Die Knaben mit den Böden. 43. Vom Fischen. 44. Der Schwan. 45. Vom Knecht Ruprecht. 46. Vom Reitermännchen. 47. Die Notzsche-Kuh. 48. Von den Puppen und den Püppchen. 49. Vom lieben Gott. 50. Gott der Schöpfer.

II. Abtheilung:

**50 Gedichtchen, Räthsel und Gebete zum Auswendiglernen.**

Inhalt: 1. Frühlings Einzug. 2. Das Kindlein spielt mit Sand. 3. Aufst. 4. Die Sterne und der Mond. 5. Frühlingsgäste. 6. Der kleine Kettenhieb. 7. Die ersten Schritte. 8. Osterer. 9. Matthe. 10. Blauer Himmel. 11. Im Sommer (mit Buntbild). 12. Käferlein. 13. Kindeswünsche. 14. Der Hahn. 15. Bäckchen geht in der Stadt herum. 16. Mein Spigchen. 17. Ein Waldbärchen. 18. Kind und Fliege. 19. Jahn fragen. 20. Häschen. 21. Die Glode. 22. Winters Ankunft. 23. Denkspruch. 24. Der Winter kommt (mit Buntbild). 25. Bitte an den Weihnachtsmann. 26. Kind und Mond. 27. Mutter und Kind. 28. Spielkameraden. 29. Noch ein Denkspruch. Beim Spiel. 30. Bähkreime. 31. Wall-Liedchen. 32. Schaufel-Liedchen. 33. Kretzel-Spiel. 34. Blinde-Kuh. 35. Sprüchwort. 36. Die fünf Finger. 37. Wie die Dinge aussehen. 38—44. Räthsel. 45. Morgenliedchen. 46. Abendliedchen. Gebete. 47. Am Morgen. 48. Vor Tages. 49. Am Abend. 50. Allgemeines Gebet.

**Hundert kleine Erzählungen, Gedichte und Verschen für Kinder von 4 bis 6 Jahren.**

In vierter Auflage gänzlich umgearbeitet von **Ernst Lausch**. Mit 60 Text-Abbildungen und zwei Buntbildern. In prächtig ausgestattetem Umschlag gebunden 2 Mark = 20 Egr.

Inhalt: 1. Morgengebete. 2. Morgenliedchen. 3. Von einem Kinde, das sich nicht gern waschen ließ. 4. Das Waschen. 5. Von dem unreinlichen Menschen und dem reinlichen Täuochen. 6. Das Haarabschneiden. 7. Von dem zerbrochenen Glase. 8. Das Gartenhaus. 9. Die Maus und die Falle. 10. Der Bestrafte Räucher. 11. Der Knabe im Walde. 12. Frühlings Einzug. 13. Kind und Ruthe. 14. Von der Erbe in der Nase. 15. Der kleine Gernegroß. 16. Von dem kleinen Nimmerjatt. 17. Mein Brüderchen. 18. Mein Schwesterchen. 19. Paul, der kleine Griesgram. 20. Der gute Bruder. 21. Die Hausfrau und der Pudel. 22. Die geöffneten Kellen. 23. Der Uhu. 24. Wie die kleine Sophie immer Nadeln in den Mund nimmt. 25. Der Affe. 26. Das unthwillinge Lämmchen. 27. Der Hund und der Stett. 28. Von dem Mädchen mit der Schere. 29. Der unvorsichtige Anton. 30. Eichhörnchen. 31. Der blinde Mann. 32. Reinhold, der kleine Kletterer. 33. Die Steinwerfer. 34. Die ersten Hosen. 35. Naschen. 36. Die kleine Köchin. 37. Der Offenthrer. 38. Kind und Licht. 39. Das Fischen. 40. Im Herbst (mit Buntbild). 41. Wo sind alle die Blumen hin. 42. Kind und Dien. 43. Schneemann. 44. Die Kunst des Winters. 45. Räthsel. 46. Vom Knecht Ruprecht. 47. Das weiße Seppchen in der Küche. 48. Die Sternthaler (mit Buntbild). 49. Der mildeige Ernst. 50. Das wohlthätige Kind. 51. Das gahne Täuochen. 52. Der Nabe als Bettelmann. 53. Das Brot im Weg. 54. Der kleine Lügner. 55. Wahrheit. 56. Dieb und Hund. 57. Der Lügner Klaus. 58. Wie Märchen immer fremde Sachen mit nach Hause bringt. 59. Der kleine Dieb. 60. Das ehrliche Sonntagskind. 61. Die Glode und das Kätschen. 62. Sperling ist hungrig. 63. Hühnchen wird krank. 64. Räthsel. 65. Kind und Kätschen. 66. Der Laubfrosch. 67. Der frohe Jakob. 68. Fliegenquäler Oskar. 69. Das ungehorsame Häschen. 70. Menschen und die Kage. 71. Der Bär als Tanzmeister. 72. Der Thierchen Kleid. 73. Bärentanz. 74. Der Thiere Nahrung und Freuden. 75. Der Knabe und der Käfer. 76. Thierquälerci. 77. Nur gute Spielgenossen. 78. Liedchen auf dem Stedensperd. 79. Der Hitt um die Welt. 80. Zum Märchiren. 81. Die kleinen Rekruten. 82. Das Büchchen als Soldat. 83. Was ein Reitermann haben muß. 84. Die kleinen Müßiggänger. 85. Tafel, Stift und Schwamm. 86. Karl und Bertha. 87. Die fünf Finger. 88. Räthsel. 89. Die Biene. 90. Menschen. ... Wunsch des Büchchens. 92. Was ich habe. 93. Der gute Vater im Himmel. 94. Das Christuskind. 95. Mein Bettlein. 96. Walt' Gott. 97. Guter Vater im Himmel, du. 98. Abendliedchen. 99. Abendgebete. 100. Gott und seine Englein wagen.

M. Leske,  
Illustriertes Spielbuch für Mädchen.

Sechste Auflage.

---

Das

# Illustrierte goldne Kinderbuch.

Mit

vielen Tonbildern, zahlreichen in den Text gedruckten Abbildungen,  
kolorirten Bildern, Karten zc.

---

Dritte Gruppe.

Spiele und Beschäftigungen für die Jugend.

III.

---

Illustriertes

Spielbuch für Mädchen.

Von

Marie Leske.

Sechste verbesserte Auflage.

---

Mit vielen Hundert in den Text gedruckten Illustrationen und Tonbildern.

---

Springer-Verlag Berlin Heidelberg GmbH

---

1877.



**Spielbuch für Mädchen. Titelbild.**

**Verlag von Otto Spamer in Leipzig.**

Illustriertes  
**Spielbuch für Mädchen.**

**1500**

unterhaltende und anregende Belustigungen, Spiele und Beschäftigungen  
für Körper und Geist,  
im  
**Freien sowie im Zimmer.**

—••••—  
Nebst einem Anhang:

**500**

**Allerlei Kurzweil und kurzweiliges Allerlei**  
für  
**Jung und Alt.**

Zur gefelligen Unterhaltung an langen Winterabenden.

—  
Von

**Marie Leske.**



**Sechste, durchgesehene und vermehrte Auflage.**

Mit über 500 Text-Abbildungen, vier Baudruckbildern, einem Schnittmusterbogen in Pappe  
sowie einem Titelbilde.

~~~~~  
**Springer-Verlag Berlin Heidelberg GmbH**

—  
1877.

Das kleinste Jüngferchen 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 Beinen 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 sieht 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 Schiefer.

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

ISBN 978-3-662-33555-0

ISBN 978-3-662-33953-4 (eBook)

DOI 10.1007/978-3-662-33953-4

Softcover reprint of the hardcover 6th edition 1877

Verlagshandlung und Autor behalten sich das Recht der Uebersetzung vor.

## Vorwort

### zur sechsten Auflage.

Für Mädchen ist ein Wechsel von Spiel und Arbeit eben so unabweisbares Bedürfniß, wie für die kräftigeren Knaben. Es ist wichtige Aufgabe der Eltern und Erzieher, das richtige Verhältniß zwischen beiden 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 gefessen und andere Geistesarbeit vollbracht, sollte am Nachmittag auch mit seiner Puppe oder im Freien spielen dürfen. Wozu eine Menge eingepropftes Wissen für unsere weibliche Jugend? Wozu jenes Uebermaß im Hinblick auf die Stellung, die sie 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 Gemüth: dies sind gar herrliche Dinge, welche weit sicherer häusliches Wohlbefinden gründen und fördern.

Deshalb, liebende Eltern, laßt 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 vorn herein 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 Berufs 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 liebe Kind die Jugendjahre verspielt und, ohne für irgend Etwas eine besondere Befähigung zu verrathen, zur Jungfrau heranblüht, zeigt sich bei einem anderen unverkennbar und schon



zeitig, für welchen Beruf es geboren. 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 Orange ein Fingerzeig liegt, welcher darauf hindeutet, daß euer sinniges Kind zur Erzieherin befähigter ist als zur Wirthschafterin.

Nur vor dem anstrengenden Uebermaße, dem zwingenden Drängen zum Lernen möchte ich gewarnt haben. Lieber ein natürliches, blühendes, kräftiges junges Mädchen, das meinethwegen nur kochen und den Haushalt besorgen kann, als eine nervöse, blasse, 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!

Den rechten lebendigen Sinn für das frische Leben mitbilden helfen, den Eltern bei vernünftiger Beschäftigung ihrer Lieblinge an die Hand gehen, die Kleinen und die Großen fröhlich anregen, — dies ist der Zweck meines Spielbuches.

Daß dasselbe schon die sechste Auflage erlebt und zu einem Liebling der deutschen Mädchenwelt geworden, verdankt es wol hauptsächlich dem Umstande, daß es nicht nur mit liebevoller Sorgfalt verfaßt, sondern auch von Auflage zu Auflage vermehrt und verbessert worden ist.

Diesmal wurde der Inhalt mit verschiedenen Räthseln und Scherzspielen bereichert; ferner ist ein neuer Schnittmusterbogen beigegeben und ein Abschnitt über Aquarien hinzugefügt worden.

Allen, die mir beim jedesmaligen Erscheinen des Werkchens mit Rath und That beigestanden, die mich ermuntert und gefördert haben, sei hiermit freundlich Dank gesagt!

Und so ziehe hinaus, du mein Büchlein! Erfreue Alt und Jung und lege Zeugniß ab vom redlichen Streben

**der Verfasserin.**

# Inhaltsverzeichnis.

Da man am Schlusse des Buches ein alphabetisch geordnetes Sachregister finden wird, so begnügen wir uns, hier nur eine allgemeine Uebersicht vom Inhalt des ganzen Buches zu geben.

## I.

### Spiele und Belustigungen im Zimmer.

|                                                                                                                                     | Seite | Nummer    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----------|
| Weibliche Handarbeiten: Flechten, Stricken, Spinnen, Sticken, Knüpfen, Häkeln, der kleine Putzladen u. a. (93 verschiedene Nummern) | 3     | 1 — 92    |
| Puppenspiele (67 Spiele)                                                                                                            | 37    | 93 — 159  |
| Spiele mit dem kleinen Schwesterchen (22 verschiedene)                                                                              | 60    | 160 — 181 |
| Allerlei Spiele mit Papier und Papierarbeiten (34 verschiedene Spiele)                                                              | 65    | 182 — 215 |
| Papparbeiten (23 Anweisungen)                                                                                                       | 77    | 216 — 238 |
| Fadenkünste (14 Arten)                                                                                                              | 85    | 239 — 252 |
| Zeichnen und Malen (17 Anweisungen)                                                                                                 | 89    | 253 — 269 |
| Handschatten (18 verschiedene Arten)                                                                                                | 96    | 270 — 272 |
| Puppen- und Kindertheater                                                                                                           | 102   | 273       |
| Die kleine Köchin (mit 102 Kochrezepten)                                                                                            | 105   | 274 — 386 |
| Brettspiele: Lotto, Domino, Dame, Buff (16 verschiedene Spiele)                                                                     | 129   | 387 — 402 |
| Physikalische Belustigungen (29 Kunststücke)                                                                                        | 137   | 403 — 431 |
| Gesellschafts- und Pfänderspiele (52 verschiedene)                                                                                  | 145   | 432 — 583 |
| Scherzhafte Orakelsprüche (249 verschiedene)                                                                                        | 183   | 584 — 833 |
| Sprüchwörter zum Aufführen von Pantomimen und für andere Gesellschaftsspiele (100 verschiedene)                                     | 190   | 834 — 933 |
| Räthsel, Charaden, Sprachscherze und Verirrspiele (383 verschiedene)                                                                | 193   | 934—1316  |
| Auflösungen zu den Räthseln zc.                                                                                                     | 232   | 934—1269  |

## II.

### Spiele und Belustigungen im Freien.

|                                                                                                 |     |           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----------|
| Bewegungsspiele im Freien (71 verschiedene)                                                     | 239 | 1317—1387 |
| Ballspiele (19 Arten)                                                                           | 263 | 1388—1406 |
| Die kleine Gärtnerin. Die Pflege der Zimmergewächse. Allerlei Blumenkünste. (37 Unterweisungen) | 271 | 1407—1433 |
| Singvögel und Hausthiere                                                                        | 284 | 1434—1438 |
| Turn- und Bewegungsspiele für Mädchen (51 Anleitungen)                                          | 293 | 1439—1488 |
| Schlittschuhlaufen                                                                              | 309 | 1489—1500 |

## Anhang.

## Allerlei Kurzweil und kurzweiliges Allerlei für Jung und Alt.

|                                                                                             | Seite   | Nummer       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------------|
| Autographische Aufgaben 1—6. . . . .                                                        | 315     | 1 — 6        |
| Autographische Köffelsprung-Aufgaben . . . . .                                              | 317     | 7            |
| Curiosität. . . . .                                                                         | 317     | 8            |
| Damenspiele A. Dame-Aufgaben 1—6 . . . . .                                                  | 318     | 9 — 14       |
| Schlagdame . . . . .                                                                        | 319     | 15           |
| B. Domino-Aufgaben 1—7 . . . . .                                                            | 320     | 16 — 22      |
| C. Mühlenspiel-Aufgaben 1—3 . . . . .                                                       | 322     | 23 — 25      |
| Geheimschrift. Verfahren. Aufgabe 1—4 . . . . .                                             | 323     | 26 — 29      |
| <b>Mathematische Scherze, Aufgaben und Kurzweil.</b>                                        |         |              |
| Ein Duzend interessanter Zahlenwunder . . . . .                                             | 325     | 30 — 44      |
| Achtundvierzig mathematische Unterhaltungen und Rechenscherze. . . . .                      | 332     | 45 — 91      |
| Ein Räthsel . . . . .                                                                       | 338     | 92           |
| Physiognomische Aufgaben A—C . . . . .                                                      | 338     | 93 — 94      |
| Pantomimische Darstellungen. 1. 2. . . . .                                                  | 340     | 95—100       |
| Räthelscherze, Sprachscherze, scherzhafte Fragen, Wörterverkehungen, Wortbildungen u. s. w. |         |              |
| Einhundert scherzhafte Räthselfragen . . . . .                                              | 341     | 101—200      |
| Zwanzig geographische Wortspiele . . . . .                                                  | 344     | 201—220      |
| Verborgene große Namen . . . . .                                                            | 345     | 221—228      |
| Zweiundfünfzig kleinere und größere Räthelscherze. . . . .                                  | 345     | 229—267      |
| Wortverkehungen . . . . .                                                                   | 352     | 268—271      |
| Sprichwörterbildung und Wortspiele . . . . .                                                | 352     | 272—289      |
| Gegensätze bilden. . . . .                                                                  | 354     | 311—314      |
| Schneckenhaus-Aufgaben 1—4 . . . . .                                                        | 354     | 311—314      |
| Landschafts- und Blumenräthsel 1—10. . . . .                                                | 356     | 315—325      |
| Musikalische Räthsel 1—12. . . . .                                                          | 360     | 326—337      |
| Rebus oder Bilderräthsel. Blatt I—X. Hundertundvierzehn Scherze auf<br>zehn Blatt . . . . . | 361     | 338—427      |
| Köffelsprung-Aufgaben 1—5. . . . .                                                          | 371     | 428—434      |
| Scherze, illustrierte, 1—8 . . . . .                                                        | 373     | 435—446      |
| Verwandlungsspiele. Blatt I—X. 38 Nummern auf neun Blatt . . . . .                          | 375     | 447—484      |
| Verirkünste 1—8 . . . . .                                                                   | 384     | 485—500      |
| Auflösungen zu sämtlichen Aufgaben des Anhangs . . . . .                                    | 387 ff. | zu Nr. 1—500 |

**Die dem Buche beigegebenen Tafeln sind folgendermaßen einzuheften :**

|                                                                                                |         |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Tafel I, Flechtmuster. . . . .                                                                 | Seite 4 |
| Tafel II, Stüdmuster, und Tafel III, Muster englischer und französischer<br>Stiderei . . . . . | 13      |
| Tafel IV, Muster zu Filetstrickereien . . . . .                                                | 16      |
| Nebst einer Beilage, enthaltend Schnittmuster zu Puppenkleidern.                               |         |



Spiele und  
Beschäftigungen

im Zimmer.



## Weibliche Handarbeiten,

insoweit sie zu Spielen und zu angenehmer Unterhaltung dienen.

### I. Flechtarbeiten.

[1.] **E**s 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 zu nächstem 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 u. s. w. Will auch etwa die erste Arbeit nicht sofort gelingen, so wird doch die zweite schon besser werden.

[2.] Von Werkzeugen sind ein Messer (Sähere), ein Lineal und die Flecht-  
nadel erforderlich. Letztere könnt ihr euch leicht selbst aus Holz verfertigen.

Sie ähnelt einer Spicdnadel, denn sie hat am Ende einen Spalt, in welchen der Flechtstreifen eingeklemmt wird. Bevor nun das Flechten beginnen kann, sind noch zwei einfache Vorrichtungen nöthig. 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 den 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 Akkuratessse erhält. Zuletzt klebt man die Enden der Flechtstreifen auf den Rand des Flechtblattes auf.

Fig. 2.



Fig. 3.

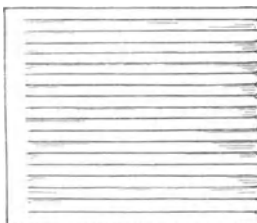


Fig. 4.

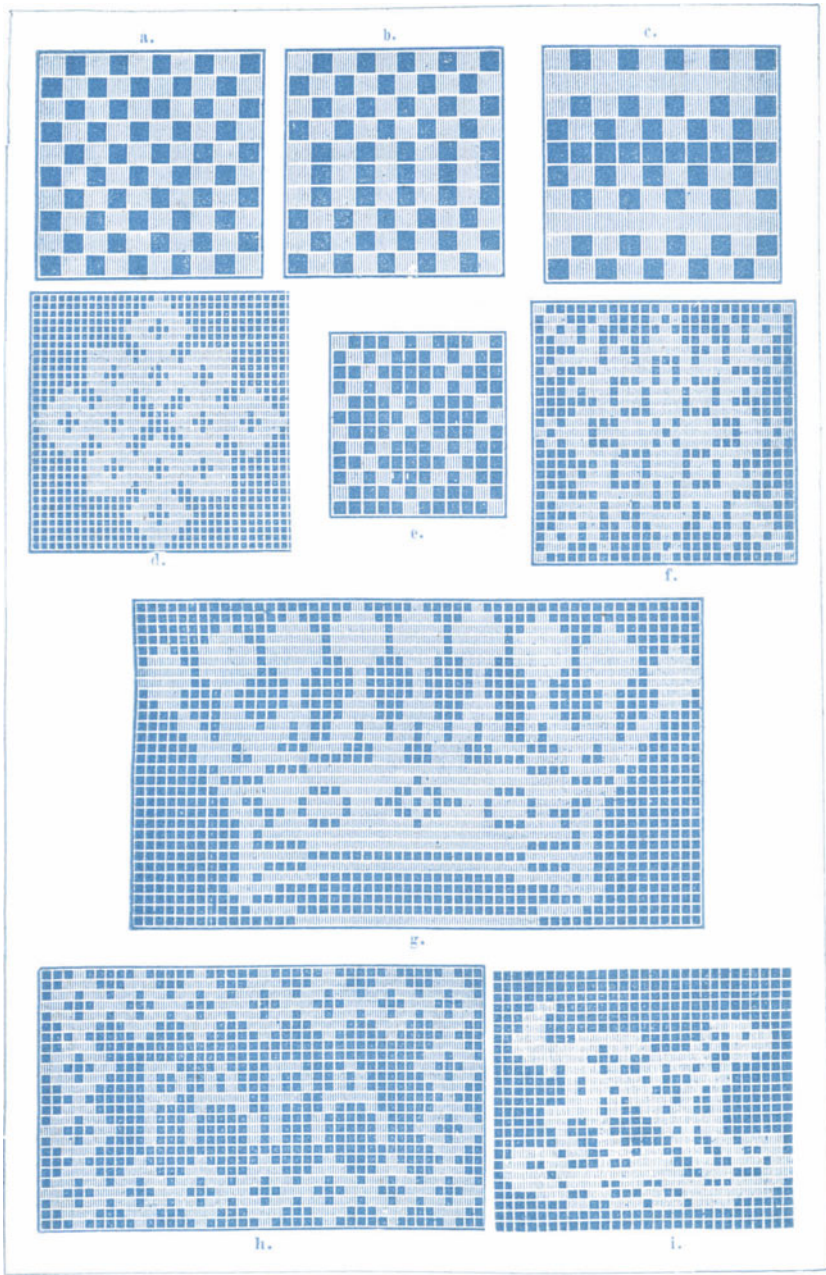
Fig. 2 Flechtnadel. Fig. 3 Flechtblatt; die Einien bezeichnen die durchgeschnittenen Stellen. Fig. 4 Flechtstreifen.

[3—8.] Auf den Abbildungen Tafel I geben wir unseren kleinen Freundinnen einige Musterchen, nach denen sie bequem flechten können. Ich würde euch rathen, Tafel I a mit schwarzem und weißem Papier, Tafel I b mit weißem und blauem, Tafel I c mit feuerrothem und grauem,

Tafel I d mit königsblauem und hellgelbem, Tafel I e mit rothem und goldenem, Tafel I f mit braunem und Silberpapier zu machen. Wenn ihr die Arbeit sauber vollendet habt und sie eurer Mama vorlegt, wird sie sicher große Freude daran haben und euch loben.

[9.] Später könnt ihr auch schwerere Muster probiren, z. B. einen Hund, ein Haus, eine Blume, einen Stern mit Verzierungen, einen Parketfußboden, 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 neben einander aussehen. So sieht es z. B. nicht hübsch aus, wenn Blau und Grün zusammengeflochten werden; eben so wenig nehmen sich Roth und Blau gut aus, dagegen eignet sich Orange ganz gut zu Blau. Grau paßt ziemlich zu allen übrigen Farben.

[10.] 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.



Taf. I. Flechtmuster.

Zu M. Leske's Spielbuch für Mädchen.

Leipzig, Verlag von Otto Spamer.

## II. Strickarbeiten.

[11.] 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, so zu sagen, 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 näher betrachten.

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

Zu einer glatten Stickerei — 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 Stickereien, Bändern und ähnlichen Arbeiten, Nadeln mit Knöpfen vorzuziehen sind, damit die Maschen nicht am Ende der Nadel herauschlüpfen.



Fig. 5. Arbeitskörbchen und Nadelscheiden.

[12.] „Strickhörschen“ oder Nadelscheiden 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.

[13.] 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 — Geldbörsen u. s. w. — dicke Strickseide. Beim Wickeln der Wolle gebe man Acht, daß man dies locker thue, da festes Wickeln die Wolle sehr verdirbt.

[14.] Ein kleines rundes Körbchen ist überaus bequem — und wol ebenso zierlich — zur Aufbewahrung der angefangenen Strickarbeit.



Wenn man „Muster“ stricken will, muß man in den verschiedenen Bezeichnungen der Maschen bekannt sein, und hierzu wäre folgende Erklärung dienlich:

[15.] an. heißt „anschlagen“.

[16.] r. rechte oder glatte Masche.

[17.] 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.

[18.] ver dr. verdrehen oder schränken. Solche verdrehte Maschen werden gebildet, indem man hinten in die Masche sticht, so daß die einzusteckende Nadel immer hinter der andern und der Faden hinter beiden Nadeln zurückbleibt; dann schlägt man den Faden um die Nadel und zieht letztere heraus.

[19.] l. ver dr. links verdrehen, geschieht, indem man die Masche vorher in die geschränkte Lage bringt, ehe man sie links strickt.

[20.] a u f. aufschlagen oder Löcher bilden, heißt den Faden einfach über die Nadel legen.

[21.] d. a u f. doppelt aufschlagen, heißt den Faden wie oben zweimal über die Nadel legen, wobei zu beobachten ist, daß beim Darüberstricken nicht glatt fortgestrickt 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 u. s. w. gestrickt werden.

[22.] 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.

[23.] z u. zusammen, d. h. zwei, drei und mehrere Maschen zusammenstricken und die gerade vorher abgehobene Masche darüberziehen.

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

[25.] 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.

[26.] ü. überwerfen, d. h. eine Masche abnehmen oder hineinstecken, als ob man stricken wollte, aber das Fädchen hinten herüberlaufen 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 auch mehrere Maschen abgenommen oder übergeworfen 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.

[27.]

**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 Figur 6.)

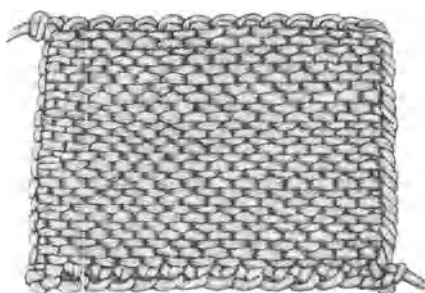


Fig. 6. Glattes Strumpfbandmuster.

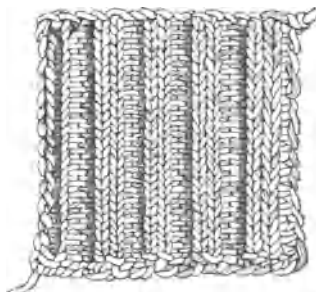


Fig. 7. Das elastische Muster.

[28.]

**Das elastische Muster.**

Dieses wird, weil es die Eigenschaft hat, sich auszudehnen und sich von selbst wieder zusammenzuziehen, meistens für den oberen Rand der Strümpfe oder den vorderen Rand der Ärmel an Wämschen, für Pulswärmer u. s. w. 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 über einander stehen und fortlaufende Leisten bilden. (Siehe Fig. 7.)

[29.]

**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.

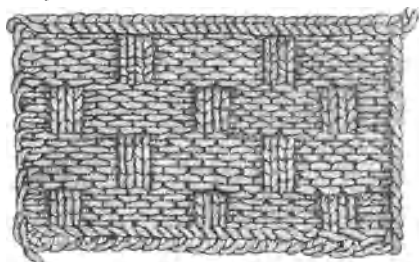


Fig. 8. Das Korbmuster.

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

Nachdem ihr diese Mütterchen kennen gelernt habt, mögt ihr zu schwierigeren übergehen. Ihr werdet dann so ziemlich die verschiedenen Bezeichnungen inne haben 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

[30.] „Fleißknäuel“. Sie weiß schon, was das für ein Ding ist, und macht ihrem artigen Töchterchen gewiß gern eine kleine Freude damit.



Fig. 9. Puppenstrumpf.

[31.] Erst wenn ihr unter Anleitung der älteren Schwester einen mit grober Baumwolle gestrickten Strumpf vollendet habt, könnt ihr auch euere Geschicklichkeit an „Puppenstrümpfchen“ versuchen, welche schwieriger zu stricken sind, da man ganz feine Baumwolle und die feinsten Nadeln dazu nimmt. Im Uebrigen werden sie in den nämlichen Größenverhältnissen wie die „Menschenstrümpfe“ gearbeitet, aber natürlich „in verjüngtem Maßstabe“, d. h. unendlich viel kleiner, so daß sie eben euern 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 fahrt in denselben Verhältnissen mit der Arbeit weiter fort. — Die Ferse wird gar nicht selten mit doppeitem Faden gestrickt, damit sie besser und dauerhafter werde. Manche Leute stricken den Namen in die Strümpfe, statt ihn mit rothem Garn hineinzuzichnen. In einem wohlgeordneten Puppen-Kleiderschranke muß für jedes Puppenkind wenigstens ein Duzend weiße Baumwoll- und ein halbes Duzend feine Wollstrümpfchen liegen.

[32.] Wenn mehrere Mädchen beisammen sitzen, können sie um die Wette stricken, z. B. „den Hasen jagen.“ Sie zählen dann laut die Nadeln, welche sie gestrickt haben. Malchen hat die erste Nadel fertig und ruft „Eins!“ Hierauf bringt Luisechen 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 Uebrigen zu erreichen suchen. Ist ihr dies gelungen, so beginnt das Spiel von vorn. — Da gilt's schnell stricken!

### III. Das Spinnen.

[33.] „Die Zeit ist hin, da Berta spann!“ sagen die Leute. Wißt ihr, wer diese Berta war, die am Spinnrocken saß? Es war die oberste Göttin der alten Deutschen, die Frau des Gottes Wodan, der von unsern Urahnen als Herr des Himmels verehrt wurde, ehe ihnen die Missionare das Christenthum verkündigten. Damals dachten sich die alten Deutschen selbst die höchste Göttin des Himmels mit derjenigen Arbeit beschäftigt, die für jede Frau als die ehrenfeste 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 gewebt und gesponnen hatten. Während des Winters kamen dann die Frauen an den langen Abenden zusammen und setzten sich mit den schnurrenden Rädern rings um das lobernde Holzfeuer des Kamins, und Diejenige, welche es am besten verstand, erzählte Märchen oder andere Geschichten: von Frau Holle, welche eben auch die Göttin Verta, die Holde und Prächtige ist, von den Wichteln und Heinzelmännchen, von Schneewittchen und Rosenroth und vielerlei Anderes; 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 muthiger Prinz das schlummernde Königskind erlöste. Sie wußten eben so schön zu erzählen wie geschickt zu spinnen.



Fig. 10. Spinnstube.

Spinne, Mägdlein, spinne,      So wachsen dir die gold'nen Haar',  
 So wachsen dir die Sinne,      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 Blindkuh benutzt wird.

Seit die Dampfmaschinen erfunden worden sind und Tausende von Spindeln mit einem Male drehen, hat man die Hand und Trittspinnräder bei Seite 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 Andern mitzutheilen, von denen man Etwas lernen kann.

Für Kinder aber sind die Spinnrädchen denn doch ein allerliebste Spielzeug, an dem sie zugleich sehen, wie alle die Fäden entstehen, aus welchen das Linnen, der Battist u. dgl. gewebt wird. Ehe ihr ein regelrechtes Gespinnst zu Stande gebracht habt, müßt ihr drei Hauptpunkte beachten, 1. das Ausziehen, d. h. ihr ordnet die Flachsfasern zu einem Faden; 2. das Zusammendrehen, d. h. ihr vereinigt diese Fasern und gebt ihnen die nöthige Rundung, und 3. das sorgfältige Aufwinden des Gesponnenen. — Doch „Probiren geht über Studiren.“

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

[34.] Auch könnt ihr eine kleine Spinnstube bilden. Besprecht euch mit euern Freundinnen darüber, wählt einen Tag und versammelt euch dann regelmäßig um den großen Kachelofen, doch Vorsicht mit dem Richte, 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!



Fig. 11. Das Spinnrad.

## IV. Stickarbeiten.

[35.] Es giebt 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 geflickt oder ausgenäht werden; ja, fleißige Stickerinnen sammeln sich ganze Bilderbücher voll solcher Wollarbeiten. Hübsche Ausnähmuster bieten euch Fig. 12. 15—19.

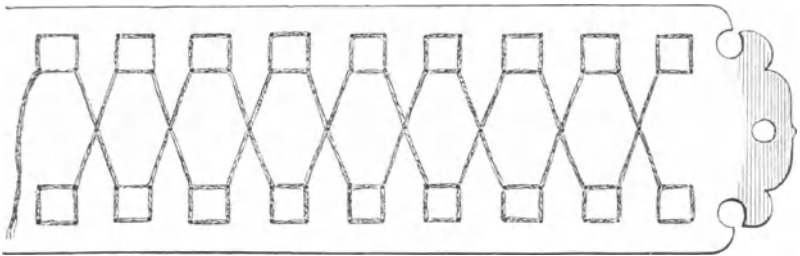


Fig. 12: Buchzeichen. (Mit grüner Wolle zu nähen.)

## Straminstickerei.

[36.] 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 herausgezogen hat, so sticht man durch das nächste Loch, welches das erste mit der Ecke berührt, wieder herab (siehe Figur 13, 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 vortheilhafter findet, eine dritte Farbe anzufangen. Das Ausfüllen der Grundfarbe geschieht gewöhnlich zu allerlezt.

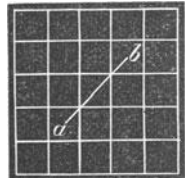


Fig. 13. Der halbe Kreuzstich.

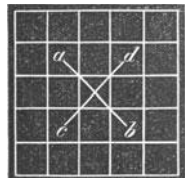


Fig. 14. Der ganze Kreuzstich.

## Der ganze oder ordentliche Kreuzstich.

[37.] Hier wird für jeden Punkt im Muster zweimal und zwar kreuzweise hinabgestochen (siehe Fig. 14, wo bei c herauf-, bei d hinab-, bei a herauf- und bei b wieder hinabgestochen worden ist).

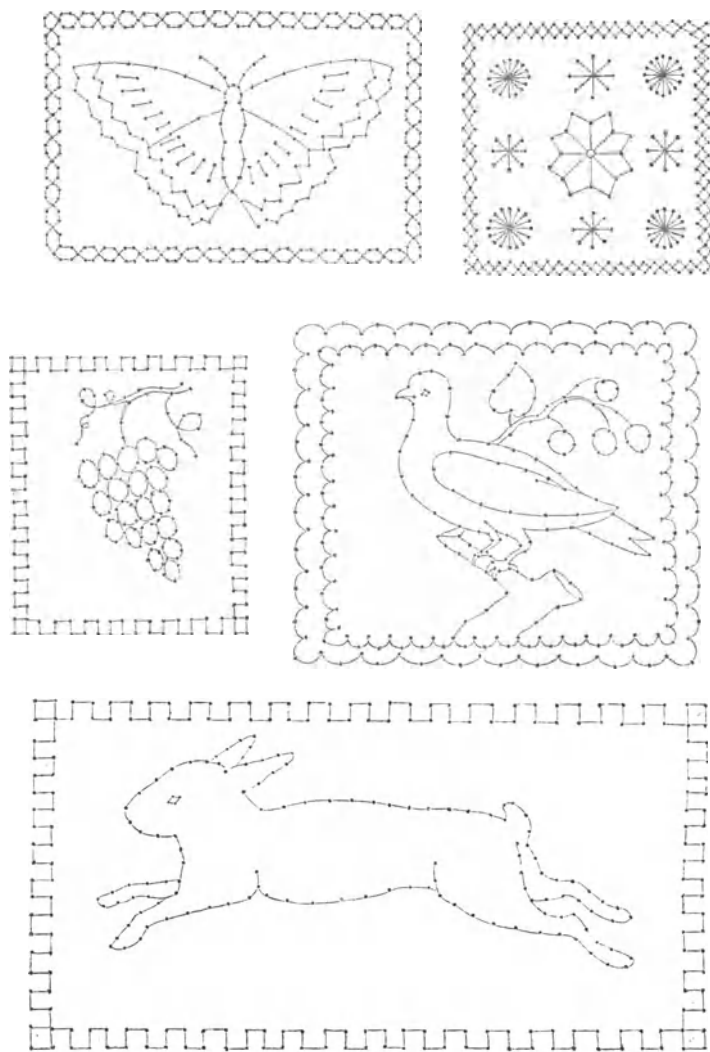
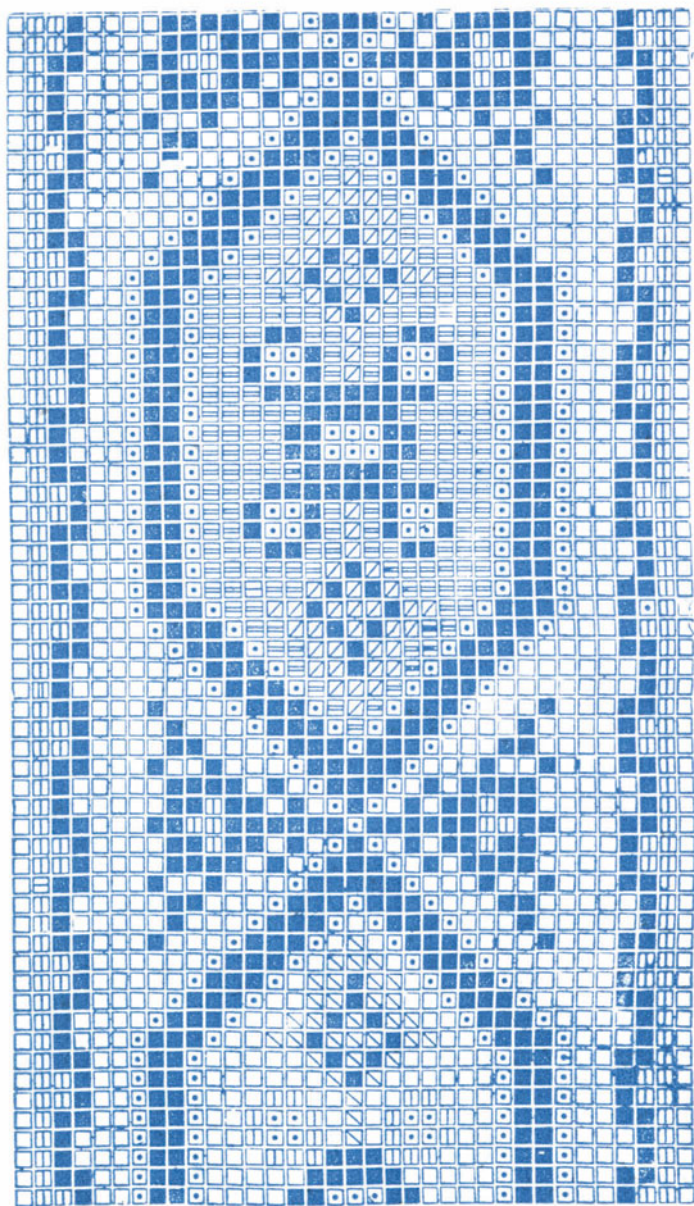


Fig. 15—19. Figuren zum Ausnähen.



□ Zum Sämen - weiß; außen; Punktestrichen. □ Schlett. □ Schlett. □ Schlett. □ Grün.  
 □ Pentau. □ Schmar. □ Grün.

Taf. II. Stickmuster.

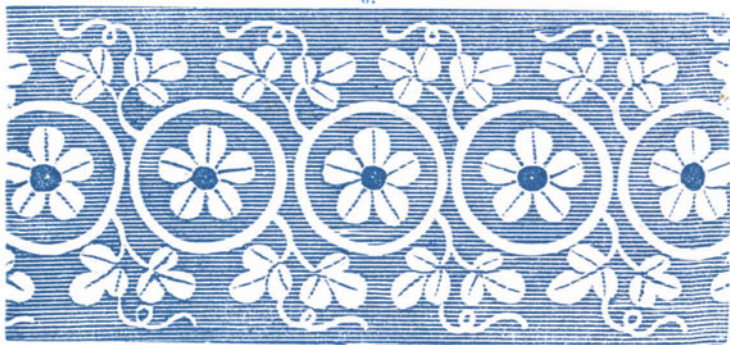
Zu M. Leske's Spielbuch für Mädchen.

Leipzig, Verlag von Otto Spamer.





b.



c.



Taf. III. Muster französischer und englischer Stickerei.  
 Zu M. Leske's Spielbuch für Mädchen. Leipzig, Verlag von Otto Spamer

[38.] Das Straminsticken kann auf dem Rahmen oder auch aus freier Hand gesehen; 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. Wenn eine Stickerie beendet ist, so bestreiche man sie auf der linken Seite mit einem feuchten Schwamm und bügle dann mit einem heißen Stahl darüber, wodurch sie sehr schön glatt und gleich sowie hübsch steif wird.

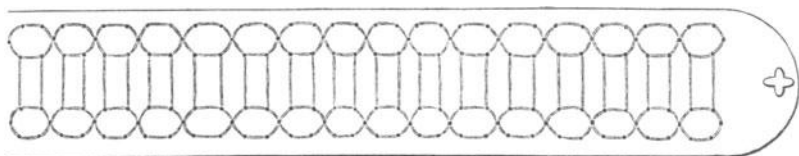


Fig. 20. Bänderzeichen zum Erlernen des Kreuzstichs.

Meinen jungen Freundinnen habe ich anbei einige Proben gegeben, in welcher Weise sie sich zunächst durch „Ausnähen“ zum Sticken vorbereiten und dann den Kreuzstich einüben können; so mögen sie sich die Figuren 15—19 und 20 auf steifes Papier oder Linnen zeichnen oder zeichnen lassen und dann von einem Punkte zum andern mit bunter Wolle oder Seide nähen. Die beigegefügte buntgedruckte Tafel II. giebt ihnen außerdem noch eine Probe eines hübschen Stickmusters.

### Weißstickerie.

[39.] Vor Allem sehe ein kleines Mädchen hierbei auf Reinlichkeit — nichts ist widerlicher als eine schmutzige Weißstickerie! 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 Anfühlens nicht sehr anzurathen ist) und „ziehe vor“. Das Vorziehen findet mit größerer Baumwolle statt und muß recht vorsichtig und genau geschehen, da mehr davon abhängt, als man denken sollte.

[40.] Es giebt 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 Stickerie nicht schmutzig werde. Eine gewaschene Stickerarbeit ist nur noch halb so schön. — Es giebt mehrere Arten des Stickens; die bekanntesten sind wol die englische und französische oder Hochstickerie. Erstere ist leichter und wir fassen sie deshalb zuerst näher ins Auge.

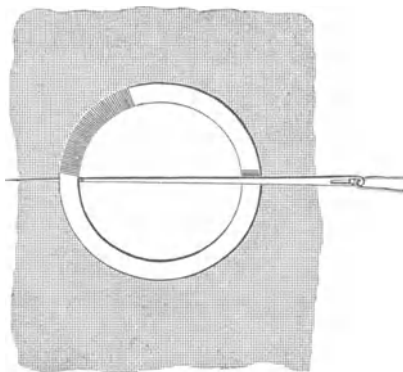


Fig. 21. Kordoniren (vergrößert).

[41.] Die englische Stickerei geschieht mit dem *Kordonir*stich, der gerade wie der Stich der gewöhnlichen Ueberwendlingsnaht ist, so daß ganz einfach jeder Stich am obern Rande des vorgezogenen oder „tracirten“ Fadens in den Stoff hinein- und am unteren Rande desselben herausgeht und Faden an Faden sich neben einander auf den tracirten Fäden anlegt.

Wenn das Zeug aufgespannt ist, so wird, so weit das Muster reicht, die ganze Zeichnung vorgezogen. Nach dem Vorziehen werden die Löcher aufgeschnitten durch mehrere Einschnitte, welche strahlenförmig vom Mittelpunkt des Loches aus gegen den tracirten Rand hinlaufen; — die dadurch gebildeten

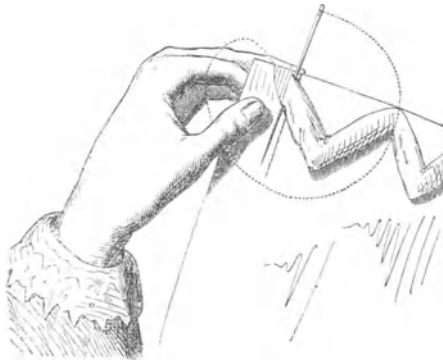


Fig. 22. Festoniren.

Zungen schneidet man bis nahe an den Rand des Loches ab und zieht den Rest beim Kordoniren 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 kordonirt werden muß, da es sonst leicht weiter aufreißt.

[42.] Das Festoniren ist bei Jacken 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 stich die Nadel der Länge nach durch die Mitte der obersten Jacke von der unteren Ecke nach der oberen zu mit denselben

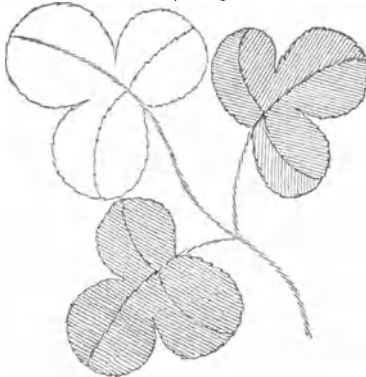


Fig. 23. Muster zu französischer Hochstickerei.

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 stich von oben herab an der obersten Spitze der Jacke hinter dem ersten Faden hinein, zwischen Zeug und Papier durch und unten recht gleichmäßig und gerade wieder heraus. In Fig. 22 ist die Nadel nach dieser Vorschrift eingesteckt. Auf solche Art wird fortgeföhrt und dabei sehr darauf gesehen, daß alle Fäden schön parallel nebeneinander hinlaufen und der letzte Stich an der Jacke genau senkrecht von der einen Ecke der innern Linie auf die

andere Ecke der äußern Linie ausläuft. Von hier aus wird ohne Unterbrechung an der zweiten Zacke fortgefahren, bis alle Zacken festonirt sind.

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

[43.] 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 Uebrigen ist dabei nicht viel Neues zu lernen. Sämmtliche Grenzen der Zeichnung werden tracirt, ganz wie bei der englischen Stickerei; dann wird unterlegt, indem der Zwischenraum zwischen den tracirten Linien im Innern der Zeichnung möglichst an allen Stellen mit Fäden durchnäht wird. Auf dem Muster Fig. 23 ist es angegeben, wie dieser Unterlegfaden ungefähr zu laufen hat. Ist Alles gehörig unterlegt, so wird übersticht, wie beim Kordoniren, indem sich der Faden je nach der Zeichnung quer über das Blatt u. s. w., von einem Rand zum andern oder vom Rand bis zur tracirten Linie im Innern des Blattes u. s. w. über den unterlegten Faden hinlegt.

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 andern Fällen quer. Alle Zacken, welche den Saum des Zeuges bilden, werden wie bei der englischen Stickerei festonirt.

### Perlenstickerei

[44.] ist als sehr haltbar zu empfehlen, doch greift sie — auf längere Dauer — die Augen stark an. Das Sticken mit Perlen, Schmelz und Bouillons geschieht mit dem halben Kreuzstich, indem man jedesmal, wenn man mit der Nadel heraufkommt, dieselbe durch das betreffende Perlchen zieht und durch das mit der Ecke anstoßende Loch wieder hinabsticht. Hier muß man aber nicht, wie bei Wolle, Seide u. s. w., jede Farbe einzeln behandeln, sondern alle Farben zugleich, so daß man an einem Rand oder an einer Ecke anfängt, Perle an Perle reiht, wie sie im Sticmuster nebeneinander stehen, ohne Unterschied der Farbe, da ja doch bei jedem Stich das Perlchen einzeln eingefast werden soll. Pfeilertischen mit Perlenstickerei sind etwas ganz Allerliebstes, auch zu Markenkästchen, Schellenzügen u. s. w. sind solche Stickereien gut zu gebrauchen.

### V. Knüpfarbeiten (Filetstricken).

[45.] Man braucht zu dieser leichten und gefälligen Arbeit, auch „Filetstricken“ genannt, eine Filetnadel und ein Hölzchen, ähnlich einer dicken 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 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 aufgezo- gen werden



Fig. 24. Filetnadel. Fig. 25. Filetnadel mit Baumwolle umwickelt.

können, wenn sich ein Fehler vorfindet, sondern man muß mit großer Mühe die Knoten mittels einer Stecknadel auflösen. 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.

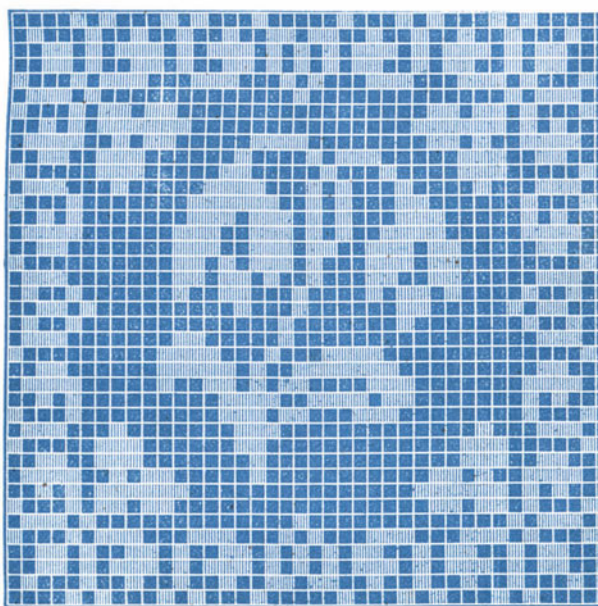
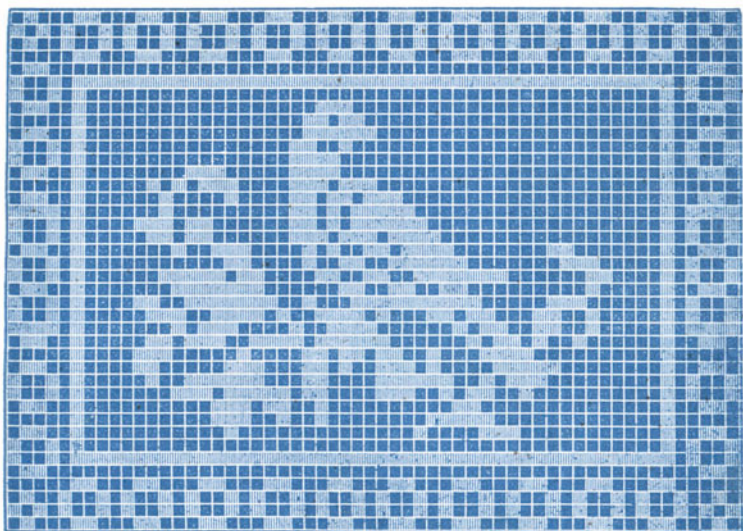
[46.] Um ein Tischdeckchen, einen Fenstervorleger, oder ein Schutzdeckchen zu filiren, fange man mit einer einzigen Masche an und nehme am Ende jeder Reihe eine Masche auf, bis die Arbeit die gewünschte Länge erreicht hat; hierauf filire man eine Reihe glatt und nehme dann ab, indem man am Ende jeder Tour zwei Maschen zusammenstrickt. Ist die Arbeit fertig, so wasche und stärke man sie, ziehe sie viereckig, spanne sie auf einen Rahmen, wie Fig. 27 zeigt, und sticke ein hübsches Muster mit dem gewöhnlichen Stopfstich und dicker Baumwolle hinein.



Fig. 26. Filetstricken.

hat eine Menge neuer Stiche erfunden, mittels welcher man den Filetgrund auch nach in eine Art schönen Spitzengrund umzuwandeln sucht. Ich will euch nunmehr einige der leichteren Stiche zur Anfertigung der sogenannten [47.] „Filetguipure“ zeigen; die schweren und künstlichen könnt ihr aus größeren

In den letzten Jahren ist die Filetarbeit sehr vervollkommenet und zu wahrhaft kunstreichem Aussehen herangebildet worden. Man begnügt sich nicht mehr, Fenstervorhänge und Ähnliches mit „Stopfstich“ zu durchziehen, sondern



Taf. IV. Muster zu Filetstrickereien.

Zu M. Leske's Spielbuch für Mädchen.

Leipzig, Verlag von Otto Spamer.

Frauenzeitungen (wie die „Modewelt“ u. a.) erlernen. Vor Allem einige Fingerzeige! Ebenso wie beim Weißsticken ist bei der Filetguipure die strengste Reinlichkeit zu beachten, da die Arbeit neu weit schöner erscheint als gewaschen. Ferner ist sehr gleichmäßiges Material dazu erforderlich; „Hanfzwirn“ ist am empfehlenswerthesten, weil er eben so haltbar wie glänzend ist. Zum Filiren ist eine stählerne Nadel der messingnen vorzuziehen.

Beim Durchziehen des Filet-Grundes bedient man sich am besten einer besonders hierfür angefertigten Näh- nadel mit abgeschliffener Spitze. — Unter den verschiedenen „Stichen“ kommt zuerst der bereits oben erwähnte

[48] Stopfstich, von welchem Fig. 28 ein deutliches Bild giebt. Er bedarf keiner weiteren Erklärung, da er, wie ihr seht, überaus einfach ist. Ihm zunächst kommt

[49] der Gitterstich, Fig. 29, der schon eine größere Aufmerksamkeit erfordert, damit die Fäden sich gleichmäßig und regelrecht durchkreuzen. Ferner empfehle ich

[50] den Festonstich, Fig. 30, welchen ihr, nachdem ihr euch im Weißsticken (S. 13) etwas geübt habt, leicht begreifen werdet. Schon diese wenigen Stiche genügen, ein allerliebste Muster, wie Fig. 31. (S. 18), zu Stande zu bringen.

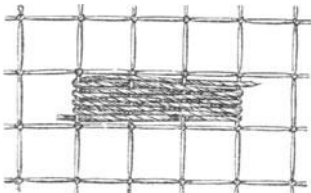


Fig. 28. Der Stopfstich.

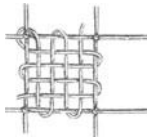


Fig. 29. Der Gitterstich.

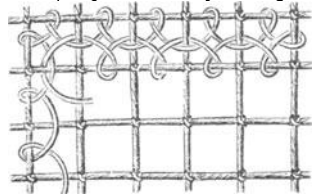


Fig. 30. Der Festonstich.

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

## VI. Häkelarbeiten.

[51.] Diese lassen sich gleichfalls zu allen möglichen nützlichen und schönen Gegenständen verwenden: Spitzchen, Decken, Kragen, Arbeitstäschchen, Madelkissen, Einsätzchen, Kinderlätzchen u. f. w. 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

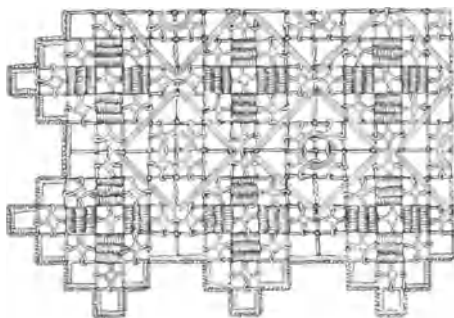


Fig. 31. Muster aus Stoffstich und Feststich.

Deckchen für deinen Puppentisch zu häkeln, schlage 29 Maschen auf, wie Fig. 32 zeigt, und mache dann eine 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 du die vorhergehende begonnen hast. — Jetzt mache ein Stäbchen, d. h. schlinge den Faden um die Nadel, ehe du in die Masche stichst, und häkle ihn mit, wie Fig. 33 zeigt. Hast du das Stäbchen gemacht,

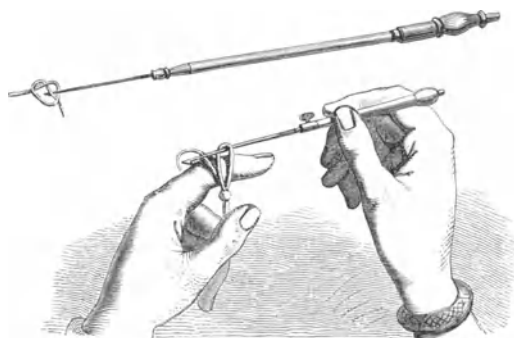


Fig. 32. Häkeln. Fig. 33. Stäbchen häkeln.

so häkle drei Luftmaschen (wie die aufgeschlagenen), lasse drei Maschen liegen und mache in die vierte wiederum ein Stäbchen. Bei der dritten Reihe wechsle das Muster so, daß das Stäbchen in die zweite der Luftmaschen kommt u. s. f. Ist aus dem Deckchen ein hübsches Biered geworden, so setze Franzen herum oder häkele

ein nettes Spitzchen, indem du immer fünf Luftmaschen machst, drei Maschen liegen lässest, in die vierte eine feste Masche häkelst und dieses Mütterchen fünfmal versetzest. Vergiß dabei nicht, an den vier Ecken aufzunehmen.

[52.] Außer vielen anderen neu entstandenen Arbeiten sind auch im Häkeln verschiedenartige Stiche erfunden worden, die theilweise recht leicht und praktisch sind, wie der „tunesische Häkelstich“ — den man viel bei der Anfertigung von Röckchen, kleinen Decken und Aehnlichem verwendet, — welche theilweise aber wahrscheinlich auch eben so schnell wieder verschwinden, wie sie in Mode gekommen waren. Wir können uns nicht lange damit aufhalten, nur möchte ich sie zum Besten meiner kleinen Freundinnen nicht ganz unerwähnt lassen.



[53.] Sehr beliebt sind hingegen die schon seit längerer Zeit viel angewendeten Dschī-Arbeiten und ihnen müssen wir auch in Folgendem eine kleine Erklärung widmen.

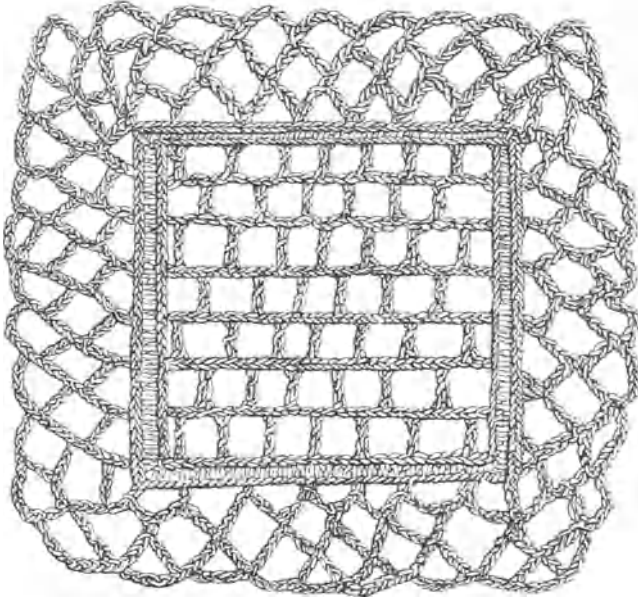


Fig. 34. Häkelmuster, kleine Decke (vergrößert).

Man bedarf hierzu eines elfenbeinernen Schiffchens und einer feinen Häkelnadel. 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. 35 zeigt euch, wie der Faden mit dem Schiffchen zu laufen hat, um den Hauptknoten der sehr zierlich aussehenden Dschī- oder Fribolitäten-Bogen zu bilden. Man kann mit einem und mit zwei Faden arbeiten, doch ist die erste Art ihrer größeren Leichtigkeit wegen für euch vorzuziehen, auch giebt sie schon ganz hübsche Musterchen, mit denen ihr Puppenröschchen und Taschentücher auf das Lieblichste verzierern könnt. S. Fig. 37.

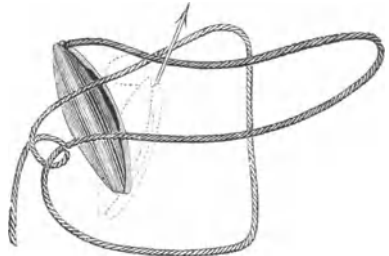


Fig. 35. Anleitung zum Dschīhäkeln.

[54.] 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. Man darf hier der schöpferischen Einbildungskraft den freiesten Spielraum gestatten und findet für verhältnißmäßig

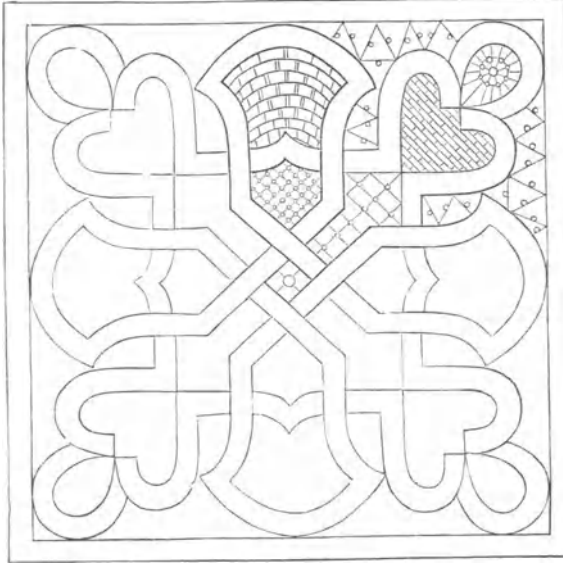


Fig. 36. Point-lace-Muster.

geringe Mühe einen übergroßen Lohn, indem es kaum etwas Feineres und Künstlicheres giebt, als solch einen sauber, geduldig und geschmackvoll gearbeiteten Spitzen-Einsatz. 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 irgend ein vorgezeichnetes Spitzenmuster, aber genau nach der Zeichnung, welche dasselbe darstellt, aufgereiht und dann mit

verschiedenartigen zierlichen Stichen zu einem haltbaren Ganzen vereinigt. Bei folgendes Muster (Fig. 36) giebt euch einen Begriff, wie eine solche Point-lace (sprich Poing-lehs) ausseht und wie sie gearbeitet werden muß.

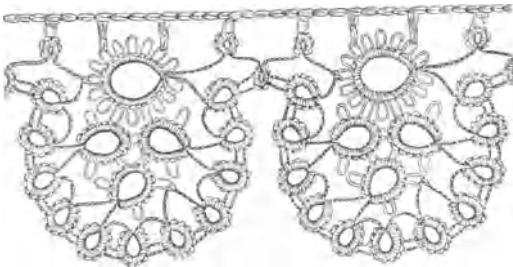


Fig. 37. Breite Dohi-Spize mit einem Faden zu arbeiten.



### Der kleine Puzladen.

[55.] **D**ie Küche ist zwar gewöhnlich Dasjenige, was einem kleinen Mädchen am meisten Vergnügen macht, allein gleich danach kommt auch ein wohleingerichtetes Putzgeschäft. Ein vom Tischler oder Schreiner nach Art der größeren wirklichen Puzläden angefertigtes Lädchen, weiß angestrichen, mit der Aufschrift

„Minna oder Marie, die kleine Putzmacherin“, 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 Mühe, Sorgfalt und Geduld erfordert? —

Laß dir vom Buchbinder einige Schächtelchen aus Pappdeckel verfertigen, — weiß mit blauen Rändchen — schreibe den Namen einzelner Artikel, z. B. Band, Blumen, Spitzen, Mull, Stidereien u. s. w., auf diese Schächteln, 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 Puzläden siehst. Weiter darf ein Ladentisch in der Mitte des Putzgeschäftes nicht fehlen und an diesem Ladentische auch der nöthige Einschnitt zum Hineinwerfen des Geldes nicht vergessen sein. In den kleinen Schaufenstern müssen fertige Hüte, Stroh- und Winterhüte, hängen, es müssen dort Bänder ausgelegt, kleine Schals ausgehängt — kurz, es darf nichts mangeln, was zu

einem richtigen Putzladen gehört, nicht einmal die Puppen-Putzmacherin und die Kunden. Wenn du Wochen, vielleicht Monate lang mit den reizenden Säckelchen gespielt, den Putzladen wol zwanzigmal aus- und eingeräumt, den beiden Damen alle möglichen Anzüge anprobirt 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 „Putz machen“ wollen — und aus dem Spiele wird mit der Zeit Ernst. Wer als Kind einen Puppenhut anzufertigen versteht, dem fällt es in späteren Jahren nicht mehr so schwer, einen Hut für Erwachsene zu Stande zu bringen; unvermerkt bildet sich der Geschmack, übt sich das Mädchen in der Ordnung, dem Fleiße, der Ausdauer und Geduld! Wir wollen z. B. einmal versuchen, künstliche Blumen — deren in einem wohleingerichteten Geschäfte immer eine große Auswahl vorhanden sein müssen — zu schaffen. Die großen Blumen schenken wir der lieben Mama oder stellen dieselben auf den Tisch des Wohnzimmers, mit den kleinen füllen wir unsere Putzschachteln und schmücken die Hüte, welche Madame N., unsere beste Kundin, bestellt hat.

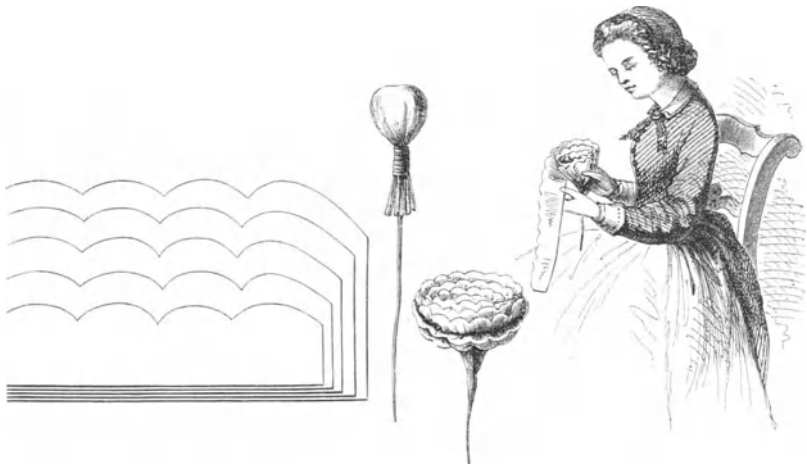


Fig. 39—42.

#### Künstliche Blumen.

[56.] **Papierrosen.** Diese Rosen sind ziemlich leicht anzufertigen und nehmen sich sehr hübsch und zierlich aus. Man kann in kurzer Zeit eine große Menge derselben für „Basenkörbchen“ herstellen; manche Kinder legen sie auch im Winter zwischen die Doppelfenster, um durch ihren Anblick den Schein des Frühlings hervorzuzaubern. — Die Farbe der Rosen mag die liebe Blumenwinderin nach Gefallen auswählen; besonders schön sehen schneeweiße Rosen mit purpurrothem Samen aus, aber auch citrongelbe mit schwarzem, rothe mit orange gelbem Samen machen keinen übeln Eindruck.

Schneide von einem Bogen weißen, gelben oder rothen Seidenpapiers vier oben ausgebogte 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 eben so breit ist wie der zweite Streifen u. s. f. 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. Diesen umwinde nun 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.

[57.] Mit ein wenig Ueberlegung wirst du fast jede andere Blume zu Stande bringen. Nelken macht man, indem man einen langen Streifen bunten Papiers auf nebenbezeichnete Art auszackt und sie faltet. Bereite die Staubfäden aus gekrümmelten Federn, binde sie an den Draht und



Fig. 43. Blütenblattstreifen zu einer Nelke.

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.

### Wie man todtten Blumen natürliche Farben geben kann.

[58.] Unter todtten 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 rothe Farbe hat (eine Rose, Nelke, Dahlia, Klatzhyose u. s. w.), 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- (sogenanntem Blumen-) Draht versehen, indem man mittendurch ein Löchchen sticht und ein Ende des Drähtchens 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 Natur der Blume werden mehrere solcher Blätter an einen gemeinschaftlichen, etwas dickeren Blumenstiel festgewickelt, dann kommt die Blume oben darauf; letztere muß in diesem Falle aus weißer Leinwand bestehen. Die Stiele werden mit weißem Seidenpapier umwickelt, wobei man die Enden der Papierstreifen stets mit Gummi befestigt.

Ist also die ganze Blume fertig, so taucht man die Blumenkrone in Citronensaft oder Weinessig und läßt sie trocknen, dann werden Stiel und Blätter in Weinsteinöl (d. i. in feuchter Luft zerflüssenes kohlen-saures Kali, Potaschenlösung) getaucht und auch getrocknet.

Eine Anzahl Blumenblätter von blauen Kornblumen und Veilchen 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 Blumen-saft, zieht sie schnell wieder heraus und läßt alles Ueberflüssige abtropfen, so wird die Blume roth und die Blätter werden grün.

#### Bogelnestchen.

[59.] 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.

#### Nüsse zu vergolden.

[60.] Klopfe ein Stäbchen oder einen Nagel in das Ende der Nuß, bestreiche sie dann mit Eiweiß und rolle sie (indem du sie am Stäbchen festhältst) in Rausch- oder Blattgold. Nimm dich dabei in Acht, stark zu athmen, damit du das Gold nicht wegbläsest. Hänge die Nuß dann zum Trocknen auf. Will man sich die Sache noch leichter machen, so klebt man ein Stückchen von Garn mit etwas Siegel-lack an dem einen Ende der Nüsse fest. Im Nothfall klebt das Gold auch schon durch bloßes Wasser oder Gummiwasser fest.

#### Pflanzenblätter auf Papier abzdrukken.

[61.] Es wird vielen unserer 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 Kienruß (etwa eine Haselnußschale voll) auf ein eben gelegtes Papier, das keine harte Unterlage haben darf und auf irgend eine beliebige Art auf derselben befestigt sein muß. Diesen Kienruß reibt man mit einigen Tropfen Leinöl mittels eines gewöhnlichen gläsernen Farbenreißers an. In Ermangelung eines solchen Farbenreißers nimmt man einen Thaler, oder noch besser eine aus Holz oder Pappe geschnittene Scheibe von der Größe und Dicke eines Thalers. Die Scheibe oder das Goldstück umwickelt man dergestalt mit Papier, daß dieses sich an der unteren Fläche der Scheibe glatt anlegt, über der obern aber, indem es zusammengedreht wird, eine Handhabe bildet.

Hat man nun das Anreiben so lange fortgesetzt, bis 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, wohlausgebreitete Papier, zu dessen Unterlage man am besten ein Buch Löschpapier nimmt. 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 sowol 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, rufzig und undeutlich ausfallen, so liegt der Fehler wahrscheinlich an der Schwärze, welche noch nicht gehörig gerieben worden ist; sie muß, wie schon oben gesagt wurde, im fertigen Zustande halbtrocken erscheinen. Von Zeit zu Zeit muß sie auch wieder aufgefrischt werden. Die für diesen Zweck beste Schwärze ist zu erhalten, wenn man, nachdem auf der einen Stelle des Papiers der Kienruß 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.

[62.] Statt des Kienrußes kann man sich auch einer Farbe, der blauen, grünen u. s. w., bedienen. Das Verfahren bleibt übrigens ganz dasselbe wie beim Kienruß. Die fertigen Blätter kann man dann ausschneiden.

### Schmetterlingsabdrücke.

[63.] Wenn du einen todten Schmetterling findest, so nimm ihm die Flügel ab und lege sie in der Form des fliegenden Insektes 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 Griff eines Federmessers, wodurch du einen vollkommen genauen Abdruck der Flügel erhältst. Der Körper des Schmetterlings muß zwischen die Flügel gezeichnet oder gemalt werden.

### Bisitenkartenkörbchen aus weißem Carton.

[64.] Fig. 44 zeigt dir zu innerst die Zeichnung, welche auf den Carton fein mit Bleistift übertragen und dann mit einer Nadel in allen Umrissen durchlöchert wird. Hierauf sticht man diese Zeichnung mittels Hinterstichen mit offener Seide, wobei man die kleinen Löcher der Ränder benutzt, um die Stiche hindurchzustecken.

Die Pensées (Stiefmütterchen) werden mit lilafarbener Seide schattirt gearbeitet und in den Kelchen mit langen gelben Stielen verziert; die Blätter werden grün schattirt und der Stiel in Holzfarbe und Grün gearbeitet. Acht solcher Theile sind zu einem Körbchen erforderlich. Man überzieht sie nach vollendeter Sticerei auf der Rückseite mit grünem Taffet, indem man denselben aufleimt.

Der äußere punktirte Umriß (Fig. 45) ist das Schnittmuster des Bodens zum Körbchen. Er wird aus gleichem Carton ausgeschnitten.

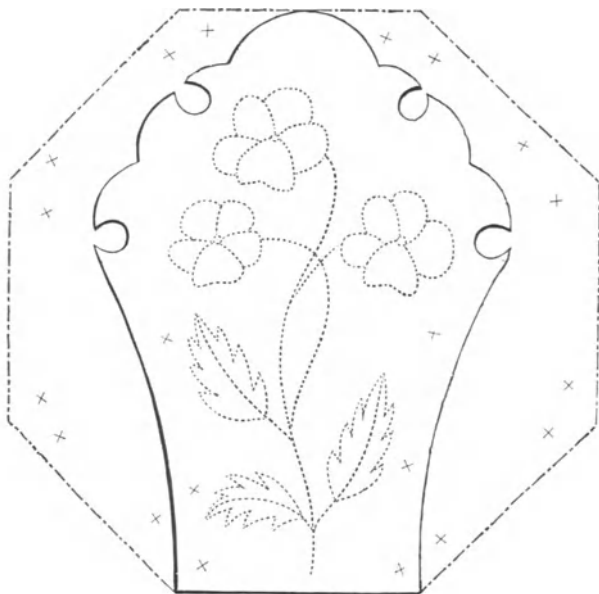


Fig. 44 und 45. Modell zum Visitenkartenkörbchen.

Die einzelnen Theile werden, nachdem sie genau nach der Form des Musters ausgeschnitten wurden, durch kleine grüne Bandschleifchen miteinander verbunden, zu welchen man da, wo sich die  $\times$  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.

#### Arbeitskörbchen aus Chenille.

[65.] Dieses allerliebste Körbchen wird aus Wolle und Chenille gefertigt. Vor Allem macht oder kauft man sich ein Gestell von Messingdraht mit fünfzehn Drahtabtheilungen. Zwischen die Messingdrähte wird feine Wolle gespannt, so daß die Fäden, untereinander verschlungen und fest angezogen, ein solides Geflecht bilden.



Die Drahtabtheilungen werden nach einander mit weißer, rother und grüner Wolle gefüllt. Jeder aufsteigende Draht wird mit einem oben und unten zu befestigenden Endchen schwarzer Chenille umwunden. Hierauf bringt man auf den mit Wolle bedeckten Zwischenräumen eine kleine Blätterguirlande von schwarzer Chenille an; das Blatt erhält man, indem man mit der Chenille drei von einem Seidenfaden festgehaltene kleine Schlingen in Kleeblattform bildet. Die Anfertigung des Deckels geschieht ebenso. Mitten darauf wird ein Knopf zum Abheben und darunter ein Knoten angebracht. Der Henkel von Messingdraht wird mit grüner Wolle bedeckt und spiralförmig mit schwarzer Chenille umwunden. Die oberen und unteren Reifen sowie die den Korb umgebenden Bogen werden ebenfalls mit schwarzer Chenille bedeckt.

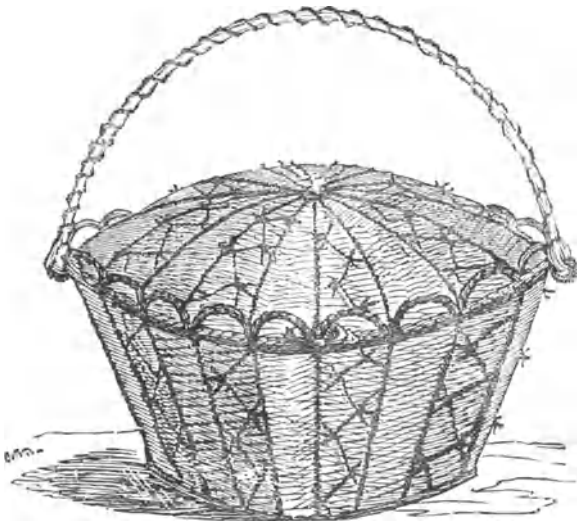


Fig. 46. Arbeitskörbchen aus Chenille.

#### Ampeln aus Eierschalen.

[66.] Blase ein gewöhnliches Hühnerei vorsichtig aus, nachdem du es oben und unten mit einer Nadel durchstochen hast. Hierauf häkle aus rother 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 feinen Seidenschwürchen an die Decke deines großen Puppenzimmers oder auch vor deinem eigenen Stubenfenster und verziere sie nach Belieben mit kleinen Quasten.

[67.] 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 lässest. 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 oder anderen netten Blümchen.

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

[68.] Ebenso kannst du ein leeres Schneckenhaus zur Ampel benutzen, indem du es mit Moos füllst und vor dein Fenster oder in den kleinen Putzladen hängst.

#### Körbchen aus Blättern.

[69.] Nimm ein großes glattes Blatt vom Fliederbusche, mache ein Schiffchen daraus, indem du es an beiden Seiten — vorn und hinten — mit Tannennadeln zusammensteckst; dann suche dir einen breiten Grashalm, bilde daraus einen kleinen Henkel, den du, ebenfalls mit Tannennadeln, am Schiffchen oder Körbchen befestigst, 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 zugleich ein reizendes Körbchen in der Hand.

#### Körbchen aus Gewürznelken.

[70.] 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 Puppenetagere, wo er keinen übeln Zierrath ausmacht.



Fig. 47

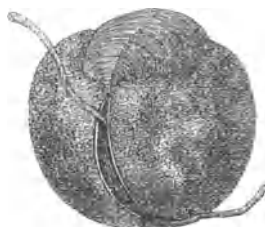


Fig. 48.



Fig. 49.

#### Weicher Ball aus Wolle.

[71.] Ein Gummiball ist für größere Mädchen, die einen Puff leicht vertragen, wol der beste und praktischste; aber kleine Persönchen können sich recht weh damit thun. Diesen rathe ich, sich einen Wollenball zum Spielen auszubitten, und zwar einen auf folgende Art bereiteten:

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. 48 deutlich zeigt, theilt 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 Pappstreifen durch, so daß man sie herauslösen kann — es tritt hierdurch ein vollendeter runder Ball zu Tage, der eben so bunt aussieht, wie er sich weich anfühlt. Fig. 49 stellt ihn verkleinert dar.

### Korallennadel oder Broche.

[72.] 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 Korallenbouquet als Broche muß zu Ida's schwarzem Haare nicht übel passen. Nachstehende Abbildung des Schmuckes fertige folgendermaßen.

Schütte einen halben Eßlöffel voll Gummi arabicum in ein kleines, aber etwas tiefes Gefäß und gieße so viel Wasser darüber, daß du einen steifen Teig erhältst. Diesen lasse 24 Stunden lang stehen — rühre ihn während dessen einigemal um — und wenn er ganz klar erscheint, mische eine Messerspitze voll Zinnober in die Masse. Hierdurch bekommt der Gummi eine schöne rothe Farbe. Jetzt schneide aus starker weißer Baumwolle kleine Fäden, die später die Aeste der Korallennadel vorstellen sollen. Diese Fäden tauche, einen nach dem andern, in die steife Gummimasse und hänge sie dann an einem warmen Orte zum Trocknen auf, und zwar so, daß die Fädchen sich nicht berühren. Sind die Aestchen nach dem ersten Eintauchen noch nicht dick genug mit Gummi überzogen, so wiederhole das Verfahren Ehe sie ganz trocken sind, biege sie zu nebenstehender Form (Fig. 51). Du kannst statt der weichen Baumwolle auch mit Garn umwundenen feinen Blumendraht nehmen und diesen schon vor dem Eintauchen biegen. Die fertigen Aestchen 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 Broche gehörige Nadel.

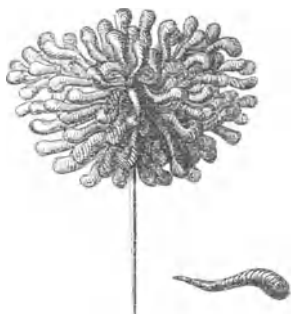


Fig. 50 und 51.

### Nadelkissen mit Blumen.

[73.] Ein reizendes Nadelkissen für deinen Toilettentisch ist folgendes: Mache ein rundes Kissen mit einer Oeffnung in der Mitte, worin Raum genug für ein Glas mit Blumen bleibt. Fülle das Kissen mit Kleie und umgieb die Ränder in der Mitte mit steifem Pappendeckel; überziehe es hierauf mit rosa, blauer oder weißer Seide, mache dann zwei Ueberzüge aus Tüll, Mull oder aus einer Häkelarbeit, und befestige sie darauf. Um den Außenrand mache ein hübsches Spitzchen.

### Walдарbeiten.

[74.] Unter diesem Namen sind vor Kurzem verschiedene neue Arbeiten aufgetaucht, die ebenso eigenthümlich wie hübsch sind. Man sammle sich Eicheln, kleine Tannzapfen, Würzetzchen, Stiele und ähnliche Walderzeugnisse, überziehe dieselben mit braunem Firniß und klebe sie, geschmackvoll geordnet, auf Pappdeckel in Form von Kalender-Rahmen; auch Aschbecher, Kästchen u. A., lassen sich derartig verzieren.

### 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 Ansehn' wunderhübsch erscheint und sich für kleine Mädchen ganz besonders gut zu vielerlei Belustigungen eignet.

[75.] So nimmst du die Knospen von Feld- oder Gartenmohn, nämlich solche, die bald aufblühen wollen, und fertigst allerliebste Püppchen daraus. Du kannst dabei auf zweierlei Weise verfahren. Die eine Art ist folgende:



Fig. 52—54. Püppchen aus Blumen.

Du biegest die beiden grünen Kelchblättchen vorsichtig auseinander, so daß sie nicht abreißen. Sie stellen das grau-grüne Mäntelchen des Püppchens dar. Vom Stiel lässest du ein Stück von der Länge eines halben Fingernagels an der Blume, um hernach den Kopf darauf setzen zu können. Die vier feuerrothen oder silbergrauen Blumenblätter zupfst du so weit heraus, daß sie wie ein prächtiges Seidenkleid erscheinen. Du bläsest 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 Stechnadel Augen, Nase und Mund darauf und setzest diesen künstlichen Kopf auf das Stielendchen, welches den Hals vorstellt.

[76.] 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 dagegen ein Fingerglied

lang an der Blüte. Die Blumenblätter breitest du völlig aus, biegest 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.

[77.] 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 Honiggefäße der Blumen) gespannt ist.

[78.] Als interessante Kopfbedeckung können einige jener Damen auch Hütchen erhalten, welche du von dem Blumenblatte des Akelei nimmst (Fig. 54). Dieser kommt in den Gärten in vielerlei Farben vor: blau, rosenroth, braunroth zc.

[79.] Bei dem großen Feste, welches den Mohn Damen auf dem Tische der Gartenlaube gegeben wird, kann auch zur Lust der Gesellschaft auf den Mohnblättern Musik gemacht und hierauf sogar noch mit ihnen geschossen werden. 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.



Fig. 55. Eisenhutblüte.

[80.] Die Fruchtköpfchen der Kletten mit ihren gekrümmten Kelchhaken sind zwar nicht selten ein Schrecken kleiner Mädchen, wenn schlimme Knaben damit nach ihren Lockenköpfchen bombardiren, allein wenn sie unter sich ungestört sind, lassen sich 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 darein schlafen gelegt werden.

#### Guirlanden und Körbchen aus wilden Blumen und Blättern.

[81.] Aus vielen Arten von Blättern können Guirlanden und Kränze gesteckt und in verschiedenster Weise gewunden werden. Die Blätter der Rothbuchen und Pappeln eignen sich sehr gut zum Guirlandenstecken. 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 zc.

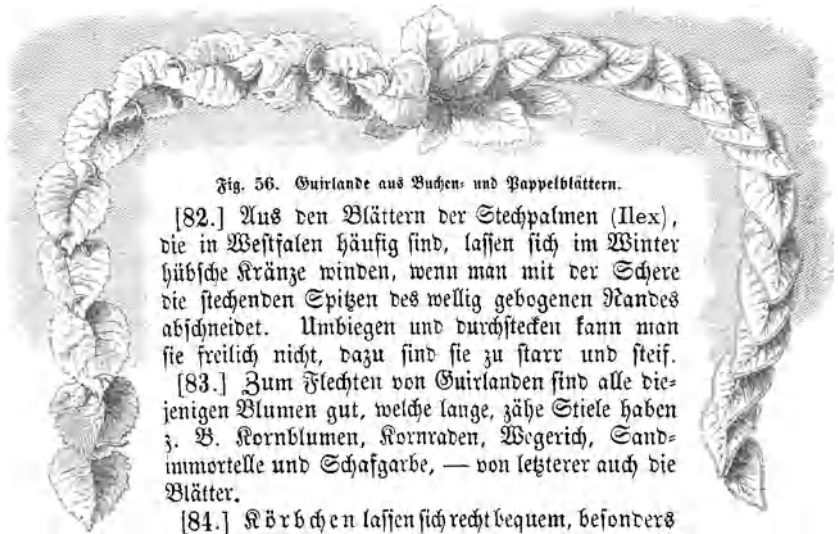


Fig. 56. Guirlande aus Buchen- und Pappelblättern.

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

[83.] Zum Flechten von Guirlanden sind alle diejenigen Blumen gut, welche lange, zähe Stiele haben z. B. Kornblumen, Kornraden, Wegerich, Sandimmortelle und Schafgarbe, — von letzterer auch die Blätter.

[84.] Körbchen lassen sich recht bequem, besonders aus Binsen (*Juncus glomeratus*), 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 Binsen wird ein Strang geflochten und zu einem Ringe mit den Enden verknüpft. In gleichmäßigen Abständen knüpft man dann an diesen Ring mehrere Binsenhalme, die unten zu einer Spitze zusammengebunden werden. Ein anderer Binsenstrang wird als Henkel angeknüpft und das hübscheste Körbchen ist fertig. Es kann mit Erdbeeren, Heidelbeerzweigen oder Blumen gefüllt werden.

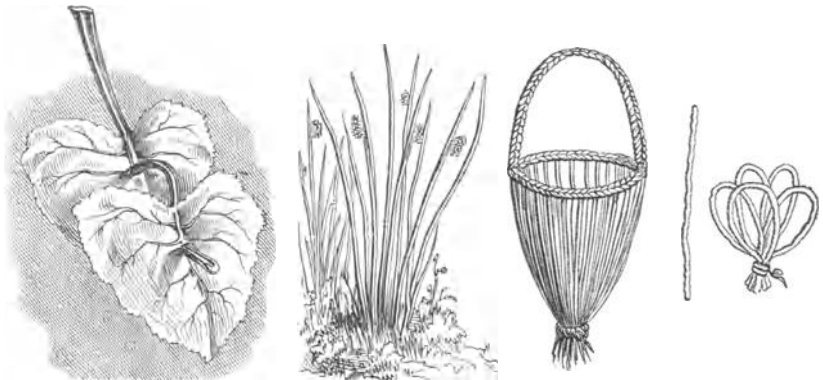


Fig. 57. Wie die Blätter zu flechten sind. Fig. 58. Binsen. Fig. 59. Binsenkörbchen. Fig. 60. Binsenmark.

### Bilder aus getrockneten Pflanzen.

[85.] Eine große Menge der wildwachsenden Pflanzen ist so zierlich und schön gestaltet, daß sie sich vortrefflich zur Anfertigung von kleinen Gemälden auf Papier eignet. 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 Kerkel mit feingefiederten Blättern, an den Mauern die Mauerraute, Blasenfarn, Schildfarn und andere. Während des Sommers sammelst du von allen diesen Gewächsen die hübschesten kleinen Blättchen und kannst dann im Winter Bildchen damit 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 Uebung 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 Wieseboden wachsen. Auch die Becherflechte, Kenthierflechte, Zweigflechte und andere lassen sich sehr gut mit verwenden.

[86.] Das Einsammeln des Moooses und der Flechten ist mit gar keinen Schwierigkeiten verbunden: man hat nur die an den unteren Theilen 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.

[87.] Sollen die Pflänzchen ihre natürliche Form beibehalten, so daß die kleinen Zweige und Blättchen nach allen Seiten hinaus stehen bleiben, so wird das gepflückte frische Moos ganz in Kästchen oder in anderes Geschirz 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 flache 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 Papiere eine Lage Moos, das wir sorgfältig zertheilen, so daß kein Zweigelchen auf ein anderes zu liegen kommt, sondern jedes für sich, eines neben dem andern, 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 ganzes Buch Fließpapier oben darauf und bringen das Ganze unter die Presse; je stärker es gepreßt werden kann, desto besser.

Alle zwölf Stunden wird das Moos zwischen frisches Fließpapier gelegt und wiederum unter die Presse gethan, bis man sich überzeugt hat, daß alle Säfte



Fig. 61. Kränzchen aus aufgesteckten Pflanzentheilen. (Die Verbindungsäzweige werden gemalt.)

herausgepreßt und durch das Fließpapier aufgesogen sind, das Moos also im höchsten Grade ausgetrocknet ist. Es verändert dann seine Farbe nicht mehr, so lange es nicht dem hellen Lichte anhaltend ausgesetzt wird.

[88.] Ebenso wie das Moos lassen sich auch Blumenblättchen in Form und Farbe gut erhalten; wir geben in Fig. 61 eine Abbildung von einem Blumenkränzchen, welches von getrockneten Blumenblättchen, Laub und Moos zusammengesetzt ist.

#### Moos- und Flechtenlandschaften.

[89.] Ein Mädchen, welches etwas Geschick im Zeichnen und Malen und dabei ein wenig Phantasie und Geschmack besitzt, wird mit Hülfe einer Anzahl getrockneter Moos- und Flechtenpflänzchen vielerlei hübsche Bildchen zusammenstellen können. Zuerst entwirft man sich mit dem Bleistift in leichten Umrissen das Bild auf weißes Papier, malt dann den Himmel und den Hintergrund, sowie die Theile des Vordergrundes, welche Erde, Steine oder andere Gegenstände darstellen sollen; dann klebt man mit Lösung von arabischem Gummi oder mit Stärke die geeigneten Moospflänzchen auf, die auf der kleinen Landschaft täuschend wie kleine Bäume aussehen.

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 dem Felsen und an den Seiten derselben läßt man seine Moose hervorsprossen. Man befestigt sie mit Gummi arabicum oder etwas Stärke. Rings um das Bild bringt man einen Rahmen von Holz



oder steifer Pappe an, etwa 2—3 Centimeter breit. An die Seitenwände lehnt man Rindenstückchen und Zweige, die man mit Moos ausspukt. 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 Einstebler kann man entweder aus Papier ausschneiden und dazu stellen, oder man benutzt dazu ein Figürchen vom Drechsler, das man entsprechend anspukt. Neben seiner Hütte mag ein Feuer brennen. Einige zarte Zweige stellen das Brennholz dar, einige zugespigte Stückchen rothes Flittergold die Flammen, und ein wenig fein gezupfte Watte erscheint täuschend als Rauch. Bei einem solchen Bildchen, welches wir als Beispiel beschrieben haben, kann man von Moosarten anwenden: das wellenblättrige Sternmoos, das tamariskenförmige Astmoos, das glänzende Astmoos, sowie die meisten andern Astmoosarten.

[90.] Da die Moose allmählich verbleichen, wenn sie längere Zeit dem Lichte ausgesetzt sind, so färbt man sie auch wol. Man reinigt sie von fremden Pflanzen, Erde u. dgl. In etwas Wasser bringt man Pikrinsäure und Indigokarmin zum Kochen (auf 1 Liter Wasser 20 Granum Pikrinsäure) und hält dann die Moose in einem Siebe oder Lappchen eine Minute lang hinein. Je mehr Indigokarmin man zusetzt, desto dunkler erscheint das Grün.

### Wie die kleine Marie ein Büchschon aus Hobelspänen für ihren Nähtisch herstellte.

[91.] Ebenso wie mit jedem Jahre neue große Fortschritte und oft überraschende Entdeckungen in Bezug auf Wissen sowie im Bereiche der Künste ernsterer Art gemacht werden, ersinnt oder entdeckt man auch in den leichteren und mehr an Spiele erinnernden Künsten auf dem Gebiete weiblicher Handarbeiten mit jedem Jahre etwas Neues. Heute will ich den emsigen Leserinnen zeigen, wie die kleine Marie aus verschiedenen Hobelspänen ein ganz allerliebste Döschen zum Aufbewahren von Steck-, Näh-, Stopf-, Stramin-Nadeln, Zwirn- und Seidenröllchen und anderen Bedürfnissen für ihren Nähtisch fertig brachte.

Zuerst verschaffte sie sich gleichmäßig gehobelte Späne von Ahorn-, Apfel-, Birnen-, Fichten- und Nußbaumholz, dann ließ sie sich 12 flache Knöpfchen mit kleiner Dese, jedes  $\frac{3}{4}$  Centimeter groß, beim Drechsler anfertigen und kaufte hierauf Seidenpapier in den verschiedenen Holzfarben, sowie geglähten feinen Blumendraht. Schließlich mußte noch eine kleine Holzbüchse mit fest schließendem Deckel herbeigeholt und in diesen Deckel eine starke Nadel hineingesteckt werden, welche letztere später einem zierlich gekleideten Gliederpüppchen zu Halt und Stütze dienen sollte. Nunmehr legte Marie sämmtliche Hobelspäne einige Minuten lang in klares Wasser und trocknete sie sodann glatt ausgebreitet zwischen leinenen Tüchern. Als dies geschehen war, wurden sie mittels Stednadeln auf einem Bret straff ausgespannt, an beiden Enden festgesteckt, mit einem Pinsel dünn mit Stärkekleister bestrichen und zuletzt mit ebenso breiten, ihrer Farbe entsprechenden

Streifen von Seidenpapier beklebt, was sie bedeutend haltbarer machte. Nachdem die Späne wieder vollständig getrocknet waren, nahm Mariechen die Stecknadeln fort

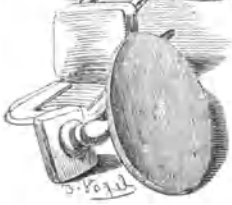


Fig. 62.

diesen dunkeln Untergrund kamen Arabesken aus ganz hellen Ahornholz-Spänen, und den Rand schmückte ringsum ein Blumen- und Blätterkranz aus verschiedenen, geschmackvoll abwechselnden Spänen. Inmitten jeder Blume war eines der flachen dunkelbraunen Knüpfchen angebracht, in deren kleine Dese ein Drahtstiel befestigt war. Die Abbildung Fig. 62 — zeigt euch, wie die Blumen, Blätter und Arabesken angebracht wurden, auch könnt ihr daraus leicht ersehen, wie die geschickte kleine Künstlerin das Büchchen selbst und die darauf schwebende Gliederpuppe bekleidete. Natürlich könnt ihr, wenn ihr euch Mariechens Fleiß zum Beispiel nehmt, euer Püppchen ganz anziehen, wie ihr wollt, und ebenso andere Blumen als die vorgezeichneten zum Schmuck des Büchchens wählen; die Hauptsache bleibt, daß ihr dabei die nette und leichte Arbeit mit Hobelspänen spielend erlernt, und strebsame Mädchen wie ihr, lassen keine Gelegenheit zur Erwerbung neuer Fertigkeiten unbenutzt vorüberstreifen.

und begab sich jetzt an die eigentliche Arbeit. Sie zeichnete mit einer starken Stricknadel nach einer hübschen Vorlage Arabesken, Laub- und Blumenblätter auf die Späne und schnitt mit scharfer Schere die einzelnen Umriffe genau aus, dann fügte sie die verschiedenen Theile durch einen aus aufgelöstem Gummi und Weizenmehl bestehenden Kleister sorgfältig aneinander, indem sie zugleich Acht hatte, daß die mit Papier überzogene Seite stets nach unten zu liegen kam.

[92.] Zum Untersatz des Büchchens gebrauchte sie einen runden Pappdeckel, den sie mit dunkeln Kirschbaumholz-Spänen beklebte, und zwar so dicht aneinander, daß sie wie eine einzige glatte Holzfläche ausfahen. Auf



## Puppenspiele.

**E**s ist zwar schon lange her, daß ich meine liebe „Ida“ bei Seite 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 theurer wäre

als seine Puppe? Sie ist ihm nicht nur Spielzeug, sie ist ihm Bedürfniß. Und wie es heute ist, so war es vor Jahrtausenden, so wird es wol immer sein! 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 Werth, bei manchen Mädchen schon mit 9—10 Jahren; die Puppe wird anderen, ernsteren Pflichten geopfert, und recht sinnreich war es, daß die jungen Mädchen im Alterthume ihre Puppe der Schutzgöttin darbringen mußten, wenn sie die Kinderschuhe ausgezogen hatten.

[93.] Eine Hauptangelegenheit im Spiele 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 eigenen 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; dort eine Afrikanerin mit Schmuck in der Nase und Ringen an den Armen; dann eine Indianerin, tätowirt, das Haar auf dem Wirbel zusammengebunden; daneben stand die elegante Französin in Seide und Sammt 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.

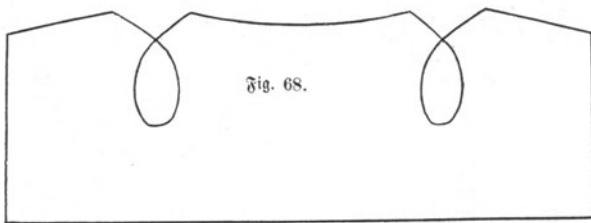
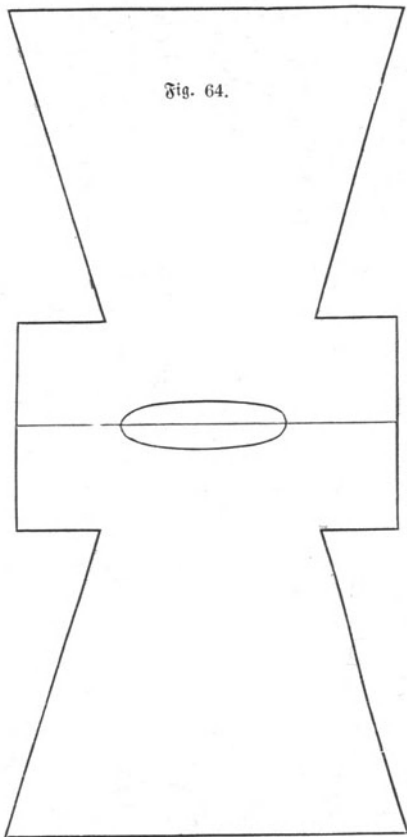
[94]. Es giebt große und kleine Puppen, sogenannte Gliederpuppen, die jedoch sehr zerbrechlich sind, Badepüppchen (aus Porzellan), Puppen mit Holz-, Porzellan-, Wachsöpfen und mit Köpfen aus Papiermaché. Letztere sind die gewöhnlichsten. Einige haben Glasaugen und wirkliches Haar, noch andere vermögen den Mund und die Augen zu öffnen und zu schließen, sowie den Kopf zu drehen, — ja, ich habe sogar von einer künstlichen Puppe gehört, welche „Mama“ sagen konnte. 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 Puppenschneiderin.

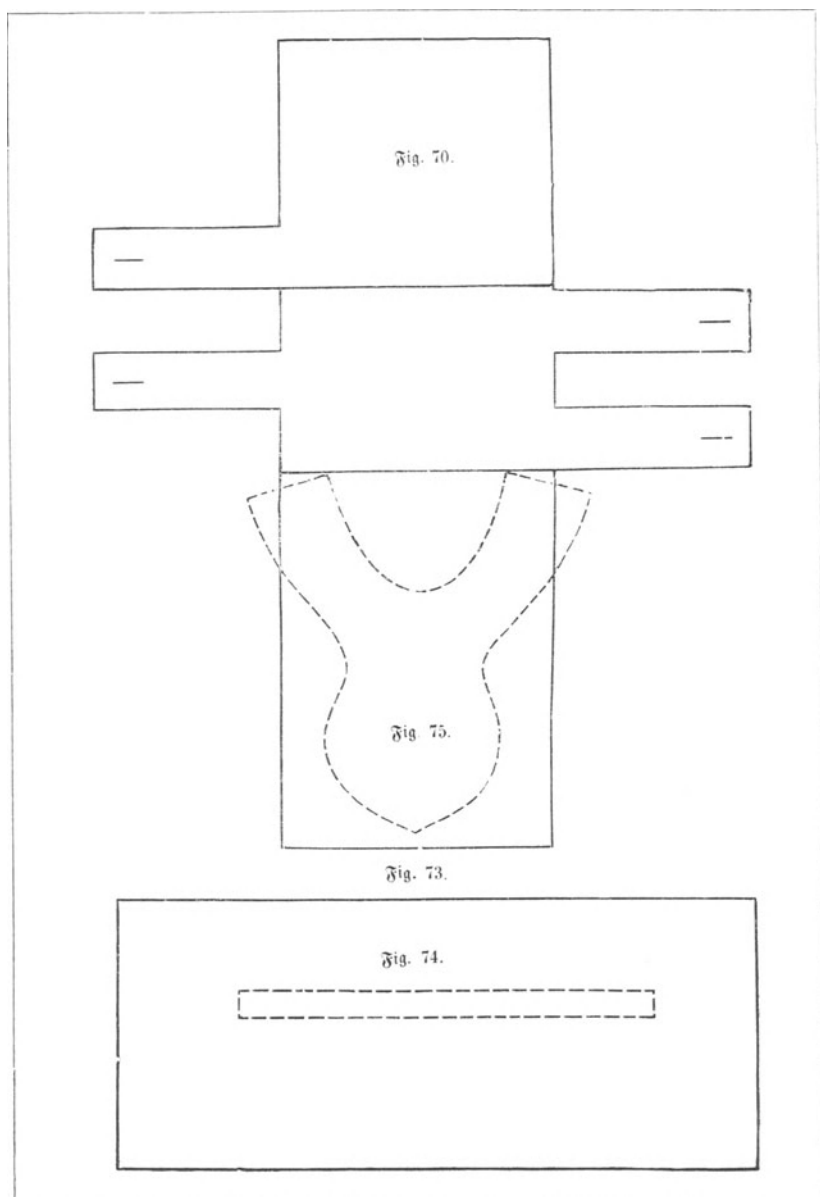
Jenes kleine Mädchen, von dem ich euch oben erzählte, hatte weit mehr Freude an seinen selbstgekleideten Puppen, als die meisten andern Kinder an schön gepußten Stadtdamen, die fix und fertig angezogen auf dem Weihnachtstische stehen. Alles, was uns Mühe verursacht hat, gewinnen wir doppelt lieb und halten wir dreifach hoch. Damit auch eure verschiedenen Puppenbamen und Puppenkinder noch mehr Vergnügen bereiten als schon jetzt, will ich euch hier eine kleine Anweisung zum „Schneidern“ geben. Habt ihr dieselbe genau studirt und die beigelegten Musterchen nachgezeichnet oder auch vielleicht auf dünnem Seiden- oder Briefpapier durchgezeichnet, hierauf auf stärkeres Papier übertragen und ausgeschnitten, dann könnt ihr euern Pfleglingen nach Belieben schönere und einfachere Kleider selbst zuschneiden und nähen; ihr werdet mit etwas Geduld und ein wenig Mühe ganz geschickte, wohlgeübte Puppenschneiderinnen werden; und kommt dereinst die Zeit, in welcher die eine oder die andere meiner lieben Leserinnen für ihre eigene Toilette sorgen muß, so wird sie dankbar auf die Vorübung zurückschauen, die das Anfertigen von Puppenkleidern ihr gewährte.

[95.] Wir beginnen mit den leichteren Schnitten. Fig. 64 zeigt die Vorlage zu einem Hemdchen, zu welchem natürlich weiße Leinwand, allenfalls weißer Shirting, genommen wird. Nachdem das Muster auf das Zeug mit Stecknadeln oder leichten Stichen befestigt ist, wird letzteres genau nach den Umrissen des Papiere ausge schnitten. Hierauf lege man das Hemdchen zusammen, wie Fig. 64 (S. 39) darstellt, und nähe die Seiten und untern Aermeltheile mit zierlichen Stichen an einander. Halsauschnitt und die untere Rundung werden gesäumt.

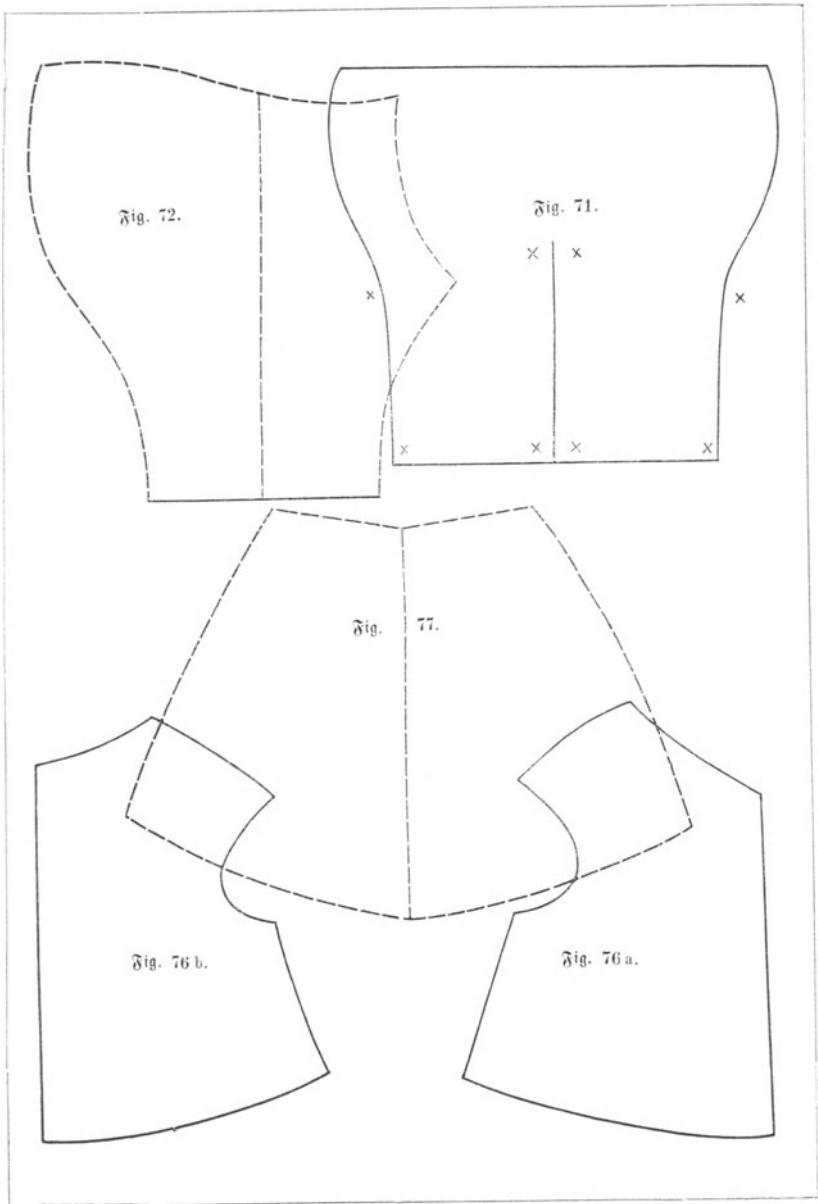
[96.] Das Muster Fig. 66 (S. 43) bringt einen schwierigeren Hemdenschnitt mit zwei „Zwickeln“, wie die an den Seiten und unter dem Aermel eingesetzten Theile genannt werden. Um den Hals und an den Aermelenden wird die ange deutete Festonstickerei sehr hübsch aussehen.



Schnittmuster zu Puppenkleidern.



Schrittmuster zu Puppenkleidern.



Schnittmuster zu Puppenkleidern.

[97.] 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 rothes Zeichengarn ist hierzu als Material, der Kreuzstich als Stichtart zu empfehlen. Ausnehmend hübsch sieht jedoch französische Hochstickerei statt des Kreuzstiches aus.

Wenn dein Puppenkind so weit bedacht ist, daß es ein sauber genähtes Hemd auf dem Leibe hat, so nähe ihm auch ein

[98.] Häubchen, wie Fig. 67 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 Kleinen bilden.

[99.] Als Fig. 68 erblickst du das Muster zu einem Kinderjäckchen, zu welchem ich weißen Piqué empfehle. Fig. 69 giebt den Ärmel, der in die bezeichneten Armlöcher eingesetzt wird.

[100.] Ebenfalls aus weißem Piqué verfertige den „Kindererschlag“ oder das „Wickelfissen“, Fig. 70. Die Zeichnung hierzu ist so deutlich, daß sie keiner weiteren Erklärung bedarf. Das Kopfstissen stopfe recht warm und weich aus. Ich rathe dir, das Wickelpüppchen nicht zu fest einzuschnüren, denn es liegt viel behaglicher und netter, wenn ihm etwas Raum gelassen wird. In manchen Ländern hat man die Wickelfissen ganz und gar abgeschafft; man tadelt sie als eine barbarische Sitte, welche das Kind an gesunder Bewegung und freiem Athemholen hindert. In Amerika z. B. kennt man nur Tragkleidchen.

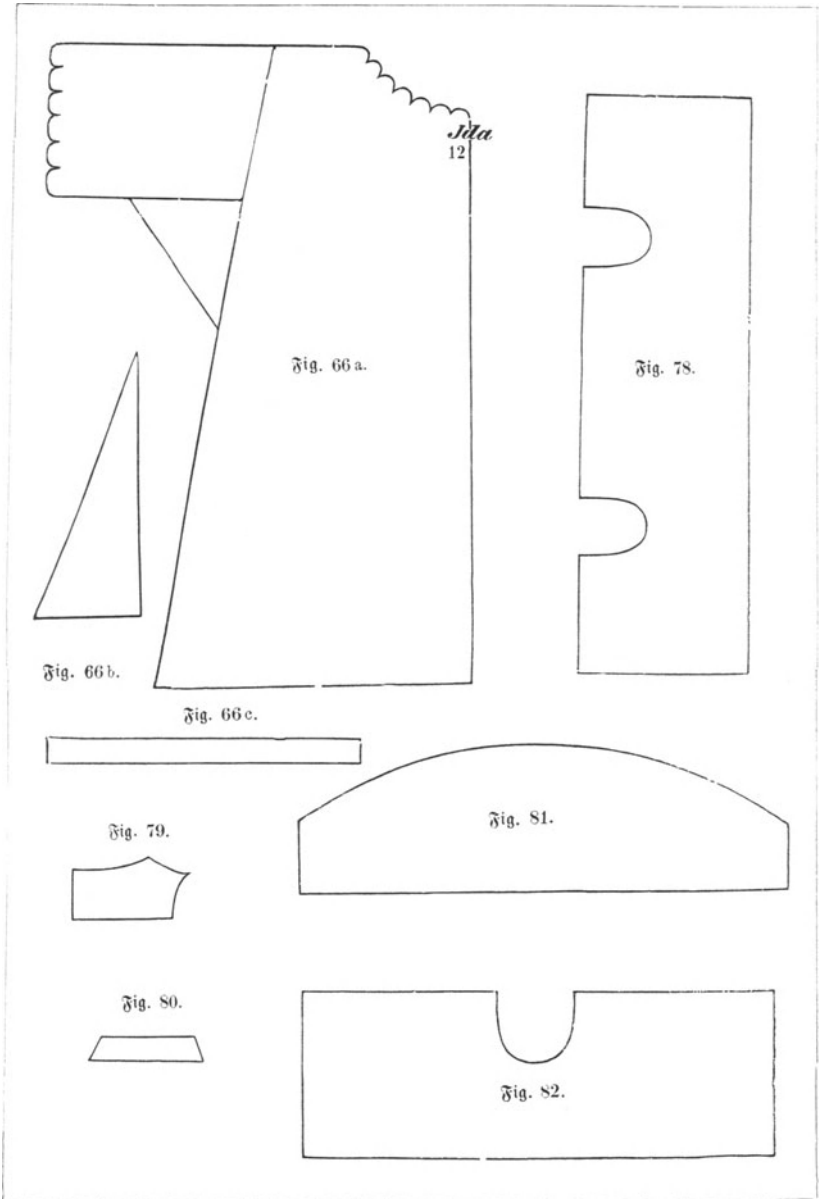
[101—103.] Fig. 71 und 72 liefern die Modelle zu Unterhöschen; Fig. 72 wird an der mit einem Striche versehenen Stelle zusammengebrochen. — Zum Unterröckchen, Fig. 73, dessen Umfang hier zur Hälfte angegeben ist, nimmst du am besten weißen oder rothen Flanell, oben lege hübsche gleichmäßige Falten, unten mache einen Saum. Der Bund zu diesem Röckchen, Fig. 74, wird doppelt genommen und am besten aus dichtem weißen Zeuge geschnitten.

[104.] Fig 75 bietet das Muster zu einem „Geißeläppchen“; wähle zu demselben feinen weißen Piqué und festonire es ringsum mit rother Stidbaumwolle. Hinten wird es übereinander geknöpft.

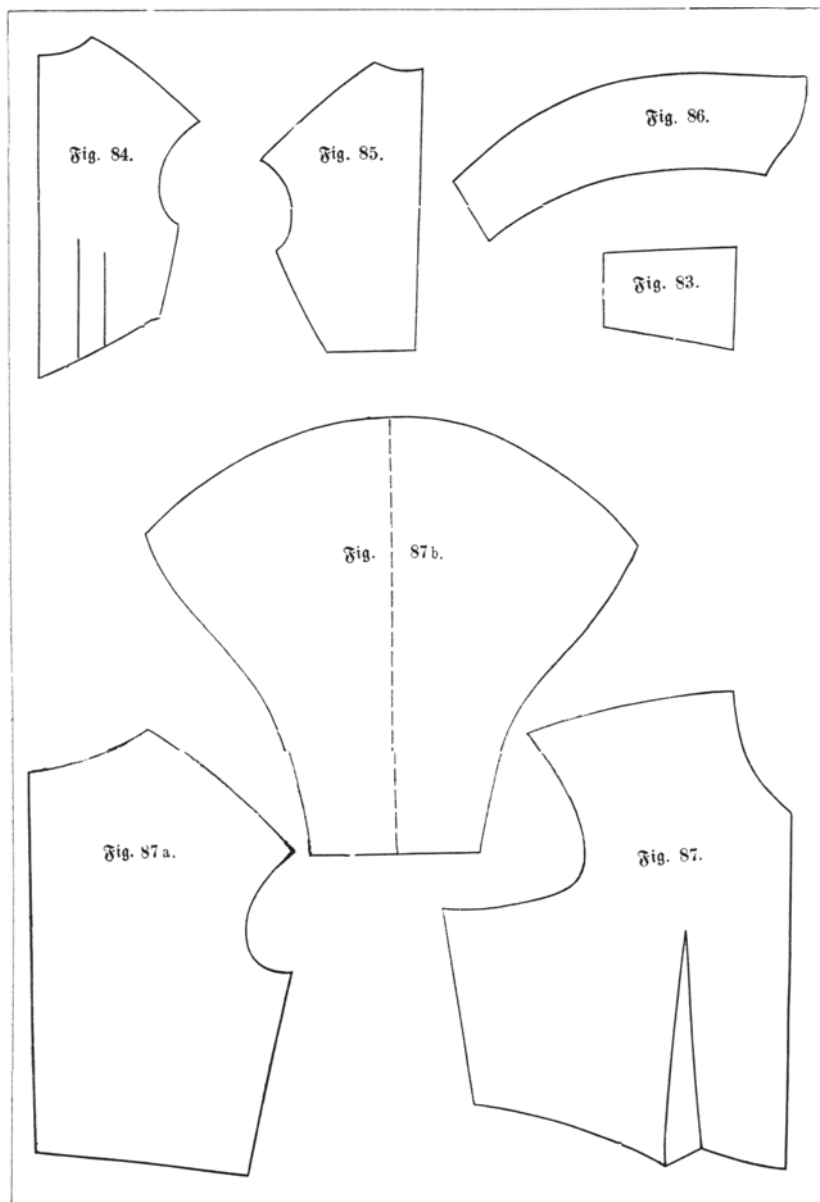
[105.] Für eine größere Puppendame findest du ein allerliebstes Nachtjäckchenmuster in Fig. 76 a und Fig 76b, ersteres als Rücken- und letzteres als Vordertheil. Beide Theile werden natürlich doppelt geschnitten. Fig. 77 soll den Ärmel zu dieser Jacke vorstellen. Beim „Striche“ wird derselbe zusammengefaltet.

[106.] Nun gehen wir zu den wirklichen Kleidermustern über, von denen du hier eine ziemliche Auswahl vorfindest; so z. B. Fig. 78, eine einfache Taille mit eckigem Ausschnitt, zu welcher Fig. 79 das Achselstück bildet. Diese Taille wird nur oben und unten mittels eines Schnürchens zusammengezogen. Die Ärmelchen, nach Fig. 80 geschnitten, werden gleichfalls mit Bändchen oder starkem Nähfaden derart durchzogen, daß sie kleine Puffen bilden. Deshalb pflegt man sie auch Puffärmelchen zu nennen.

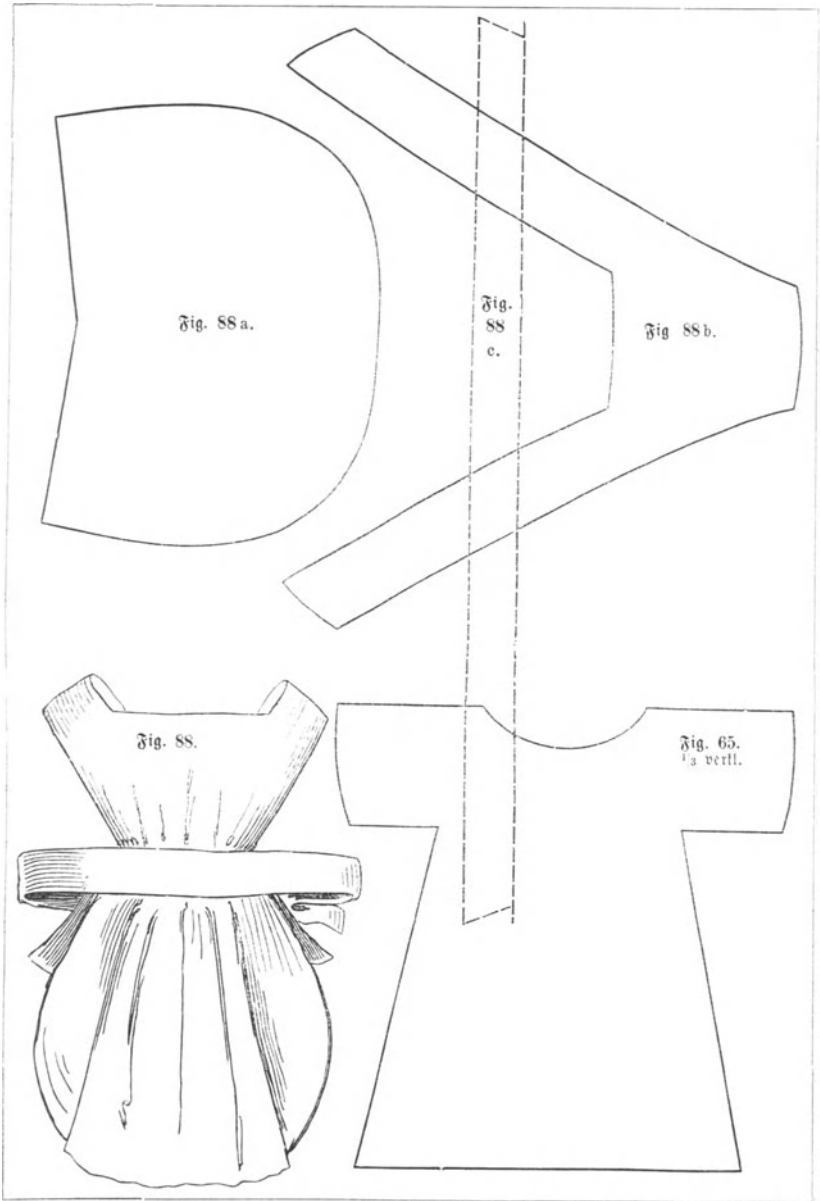




Schnittmuster zu Puppenkleidern.



Schnittmuster zu Puppenkleidern.



Schnittmuster zu Puppenkleidern.

[107.] Fig. 81 zeigt dir, wie eine Bloufentaille geschnitten wird; vorn oben erhält dieselbe die Form von Fig. 82.

[108.] Manche Kinder wollen ihren Lieblingspuppen solche Blousen wol auch recht fein mit Soutachefördelchen benähen.

[109.] Eine lilafarbige Blouse, mit schwarzer Stickerei und einigen Stahlperlen besetzt, kleidet die meisten Puppen ganz vortrefflich. Auch das Aermelchen Fig. 83 nimmt sich sehr gut aus.

[110.] Weiße Blousen werden selbstverständlich einfach mit weißer Baumwolle gestickt, nur

[111.] weiße Kaschemirblousen kann man allenfalls außerdem noch mit schwarzen Spitzen verzieren.

[112.] Fig. 84 ist das Vordermuster zu einer hohen Taille. Du siehst hieran den Hals- und Aermelausschnitt. Die zwei Striche in der Mitte bedeuten sogenannte „Brustfalten“, die sehr akkurat gelegt und genäht sein müssen, wenn das Kleid gut sitzen soll. Der Rückentheil Fig. 85 wird doppelt geschnitten, hinten aneinander genäht und an den Seiten an die Vordertheile befestigt. Fig. 86 ist der zur hohen Taille gehörige „lange Elmbogenärmel.“ Alle zu einer solchen Taille erforderlichen kleinen Arbeiten, als Haken und Schlingen ansetzen, ordentlich füttern, die Nähte umstechen u. s. w., wird ein fleißiges Puppenmütterchen von selbst bemerken und zierlich ausführen. Auch der „Kleiderrock“ bedarf wol keiner nähern Beschreibung.

[113.] Noch ein weiteres Muster zur „hohen Taille“ siehst du in Fig. 87. Hier ist nur eine einzige Brustfalte angebracht und zugleich gezeigt, wie dieselbe gelegt wird. Das Rückentheil Fig. 87a ist ganz ähnlich wie das von Fig. 85, die Aermel Fig. 87b bilden jedoch einen auffallenden Gegensatz zu denen der vorher geschriebenen Taille. Sie erinnern in ihrer Form an einen gekochten Schinken, wie ihn die Mutter zuweilen auf den Tisch bringt, und heißen deshalb „Schinkenärmel.“

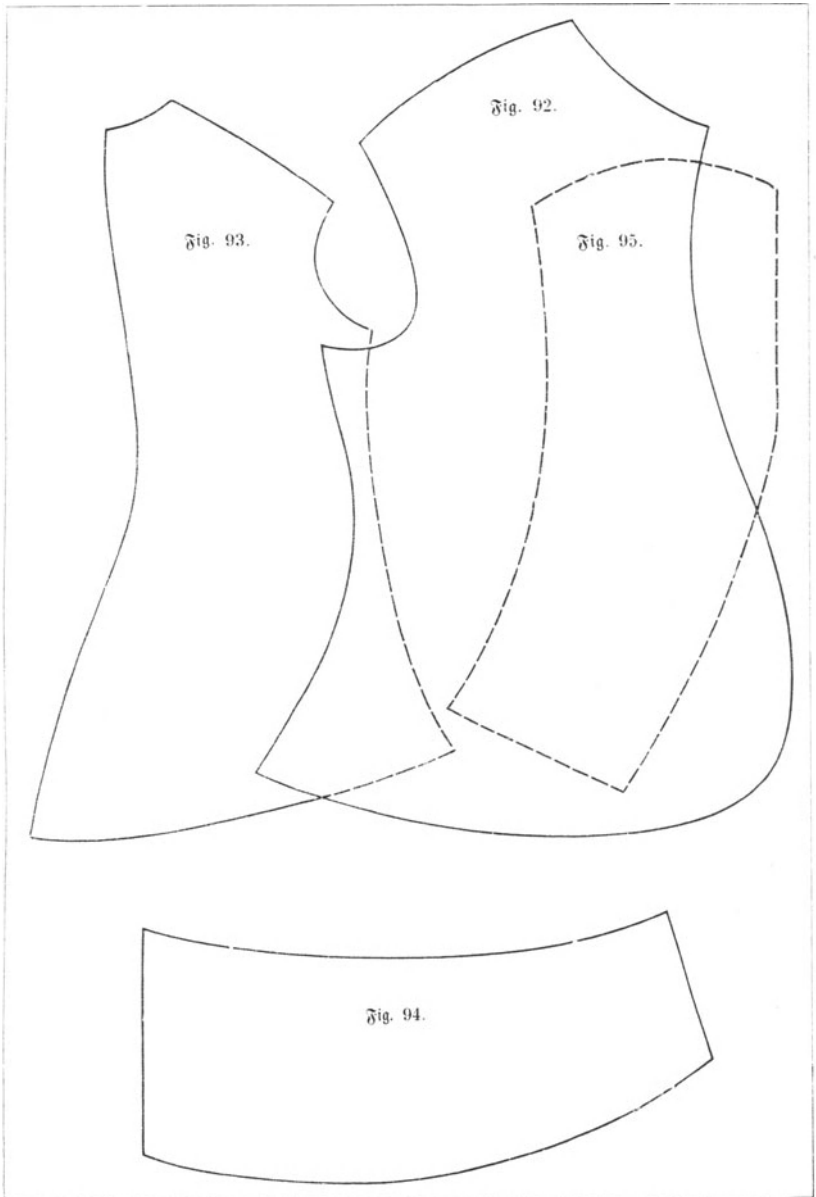
[114.] Zu jedem Kleide gehört auch eine Schürze, wie meine niedliche Leserin wissen wird. „Leibschürzen“, wie Fig. 88 sind für häusliche Arbeiten jedenfalls am empfehlenswerthesten, da sie die Kleider am längsten rein erhalten.

[115—117.] Es giebt blaue „Küchenschürzen“, bunte „Hauschürzen“ und schwarzseidene „Sonntagschürzen.“ Ich rathe dir, deinen Puppen womöglich alle drei Arten anzuschaffen.

[118.] Ein Fäckchen zum Ausgehen, — am besten aus schwarzem oder braunem Tuche — entnimmst du den Mustern Fig 89 a (Vordertheil), Fig. 89 b (Rückentheil) und Fig. 90 und 91 (Unter- und Obertheil des Aermels). Solche Fäckchen sind für die wärmeren Tage bestimmt. Naht jedoch der Winter, so kleide vorsorglich deine Puppe in einen

[119.] Paletot, wie ihn die Fig. 92, 93, 94 und 95 deutlich beschreiben. Sehr fein nimmt sich ein solches Herbstmäntelchen aus, wenn man schwarzen Plüsch oder Sammt zum Stoffe wählt, aber auch Tuch oder Buckskin leistet gute Dienste.

[120.] Einen wirklichen Wintermantel siehst du in den Fig. 96 und 97. Auch hierzu empfehle ich dir ein dichtes, warmes, dunkles Zeug. Bunte Mäntel sind weit weniger geschmackvoll.



Schnittmuster zu Puppenkleidern.

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 Blousen sehr wohl, und das kleinste zappelt und schreit ganz herzhast in seinem neuen „Wickelkissen.“

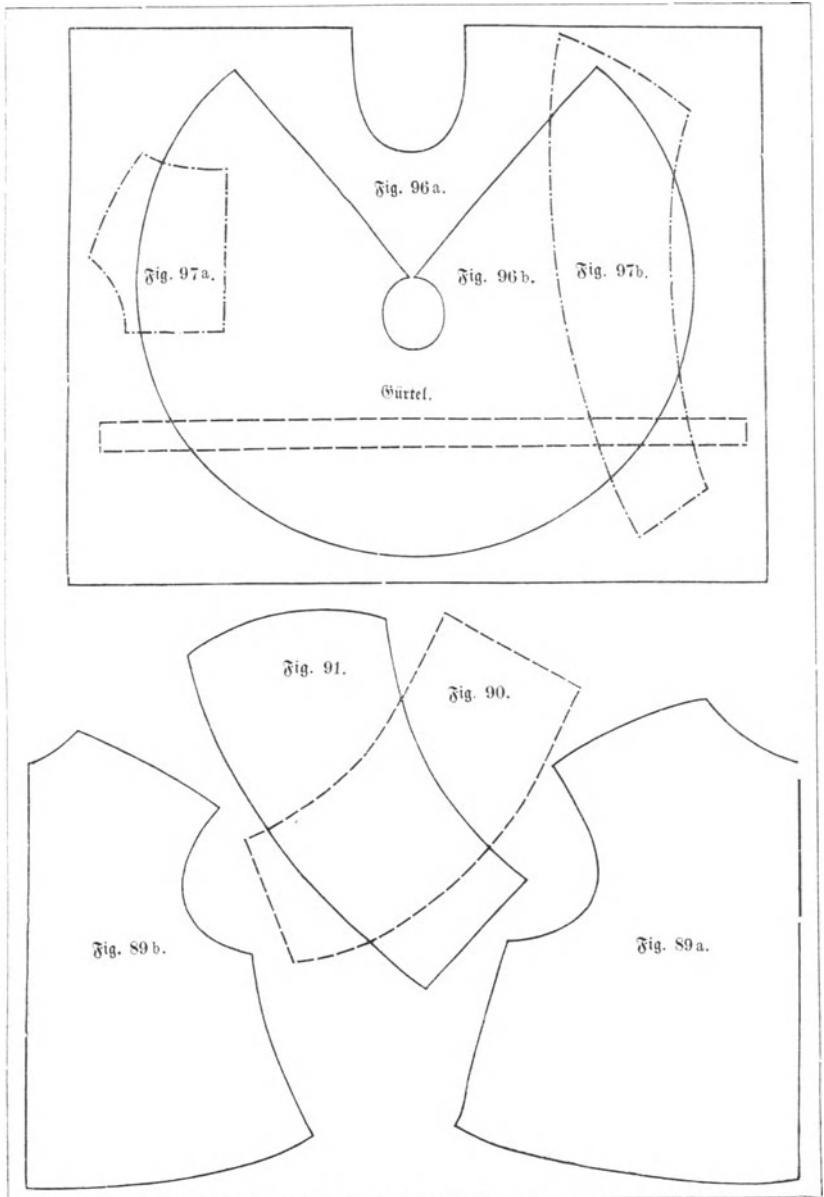
Hüte und Häubchen mußt du dir bei der geschickten Putzmacherin (s. S. 21) bestellen, und diese liefert dir gewiß stets elegante und billige Waare, denn ich habe dich ihr ganz besonders warm empfohlen.

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

Es hat Sieben geschlagen und unsere kleineren Pfleglinge 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 „Spielmütterchen“, das ihnen Mancherlei zu sagen und zu erzählen hat. Paßt mal auf!

Die geschickte kleine Schneiderin — Minna hieß sie —, welche die Puppenkleider so prächtig herzurichten verstand, hat mir gestern etwas Näheres über ihre Kunst mitgetheilt und zugleich die Erlaubniß gegeben, auch anderen strebsamen Mädchen das Geheimniß auszuplaudern. Auf die 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 gerathe, antwortete Minna: „Wenn meine große Puppe zum Frühstück eingeladen wird, zieht sie ein hohes Kleid von schweren Stoffen an, zum Mittagessen, wo nur wenige Gäste zugegen sind, einen ganz ähnlichen Anzug, zu solchen aber, an denen eine große Anzahl Gäste theilnimmt, ein ausgeschnittenes Kleid, in Konzerten ein ausgeschnittenes und helles Kleid sowie Blumen im Haar und auf Spaziergängen meist ein Kleid von schwarzer Seide.“

Minna's Puppen erscheinen stets einfach und elegant, niemals übertrieben gepußt. 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 Puppenschränk, war auch ihr Nähstischchen immerwährend in schönster Ordnung. Nie mußte sie seufzen: „Wo habe ich nur meine Schere hingelegt?“ — „Ich kann jenes Röllchen Garn nicht finden!“ — oder Aehnliches. Wenn ihr eine Nadel zerbrach, so ließ sie die Stückchen niemals auf dem Boden liegen; auch jedes Restchen von übrig gebliebenen 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 Stofftheile ebenso gewissenhaft zusammen und paßte sie der Figur an, „bis kein unnöthiges 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, steckte letzteren stets am Nadelspißchen fest — kurz, sie besaß keine



der üblen Gewohnheiten, mit welchen so viele andere Mädchen gegen den Anstand und noch mehr gegen sich selbst sündigen, wie z. B. jenes unvorsichtige Kind, das die Nadeln im Munde festhalten wollte, eine derselben verschluckte und seine Fahrlässigkeit mit dem Leben büßen 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.

[121.] Zur Belohnung für euer fleißiges Bemühen findet ihr in beigefügter kleiner Mappe auch einen Schnittmusterbogen, auf welchem die neueren Modeanzüge für Puppen genau verzeichnet sind. Die Aelteren und Geschickteren von euch werden leicht damit umzugehen wissen und, je nach Bedürfniß verkleinert oder vergrößert, nach Angabe sowol „Schleifen-Tunikas“ wie „ärmellose Jäckchen“, „Pelerinen-Mädchen“ und andere moderne Kleidungsstücke herzustellen verstehen. Die Jüngerer geben sich aber gewiß große Mühe, um bald eben so gewandt und fingerfertig zu werden!

### Puppenhäuser.

[122.] Nach den Puppen giebt es wol wenige Dinge, die artigen Mädchen mehr Vergnügen machen als Puppenhäuser. Ihr seht darin ein kleines Abbild des Hauses, worin ihr selber wohnt, und wenn ihr alle nützlichen und zierlichen Geräthe eurer eigenen Wohnung genau betrachtet, mögt 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 nöthigen 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.

[123.] Du magst mit den Fenstervorhängen beginnen. Das Haus ist leicht in sechs Zimmer eingetheilt. Die zwei obersten Stuben sind das Schlaf- und Kinderzimmer; darunter findest du ein Wohn- und Eßzimmer und ganz unten die Küche und Mäddekammer. Für die Fenstervorhänge des Kinderzimmers nimm bunten Rattun, — 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 rothe, 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 Korsetten braucht) befestigt.

[124.] Ist das Haus schon tapezirt — nun, desto besser! Aber ist es dies noch nicht, so mußst du einige Stückchen wirkliche Tapete nehmen und sie mit



Stärkleister recht nett an die Wände festkleben. Oben das Bördchen darfst du nicht vergessen, denn dieses verleiht dem Wändeschmuck besonderen Reiz!



Fig. 98. Mariechens Wohnhaus.

[125.] 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

[126.] Teppichen versehen. Wirkliches Teppichzeug wäre für so kleine Räume zu dick und rauh, deshalb nimm dazu lieber einen dünneren Wollenstoff, wie Cachemire oder Beige, zu den gewöhnlicheren Gemächern kannst du auch Wachstuch gebrauchen, das sich sehr gut ausnimmt. Bei der Wahl deines Teppichs mußt du die Farbe der Vorhänge und Tapete wol im Auge behalten; so wäre es z. B.

geschmacklos, wolltest du in ein blaues Wohnzimmer einen grünen Teppich legen ; ein eichfarbener oder brauner würde besser passen.

[127.] Wenn du jetzt das Möbliren beginnst, mußt du vor Allem Bettstätten haben, wobei du die Wiege für das Kleine nicht vergessen darfst. Diese Bettladen liefern dir neue Arbeit, da du die Ueberzüge, 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 Puppenküche und das Kochen kommen wir später ausführlicher zu sprechen.) Die Köchin wird dir gewiß gern die nöthige Anweisung dazu geben und du kannst im ersten besten Spielzeugladen hübsche Kochgeschirre kaufen.

[128.] Noch Etwas müssen wir den kleinen Käuferinnen anempfehlen, 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 u. s. w. 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 Mama's Kommode ihr nur bis an die Kniee reichte; eben so wenig darfst du unverhältnißmäßig große oder kleine Möbel für die Bewohner deines Puppenhauses anschaffen. Die besten Bewohner der Puppenhäuser sind Gliederpüppchen, die sehr wohlfeil und in allen Größen zu haben sind. Wenn die ganze Hausbewohnerschaft — bestehend aus Vater, Mutter, Kindern und Diensthoten — ausgewählt und nach ihrem Alter und Stand sorgfältig gekleidet ist, kannst du sie in den verschiedenen Zimmern vertheilen. Ist nach unserer Angabe Alles recht nett und ordentlich hergestellt, so wird das Puppenhaus einen höchst niedlichen Anblick gewähren und dir eine endlose Quelle des Vergnügens werden.

### Das große Puppenzimmer.

[129.] 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 tapejirt und mit zwei Fenstern zum Deffnen und zum Schließen, sowie mit einer eben solchen Thüre versehen ist, wäre hierzu das Haupterforderniß. 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 Thüre gegenüber, stand ein roth gepolstertes Sofa, vor diesem ein runder Tisch, und im übrigen Zimmer vertheilt befanden sich sechs gleichfalls roth gepolsterte Stühlchen. Ueber dem Sofa hing ein Spiegel mit vergoldetem Rahmen, an der Wand rechts stand eine Stagere mit vielen kleinen Nippfachen, an der Wand links befand sich die wohleingerichtete Kommode, und zu beiden Seiten der Thüre waren zwei mit rothen Vorhängen überdeckte Bettchen.

Es fehlte auch der Klingelzug nicht, und sogar eine allerliebste Schaukel war vorhanden, in welcher sich die Puppenkinder 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 den Kaffee oder Thee 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 Bette bringen und ihr des Morgens beim Ankleiden behülflich 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.

### Puppenwäsche.

[130.] Haben Hannchen, Minchen, Ida, und wie deine Puppenkinder alle heißen, ihre Kleider schmutzig gemacht, so muß unsere kleine Hausfrau an die Wäsche denken. Wenn du alle vier Wochen waschen lässest oder selbst wäschest, ist dies nicht zu oft. Nun will ich dir aber auch sagen, wie du recht ordentlich und gewissenhaft die große Arbeit der Kleiderreinigung vornehmen kannst: höre einmal!

Vor Allem mußt du „die Wäsche zählen“, d. h. du suchst alles Schmutzige zusammen, sortirst 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 eintheilst:

|                          | 12. Juli | 14. Aug. | 1. Sept. | u. j. w. |
|--------------------------|----------|----------|----------|----------|
| Betttücher . . . . .     | 6        |          |          |          |
| Kissenüberzüge . . . . . | 6        |          |          |          |
| Vorhänge . . . . .       | 8        |          |          |          |
| Handtücher . . . . .     | 12       |          |          |          |
| Servietten . . . . .     | 12       |          |          |          |
| Tischdecken . . . . .    | 4        |          |          |          |
| Kleider . . . . .        | 3        |          |          |          |
| Schürzen . . . . .       | 12       |          |          |          |
| Hemden . . . . .         | 9        |          |          |          |
| Strümpfe . . . . .       | 9 Paar   |          |          |          |
| Unterröcke . . . . .     | 6        |          |          |          |
| Handen . . . . .         | 8        |          |          |          |
| Nachtjacken . . . . .    | 5        |          |          |          |
| Taschentücher . . . . .  | 15       |          |          |          |
| Chemisettes . . . . .    | 9        |          |          |          |
| Unterärmel . . . . .     | 9 Paar   |          |          |          |

Jedesmal trägst du die beim Zählen erhaltene Summe der einzelnen Sachen in ein kleines Viereck des Waschzettels ein. Dies gehört zur Ordnung. Ist die [131.] Wäsche auf diese Art hübsch sortirt, so mache drei Häuflein: eines aus

den groben Gegenständen, das andere aus den bunten Kleidungsstücken (Kattunröcken u. s. w.) und das dritte aus den feinen Sachen, wie Chemisettchen u. dgl.

[132.] Jetzt wird eingeseift. Tauche alle Wäsche, ausgenommen die bunte, in lauwarmes Wasser, ringe jedes Stück wieder aus, breite eines nach dem andern 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.

[133.] 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 Waschkesseln 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 lasse sie so mehrere Stunden stehen. Zuletzt wird sie durch kaltes Wasser gespült.

[134.] 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 leicht ihre Farbe verlieren. — Bei den feinen Sachen nimm dich in Acht, zu stark zu reiben, denn sie zerreißen sonst leicht. Auch ist es überhaupt rathsam, alle schadhafte Stellen vor dem Waschen auszubessern.

[135.] Nach dem Waschen kommt das Trocknen. Die Gegenstände, welche nicht gestärkt zu werden brauchen, hänge nun auf Fäden und befestige sie mit kleinen Klammern. Die andern Sachen bringe in einen eigenen Korb und stärke sie auf folgende Weise:

[136.] Nimm einen Eßlöffel feines Stärkemehl in eine Schüssel, rühre es mit kaltem Wasser sorgfältig zu einem glatten Teige, dann gieße, unter beständigem Unrühren, siedendes Wasser daran, bringe den dünn gewordenen Brei in einer Pfanne auf das Feuer, lasse 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 und Chemisettchen hingegen nur einer ganz dünnen; letztere werden aber nach dem Stärken leicht geklopft, damit sie hübsch gleichmäßig steif werden.

[137.] 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.

[138.] Vor dem Bügeln wird die Wäsche leicht eingesprengt. Die eingesprengte Wäsche bleibt hierauf mehrere Stunden liegen, damit das Wasser sie recht ordentlich durchziehe.

[139.] Das Bügeln selbst lasse lieber von deiner Mama oder großen Schwester besorgen, du könntest dich leicht verbrennen und fürchterliche Schmerzen davontragen. Willst du es aber, wenn du schon älter bist, mit dem „Selbstbügeln“ versuchen und die Mutter hat dir die Erlaubniß dazu erteilt, so lasse dir ein paar kleine Bügelstäbhe 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 Uebung, doch kannst du einige Winke darüber wohl benutzen. Breite jedes Stück ausgestreckt und faltenlos über den Tisch und führe das Bügeleisen stets in fadengerader Richtung gleichmäßig und rasch. Bei feuchten Stellen darfst du etwas aufdrücken. Hast du etwa falsche Falten gebildet, so fahre schnell mit einem feuchten leinenen Bändchen 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 Gebrauch auf das eiserne Gestell oder den Kof. Stickereien 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 fadengerade 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 dein Stolz sein, liebes, kleines deutsches Mädchen!

#### Mittel zum Waschen der Puppenköpfe aus Papiermaché.

[140.] Hat sich dein Töchterchen im Gesichte schmutzig gemacht, so kannst du es leicht reinigen, indem du ein kleines Stück Butter weich werden lässest, 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 Theile des Läppchens trocken. Nimm dich aber in Acht, nicht diejenigen Theile des Gesichts mit der Butter zu reiben, die roth oder dunkel sein müssen, wie Wangen, Lippen und Augenbrauen, sonst könnte das Puppenkind das Ansehen einer Schwerverkrankten erhalten. Die Butter nimmt nämlich nicht nur alle Unreinigkeit, sondern auch alle Farbe fort. Eben so rathe ich dir, nicht so heftig beim Waschen aufzudrücken und das Bad nicht so oft zu wiederholen, damit du nicht Flecken in das Antlitz der Kleinen bringst, die ihr das Aussehen einer Pockennarbigen verleihen. Die früher beliebten Wachsöpfe werden, ihrer Zerbrechlichkeit wegen, jetzt nur noch selten gesucht.

#### Echtfarbige Seidenstoffe zu waschen.

[141.] 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 mittheilen!

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

#### Tintenfleck aus der Wäsche zu bringen.

[142.] Es kann dir wol passiren, 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 Gewichtstheile Weinstein und mische sie mit einem Gewichtstheil Alaunpulver. Der unglückliche Fleck wird vor deinen Augen verschwinden, sobald du ihn mit dieser Mischung einreibst.

### Vergilbte Wäsche wieder weiß zu machen.

[143.] 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 wäschest und sie einige Zeit darin liegen lässest. 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 zweiten Male. Dann hilft es sicher.

### Fettflecken aus bunten Sachen zu vertilgen.

[144.] Reibe den Flecken mit Eigelb ein, das du mit etwas Branntwein angerührt hast. Ist nun der Flecken verschwunden, so spüle die Stelle mit reinem Wasser aus.

### Obst- und Weinflecken aus dem Tischzeuge zu vertilgen.

[145.] Bestreiche diese Flecken, solange sie noch naß sind, mit Butter oder Unschlitt — und sie werden beim Waschen leicht herausgehen.

### Einem gewaschenen Stoffe den alten Glanz wiederzugeben.

[146.] Tauche eine Bürste in Wasser, worin arabisches Gummi aufgelöst worden ist, und streiche damit fadengerade über die matten Stellen des Zeuges, bis sie wieder glänzend geworden sind. Dann belege diese Stellen mit Papier und beschwere sie mit einem Gewichte, bis sie trocken sind.

### Weihnachtschäfschen aus Thon und Watte.

[147.] Das liebe, herrliche Weihnachtsfest naht heran, und überall klopft das Christkind an Thür und Fenster und fragt, ob Niemand Etwas für den heiligen Abend zu bestellen habe. Gern giebt ihm Jeder einen kleinen Auftrag, und recht geschickte Mädchen lassen es nicht nur nicht dabei bewenden, sie sind auch selbst nach Kräften thätig, zur Feier des Christfestes beizutragen. Da werden Nüsse vergoldet, Körbchen aus buntem Papier geschnitten, Glaskugeln aufgereiht, und selbst für die Püppchen werden Weihnachtschäfschen und noch viele andere schöne und künstliche Sachen gemacht.

Um die obengenannten Weihnachtschäfschen zu verfertigen, nimm ein wenig Thon, forme daraus ein längliches Stückchen — den Körper des Thieres darstellend — umwicke ihn leicht mit weißer, flockiger Watte, befestige daran einen Kopf, den du ebenfalls aus Thon bildest, und gieb dem Schäfschen ein hübsches rothseidnes Halsband. Vier feine Holzstäbchen können die Beine vorstellen.

---



**Wiegenliedchen,**  
um das Püppchen einzuschläfern.

1.

|                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>[148.] Bitt' dich recht schön, gute Wiegen,<br/>Laß mein Püppchen ruhig liegen.</p> <p>Weck's nicht auf vom Schlummer,<br/>Sonst hab' ich 'nen Kummer.</p> | <p>Wirf's nicht auf die Seit',<br/>Sonst hab' ich ein Leid.</p> <p>Wirf mir's nicht herunter,<br/>Sonst wird's wieder munter.</p> <p>Wirf mir's nicht heraus,<br/>Daß's kann schlafen aus!</p> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

2.

|                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                         |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>[149.] Schlaf', mein Kind, schlaf' ein!<br/>Schließe deine Augenlein!<br/>Sei ruhig nun und schließ' sie zu,<br/>Dann hat mein liebes Kindchen Ruh':<br/>Schlaf', mein Kind, schlaf' ein!</p> | <p>Schlaf', mein Kind, schlaf' ein!<br/>Bald kommt der Sonnenschein,<br/>Der wecket auch die Blumen all,<br/>Und Schmetterling und Nachtigall.<br/>Schlaf', mein Kind, schlaf' ein!</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Schlaf', mein Kind, schlaf' ein!  
 O schöner Sonnenschein,  
 So komm' doch her, komm' her geschwind,  
 Doch wecke nicht mein liebes Kind;  
 Schlaf', mein Kind, schlaf' ein!

Schlaf', mein Kind, schlaf' ein!  
 Er blickt durchs Fensterlein,  
 Als wollt' er sagen: „Seht doch? Seht,  
 Wie Alles schön im Garten steht!“  
 Schlaf', mein Kind, schlaf' ein!

Schlaf', mein Kind, schlaf' ein!  
 Schließ' deine Augenlein!  
 Sei ruhig nun und schließ' sie zu,  
 Dann hat mein liebes Kindchen Ruh';  
 Schlaf', mein Kind, schlaf' ein!

## 3.

[150.] Schläfe, Kindlein hold und weiß,  
 Das von Sorge gar nichts weiß;  
 Schlaf' in süßer, stiller Ruh',  
 Thu' die kleinen Auglein zu!  
 Thu' die kleinen Auglein zu!

[151.] Schlaf', Püppchen, schlaf',  
 Im Garten geh'n zwei Schaf',  
 Ein schwarzes und ein weißes,  
 Und wenn mein Püppchen nicht schlafen will,  
 Kommt das schwarze und beißt es.

## 4.

[152.] Alles still, Alles in Ruh'!  
 Alles still, Alles in Ruh'!  
 Drum, mein Kindlein, schlaf' auch du!  
 Nur Uhrpendel noch nicht ruht.

Knick, knack, knick, knack!  
 Schlaf', mein Kind, schlaf' gut!  
 Knick, knack, knick, knack!  
 Schlaf', mein Kind, schlaf' gut!

## 5.

[153.] Alles still in süßer Ruh'!  
 Drum, mein Püppchen, schlaf' auch du!  
 Draußen säuselt nur der Wind,  
 Su! fu! fu! schlaf' ein, mein Kind!

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

## 6.

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

Gio, popeio, schlag' Ritzelchen todt,  
 Legt mir kein' Eier und frist mir mein Brot;  
 Rupsen wir ihm dann die Federchen aus,  
 Machen dem Püppchen ein Bettlein daraus.



## 7.

[156.] Schlaf, Püppchen, schlaf!  
 Am Himmel zieh'n die Schaf,  
 Die Sternlein sind die Lämmerlein,  
 Der Mond, der ist das Schäferlein;  
 Schlaf, Püppchen, schlaf!

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

## 8.

[158.] Meh, Lämmchen, meh!  
 Das Lämmchen lief im Schnee;  
 Es stieß sich an ein Steinchen,  
 Da that ihm weh sein Beinchen,  
 Da sagt' das Lämmchen Meh!

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

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

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

## 9.

**Wenn das Kind sein Püppchen ins Bett legt.**

[159.] Komm' her, mein liebes Döckchen,  
 So niedlich und so nett,  
 Ich zieh dir aus dein Röckchen  
 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, schliefe 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 Noth wäre das! — Nein, du weißt so freundlich mit ihm umzugehen, verstehst so gut, ihm ein Lächeln, wol auch ein munteres Lachen abzulocken, daß „Klein-Mennchen“ nirgends lieber ist als bei seiner verständigen Schwester.

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

[160.] Erst nimmst du ein Halstuch, eine Schürze, oder was du eben bei der Hand hast, und bedeckst damit sein Köpfchen. Es geht dem Schwesterchen dann 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 Mennchen's Augen und rufe: „Kukuk! Kukuk!“ — dann nimm sie rasch weg, und du wirst hören, wie das Kleine in Jubel geräth über den plötzlichen Wechsel von Licht und Dunkel. — Später schließt es wol selbst die Augen und neckt dich, indem es „Kukuk!“ ruft. —

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

[161.] „So fahren, so fahren die Jüngferlein,  
 Wenn sie noch klein winzig fein;  
 Wenn sie größer werden,  
 Reiten sie auf Pferden;  
 Wenn sie größer wachsen,  
 Reiten sie nach Sachsen,  
 Reiten auf des Königs Schloß,  
 Schießen da Pistolen los.  
 Puff! Puff! 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 „Puff! Puff! Puff!“ — das Jüngferchen sanft in deinen Schoß sinken lässest.

Große Sorgfalt ist hierbei zu empfehlen, wie überhaupt bei dem Spielen mit 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 unvorsichtiger Weise 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!

[162.] 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 herkrabbeln, und wenn das Kind ein Weilschen 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 Thierchen ihre Zuflucht, das Mausloch, finden lässest.

[163.] Aehnlich ist das Spiel mit den Hühnchen. Du nimmst deine linke Hand, fährst dann langsam der Kleinen im Gesichte hinauf und sagst, indem du einen Finger vor den andern setzt, die Bewegung des Kletterns nachahmend: „So gehen die Hühnchen schlafen“; bist du bei der Stirne 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 Bewegung umgekehrt: laß die Hühnchen von der Stirne nach dem Munde zu schlafen gehen und nach obenhin wieder aufstehen. Letzteres geht nicht so glatt, ist aber nicht weniger possirlich.

[164.] Du hast bemerkt, daß dein Schwesterchen stets vergnügt aufhört, wenn Musik ertönt. Siehst 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 Lieblich 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 den 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 Kennchens Patschhändchen und spiele damit auf dem Fingerklaviere. Das wird großen Spaß bei der Kleinen erregen.

[165.] Ein bekanntes Spielchen, das wir aber doch hier erwähnen wollen, ist das „Kuchenbacken“. Du klatschest die Hände deines Schwesterchens in einander, indem du singst:

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

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

„Hopp, Mariannchen! Hopp, Mariannchen!  
Laß dein Püppchen tanzen,  
Hat ein Stückelchen Brot im Sack,

Schmeckt wie Pomeranzen.  
Pomeranzen ess' ich gern  
Und mein Kennchen küß' ich gern."

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

[167.] Wenn du mit deinem Schwesterchen ans Fenster trittst, seht ihr gerade vor euch den großen Thurm der Kirche. Ihr könnt aber auch einen Thurm sehen, ohne an's Fenster zu gehen, und zwar einen sehr schönen und doch sehr wenig kostspieligen. Hier steht er! Du legst dabei beide Hände mit den Handflächen an einander, so daß die Fingerspitzen nach oben zeigen. Die Spitzen der Mittelfinger sind die Thurmspitzen.

[168.] 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 über einander, wie Fig. 101 zeigt; sie bilden den Ladentisch; die übrigen gegen einander 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



Fig. 101. Der Kaufladen.

Gottlieb, der Ladenjüngling, und läßt Madame ein Bißchen 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 Etwas einzuhandeln.

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

„Danke; es geht vortrefflich u. s. w.“

Endlich kommt Gottlieb und bringt die Seide. Es wird hin- und hergehandelt, der Vertrag geschlossen und Madame Abendroth geht grüßend ab, um einer anderen Käuferin Platz zu machen. Hat Gottlieb mit seinen Waaren einige Zeit lang gehandelt, so lässest du zwölf Uhr schlagen; him, bam, u. s. w. — 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 auseinanderbringst, um irgend eine andere Beschäftigung damit vorzunehmen.

[169.] Es versteht sich von selbst, daß du das Spiel nach Belieben umändern kannst. Du wählst z. B. statt der Modewaarenhandlung einen Kramladen, lässest

ein Dienstmädchen eintreten, oder stellt eine Weinschenke dar: kurz, du darfst dabei deine Phantasie spielen lassen, wie du deine Hände spielen lässest.

[170.] 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 Fleck sichtbar werden, den das Schwesterchen umsonst zu erfassen sucht. Du magst dabei von einem Vöglein erzählen, einem Kästchen oder Mäuschen — jedenfalls ist das Spiel kein langweiliges.

[171.] Bilde 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 aus einander, fahre damit in die Höhe, zapple ein wenig mit den Fingern und sage:

„Jetzt fliegen sie alle fort!“

Wennchen wird mit seinen Händchen deine leichte Bewegung bald nachahmen.

[172.] Ihr habt gewiß einen Kanarienvogel im Zimmer, den du manchmal bedauerst, weil er im Gefängniß sitzen muß, statt draußen in der Luft herumzufliegen. Der Anblick des armen Thierchens giebt 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 Wennchens als den Kanarienvogel und richte es so ein, daß das Vöglein in das

Gitter geräth, das sich rasch schließt — indem du die Finger an einander drückst — und seine Beute festhält. Erst wenn das Schwesterchen recht schön bittet, lässest du sein Fingerchen wieder frei. Du sagst dabei: „Da! Vöglein flieg!“ — Wie jubelt und jauchzt das Kind, wenn der Finger seinem Gefängnisse entschlüpft!

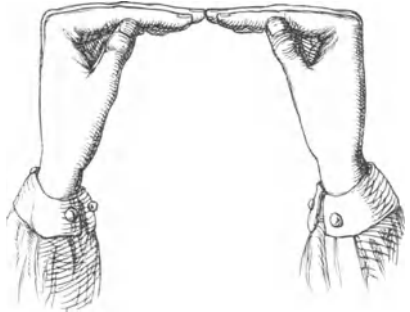


Fig. 102. Die Brücke.



Fig. 103. Das Dach.

[173.] Eine Brücke kannst du bauen, indem du die Fingerspitzen deiner Hände, wie Fig. 102 zeigt, gegen einander hältst. Ueber diesen Steg dürfen freilich keine schweren Lastwagen fahren, aber Aennchen mag getrost seine Gliederpüppchen darüber spazieren lassen, ohne daß das Gerüste einstürzt.

[174.] Bist du schon in einem wirklichen Walde gewesen? — dann hast du gewiß auch schwarze Männer gesehen, die an einem Holzstoße arbeiten. Es sind dies Köhler, brave Leute, die keinem Menschen Etwas zu Leide thun, 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 Thurm damit darstelltest; nur hältst du sie unten weiter von einander entfernt. Diese Köhlerhütte zeige dem Schwesterchen und erzähle ihm dabei, was du eben gelesen.

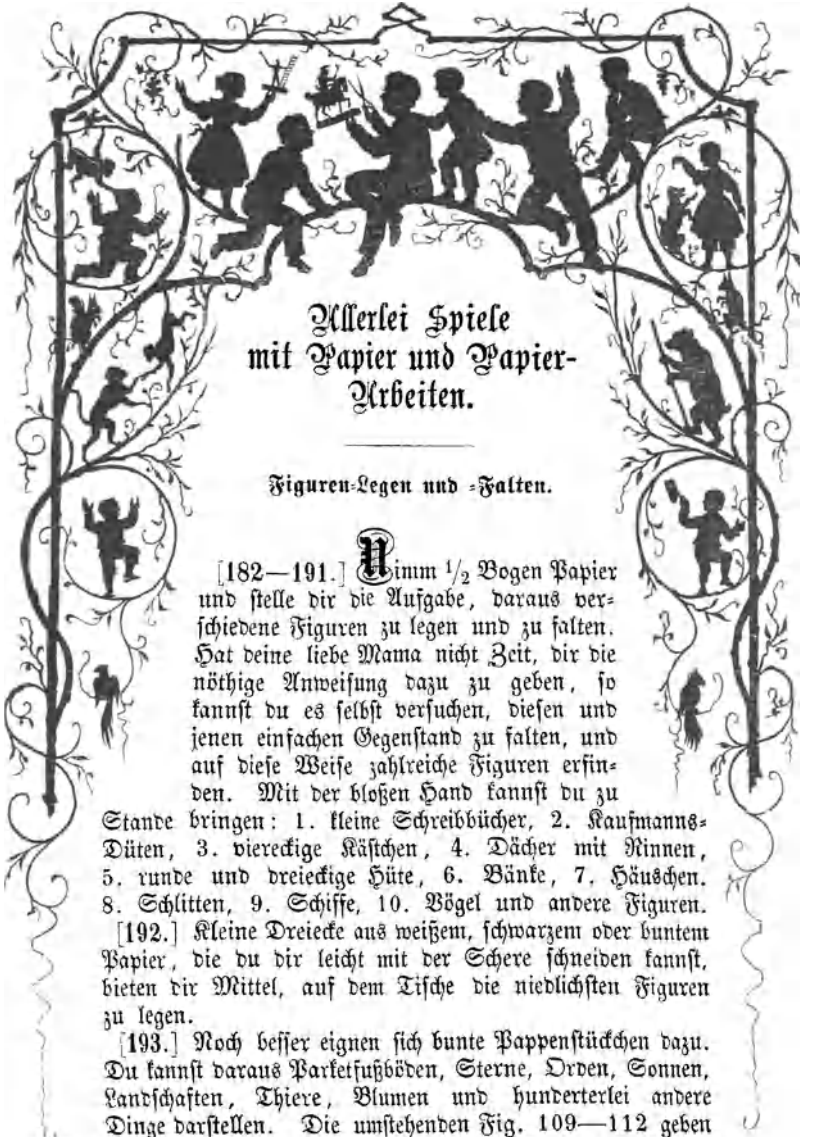
[175.] Nicht so kunstlos wie die Köhlerhütte, ist unser städtisches Haus gebaut. Sieh' einmal, wie ein Dach — der sogenannte Dachstuhl — inwendig aussieht, und dann zeige es auch deinem Lieblinge. (Siehe Fig. 103.)

[176.] Und endlich ein Fenster! Wie Viele müssen daran arbeiten! — das Fenster, das du deinem Schwesterchen aber vor die Augen hältst, indem du Fig. 104 mit den Fingern nachmachst, ist einfacherer Art, und doch kann man sehr gut durchsehen. Probire es nur einmal!

[177—181.] Mit Hülfe der beiden Hände läßt sich noch eine ganze 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 Thür darstellen, durch welche der kleine Schelm durchkriecht. Die eine hohle Hand oder beide Hände zusammengehalten, ähnlich wie sie vorhin ein Vogelneestchen darstellten, können jetzt wieder 2. als Kutsche, 3. als Dampfwagen, dann 4. als Schlitten, dann wieder 5. als Rahn oder Schiff gedacht werden. Als Passagiere können sie ein Püppchen, eine Blume, das Händchen der Kleinen u. s. w. aufnehmen und dann eine Schnellfahrt mit oder ohne Hindernisse auf dem Tische ausführen.



Fig. 104. Das Fenster.



## Allerlei Spiele mit Papier und Papier- Arbeiten.

### Figuren-Legen und -Falten.

[182—191.] **N**imm  $\frac{1}{2}$  Bogen Papier und stelle dir die Aufgabe, daraus verschiedene Figuren zu legen und zu falten. Hat deine liebe Mama nicht Zeit, dir die nöthige Anweisung dazu zu geben, so kannst du es selbst versuchen, diesen und jenen einfachen Gegenstand zu falten, und auf diese Weise zahlreiche Figuren erfinden. Mit der bloßen Hand kannst du zu

Stande bringen: 1. kleine Schreibbücher, 2. Kaufmanns-Düten, 3. viereckige Kästchen, 4. Dächer mit Minnen, 5. runde und dreieckige Hüte, 6. Bänke, 7. Häuschen, 8. Schlitten, 9. Schiffe, 10. Vögel und andere Figuren.

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

[193.] Noch besser eignen sich bunte Pappenstückchen dazu. Du kannst daraus Parketfußböden, Sterne, Orden, Sonnen, Landschaften, Thiere, Blumen und hunderterlei andere Dinge darstellen. Die umstehenden Fig. 109—112 geben einige Beispiele davon.

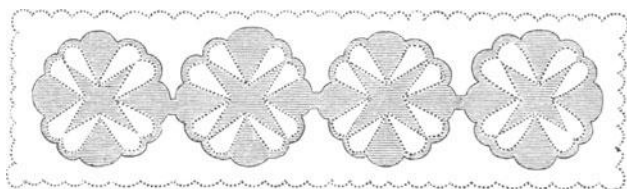
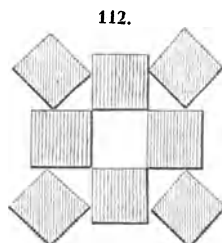
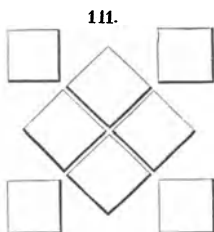
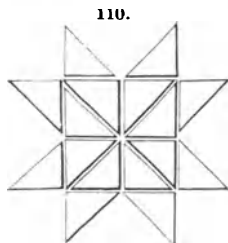
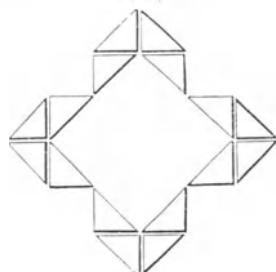
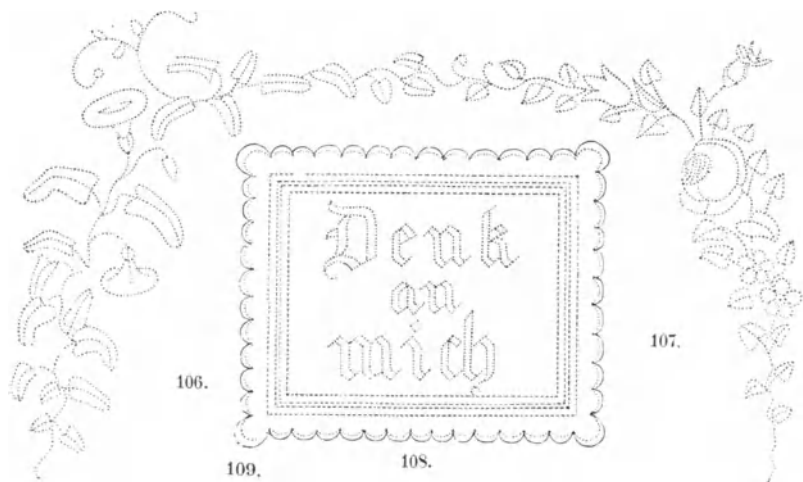


Fig. 106—108. Verzierungen eines Briefbogens oder Geburtstagswunsches (auszustecken).  
 Fig. 109—112. Figuren aus bunten Papierkücken zu legen. Fig. 113. Buchzeichen, auszustecken und zu malen; die dunkeln Stellen blau, die hellen gelb.



[194, 195.] Hierher gehört auch das Ausstechen von Figuren und das Ausschneiden von Blumen und Bildern, Kränzchen zu Weihnachtsbäumchen und Lampenschirmen u. s. w., endlich auch das Aufkleben von Bildern auf starkes blaues Papier, Pappdeckel oder Holz. Zu dem Ausstechen bedarf es keiner besondern 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 durchsichtigen Papiere.

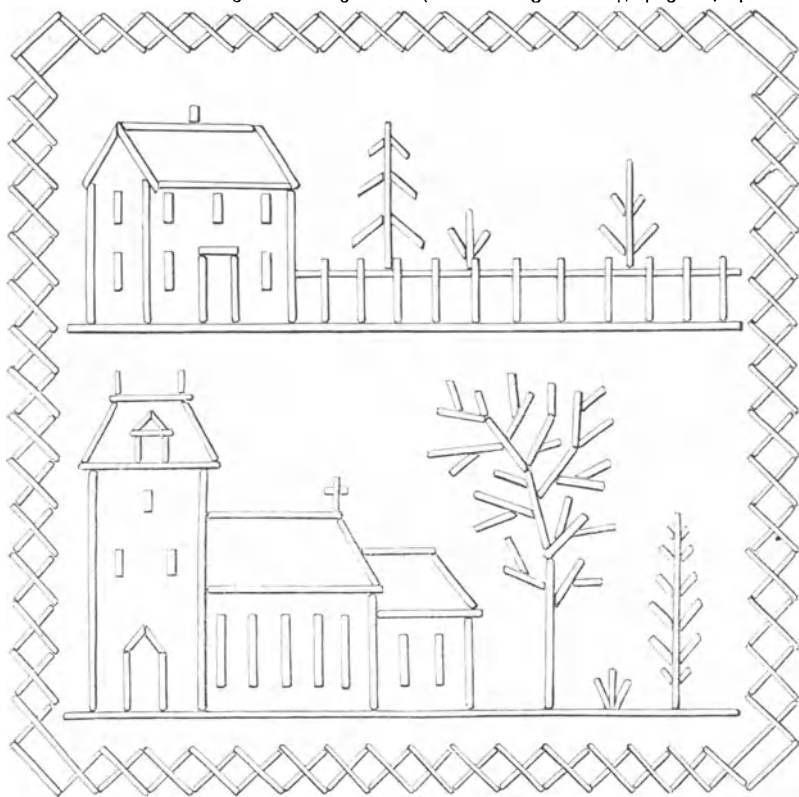


Fig. 114, 115. Figuren aus Hölzchen oder Papierstreifchen zu legen.

Nun stich mit kleinen, von einander gleich weit entfernten Nadelstichen die Umrisse der Figuren nach und halte diese ausgestochenen Figuren auf dem 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 solche Figuren zum Ausstechen zeigen dir Fig. 106 u. 107; sie können ganz hübsch zur Verzierung eines Briefbogens oder eines Geburtstagswunsches dienen.

[196.] Fig. 113 stellt ein Buchzeichen in halber Größe dar, das ebenfalls ausgestochen ist und dessen dunkle Stellen blau, die hellen gelb gemalt werden.

[197.] Fig. 108 ist ein ausgestochenes Kärtchen, das du ausschneiden und einer Freundin schenken magst.

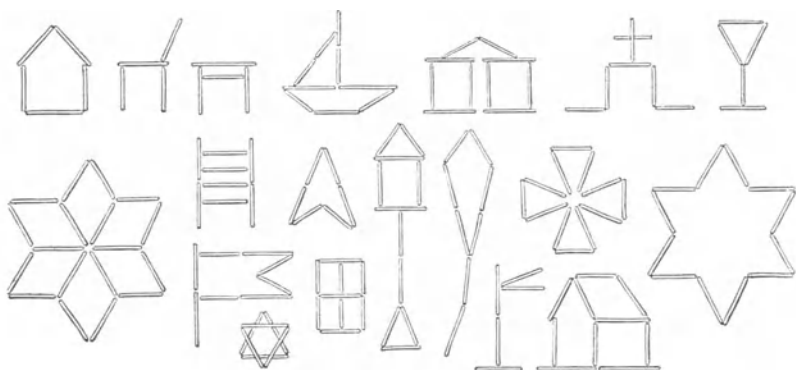


Fig. 116—134. Figuren aus gelegten Holzstückchen.

[198.] Die Figuren 116—134 zeigen dir, wie du aus wenigen schmalen Papier= schnitzelchen oder Holzstückchen die verschiedenartigsten Figuren legen kannst.

Schon das einzelne Holz= stückchen kann jetzt als Spazier= stoch, nun als Lanze, dann als Kerze, Fahnenstange, Schreibfeder u. s. w. ge= dacht werden. Zwei geben bereits Kreuz und Winkel, mehrere werden zu Tisch, Haus, Altar, Kelch, Denk= mal, Thurm, Wegweiser, Taubenhaus, Pfeil, Dra= chen u. s. w.

[199.] Spigt man die Stäbchen an den Enden zu, so lassen sie sich in Erbsen einstecken, die man in Wasser gequellt hat.

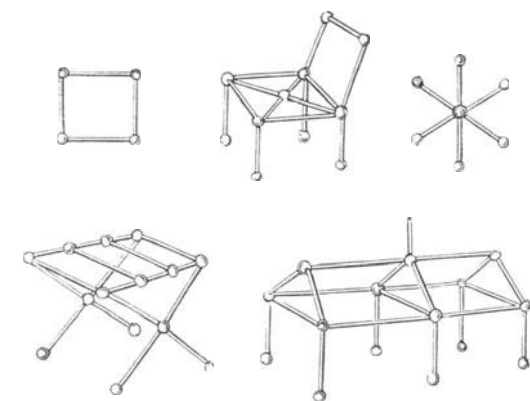


Fig. 135—139. Erbsenarbeiten.

Mit ihrer Hilfe baut das Kind einen Stuhl und einen Tisch, Bilderrahmen, Haus, Stern, Gartengeländer, Thor, Brücke, Thurm u. s. w.

[200.] Haben die Kinder am Winterabend den Fibiussbecher mit neuem Ma= terial gefüllt, so verwenden sie einige der schlanken Papierstreifen zu Figuren,

die durch einmaliges oder doppeltes Umbrechen in mannichfach wechselnder Weise sich darstellen lassen. Einfache viereckige oder dreieckige Rahmen, desgleichen doppelte, in einander verschränkte, werden die ersten Kunstzeugnisse dieser Art sein.

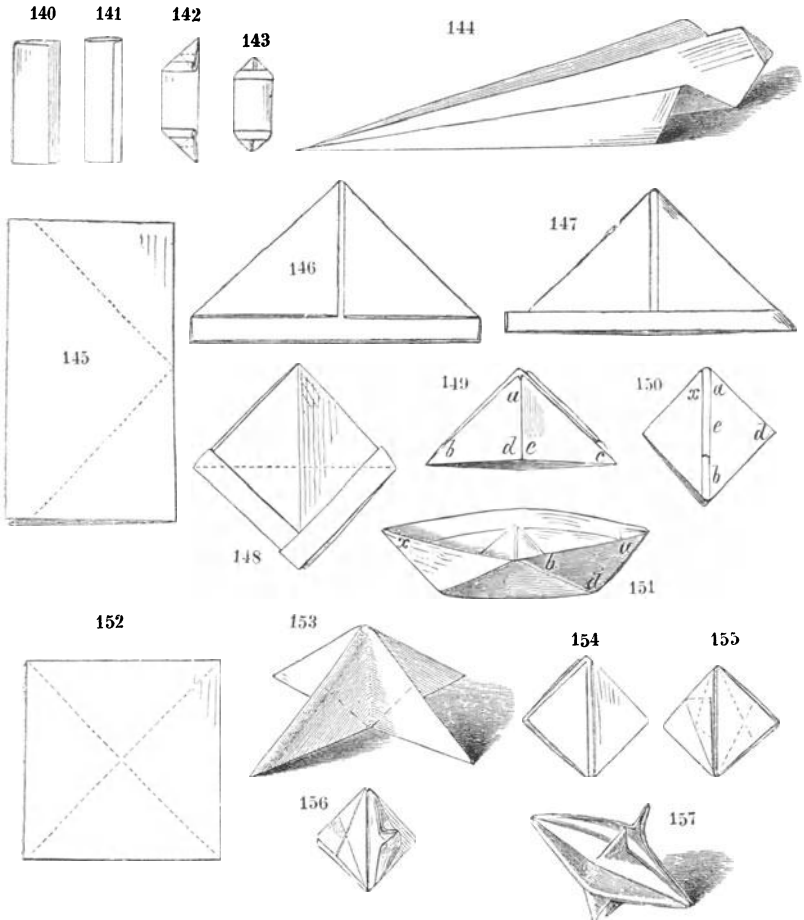


Fig. 140—143 eine Papierdüte. Fig. 144 ein Wurfseil. Fig. 145—147 ein Generalshut.  
Fig. 148—151 ein Schiff. Fig. 152—157 ein Tafelbalg.

[201.] In welcher Weise man durch Brechen des Papiers recht hübsche Figuren hervorbringen kann, darüber werden dir die obenstehenden Abbildungen Fig. 140—157 leichter und besser Anweisung geben als eine lange Beschreibung.

[202.] Nimmt man zum Papierbrechen noch eine kleine Schere oder ein Messerchen zu Hülfe, so wird dadurch noch eine viel größere Menge von Dingen möglich, ja geradezu eine unendliche für Die, welche sich mit Schere und Messer erst etwas Geschicklichkeit erworben haben. Auch von diesen 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 aus einander, und die junge Künstlerin wird sehr bald sehen, welche Stücke als Beine bei Tischen, Stühlen u. s. w. abwärts und welche andere als Lehnen aufwärts gebogen werden müssen.

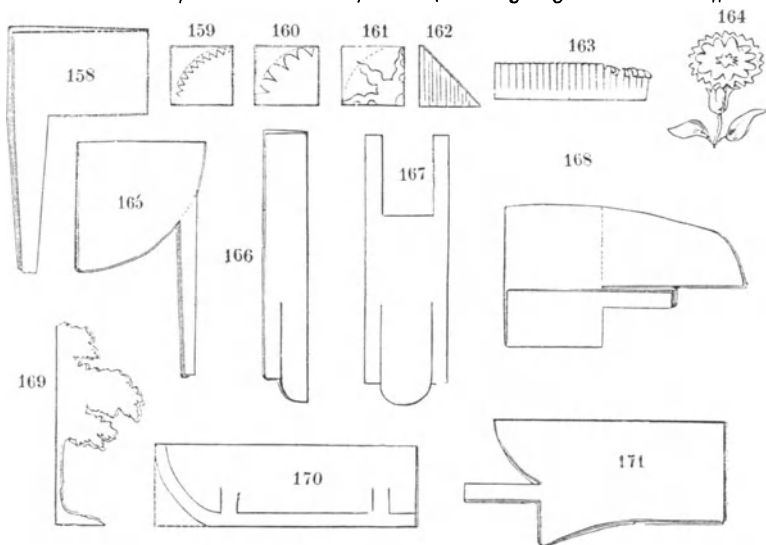


Fig. 158—171. Auszuschneidende Figuren.

Fig. 158 eckiger Tisch. 159—161 Rosetten. 162 Reg. 163 u. 164 Papierblume. 165 runder Tisch. 166 u. 167 Stühle. 168 Bettstelle. 169 Baum. 170 Schlitten. 171 Sofa.

Fig 170 wird ein Schlitten, Fig. 171 ein Sofa, Fig. 168 eine Bettstelle, 169 ein Baum, 166 und 167 Stühle verschiedener Art, 165 ein runder Tisch, 158 ein dergleichen eckiger. Fig. 159—162 sind Figuren, die sich hübsch zum Ausschmücken des Weihnachtsbaumes eignen; bei ihnen ist das Papier vierfach zusammengebrochen, bei Fig. 159 sogar achtfach. Der Doppelstreifen Fig. 163 liefert das Material zu der künstlichen Blume Fig. 164.

[203.] 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 Bruch zusammen und zeichnet dann die Figur so darauf, daß der einfache Strich gerade auf den Bruch des Papierses kommt.

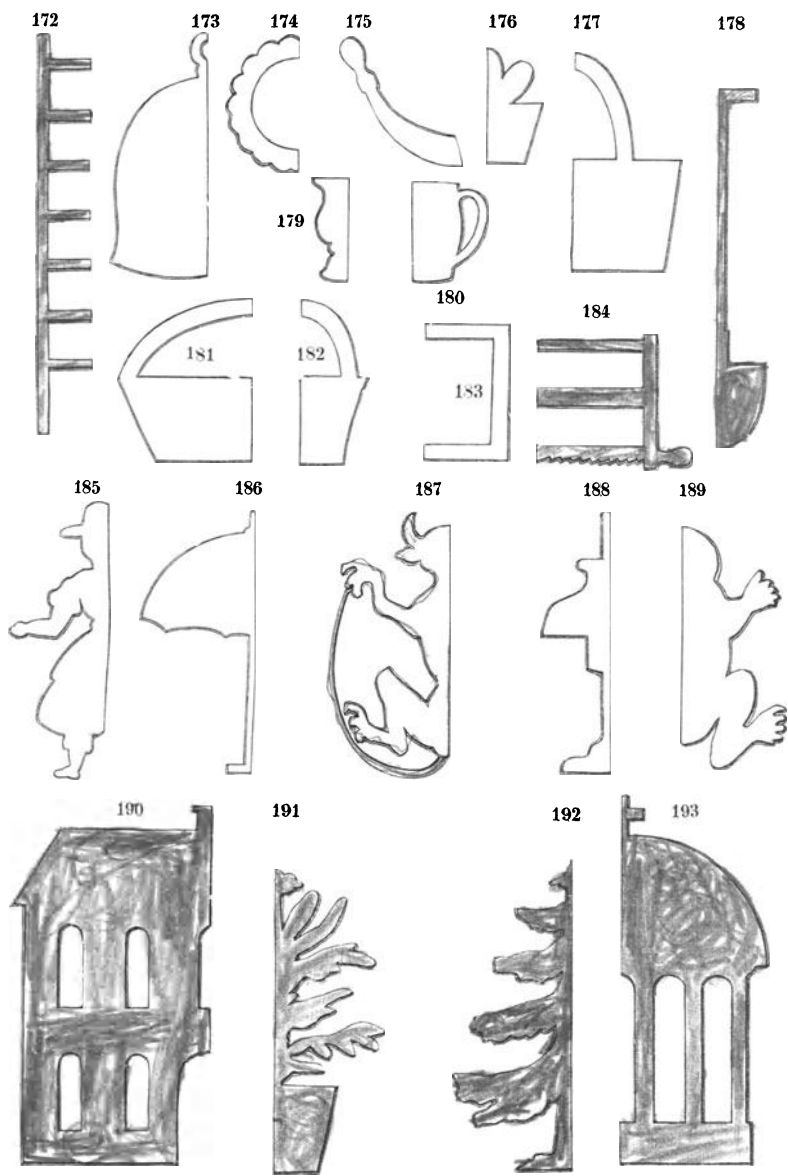


Fig. 172—193. Figuren zum Aufschneiden (3r der Mitte zusammengebrochen.)

Nun schneidet ihr getrost mit einer kleinen Schere die Figur aus, beide Papierhälften mit einem Male, dann breitet ihr das ganze Papier vor euch und habt jetzt die gewünschte Figur fertig.

### Der Fallschirm.

[204.] 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 vereinigst. 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 ein weicher Schneeflocken 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.



Fig. 194. Der Fallschirm.

### Die tanzenden Papiersäckchen.

[205.] Die Kinder sitzen oder stehen alle um einen großen Tisch herum. Auf die Mitte desselben werden eine Menge ganz kleine 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 andern, lebhaft, oft in possirlicher 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.

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 seidenen Zeuges gehörig reibt

### Kartenhäuser.

[206.] Die hübscheste Art, diese zu verfertigen, ist die, daß man zwei Kartenblätter so aneinander stellt, daß sie sich mit den oberen Spitzen berühren und unten ausbreiten wie ein Zelt; stelle vier solche Zeltchen dicht neben einander, 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 darüber legst; du kannst einen ganzen Bauernhof aus kleinen und größeren Kartenhäuschen bilden und hölzerne Hündchen, Kühe und Milchmädchen hineinstellen.

### Schattenlandschaften.

[207.] Zeichne eine kleine Landschaft auf ein Stück weißes Papier, indem du die hellen — unschattirten — Stellen mit Pünktchen oder Strichen bezeichnest. Dann schneide mit einem Federmesser oder einer kleinen scharfen Schere diese Lichtstellen heraus, und obgleich die Zeichnung jetzt ohra 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 Briefpapieres 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.

### Das wegfliegende Papier.

[200.] 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 Thüre 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 Thüre aufreißt, um auf die StraÙe 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 gegenüber liegt und nach innen (gegen das Fenster hin) aufgeht.

### Der Fensterstramin.

[209.] Anstatt der bisher üblichen kleinen Vorhänge an den Fenstern können auch Fenstervorsetzer verschiedener anderer Art. So hat man Rahmen von der Größe der untersten Scheibe eines jeden Fensterflügels, die mit einer zgeläuten Damenarbeit überspannt werde, welche man im Allgemeinen Fensterstramine nennt, weil die erstgebräuchlichen aus bemaltem oder übersticktem Stramin bestanden. Man hat deren nun aber von der mannichfaltigsten Art, aus Baumwollen- oder

Reinenfaden gehäkelt, aus Fillet gestrickt, von feinem Papier künstlich ausgeschnittene u. s. w. Zu letzteren wird nämlich Gaze oder Tüll auf ein Rähmchen von der Größe der Fensterscheibe gespannt und mitten darauf ein schönes Papierbild (oder auch Bouquet von Kattun, Pers, Zitz u. s. w.) geklebt, nachdem man es nach allen Umrissen aus dem Papier oder Zeug herausgeschnitten hat. Diese Sorte hat aber 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 andern Seite unschön aus. Diese Mängel sollen nun unsere Fensterstramine nicht haben.

1. Wir malen ein hübsches Bouquet oder eine Vogelgruppe auf feinstes Postpapier, so vielmal als wir Fensterscheiben zu bekleiden haben; dann wenden wir dasselbe um und machen von der Rückseite aus eben so viele Gegenbilder, gleichfalls auf feines Postpapier.

2. Nun schneiden wir Alles mit einem feinen Scherchen, nach den äußeren Grenzlinien sowol als in allen Zwischenräumen, recht vorsichtig aus, sodas nirgends mehr eine weiße Stelle zu sehen ist; sollte dabei an irgend einer zarten Stelle Etwas abreißen, so thut es nichts; nur ist dieses abgerissene Stückchen wohl in Acht zu nehmen, daß es nicht verloren gehe.

3. Eines der ausgeschnittenen Bilder wird, die Farben 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 Theil des Papierees nicht leicht vom Pappdeckel losgehen sollte.

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

6. Einzelne kleine Theile, 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.

[210.] Wer im Zeichnen und Malen noch nicht besondere Uebung und Geschick erlangt hat, thut 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 Kage, welche eine Pfote emporhebt, ein Häschen, das Männchen macht u. s. w.



### Belustigungen mit Papier.

[211.] Wie wird ein viereckiges Stück Papier, welches noch einmal so lang wie breit ist und deshalb die Gestalt eines Rechteckes 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 auf einander liegende Vierecke, jedes von der nebenstehenden, mit A E F C bezeichneten Größe bekommen. Man lasse nun diese beiden Stücke aufeinander liegen und breche

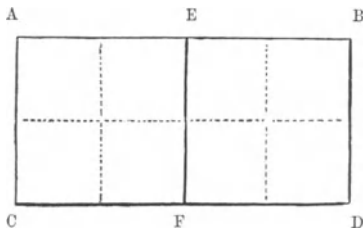


Fig. 195.

sie wieder auf die Hälfte zusammen, daß abermals ein kleineres 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 gleich große Quadrate erhalten.

[212.] Wie zerschneidet man ein Stück Papier, welches ein Quadrat bildet, so, daß man aus den erhaltenen Stücken zwei andere, gleich große Quadrate zusammensetzen kann?

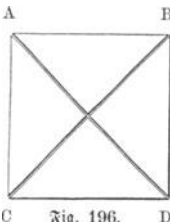


Fig. 196.



Fig. 197.

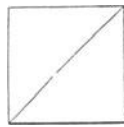


Fig. 198.

Antwort: Man lege dasselbe so zusammen, daß A auf D zu liegen kommt, und schneide es in der entstandenen Biegung durch. Man hat dann zwei Dreiecke von der Gestalt D C B. Diese nimmt man wieder zusammen, so daß B auf C zu liegen kommt, und schneidet die entstandene Biegung wieder durch. Man hat dann vier Dreiecke. Legt man je zwei neben einander, so erhält man die zwei Quadrate Fig. 197 und 198, welche zusammengenommen so groß wie das Quadrat ABCD.

[213.] Wie können sechs Papierstücke, von denen zwei wie Fig. 199 und vier wie Fig. 200 gestaltet sind, in Form eines Sternes zusammengesetzt werden?

Antwort: In der Weise, wie es Fig. 201 zeigt.

[214.] Wie lassen sich neun von Karten oder steifem Papier geschnittene Stücke, wovon vier die Gestalt und Größe von Fig. 202 und vier die von 203 haben, ein Stück aber dem Quadrat 204 gleich, und 202 und 203, an einander gelegt, wie Fig. 205 zeigt, ein so großes Quadrat wie 204 geben, so zusammenlegen, daß ein fünfmal so großes Quadrat wie 204 entsteht?

Auf die Weise, wie es Fig. 206 zeigt!  
 [215.] Ein Vater und seine vier Söhne erben ein Stück Land, welches ein ganz

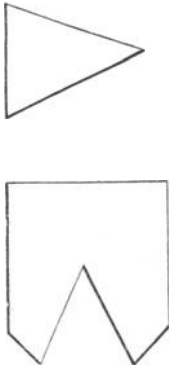


Fig. 199 u. 200.

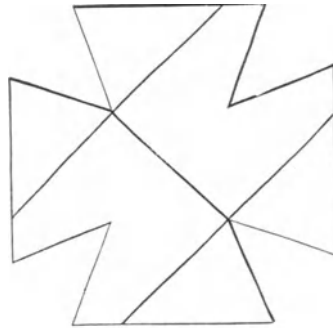


Fig. 201.

genaues Quadrat bildet, also die untenstehende Gestalt hat. Dem Willen des Erblassers zufolge sollen diese fünf Personen dasselbe so unter sich theilen, daß der

Fig. 202.



Fig. 203.



Fig. 204.



Fig. 205.

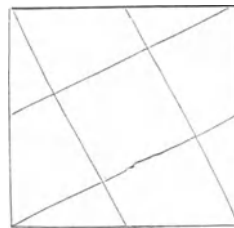


Fig. 206.

Vater ein Viertel des ganzen Stückes, also ebenfalls ein Stück von der Gestalt eines Quadrats erhält; jedes Stück der vier Söhne soll dagegen gleich groß sein und dabei auch eine gleiche Gestalt haben. Welche Gestalt wird nun das Stück eines Jeden erhalten müssen?

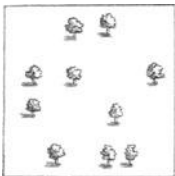


Fig. 207.

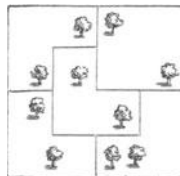


Fig. 208.

Antwort: Die in Fig. 208 bezeichnete.

### Papparbeiten.

[216.] Wenn unsere jungen Leserinnen aus Holz, Pappdeckel, Papier u. dgl. mancherlei Sachen verfertigen wollen so müssen sie dazu verschiedene Werkzeuge und Materialien haben, vornehmlich Messer, Scheren, Lineale, worunter auch wol ein eisernes, einen eisernen Winkelhaken oder wenigstens ein rechtwinkeliges hölzernes Dreieck, um einen rechten Winkel auf Papier, Pappe, Holz u. s. w. zu zeichnen, oder daran Pappe rechtwinkelig zuzuschneiden; ein Falzbein, um damit Papier, dünne Pappe, Leder u. s. w. ordentlich umzulegen und zu glätten; ferner einen Zirkel, Bindfaden, Nadel und Zwirn, besonders aber Leim und Kleister.

Artige Mädchen brauchen ihre lieben Eltern nur zu bitten, daß sie ihnen solche Werkzeuge und Materialien kaufen; sie werden ihre Bitte mit um so größerem Vergnügen erfüllen, da die Kosten dazu von geringer Bedeutung sind.

[217.] Leim und Kleister sind für die Arbeiten aus Holz, Pappdeckel und Papier unentbehrlich. Leim kann man in jedem Spezereiladen kaufen. Je härter, spröder oder zerbrechlicher, heller oder durchsichtiger die Leimtafeln sind, desto besser ist der Leim.

Um den gekauften Leim zum Zusammenleimen von Pappstücken u. s. w. anzuwenden, zerbricht man ihn in Stücke, wirft diese in den Leimtopf und gießt so viel reines Wasser darauf, daß die Leimstücke davon bedeckt werden. So läßt man den Leim so lange liegen, bis die Stücke ganz erweicht sind. Nun setzt man das Gefäß über ein gelindes Kohlenfeuer und bringt den Leim allmählich zum Sieden, wobei man ihn mit einem hölzernen Stabe beständig unrührt. Durch Anblasen sorgt man zugleich dafür, daß er nicht überläuft. Nur noch wenige Sekunden nach dem Anfange des Siedens läßt man ihn auf dem Feuer. Ist er davon hinweggenommen, so kann man ihn sogleich gebrauchen.

Am stärksten oder dicksten muß der Leim zur Verbindung von solchen Körpern sein, die recht fest zusammenhalten sollen. Zu Papier darf man ihn weniger dick machen, und möchte man mehr Leim kochen, als man im Augenblicke gebraucht, so mischt man während des Erhitzens, je nach der Menge, eine oder ein paar Messerspitzen voll fein gestoßenen Alaun darunter. Dieser bewahrt ihn vor Fäulniß. Bis zu weiterem Gebrauch stellt man den Leimtopf an einen kühlen, trockenen, staubfreien Ort. Will man ihn dann wieder benutzen, so erhitzt man ihn nur mäßig, bis er leicht fließt, nur nicht bis zum Sieden. Wäre er zu sehr ausgetrocknet oder zu dick geworden, so müßte man wieder etwas Wasser zugießen.

Was den Gebrauch des Leimes zum Zusammenleimen von Sachen betrifft, so wird er mit größeren oder kleineren Pinseln dünn und möglichst gleichförmig auf die an einander zu fügenden Flächen gestrichen. Alsdann drückt man die Sachen gehörig an einander.

[218.] Einen besonders wohlfeilen Leim, den man in manchen Fällen, vorzugsweise zu kleineren Sachen gebrauchen kann, erhält man dadurch, daß man arabisches Gummi in warmem Wasser auflöst.

[219.] Der Kleister, den man bei Papier- und Papparbeiten anwendet, wird von Stärkemehl gemacht. Man thut letzteres in ein gut glasirtes irdenes Gefäß, gießt ein wenig kaltes Wasser darüber und läßt die Masse so ein paar Stunden lang stehen. Nun rührt man sie mit einem hölzernen Löffel zu einem dicken Teige so lange durch einander, bis man gar keine Klümpchen mehr wahrnimmt. Als dann gießt man unter beständigem Umrühren so viel siedend heißes Wasser daran, bis das Ganze einen dünnen Brei bildet, der an dem Rührlöffel zähe hinunterläuft. Gut ist es, wenn man, solange er noch warm ist, etwas Leim und ein wenig gepulverten Alaun darunter rührt; sollte er zu dick werden, so kann man ihn vor dem Gebrauch mit Wasser wieder verdünnen.

Weil der Kleister nach einiger Zeit sauer wird, so ist es rathsam, davon nicht zu viel auf einmal zu verfertigen; mit einem Pinsel streicht man ihn gleichmäßig dünn auf eine der an einander zu fügenden Flächen.

Beim Gebrauch des Leimes und Kleisters zur Verbindung von Papier und Pappstücken müssen unsere kleinen Freundinnen noch Folgendes sich merken:

[220.] Durch die Benetzung mit Wasser dehnt sich das Papier aus und wird größer; trocknet es, so zieht es sich wieder zusammen und wird kleiner. Man muß deshalb beim Zuschneiden das Größerwerden durch die Masse des Leimes und Kleisters berücksichtigen und das Papier, womit man einen Gegenstand überziehen will, immer etwas kleiner schneiden, wenn es genau passen soll. In denjenigen Fällen, wo man das Ueberzugspapier auf den Seiten ein- oder umbiegen darf, oder wo man von den Kanten das Ueberflüssige abschneiden kann, ist jene Rücksicht weniger nothwendig.

Auch der Pappendeckel dehnt sich auf gleiche Art durch Feuchtigkeit aus, und eben deswegen krümmt er sich immer, wenn man ihn nur auf einer Seite, oder wenn man die eine Seite später als die andere mit feuchtem Papier belegt. Will man ihn vor dem Krümmwerden schützen, so muß man ihn auf beiden Seiten zugleich überziehen. Es ist daher Regel, die zum Ueberzuge einer Sache bestimmten Papiere auf einmal zuzuschneiden, jener Sache anzupassen und diejenigen, welche auf zwei gegenüberliegende Seiten eines Pappenstücks kommen, schnell nach einander aufzuleimen oder aufzukleistern. Mit einem Falzbeine oder ähnlichen Werkzeuge muß man die aufgeklebten Papiere überall recht gleichmäßig und eben streichen. Man reibt aber nicht auf dem aufgeklebten Papier unmittelbar, sondern legt aus Vorsicht ein ordinäres Papier zur Decke darüber.

[221.] Man beginnt am besten mit der Verfertigung cylindrischer, d. i. walzenförmiger Geräthschaften, als Dosen, Schachteln u. s. w., da diese die leichtesten sind. Die Pappe zu derlei Arbeiten muß man von geringer Stärke auswählen. Außerdem haben die kleinen Künstlerinnen hierzu noch Formen und Walzen vonnöthen, wodurch die Arbeiten runder und glatter werden; zur Noth können sie aber auch viele Sachen aus freier Hand verfertigen.

[222.] Als Formen können runde Holzstücke, fertige Schachteln, irdene, porzellanene und andere Büchschchen u. dgl. dienen, wenn man sich nicht vom Drechsler erst besondere Modelle aus Holz anfertigen lassen will.

[223.] Das zu einer bestimmten Arbeit vorgezeichnete oder ausgeschchnittene Pappenstück, oder die dazu erforderlichen verschiedenen Stücke Pappe werden das *Netz* genannt. Um dieses zu verfertigen, beschneide man zunächst die Pappe an zwei Seiten rechtwinkelig nach dem Winkelhaken, was überhaupt fast bei allen Arbeiten in Pappe erfordert wird. Hierauf bestimme man die Höhe der zu verfertigenen Büchse oder Dose durch den Maßstab; man schneide sodann nach dieser Bestimmung einen Streifen Pappe ab und messe seine Länge nach dem Umfange der Walze. Nach der vorgezeichneten Größe schneidet man nun den Streifen Pappe rechtwinkelig ab und verwendet ihn zu der gerundeten Seitenwand der Dose oder Büchse.

[224.] Den Boden der Büchse oder Dose stellt man aus stärkerer Pappe mit Hilfe des Zirkels dar. Die bequemste Art, um die Enden des zu der Seitenwand bestimmten Streifens mit einander zu verbinden, so daß ein Cylinder daraus sich bildet, besteht darin, daß man die beiden Enden des Pappenstreifens genau zusammenstößt und sowol an der inneren Seite als oberhalb derselben Papierstreifen darüber leimt, wodurch die beiden Enden genügend zusammengehalten werden.

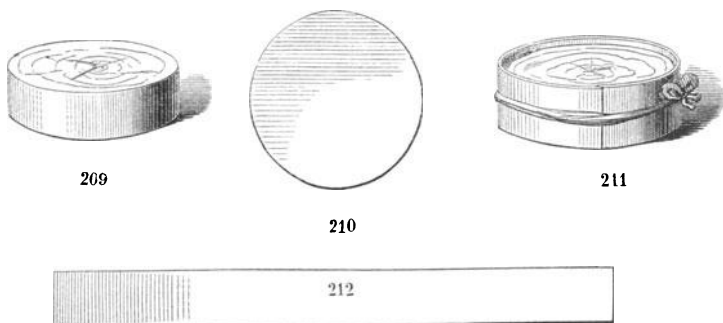


Fig. 209—212. Wie eine runde Schachtel aus Pappe zu machen ist.

Man umwickelt diesen Cylinder über der vorher mit Seife bestrichenen Walze mit Bindfaden und läßt ihn auf der Walze trocknen. Dann wird der Bindfaden abgewickelt und der Cylinder mit dem Falzbein von allen Seiten polirt. Fig. 209 stellt ein Holzmodell zu einer kleinen Pappenschachtel dar, wie du solche in deinem Puzglädchen für die Puppen gut brauchen kannst. Fig. 210 ist der Boden dazu, Fig. 212 der Pappstreifen zur Seitenwand und Fig. 211 zeigt dir, in welcher Weise der Pappenstreifen um die Form gewickelt und festgebunden wird.

Ist der Streifen zur Seitenwand gehörig mit seinen Enden verbunden und getrocknet, so wird der Boden, den man am besten erst jetzt nach der Größe des Cylinders ausschneidet, hineingepaßt. Sollte derselbe etwa zu groß gerathen sein, so streicht man den Rand dieser runden Scheibe mit einer geschlossenen Schere, wodurch sich die Pappe am Rande etwas aufwirft und der Umfang zugleich verkleinert wird. Dann wird der Boden eingepaßt.

Um den Boden zu befestigen, kann man entweder mit einem kleinen Spatel starken Leim in die Fuge streichen oder etwas schwächeren Leim in den inwendigen Rand gießen und dann den Leim an der Fuge, wo der Rand des Bodens sich anschließt, herumlaufen lassen. Auch kann man durch außen aufgeklebte Papierstreifen den Boden befestigen.

[225.] Soll die Dose auch einen Deckel bekommen, so verfertigt man zunächst einen zweiten Cylinder von geringerer Höhe, nach dem Umfange der Dose, so daß man ihn um eine Pappenstärke größer schneidet.

[226.] Wenn die Dose oben einen Falz bekommen soll, so lege man über die Dose selbst einen zweiten Cylinder von Pappe und den dazu nöthigen Pappenstreifen schneide man um so schmaler, als der Falz breit werden soll. Wenn nun die Dose gehörig getrocknet ist, so lege man diesen zweiten Streifen fest um die Dose herum, nachdem man vorher sowol die Dose selbst als auch die inwendige Seite des Pappenstreifens mit Leim bestrichen hat, und dann verbinde man die beiden Enden dieses Streifens über der Dose auf oben beschriebene Art. Hierbei hat man jedoch mit darauf zu sehen, daß die beiden zu verbindenden Enden des zweiten Cylinders über der Dose nicht auf die Bindung der Dose kommen, sondern daß jene dieser gerade gegenüber auf die entgegengesetzte Seite gebracht werden. Es wird bei dieser Arbeit die größte Genauigkeit erfordert, indem eine kleine Nachlässigkeit eine sehr auffallende Unregelmäßigkeit hervorbringen kann.

[227] Die Arbeiten aus freier Hand kann man sich dadurch erleichtern, daß man züvörderst die Scheibe, welche den Boden der zu verfertigenen Dose oder Büchse bilden soll, aus der Pappe schneidet; dieser Boden vertritt alsdann die Stelle der Walze, indem man über den äußeren runden Rand derselben, ebenso wie vorher über die Walze, den Umfang des zu dem Cylinder bestimmten Pappenstreifens abmißt. Bei solchen Arbeiten, wo die Höhe des Cylinders oder der Büchse beträchtlich ist, die Büchse aber nur einen geringen Durchmesser hat, ist das Binden des Cylinders, sowie das Zusammennähen der beiden Enden desselben anzuwenden.

Damit der aus freier Hand gefertigte Cylinder die gehörige, völlig genaue Zirkelform erhalte, darf man ihn nur, wenn er zusammengenäht ist, hin und wieder, wo er etwa Ecken zeigt, biegen und im Nothfalle darf man nur noch einen zweiten, mit dem ersten völlig gleichen Boden ausschneiden und so oben und unten einstweilen einen solchen Boden in den Cylinder einsetzen und ihn leicht in der Hand rollen, bis er die gehörige Form erhalten hat.

Was von den völlig runden Arbeiten gesagt worden ist, dasselbe gilt auch von den ovalen Arbeiten, bei welchen ovale Walzen oder Formen erforderlich sind. In Ermangelung der letzteren kann man sich zweier oder dreier völlig gleichgeschchnittener ovaler Böden von starker Pappe bedienen.

[228.] Wenn sich die jungen Arbeiterinnen in Verfertigung cylindrischer Sachen hinlänglich geübt haben, so gehen sie über zur Verfertigung der schwereren eßigen Geräthschaften.

Zu diesen wird eine etwas stärkere, gute feste Pappe erfordert. Je höher und größer die Sachen werden sollen, um so stärkere Pappe muß man dazu verwenden.

Um das Netz zu einem einfachen viereckigen Kästchen zu verfertigen, schneidet man das dazu nöthige Stück Pappe zuvörderst rechtwinkelig zu, wie Fig. 213. Hierauf zeichnet man ringsherum mit Lineal und Bleistift den Streifen gleich einem Bilderrahmen ab, der die Seiten des Kästchens bilden soll. Man mißt ihn sorgfältig mit dem Zirkel, damit er genau gleiche Breite erhält (Fig. 213 b). Der innere viereckige Theil (213 a) wird der Boden. Mit einem scharfen, kräftigen Messer werden die kleinen Vierecke in den Ecken herausgeschnitten, welche auf Fig. 213 mit starken Strichen gezeichnet sind. Die Linien, an denen die Seitenwände mit dem Boden zusammenstoßen, werden nicht ganz durchgeschnitten.

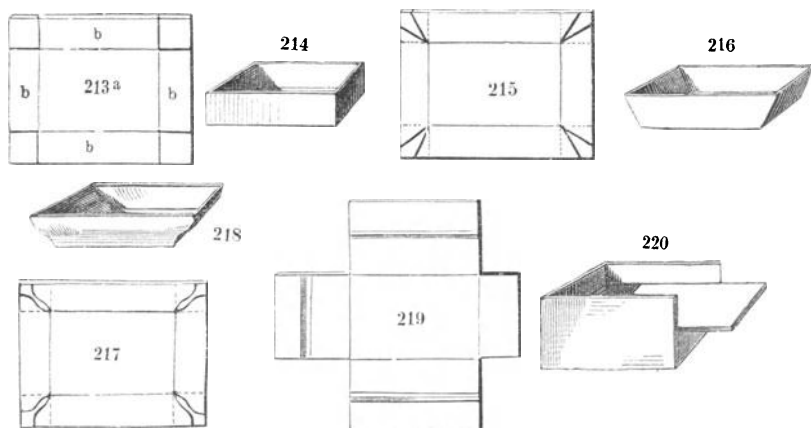


Fig. 213—220. Viereckige Pappkästchen zu fertiger.

Man macht einen nur so tiefen Einschnitt in die Pappe, als nöthig ist, um die Seitenwände des Kästchens leicht umbiegen zu können. Durch dieses Umbiegen der Seitenwände erhält man ein Kästchen von der Gestalt wie Fig. 214, und es ist dann nur noch nöthig, die Ränder dieser vier Wände durch aufgeklebte Papierstreifen mit einander zu verbinden.

Bei dieser Verfahrensart wird das Kästchen, zumal wenn man starke Pappe dazu nimmt, da wo sich die Einschnitte in derselben befinden, stumpfe Ecken bekommen. Will man dem Kästchen scharfe Ecken geben, so läßt man an den beiden Seitenwänden rechts und links noch eine Pappenstärke daran. Man kann auch den Boden des Kästchens gänzlich heraus schneiden und nachher durch Papierstreifen so hineinkleben, daß der untere Rand des Kästchens scharf wird. Wenn das Kästchen einen Deckel bekommen soll, so wird er auf dieselbe Art wie das Kästchen selbst gemacht, sein Boden aber um eine Pappenstärke ringsum größer.

Soll das Kästchen einen Falz für den Deckel bekommen, so schneidet man nach den vier Seitenwänden vier andere Streifen Pappe, welche genau auf diese vier Wände passen und nur so viel niedriger sind als der Falz in der Breite betragen soll. Ehe man nun die Wände des Kästchens nach den unteren Einschnitten des Bodens umbiegt und mit einander verbindet, leime man mit gutem, starkem Leim diese vier Streifen Pappe auf die vier Seitenwände auf. Man beschwert sie bis zum Trocknen mit einem Bretchen und mit Gewichten.

[229.] Wenn das Kästchen schiefliegende Wände bekommen soll, wie Fig. 215 darstellt, so bedarf es nur einer kleinen Veränderung des Ausschnittes der Enden in dem Netze, wie es auf dem Netze bei Fig. 215 durch die schwarzen Striche in den Ecken angedeutet ist. Ebenso kann man die Seiten der Kästchen in mannichfacher Weise ausgeschweifft, auswärts oder einwärts gebogen darstellen, je nachdem man die Enden der Seitenstreifen danach zuschneidet. Fig. 217 giebt an, wie diese Enden beschnitten werden müssen, um ein Kästchen von der Form wie Fig. 218 zu erhalten.

Gut ist es, wenn man bei solchen gebogenen Seitenwänden die Pappe nicht zu dick wählt und lieber noch einen besonderen Boden unten aufklebt, der, je nachdem man es wünscht, ringsum ein Weniges vorstehen kann. Außer dem bereits erwähnten Falzdeckel, mit welchem man am leichtesten Kästchen verschließt, unterscheidet man vorzüglich noch zwei andere

[230.] Arten von Deckeln, den Schiebdeckel und Charnierdeckel. Der Schiebdeckel (siehe Fig. 219 und 220) besteht aus einem flachen Pappensstücke, das in einer Fuge, welche an der Mündung des Kästchens angebracht wird, auf- und zugeschoben werden kann. Um dieses zu bewerkstelligen und zuvörderst die Fuge zu verfertigen, schneidet man die eine Seite des Netzes (die Seite rechts an Fig. 219) um so viel schmaler, als die Höhe des Kästchens bis zur Fuge betragen soll. Nach der Höhe dieser vorderen Wand schneidet man sodann ganz genau noch vier andere Pappensstreifen, deren Länge sich nach den vier Wänden des Kästchens richtet. Erstere werden auf letztere mit starkem Leim befestigt, und zwar auf der Seite, welche das Innwendige der Wände bildet, weil die Fuge des Kästchens nach innen kommen muß. Dann bestimmt man die Breite der Fuge je nach der Dicke des Deckels. Man leimt auf die drei Seitenwände noch andere schmale Pappensstreifen fest, die von den ersteren so weit abstehen als die Dicke des Deckels beträgt. Um den Deckel beim Herauschieben anfassen zu können, schneidet man ihn vorn ein wenig länger, so daß er etwas über das Kästchen herausragt, und schneidet diesen hervorstehenden Rand nach einer gefälligen, am besten abgerundeten Form aus.

[231.] Der Charnierdeckel ist ganz dem Falzdeckel ähnlich, hängt aber durch einen seiner Ränder mit der Seitenwand des Kästchens beweglich zusammen. Wird er nicht häufig geöffnet, so genügt es schon, wenn man ihn gleich an der betreffenden Seitenwand des Kästchens ausschneidet und die Fugenlinie nur halb durchrißt. Soll er dagegen dauerhafter sein, so überklebt man die Verbindungsstelle mit einem Streifen Leinwand, Leder oder anderem Stoff.



[232.] Will man die Papparbeiten mit farbigem Papier überziehen, so beschneidet man erst den Papierbogen rechtwinkelig, sodann mißt man die Länge und Breite der Stücke nach den Theilen der Arbeit ab, welche überzogen werden sollen. Die richtig geschnittenen und gut bekleisterten Papierstücke müssen dann genau aufgelegt, zuerst mit der Hand, dann mit dem Falzbein, besonders an den Ecken, fest und gleich angestrichen werden.

Bei dem Ueberziehen cylindrischer Arbeiten sei das Stück z. B. eine Dose. Bei dieser sind die zuzuschneidenden Papierstücke zwei Streifen und zwei Scheiben. Von den beiden Papierstreifen gehört der eine für die äußere, der andere für die innere Seitenwand, sowie auch die Scheiben für den äußeren und inneren Theil des Bodens bestimmt sind. Die Breite der Streifen wird nach der Höhe der Dose geschnitten, doch so, daß der Streifen nach innen zu stets etwas kürzer ausfallen wird, hingegen der auswendig auflebende etwas breiter als die Höhe der Dose beträgt, um ihn oben und unten einschlagen zu können. Die Scheiben schneidet man ebenfalls nach dem Theile, den sie bedecken sollen, zu, indem man die Dose auf das Papier setzt und mit einem Bleistift an dem Rande um sie herumfährt, um nachher diesen bezeichneten Kreis auszuschneiden, wobei man jedoch die Scheibe für den inneren Theil des Bodens etwas kleiner als die für den äußeren schneiden muß. Diese Theile werden dann bekleistert und aufgelegt. Zuerst nimmt man den äußeren Seitenstreifen und legt ihn so genau als möglich auf, so daß die Kante desselben senkrecht auf dem Boden steht; zugleich läßt man ihn über den Boden ungefähr 20 Mm., über die Mündung aber 6 Mm. hervorstehen. Hierauf streicht man denselben fest. Um die hervorstehenden Theile einschlagen zu können, mache man Einschnitte in dieselben und lege hierauf ein Streifen nach dem andern von diesen Einschnitten einzeln um. Alsdann werden die Bodenscheiben aufgelegt. Die innere wird gekrümmt hineingelegt, damit sie sich nicht an den Seiten anhänge. Um den inneren Seitenstreifen einzubringen, schneidet man ihn in zwei Hälften, schiebt ihn gekrümmt bis auf den Boden an die Seite an und bringt ihn mit derselben nun durch Andrücken in Verbindung. Die Deckel werden gänzlich auf dieselbe Art überzogen.

[233.] Hat die Dose einen Falz, so muß man für letzteren einen besonderen Streifen schneiden, welchen man über der Mündung einschlägt. Um aber den Seitenrand des äußeren Cylinders zu decken, welcher den Falz hervorbringt, läßt man den Hauptseitenstreifen um eine Pappstärke hervorstehen und legt dieses Papierstreifen, ohne Einschnitte, gleich mit dem Falzbeine um.

[234.] Auf diese Art verfährt man beim Ueberziehen aller cylindrischen, sowohl runden als ovalen Sachen. Nur bei solchen Arbeiten, die zu hoch oder enger sind, wird es nothwendig, eben so die Seitenwand wie auch den Boden auf der inneren Seite vor dem Zusammensetzen zu überziehen, weil man sonst nach der Verbindung nicht dazu kommen könnte.

Saben sich cylindrische Arbeiten durch den Kleister verzogen und ging ihre gehörige Rundung verloren, so muß man ihnen dieselbe wiedergeben, so lange sie noch feucht sind.

Beim Trocknen müssen die überzogenen Arbeiten auf die auswendige Seite gelegt werden, weil sich sonst die Böden auf dieser Seite einziehen. Ebenso darf man cylindrische Arbeiten nicht eher mit dem Deckel verschließen, als bis sie völlig ausgetrocknet sind, weil sich das noch feuchte Papier sonst verschiebt oder zerreißt.

Will man überzogene cylindrische oder eckige Sachen noch verschönern, so überlegt man sie an schicklichen Stellen mit zierlich ausgeschnittenem Papier von einer solchen Farbe, welche von der Farbe des überzogenen Papiers selbst gut absteht.

[235.] Eckige Arbeiten überzieht man, wenn sie klein sind, nach Verbindung der Seiten. Man verfährt dabei so: Man schneidet, um die Außenseiten zu überziehen, ein Stück Papier so groß, daß es um alle Seiten herumreicht. Doch muß es oben und unten hervorragen, damit es eingeschlagen werden kann. Hat man das Papier dann überkleistert und gehörig aufgelegt, so macht man an einer jeden Ecke mit der Schere einen Einschnitt, um das überragende Papier einschlagen zu können. Für jede inwendige Seite schneidet man ein besonderes Stück Papier, doch so, daß es etwas länger ist als die Seite selbst, damit man die inneren Winkel desto besser bedecken kann. Den Boden aber legt man zuerst auf. Die Deckel werden nach denselben Regeln überzogen.

[236.] Bei eckigen Arbeiten, welche groß sind, überzieht man das bloße Netz, ehe man es noch weiter bearbeitet, weil sich die Pappe außerdem zu krumm zieht und sich durch alles Biegen und Poliren nicht wieder völlig gerade bringen läßt. Man legt hier das Netz auf die linke Seite des Bodens, mit dem es überzogen werden soll, und schneidet das Papier nach der Pappe zurecht. Die Ränder überzieht man nach Vereinigung der Seiten mit besonderen Streifen oder man streicht sie mit einer schicklichen Farbe an. Will man dies nicht, so schneidet man das zum Ueberziehen der Außenseite bestimmte Papier etwa 15 Mm. größer als die Linie ist und schlägt es über die Ränder ein.

[237.] Ist das Netz überzogen, so bringt man es, nachdem es größtentheils abgetrocknet, aber doch noch etwas feucht ist, zwischen zwei ebenen Brettern unter eine Presse und läßt es dort völlig trocknen.

[238.] Ehe man das Netz aufrichtet, muß das Papier, mit dem die Pappe auf der Außenseite überzogen ist, an den Stellen, wo die Pappe die Einschnitte hat, behutsam aufgeschnitten werden. Dann schneidet man Streifen von demselben Papier, bestreicht die Einschnitte mit Kleister und belegt sie mit den Streifen. Will man die Einschnitte, welche so bleiben, nicht dulden, so füllt man sie mit Leim an und trägt die Streifen erst nachher auf. Will man indessen auch dies nicht, so kann man die Einschnitte ganz verhüten, wenn man die Pappe völlig durchschneidet. Die Festigkeit giebt man ihr dann beim Aufrichten dadurch, daß man die Enden oder Ecken des Kästchens mit Leim überstreicht und darüber feine Weinwand auflegt.

## Fadenkünste.

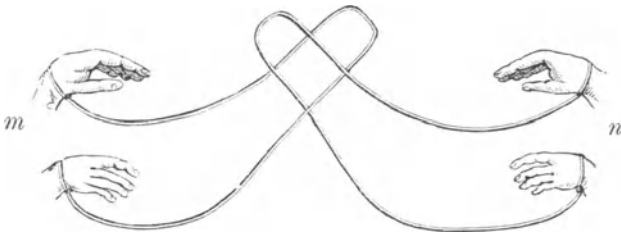


Fig. 221. Die mittels zweier Schnüre verschlungenen Hände zweier Personen.

### Die verschlungenen Schnüre.

[239.] Die vier Hände zweier Mädchen sind mittels einem Paar Schnüren befestigt und verschlungen. Jede der beiden Schnüre ist nämlich an zwei zu einander gehörige Hände zwar lose, doch so enge angeknüpft, daß diese 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 von einander gelöst werden.

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

### Der Wunderfaden.

[240.] 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 über einander 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 3 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 beiden anderen noch losen Enden in den Mund, ziehe rasch mit den Zähnen das kleine abgelöste Stück Faden heraus und verbirg es unter der Zunge. Setz blase auf die scheinbar zerschnittene Stelle und halte deiner Freundin den ganzen unverletzten Kreis vor die erstaunten Augen. Sie hat nun Grund, dich für eine mächtige Zauberin zu halten.

### Einen Faden vom Finger wegzaubern.

[241.] Dies ist ein Trugstückchen, bei welchem es hauptsächlich auf Geschwindigkeit ankommt. Hänge einen an beiden Enden zusammengeknüpften Faden über

den ausgestreckten Zeigefinger, wobei du die Mitte des Kreises mit dem eigenen 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.

### Der Besen.

[242.] 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 Theil 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 alle lose hängenden Fäden oder Schlingen von oben nach unten durch den über den Knöcheln des Handrückens liegenden Faden, ziehest letzteren etwas an und legst ihn über den zweiten und dritten Finger nach vorn. Wenn du ihn jetzt ein wenig



Fig. 222.  
Der Besen.

gezogen hast und die freie Schlinge in die Höhe hältst, steht ein sehr netterkehrbesen mit Stiel und Borsten vor dir!

### Die Schere.

[243.] Wenn dir ein recht hübscher „kehrbesen“ gelungen ist, versuche einmal eine „Schere“ aus den 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.

### Der geheimnißvolle Faden.

[244.] 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 von einander 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 im Stande, den vor dir schwebenden Ring abzulösen, ohne den Faden zu zerschneiden. Wirfst du aufgefodert, deine Kunst zu beweisen, so fahre mit deinen beiden Zeigefingern nach links zu durch den Faden und ziehe den unteren Theil desselben über den oberen, lege den ersteren als Schlinge vorn herüber um den rechten Zeigefinger des Schwesterchens, nimm dann den nach rechts oben liegenden Theil 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 alle Schwierigkeit gelingen.

### Das Zauberband.

[245.] Knüpfe wiederum die beiden Enden eines Fadens fest zusammen und schlinge ihn dann auf folgende Weise um die 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 Fadentheile — und der ganze wunderbare Wirrwarr wird sich vor deinen Blicken auflösen.



### Der geheilte Zwirnsfaden.

[246.] Halte zwischen den Fingern der linken Hand auf recht geschickte Weise einen zusammengerollten Zwirnsfaden verborgen. Dann nimm einen zweiten von gleicher Größe, lasse ihn von einer Zuschauerin in vier kleine Stücke zerschneiden, streue diese Stückchen auf die linke Hand, murmele einige Zaubersprüche vor dich hin, mache mit der rechten ein Zeichen über die linke, blase die zerschnittenen Fadentheile hinweg, reibe beide Hände gegen einander, ziehe dabei den verborgenen, zusammengerollten Faden unbemerkt zwischen den Fingern hervor und halte ihn, als geheilt, deiner Freundin vor.

### Das Abheben.

[247.] Wenn es draußen feucht ist und die liebe Mutter die Spiele im Freien untersagt, 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 hießen Dora und Minchen, und beobachteten 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 es bildet sich 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

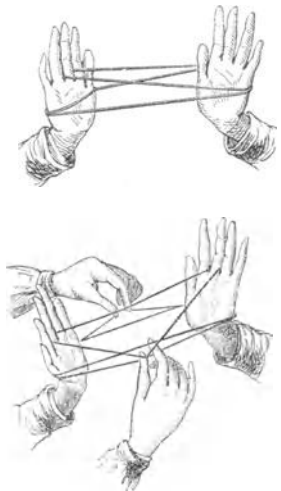


Fig. 224. u. 225. Das Abheben.

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

[249.] „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“.

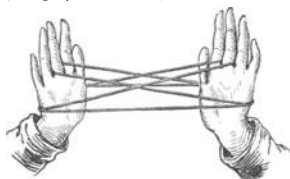


Fig. 226. Verschobenes Viereck.

Minchen zaubert dieses in eine [250.] „Wiege“ um, indem sie mit jedem fünften Finger einen der inneren Fadentheile — und zwar immer den entgegengesetztesten — faßt, die Theile kreuzt, sie ein wenig anzieht, mit beiden Händen unten durch das Wasser hindurchfährt, sie oben wieder zum Vorschein bringt und, nachdem Dora losgelassen hat, eine ganz allerliebste Wiege hält.

Dora sucht nun Minchen noch zu übertreffen: sie verwandelt die „Wiege“ in ein

[251.] „Schachbret“. 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 „Schachbret“. — 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!



Fig. 227.  
Glockenzug für die  
Puppenstube.

#### Ein Glockenzug für die Puppenstube.

[252.] Dieser wird auf folgende Art geflochten:

Binde die Mitte eines  $\frac{1}{4}$  M. langen Fadens dicker rother Steppseide an eine Drahtschleife fest.

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

Schiebe diese siebzehn Perlen ganz hinauf bis dicht an die Drahtschleife. Binde beide Fädchen dicht unter den letzten Granäthen 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 Granäthen, 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 fortgefahren, bis 28 Rosetten vorhanden sind.

Unter die letzte Rosette wird ein zierliches Beutelquästchen festgebunden.



## Zeichnen und Malen.

[253.] Das Zeichnen ist eine angenehme und nützliche Beschäftigung für kleine Mädchen, eine Beschäftigung, in der man ohne große Beihülfe auffallende Fortschritte machen kann. Natürlich ist es besser, wenn man einen guten Lehrer zu Rathe zieht; wenn aber kein Lehrer dabei behülflich zu sein vermag, braucht das Mädchen deshalb doch nicht ein Vergnügen aufzugeben, zu dem die eigene 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 *g e t r e u* und *a k k u r a t* die Umrisse der Zeichnung wiederzugeben. Eine gute Skizze ist oft mehr werth und dem Auge gefälliger, als eine ausschattirte Zeichnung. Das erste Erforderniß 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 Papiere 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 skizzirst, sondern mache erst die Linien und dann prüfe sorgfältig die Genauigkeit deiner Zeichnung. Versuche nicht eher zu schattiren, als bis du eine hübsche Skizze fertigstellen kannst. Probire es auch, kleinere Gegenstände deiner Umgebung abzuzeichnen.

[254.] Willst du eine Bleistiftzeichnung gut schattiren lernen, so versuche etliche Landschaftsvorlagen zu kopiren; doch können wir dir auch einige allgemeine Regeln angeben. Mache beim Schattiren deinen Bleistift nicht spizig, sondern lasse ihn etwas stumpf und bemühe dich, mit so wenigen Strichen als möglich zu schattiren;

sollte ein schattirter Theil 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 Schattirung. Laß deine Schattenstriche breit und gleichmäßig einen neben dem andern sein. Hüte dich, am Ende einer Linie einen schwarzen Punkt zu machen. Die Schattirungen der Bäume sind verschieden, aber nur gegen die Außenseite zu, wo das Laub an den Himmel grenzt. Das Innere aller Bäume wird gleichmäßig schattirt — mit breiten, vollen, ebenmäßigen Strichen. Du übst die verschiedenen Schattirungen des Baumschlages auf einem Stück Papier, ehe du den Baum in deiner Landschaft anfängst. Die Wasserlinien müssen streng wagenrecht laufen.

[255.] Beim Landschaftzeichnen 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.

[256.] Nachdem du eine Zeit lang Vorlagen nachgezeichnet und dir Gewandtheit im Schattiren erworben hast, beginne nach der Natur selbst zu skizziren.

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 Wächlein ruhen, während die Gewohnheit des Zeichnens in der freien Luft deiner Wange frische Röthe und deinem Auge heitere Klarheit mittheilen wird.

Das Zeichnen nach der Natur ist Anfangs wol etwas schwer, allein die Uebung macht auch hier, wie in allen Dingen, allmählich den Meister. Wir müssen vor Allem die Grundregel der Kunst, die Perspektive, ein wenig studiren, 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.

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

[258.] Es ist gut, zur Uebung auch aus der Erinnerung zu zeichnen. Nachdem du eine Vorlage kopirt hast, lege sie bei Seite und suche sie aus dem Gedächtnisse wiederzugeben. Dann vergleiche die Kopie mit dem Original und verbessere die entdeckten Fehler und Mängel.



### Abzeichnen von Stickmustern, Zeichnungen, Landkarten u. s. w. in vergrößertem oder verkleinertem Maßstabe.

[259.] Ihr werdet wol schon Alle gesehen haben, wie die liebe Mutter oder Schwester nach einem Papiermuster, das ganz in kleine Quadrate abgetheilt 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 *rc.*, je nach der Farbe, markirt hat. Waren die Quadrate auf dem Original größer als die auf dem Stoff oder Papier, worauf kopirt wurde, so fiel die Kopie kleiner aus und ebenso umgekehrt. Willst du ein Stickmuster, eine Landkarte oder eine beliebige andere Zeichnung nach einem andern Maßstabe zeichnen, so zerlegst du sie ebenfalls in eine Anzahl Hülfsquadrate.

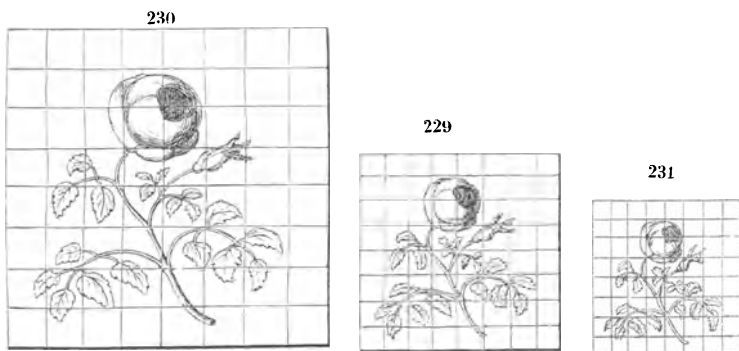


Fig. 229 die Vorlage mit übergelegtem Quadratnetz. Fig. 230 dieselbe Zeichnung vergrößert. Fig. 231 dieselbe verkleinert.

Ist die Zeichnungsvorlage von keinem Werthe, 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.* von einander entfernt, und missest mit dem Zirkel genau ab, ob sie alle ganz gleiche Entfernung besitzen.

Darf dieses Quadratnetz nicht auf der Vorlage selbst aufgeführt werden, so legst du ein durchsichtiges Papier, sogenanntes Pauspapier, das du beim Papierhändler käuflich erhältst, oder eine Glasscheibe auf die Zeichnung. Pauspapier oder Glasscheibe theilst 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 kopiren, so lege das Pauspapier oder die Scheibe auf die

Zeichnung, zähle ab, wie viel Quadrate die Zeichnung einnimmt, und ziehe mittels eines weichen Bleistiftes, der sich leicht wieder auswischen läßt, eben so viele Quadrate genau von derselben Größe auf das weiße Papier. Du hast demnach nur ein Quadrat nach dem andern von der Zeichnung in das entsprechende Quadrat des weißen Papiers hineinzuzeichnen, was sehr leicht ist, indem von der großen Zeichnung in jedes Quadrat nur einige Hauptlinien fallen.

[260.] Soll aber eine Zeichnung verkleinert werden, so theilt man den Raum, welchen die verkleinerte Zeichnung einnehmen soll, in eben so viele kleinere Quadrate als das Original hat. Daß man, um zu vergrößern, das größere Format in eben so viele größere Quadrate eintheilt, versteht sich von selbst.

#### Landschaften mit Rauch.

[261.] Nimm ein Blatt dicken Zeichenpapiers und fahre damit rasch durch die Flamme, wobei du jedoch Acht haben mußt, das Papier nicht zu sengen: dann reibe den Rauch mit etwas Baumwolle weg; es wird dir hierdurch eine sanfte Unterschattirung bleiben. Hierauf fahre mit dem Papier zum zweiten Mal durch die Flamme, bis es so schwarz ist, wie du es wünschst. 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 Mondscheinscenen 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.

[262.] 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 eben so gut. Die dunkeln Stellen der Zeichnung werden wie gewöhnlich mit Bleistift darauf gezeichnet, die hellen Lichtpartien mit dem Federmesser weggeschabt. Winterlandschaften mit Eispiegel und Schnee, Mondscheinscenen und dgl. nehmen sich allerliebste aus.

#### Ausmalen (Koloriren).

[263.] Wer koloriren 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 Täßelchen. Wenn die Farben in Muscheln oder Schälchen sind und man will sie gebrauchen, so muß man nie das ganze Farbenbehältniß 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 als man gerade braucht. So reicht man mit der Farbe länger und sie wird nicht so leicht schmutzig.

Wenn man Farbentäßelchen 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 Farbenstückes.

Der Pinsel darf eher zu groß als zu klein sein, und wenn man ihn naß macht, dürfen seine Haare sich nicht in mehrere Spitzen theilen, sonst taugt er wenig. Einige zu lange Haare, die fast bei allen Pinseln an der Spitze hervorstehen, schafft man dadurch weg, daß man den mit Wasser gefüllten Pinsel mit der Spitze behutsam an eine Lichtflamme, oder besser an eine glühende Kohle hält, bis die unnöthigen Haare weggefennt sind.

Man muß nie mit dem Pinsel aus einer Farbe in die andere fahren, sondern denselben, wenn man ihn einmal zu einer andern 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 besondern Pinseln einige Tropfen in ein leeres Schälchen bringen und sie dort erst unter einander rühren.

[264.] Aus Schwarz, Roth, Gelb und Blau können alle in der Natur möglichen Farben gemischt werden, um sie zum Koloriren anzuwenden. Wer jede Farbe mischen lernen will, darf sich nur Folgendes merken:

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

Blau und Gelb giebt 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 Roth 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 Roth giebt Violett und Lila.

Grau erhält man durch Schwarz, dem viel Wasser zugesetzt wird. Man kann zu dünnem Tuschwasser noch etwas Blau, Gelb oder Roth zusetzen und erhält dann bläuliches, gelbliches und röthliches Grau.

Man muß sehr reinlich und glatt illuminiren 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 hindurchsieht. 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 kolorirt sich am besten, wenn man den Pinsel, nachdem er in die Farbe getaucht worden, am Rande des Schälchens leicht austreicht, so daß die Haare in einer Spitze zusammenhalten.

[265.] Hat man in einer einzigen Farbe große Flächen zu koloriren, 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 so 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.

[266.] Im Fall das Papier die Farben auf der gedruckten Zeichnung nicht recht annehmen will, darf man nur ein klein wenig pulverisirte Ochsfengalle, die man in jeder Apotheke erhält, der angemachten Farbe beimischen; diese wird sich dann leichter und gleichförmiger über die Zeichnung vertheilen lassen und selbst von dem dunkelsten Schatten schnell angenommen werden.

#### Papier zum Durchzeichnen.

[267.] Du möchtest wol diese oder jene hübsche Zeichnung schnell kopiren? Das geht ganz leicht, wenn du Postpapier mit reiner Benzoe übergießest. Hierdurch wird das Papier so durchsichtig, daß du gut durchzeichnen kannst. Die 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.

#### Einige Winke in Bezug auf Blumenmalen.

[268.] 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 Contouren des Bouquets oder der Blumen leicht und reinlich auf weißes Zeichenpapier (besonders gut soll sich das sogenannte Bristoler 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 dunkeln Mittelpunkte des gezeichneten Blattes oder der Blume nach den Umrisse 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 Contouren zu gerathen. Ist diese Unterlage getrocknet, so kannst du mit einem feinen Pinsel die Adern der Blätter mit dunkler Farbe hineinzeichnen und dann die Blume fein abschattiren. Die ganz dunkeln 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 feiner aussehen und der Malerei eine wärmere Färbung verleihen.

Ueber die Mischung der anderen Farben habe ich dir bereits zuvor beim „Ausmalen“ das Wichtigste mitgetheilt (siehe oben das „Koloriren“).

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

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

### Geburtstagsbücher.

[269.] Willst du deiner lieben Mama, deinen Schwestern oder Freundinnen zu ihrem Geburtstage eine besondere Ueberraschung bereiten, so eignen sich sogenannte Geburtstagsbücher ganz vortrefflich dazu. Es wird zu deren Anfertigung nur erfordert, daß du ein wenig Geschick im Zeichnen und Malen besitztest. Ein solches Büchlein macht man auf diese Weise, daß man zwei schön verzierte, längliche, weiße Cartons nimmt, den einen mit einer Zeichnung — etwa einer wohlbekannten Scene der Umgegend — und den andern mit einer Malerei, einem Lilienbouquet, Bergifmeinnichtkranze, einem Kreuze mit Epheguirlande u. s. w. versieht und diese beiden Cartons dann an der linken Seite mit rosa Atlasbändern zusammenheftet; dazwischen legt man entweder 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.



Fig. 232. Geburtstagsbuch.  
(Verkleinert.)



Fig. 233.

### Handschatten.

[270.] Statt sich vor dem Schatten des Abends zu fürchten, benutzen ihn lustige Kinder vielmehr, um sich einen Spaß zu machen. Mit einer Hand oder mit beiden Händen lassen sich vielerlei drollige Darstellungen zu Stande bringen: Häschen, Schwäne, Grenadiere, Esel, Ziegen, Ochsen und Kameele u. s. w. können an der Wand erscheinen, wenn man beide Hände in der geeigneten Weise zwischen



Fig. 234.



Fig. 235.

das Licht und die Wand hält. Beschreiben lassen sich dergleichen Handstellungen schwieriger als abbilden, deshalb haben wir für unsere lustigen Mädchen eine Anzahl davon nachfolgend abzeichnen lassen. Sie werden dieselben leicht nachahmen.

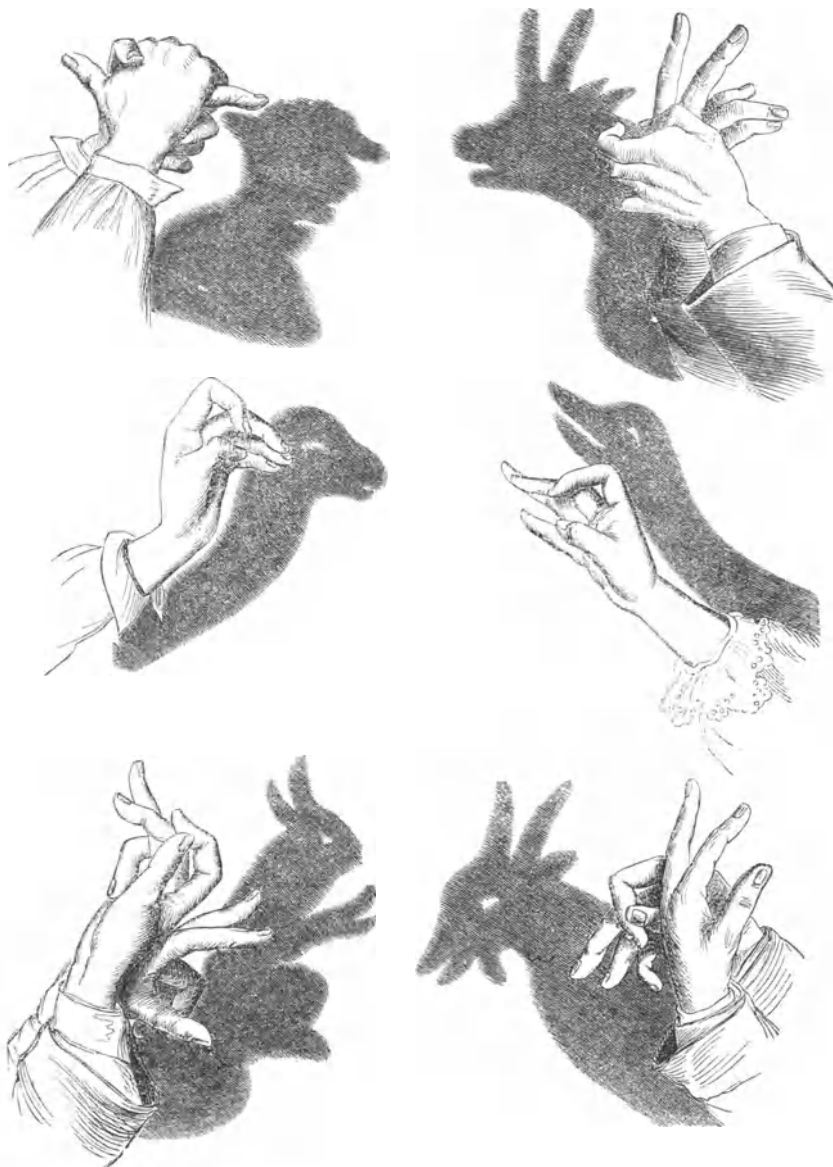


Fig. 236—241. Handſchatten.

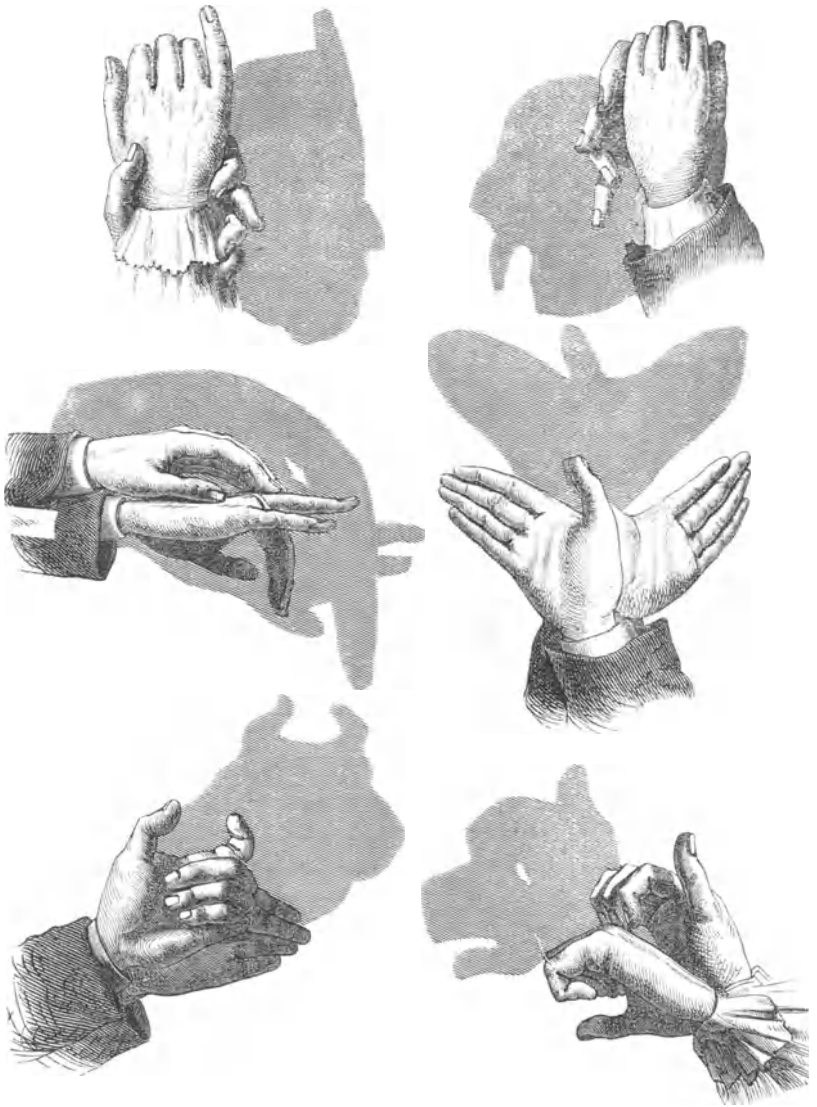


Fig. 242—247.



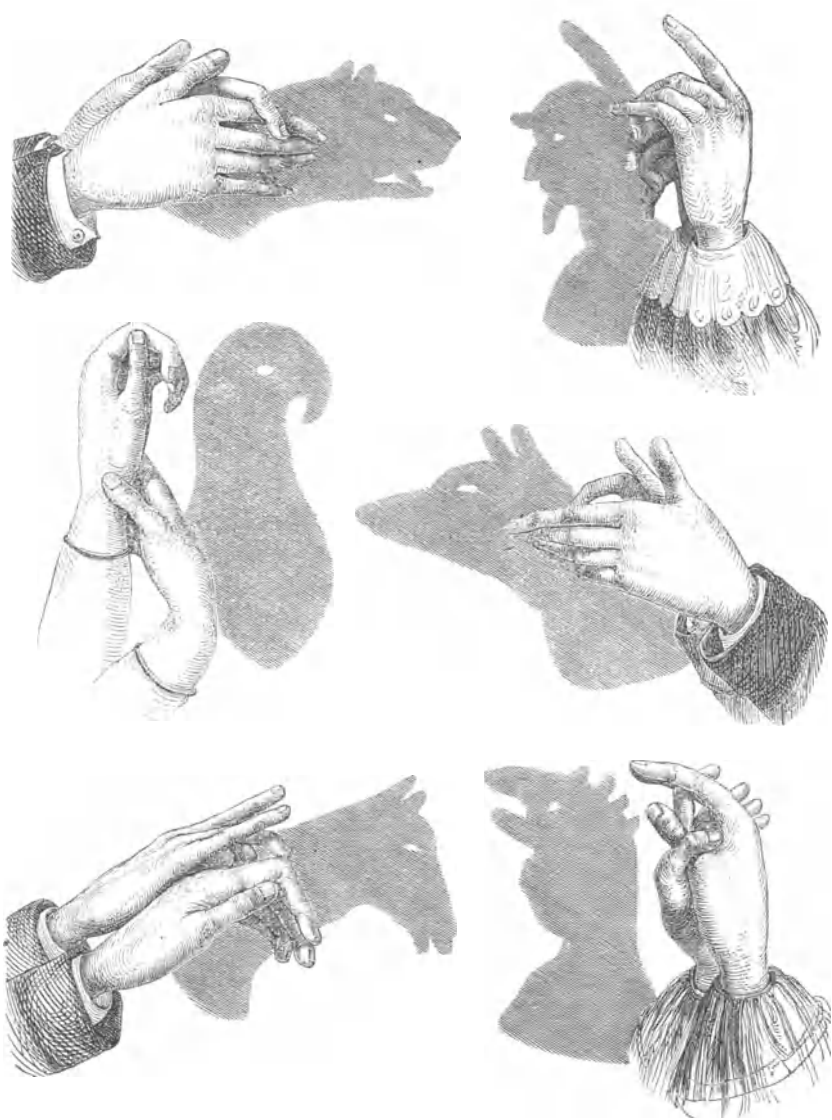


Fig. 248—253.

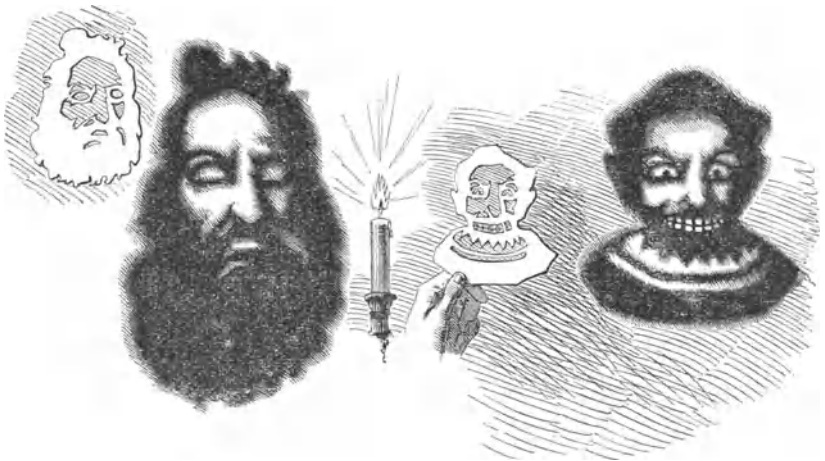


Fig. 254 und 255. Schattenbilderporträts.



### Andere Belustigungen mit dem Schatten.

[271.] Statt die Hände zur Erzeugung von Schattenbildern zu gebrauchen, kann man auch steifes, undurchsichtiges Papier dazu verwenden. Die obenstehende 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 stehengebliebenen Stellen unter sich durch Papierstreifen noch verbunden bleiben und nicht herausfallen.

[272.] Schneidet man halbe oder ganze Figuren aus solchem Papier aus, wie Fig. 258 und 259 dergleichen darstellen, so kann man sich leicht sämtliche Personen zu einem Theaterstück verfertigen und dieselben nachher als Schatten an der Wand ihre Rollen zum allgemeinen Ergötzen aufführen lassen.

Nachdem ihr verschiedene solcher Spiele vorgenommen und vielleicht selbst noch neue erfunden habt, fragt sich wol eine oder die andere der Nachdenkenderen unter euch, was es wol eigentlich mit dem Schatten, jenem räthselhaften, getreuen und standhaften Begleiter des Lichtes, für eine Bewandniß habe? Ja, wer das mit voller Klarheit beantworten könnte! Darüber haben sich schon Gelehrtere als ihr, auch die Spielbuchschreiberin, den Kopf zerbrochen und sind schließlich doch nicht viel klüger geworden, als sie vorher schon waren. Licht und Schatten gehören zu den Wundern, denen wir in der Natur überall und stündlich begegnen; erklären lassen sich dieselben nicht, sonst wären sie eben keine Wunder. Aber ein wenig näher betrachten wollen wir sie doch einmal bei dieser so günstigen Gelegenheit!

Der Schatten bildet sich, wenn ein dunkler oder doch 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 ihre wohlgeformten kleine Beine plötzlich ellenlang in die Höhe gezogen auf den sonnigen Weg hinmalte;

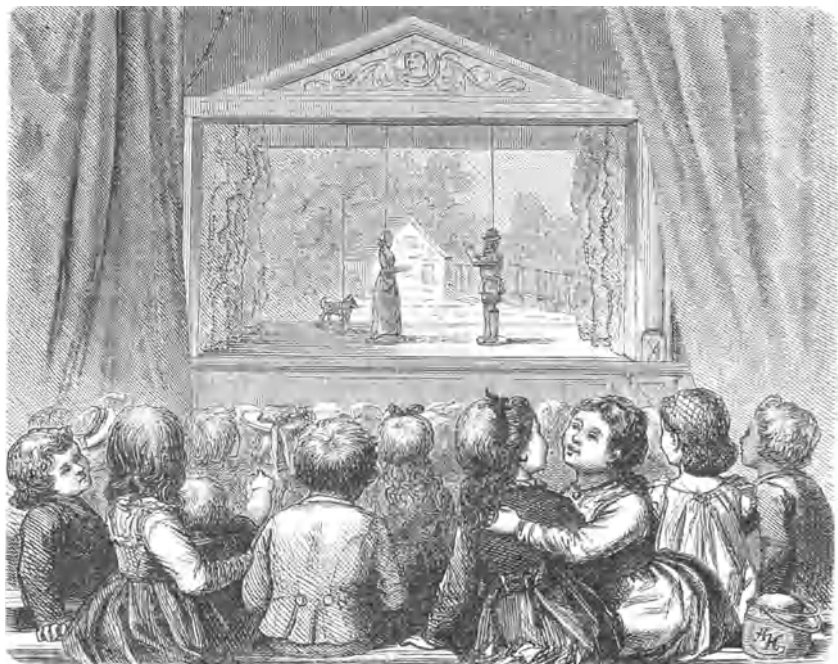


Fig. 258 und 259. Figuren zum Schattenspiel.

Anderer wieder freuten sich, wenn das Gesicht ihrer lieben Freundin im Schattenriß so ungemein naturgetreu an der nahen 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 Staatszimmer von „Mariechens Wohnhaus!“ —

Im Anhange findet ihr verschiedene Silhouetten zum Errathen, die Geschicktesten von euch versuchen es gewiß, auch selbsterfundene Schattenräthsel zu liefern und damit ihre Freundinnen zu unterhalten.

Nach diesen Schatten-Theaterspielen möchtet ihr wol gern auch ein wirkliches Theater haben, eines mit ausgeschnittenen Papierpuppen, die auf einer kleinen Bühne ihre Stücke aufführen und die ihr mittels feiner Drähte auf- und abwandeln, kommen, und verschwinden lassen? Euer in Papparbeiten geschickter älterer Bruder überrascht euch vielleicht zum Weihnachtsabend mit einem solchen Theater und giebt euch zugleich ein hübsches Stück, das ihr auf dieser kleinen künstlichen Bühne aufführen könnt.



### Puppen- und Kindertheater.

[273.] Bei Aufführung von Puppentheaterstücken müßt ihr stets beobachten, daß ihr eure Stimmen richtig verstellen lernt und nicht alle auftretenden Personen im nächtlichen Tone, etwa ein Kammermädchen so rauh wie einen Husaren, oder einen wilden Knaben so zart wie ein niedliches Mädchen, sprechen laßt. Hierzu gehört einige Uebung, aber ich bin überzeugt, daß euch die Kunst des Stimmen-Nachahmens mit der Zeit immer leichter fallen wird. Habt ihr ein Stück sorgfältig einstudirt, 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 Groschen eingelöst werden, so weiß ich, daß ihr das zusammengekommene Geld sicher zu einem guten Zweck verbrauchen werdet, vielleicht um Wolle zu Strümpfchen 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 einigen seiner Schriften schildert er auf höchst anschauliche Weise, wie sinnig und wie verständnißvoll er schon als Knabe seine Phantasie mit solchen Theaterstücken beschäftigte. Später hat er dann noch ganz andere Stücke für die Bühne geschrieben, großartige Dich-

tungen, 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 wol einmal um so Größeres zu Stande bringen und ihr seid dankbare Zuschauerinnen und freut euch bescheiden der Erfolge ihres Talentes.

Wirkliche Kindertheater machen mehr Arbeit, wol aber auch noch mehr Vergnügen als die oben erwähnten Puppentheater. Ihr müßt dann die Rollen unter euch vertheilen und sie genau einstudiren, d. h. auswendig lernen, dann gilt es passende Anzüge herzustellen, Coullissen 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 alte Jungsda rüststeller Weise geschrieben, auch in neuerer Zeit erschien eine Sammlung von Stücken für „Kinder- und Puppentheater“, 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 verkäuflich sind zum Preise von 75 Pf. (= 7½ Sgr.), doch ist es nicht immer nöthig, 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 Rothkäppchen. Hierzu gehören 3 Personen: die Eltern und das Rothkäppchen selbst, das der kranken Großmutter das Essen bringen soll. Es kommt freilich auch ein Fuchs und ein Wolf darin vor, aber die Thiere sind nicht gut nachzuahmen und so muß man sich auf eine andere Art zu helfen wissen, beispieleweise den Fuchs, der nur wenige Worte zu sprechen hat, hinter der Coullisse 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 Rothkäppchen im „Stück“ nicht zu fressen, sondern wird schon vorher vom Jäger durch das Fenster hindurch todtgeschossen. Vor dem Knall werdet ihr doch hoffentlich nicht erschrecken: man braucht nur ein oder zwei sogenannte Knallbonbon hinter den Coullissen aus einander zu reißen; für die Kinderbühne ist der Lärm dieses Schusses am Ende kräftig genug. — In der ersten Scene wird Rothkäppchen von den Eltern ermahnt, sehr artig und behutsam durch den Wald zu gehen, das Körbchen mit 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 rothes Käppchen wird ihm aufgesetzt und von den Segenswünschen der Mutter begleitet macht es sich auf den Weg. Die zweite Scene stellt den Wald vor. Rothkäppchen singt ein fröhliches Lied und spricht hierauf zu sich selbst, indem es sich die Freude der armen kranken Großmutter lebhaft ausmalt. Die Unterhaltung mit dem Fuchs wird möglichst kurz und, wie erwähnt, von der Seite hinter den Coullissen geführt. Die dritte Scene spielt in der Krankenstube.

\*) Sie enthalten 1. Das steinerne Kreuz; 2. Der Zauberschleier; 3. Kalif Storch; 4. Die drei Wünsche; 5. Rübezahl; 6. Der falsche Prinz; 7. Rösschen und das Ungeheuer; 8. Rübezahl und seine Schwester; 9. Riquet mit dem Schopf; 10. Schneewittchen.

Alles, was der Wolf zu sagen hat, wird mit ganz heiferer 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 Rothhäppchens 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 Attica auf einem Wagen gespielt haben. Hierauf wurden hölzerne Bühnen und hölzerne Sitze für die Zuschauer gebaut; als diese Holzgerüste sich jedoch so wenig haltbar zeigten, daß sie bei einem Wettstreite zwischen Aeschylos und Pratinas einstürzten, errichtete man im Jahre 486 v. Chr. ein steinernes Theater. In diesem konnten 30,000 Personen Platz finden, so geräumig war es. Außer zu den Theatervorstellungen diente es deshalb auch zu Volksversammlungen. Es bestand aus drei Hauptabtheilungen: dem Zuschauerraum, dem Orchester und der Bühne, ähnlich wie unsere jetzigen Theatergebäude, 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 theilhaftig, welche die Gesänge des Chores und zuweilen den Vortrag des Schauspielers mit ihrer Musik zu begleiten hatten. Die Auftretenden gingen in hohen Stiefeln, Röhren 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 40,000 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 gefälligst an das Büffet bemühen, wenn wir einer Erfrischung bedürfen, oder doch wenigstens uns des Trägers bedienen, um uns Kühlung zu verschaffen. — Wie die Theater heutzutage gebaut werden, wie und was darin gespielt wird, wißt ihr wol 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 das Kapitel mit dem Wunsch, daß ihr zum Lohn eures Fleißes und artigen Betragens recht bald einer schönen Kindervorstellung beiwohnen dürft; eine der schönsten ist das Märchen vom Schneewittchen, welches Frau Henriette Kühne-Sarkort allerliebste in dem oben genannten hübschen Theater-Buche bearbeitet hat.



## Die kleine Köchin.

**W**ie die Alten singen, 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 hungerigen Magen giebt'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 edeln 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.

### Der Gemüsemarkt.

[274.] 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 Aepfelblüten auf, rupfen Schnittlauch ab, zerklöpfen ein paar rothe Ziegelsteine, zerzupfen feine Gänseblümchen, holen dann Kresse, den Samen der großen gelben Sonnenblume und den des Mohn, 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 geschlagen und nimmt eine gar gewichtige Miene an — jetzt sieht sie ganz aus wie eine wirkliche Gemüsehändlerin! Vor ihr ausgebreitet liegen: kleinere und größere Grashalme, die ersteren stellen den Spinat vor, die anderen den Grünkohl; die weißen Blätter des Gänseblümchens sind verschiedene Reissorten, das Gelbe des Maßliebchens ist Hirse, der grobgekloppte Ziegelstein giebt einen Korb voll Kirschchen, die Kresse ist Salat, der Sonnenblumensame: Linsen, Bohnen und sonstige Hülsenfrüchte, der Mohn: Futter für das Kanarienvöglein, und der Sand: Zucker und Mehl. Natürlich ist Alles hübsch sortirt, damit die Händlerin sich nicht vergeiße und vielleicht Salat statt des Kohls hinreiche.

Nun tritt Edith mit ihrem Korbe herbei; sie prüft das Gemüse, lobt hier, hat dort Etwas auszusetzen, kostet eine Kirschchen, fragt nach dem Preise, vergleicht die Waare nach der neuen Maß- und Gewichtordnung, 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 befindet und nicht nur Obst, sondern noch eine Menge anderer schöner Dinge einkauft.

#### Vorstudien der Kochkunst.

[275.] Jetzt nimmt Gretchen eine andere Rolle an. Sie hat die Hökerin trefflich gespielt, eben so geschickt wird sie nun die Tochter des Hauses machen. Wenn die Köchin vom Markte zurückkehrt, steht Fräulein Margaretha 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 austramen und belobt die Köchin — die jetzt Rufe heißen muß — wegen ihres trefflichen Einkaufes. Das Mittagsmahl wird begonnen. Sie bereiten vor Allem eine leckere Chokoladensuppe aus Wasser und schwarzer Gartenerde; weißer Sand vertritt die Stelle des dazu gehörigen Zuckers. Dann wird Spinat gekocht, hierauf ein Kirschentompot als Dessert und zum Nachmittagskaffee darf auch ein Kuchen nicht fehlen. Mama's großer Fingerhut muß als Form herhalten. Nachdem dieser mit angefeuchtetem Sande gefüllt, dann umgestülpt worden ist, kommt das herrlichste Kaffeegebäck zum Vorschein.

Wenn diese Speisen auch nicht wirklich genossen werden können, so dienen sie doch dazu, den Appetit der kleinen Künstlerinnen anzuregen, da diese während des eifrigens Kochens tüchtig hungrig geworden sind — und ihr wißt, nach gethaner Arbeit ist nicht nur gut ruhen, sondern auch gut essen.

Edith und Gretchen lassen sich zum Lohne für ihre Mühe tie von der sorgsam Mama bereit gelegten Butterbrote herrlich munden.

#### Kalte Küche.

[276.] Größere Mädchen — solche von 6 bis 8 Jahren — dürfen wol auch an wirklich eßbaren Dingen ihre Kunst probiren. 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, Chokolade und drei großen Äpfeln — ein reicher Vorrath, aus dem sich auch ohne Hülfe 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 thun, als ihre Küche herbeiholen, ihre Kochschürzen umbinden und nun die geschicktesten kleinen Hausfrauen vorstellen? — Jetzt gilt es, bei der für heute Abend verabredeten Puppen-gesellschaft durch ein tadelloses Nachtesten Ehre einzulegen.

[277.] Gute *Milchsuppe* wird gewiß von keinem der Gäste verschmäht werden. Deshalb füllt Zulchen ein Schüsselchen mit Milch und streut feingestohlenen 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 einem 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 [278.] gestellt, und ein prachtvolles *Apfelmus* mit „armen Rittern“ oder „Kathäuserklößen“ 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 glatt gestrichen und zum Schlusse ganz herrlich verziert. In der Mitte steckt eine große Mandel, um welche ein Korinthenfranz liegt; etwas von diesem entfernt kommt ein zweiter Kranz, in dem Rosinen und Mandeln abwechseln, und den äußern Rand bilden klein zerschnittene Mandeln. So sieht das Gericht beinahe aus wie ein schön bepflanztes Gartenbeet.

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

[280.] Eine *Eier-* und eine *Chokoladen- Crème* bilden den Nachtiſch. Gustchen, als die Älteste und Geschickteste, schlägt das Ei aus einander, gießt das Weiße in ein tiefes Tellerchen, das Gelbe in ein Töpfchen und das kleinere Zulchen versteht ganz trefflich, das Eiweiß mit einer Gabel in flockigen Schnee zu verwandeln. Während dessen schüttet Gustchen zwei Theelöffel voll Zucker in das Töpfchen, worin sich der Dotter befindet, quirlt diesen danach, bis er etwas schaumig wird, und thut den Schnee dazu. Schließlich wird die Crème tüchtig durchgeschlagen, in ein feines Porzellankümpchen gefüllt und zu den übrigen Speisen auf [281.] den Nebentisch gestellt. Die *Chokoladen- Crème* ist weniger kunstvoll. Zulchen reibt das Täfelchen, dann rührt ihre Mitköchin langsam Milch in das Geriebene, bis die Speise flüssig genug ist — keinesfalls aber darf sie sehr flüssig werden, sonst giebt es Brühe und nicht Crème. —

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, Gläschen — ganz wie es sich gehört, und lassen dann die verschiedenen Puppenmadames 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 servirt. 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 gemüthlich 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 geäubert und Alles wird wieder an Ort und Stelle gebracht.

### Die kleine Köchin, wie sie sein soll.

[282.] Erst wenn ein Mädchen wenigstens zehn Jahr 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 Erlaubniß allenfalls sein Kochkunststück allein probiren, aber nicht auf der Spiritusflamme. Vor dieser ist nicht genug zu warnen, da sie am allerleichtesten 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 geriethen und so auf elende Weise zu Grunde gingen.

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

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 rathe ich dir, Folgendes zu notiren:

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

2. Alles dazu gehörige Geschirr, wie Fleisch-, Suppen- und Gemüsetöpfe, Wasserkessel, Kaffeebrenner, Pfannen, Schüsseln und Saucieren, Löffel aller Art, Torten-, Pudding- und Auflaufformen, Backbleche, Siebe, Kartoffelstampfer u. s. w.

3. Ein wohl gefülltes Speisefchränkchen und

4. einen hinreichend großen Stoß fein gespaltenes 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. Aber Eines bitte ich dich zuvor: Thue genau, wie es hier geschrieben steht, und laß dich's nicht verdrießen, wenn eine Speise nicht gleich gelingt; versuche sie zum zweiten Male und wenn du recht geduldig sein willst, auch zum dritten Male.

Untenstehendes Kochbüchlein ist nach den anerkanntesten Werken für bürgerliche und feinere Küche sorgfältig bearbeitet und mit vielen selbsterprobten Rezepten bereichert. Nimm es Anfangs beim Kochen immer zur Hand, und wenn du recht eifrig bist, schreibe dir die Vereiungsart 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 Mittagsmahl eröffnen. Wenn es auch kleine Mädchen giebt, denen die kräftige Brühe gar nicht schmecken will, so denke ich doch nicht, daß sich ein solches Lekturmäulchen unter meinen Leserinnen befinde. Nein, euch braucht man die betrübte Geschichte vom Suppenkaspar, der alle Tage magerer wurde, nicht vorzuhalten!

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

#### Kindfleisch- oder Bouillonsuppe.

[283.] Hierzu lässest du dir ein Löffchen 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 andern 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 Salz hinein. Später schöpfe den Schaum, der sich durch das Kochen oben auf der Brühe bildet, behutsam ab, thue ein Stückchen Zwiebel und ein wenig Sellerie- und Petersilienwurzel hinzu. Ist das Fleisch weich geworden und schmeckt die Brühe recht kräftig, so kannst du die Suppe anrichten, indem du die Bouillon durch ein Haarsieb in die Terrine schüttest.

#### Luftsuppe.

[284] Nimm zwei bis drei Kochlöffelchen (ein Kochlöffelchen mag etwa so viel halten wie ein gewöhnlicher Theelöffel) voll Mehl, rühre es mit ein wenig Wasser zart an, schlage ein halbes Ei hinein und verrühre diese Masse gut mit einander, wobei du darauf achten mußt, 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.

#### Suppe mit Butterklößchen.

[285.] Ein eigroßes Stück Butter wird zu Schaum gerührt, ein halbes Ei dargegessen; 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 auseinander fallen, so muß noch mehr Mehl in den Teig gerührt werden.

#### Semmelmehl-suppe.

[286.] Vier Kochlöffelchen voll geriebenes Milchbrot rühre mit alter Fleischbrühe an und fülle dann mit kochender auf; hierzu schneide ein wenig Petersilie. Berühre ein halbes Ei in der Terrine, gieße behutsam die Suppe darüber, lasse sie einen Augenblick anziehen und trage sie auf den Tisch.

#### Ein Weinsüppchen.

[287.] Ein Händchen voll Sago wird in Wasser gekocht, nachdem du ein Stückchen Zitronenschale und ein wenig ganzen Zimmt dazu gethan hast. Ist der Sago zur Hälfte eingekocht, so gieße den Topf voll rothen Wein, schütte nach Belieben — nur nicht gar zu viel! — feinen Zucker daren und lasse dies zusammen gar kochen. Beim Anrichten darfst du auch Schneeballen aus geschlagenem Eiweiß darauf machen und sie mit Zucker und Zimmt bestreuen.

#### Chokoladen-suppe mit Wein.

[288.] Nimm ein gewöhnliches Weinglas mit weißem Wein und eben so viel Wasser auf ein Täfelchen Chokolade, das du in kleine Stücke schlägst und ein Weilchen mit dem Weine und Wasser kochen lässest, bis es völlig zergangen ist. Dann thue nach Belieben Zucker hinzu. Manche Chokolade 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 Zimmt bestreuen.

#### Biersuppe auf bayerische Art.

[289.] Koche ein Wasserglas voll Bier und schäume es ab. Dann mache einen feinen Teig von Milch, Mehl, Zucker und einem halben Eidotter und lasse 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 Zimmt. Dieses Gericht darf nicht ganz heiß gegessen werden.

Lässest du das Süppchen einen Tag lang im Keller stehen, so wird es zu einer köstlichen Bierkaltshale.

**Blinde Chokoladenuppe.**

[290.] Laß ein Kochlöffelchen voll Mehl braun rösten; dann thue ein halbes Löffelchen geriebene Chokolade 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 Zimmt bestreut, sehr appetitlich aussehen.

**Ein köstliches Milchsuppen.**

[291.] Nimm zwei Tassen Milch, ein halbes Löffelchen Feines Mehl, ein wenig Citronenschale, ein bis zwei Löffelchen Zucker, ein halbes Eidotter, ein Messerspitzchen 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 Zimmt und decke die Terrine schnell zu.

**Buchweizengrütze mit Milch.**

[292.] Streue ein Händchen voll Grütze in die kochende Milch, lasse sie nicht zu weich, etwa acht Minuten lang, kochen und rühre eine Messerspitze voll Mehl und etwas Salz daran. Statt des Salzes magst du auch Zucker nehmen.

**Wassersuppe.**

[293.] 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, thue nach Guldünken Salz und Muskatnuß hinein und rühre sie mit einem ganzen Ei an.

**Semmelsuppe.**

[294.] 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 Weilschen zu und trage sie dann auf.

**Kirschenuppe.**

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

**Apfelsuppe.**

[296.] Zerschneide zwei bis drei Borsdorfer Äpfel sammt 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 nöthigen Wein, etwas Zucker, Zimmt 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 unrühren mußt.

### Fleischspeisen und Gemüse.

[297.] Wie gewöhnliches Rindfleisch gekocht wird, habe ich dir schon bei Gelegenheit der Fleischbrühsuppe gezeigt. Nun probire es einmal, einen kleinen

#### Kalbsbraten

[298.] zuzubereiten. Laß dir ein Stückchen Kalbfleisch von der Köchin geben, klopfe es und bestreue es mit Salz. Dann thue Butter oder Schmalz, eine halbe klein zerschnittene 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 lasse den Kalbsbraten langsam gar werden und gieb Acht, daß er nicht anbrenne.

#### Kalbscotelettes.

[299.] Laß dir diese vom Metzger so klein wie du sie haben willst, zurecht schneiden — wenn du eurer Köchin ein gutes Wort gibst, thut 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.

#### Gebrautes Rindfleisch.

[300.] Klopfe ein Lendenstückchen, bis es weich ist, reibe es mit Salz und Pfeffer ein und lasse es in einem zugedeckten Kasserol 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 gieb die mit etwas Wasser oder Fleischbrühe verdünnte Sauce extra dazu.

#### Gebackene Bratwürstchen.

[301.] 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.)

#### Sauerkraut.

[302.] „Auch unser edles Sauerkraut,  
Wir sollen'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 Löffchen mit Sauerkraut und laß es

in Wasser und Butter weich kochen. Hierauf röste ein Löffelchen voll Mehl in einem Stückchen Butter gelb, vermenge es mit dem Gemüse und lasse dieses noch ein wenig kochen. Am besten schmeckt Schweinefleisch dazu, das man im Kraute selbst weich kochen kann. (Dann brauchst du keine Butter mehr, denn das Fleisch ist fett genug.) Manche Leute geben Wurst, Hecht oder Leberläsche als Beissen.

[303.] Aufgewärmtes Sauerkraut ist noch schmackhafter als frisches, am schmackhaftesten aber ist gebackenes. Willst du dieses bereiten, so bestreue deine Auflaufform mit Butter und bestreue sie mit Semmelmehl, lege dann abwechselnd eine Schicht Sauerkraut und eine Schicht feingehackten rohen Schinken hinein, begieße die Masse mit saurem Rahm, lege Butterschnittchen 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.

#### Junge Erbsen.

[304.] Wasche ausgekernte, zarte grüne Erbsen in kaltem Wasser, lege sie dann in heiße Butter und lasse sie darin weich dämpfen. Dann gieß 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.

#### Kartoffelgemüse.

[305.] Koche kleine Kartoffeln in Wasser weich, schäle sie und zerschneide sie in feine Scheibchen. Hierauf thue ein halb-eigroßes Stück Butter in einen Topf, lasse es weich werden und thue ein Löffelchen Mehl, Salz und ein wenig Muskatnuß hinzu; dieses fülle mit Fleischbrühe auf und lasse die Kartoffeln ein wenig darin kochen. Gieß vor dem Anrichten ein Händchen voll gehackte Petersilie an das Gericht.

#### Rahmkartoffeln.

[306.] werden auf dieselbe Weise bereitet; nur kommt statt der Petersilie ein Eßlöffel saurer Rahm an das Gemüse.

#### Kartoffelbrei.

[307.] Schäle zwei große rohe Kartoffeln, schneide sie in Stücke und wasche sie in kaltem Wasser. Hierauf lasse sie weich kochen, schüttele das Wasser ab und zerdrücke sie durch ein Sieb. Rühre nun ein kleines Stück Butter hinein, gieße 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 verzeren.

#### Kartoffel- und Aepfelgemüse.

[308.] Koche ein paar Kartoffeln, nachdem du sie geschält hast, in Wasser, gieße dieses ab und zerstampfe sie dann wie beim Kartoffelbrei; dergleichen koche einige Aepfel und treibe sie durch das Sieb. Hierauf vermische beides, menge es nach Gutdünken mit etwas Zucker und trage die eben so wohlschmeckende wie nahrhafte Speise auf. — Aehnlich ist

### Reis- und Aepfelgemüse.

[309.] Wasche ein Händchen voll Reis in kaltem Wasser und lasse es weich kochen; schäle zwei Aepfel, schneide sie in Stückchen und lasse diese ebenfalls am Feuer zart werden. Setz vermenge Beides, thue etwas Zucker dazu, wol auch ein paar Korinthen. und richte das Gemüse an.

### Spinat mit Eiern.

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

### Rosinengemüse.

[311.] Koche eine kleine Dütte Rosinen mit Wasser, Wein, Zucker und einem Stückchen Zimmt, bis sie weich sind; dann lege sie in eine Schüssel und verziere sie mit in Schmalz gerösteten Semmelschnittchen.

### Linsengemüse.

[312.] 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 wol in deine Sammlung aufnehmen.

Zuerst mußt du es machen, wie das kleine Aschenputtel, 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, thue ein halbes Löffelchen in Butter geröstetes Mehl an das Gemüse, Salz, wenn dies nöthig ist, und richte es an. — Hast du etwa deinen Bruder zu Gast 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.

[313.] 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.



**Kartoffelsalat.**

[314.] 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, lasse 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 klein zerschnittene 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.

**Grüner Salat.**

[315.] Nimm ein paar Händchen voll jungen Lattich, putze diesen recht sauber, wasche ihn in kaltem Wasser und bereite ihn im Uebrigen wie den Kartoffelsalat.

**Bohnensalat.**

[316.] Ganz junge, zarte, kernlose Bohnen — sogenannte Salatböhnchen — werden von den Fäden gereinigt, in Salzwasser weich gesotten, in einen Sieber geschüttet und dann wie der gewöhnliche grüne Salat mit Essig, Del, Zwiebel, Pfeffer und Salz vermenget.

**Gurkensalat.**

[317.] Schäle eine Gurke und hoble sie fein. Dann lasse sie eine halbe Stunde in etwas Salz liegen. Drücke sie nach Verlauf dieser Zeit gehörig aus und mache den Salat an mit Essig, Del, Salz und sehr viel Pfeffer.

**Kettigsalat.**

[318.] Schäle einen Kettig und hoble ihn; im Uebrigen behandle ihn ganz wie den Gurkensalat. Kettig- und Gurkenscheibchen untereinander gemischt geben auch eine schmackhafte Beilage.

**Polnischer Salat.**

[319.] Diesen kannst du bei der größten und feinsten Gesellschaft auftragen. Mache erst einen recht guten Kartoffelsalat und dann verziere denselben mit mehreren bunten Streifchen. Das erste besteht z. B. aus klein gewürfelten rothen Rüben, das zweite aus zerhacktem Eigelb, das dritte aus zerhacktem Eiweiß, das vierte aus kleinen Apfelfstücken 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!

**Sardellenauce.**

[320.] Gräte einige Sardellen aus, nimm etwas klein geschnittene Zwiebeln und ein Stückchen Citronenschale, lasse dies in Fleischbrühe gut kochen und treibe letztere hierauf durch ein Haarsieb. Setz 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.

**Sauerampfersauce.**

[321.] Lasse 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 zer Schlagenen Eidotter hinein. Wenn die Sauce gut durchgekocht ist, kannst du sie auftragen.

**Rahm- oder Sahnesauce.**

[322.] Ein Löffelchen Mehl wird mit süßer Sahne durchgekocht, dann vom Feuer genommen, ein Löffelchen Essig und ein Stückchen Butter dazu gerührt und zuletzt gefalzen. Besonders schmackhaft ist diese Sauce zu Kartoffeln.

**Petersiliensauce.**

[323.] Laß eine gute Messerspitze Mehl in Butter hellgelb dämpfen, gieße langsam Bouillon hinein, dann thue 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.

**Rosinensauce.**

[324.] Ein Löffelchen Mehl wird in etwas Butter dunkelgelb gedämpft, dann rührt man behutsam Fleischbrühe hinein und läßt ein Händchen voll Rosinen, ein halbes Löffelchen rothen Wein, ein paar Tropfen Citronensaft, ein wenig Zucker und Salz mitkochen. Eigentlich gehört diese Sauce zu einer Döhsenzunge, 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 auch zu Puddings und anderen guten Gerichten so köstlich munden.

**Milchsauce.**

[325.] Laß ein Löffelchen Zucker, ein Stückchen Citronenschale und eben so viel ganzen Zimmt in Milch aufkochen, dann rühre langsam zwei Löffelchen Ei hinein, rühre die Sauce noch ein Weilchen auf dem Feuer und richte sie dann an.

**Citronensauce.**

[326.] 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 Achtelstücks Citrone dazu. Jetzt verrühre fünf Löffelchen Ei und gieße die Sauce langsam daran. Du kannst diese in einem Schüsselchen, aber auch über den Pudding gegossen serviren.

**Pagebuttenauce.**

[327.] Verdünne ein Löffelchen Pagebuttenmark mit etwas Wein und Wasser, laß es dann mit Zucker und Zimmt aufkochen und richte die Sauce an.

### Sauce zu Eierkäse.

[328.] Ein halbes Löffelchen wird mit Milch oder Sahne angerührt, dann ein Löffelchen Eidotter dazu gethan, dies aufs Feuer gestellt und unter beständigem Rühren so dick gekocht, wie man die Sauce haben will. Zuletzt kommt Zucker und Zimmt hinein.

### Vanillesauce.

[329.] Berrühre zwei Eidotter mit einem halben Löffelchen Mehl und thue etwas — vielleicht ein nadelgroßes Stückchen — Vanille dazu. Hierauf koche eine Tasse Milch mit Zucker, schütte die Eidotter vorsichtig hinein und lasse sie unter beständigem Rühren darin aufkochen.

### Weinsauce.

[330.] Nimm ein Glas weißen Wein, vier bis sechs Stückchen Zucker, etwas geriebene Citronenschale und ein Löffelchen Ei; stelle dies Alles in einem Topf aufs Feuer und schlage es mit einem Besen so lange, bis die Sauce stark schaumig ist.

### Kirschsauc.

[331.] Nimm 4 Loth frische Kirschen, koche sie in etwas Wasser, thue ein Citronenscheibchen dazu, treibe dies durch ein Sieb, lasse es dann wieder kochen, streue Zucker und gestoßenen Zimmt hinein und rühre zuletzt ein wenig Stärkemehl daran.

### Himbeersauce.

[332.] Laß Himbeersaft mit Wasser, Wein, Zimmt und Zucker aufkochen und rühre dann etwas Stärkemehl daran.

## Klöße und süße Speisen.

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

Willst du eingeweichtes Weißbrot zu Klößen gebrauchen, so darfst du dies nie in warmem Wasser einweichen, 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 rathe ich dir, daß du die Klöße gleich anrichtest, nachdem sie gekocht sind; sie werden durch längeres Stehen leicht fest.

### Weißbrotklöße.

[333.] 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 thue die

Halbte eines eigroßen Stückchens geschmolzner Butter dazu, ein Eidotter, eine Messerspitze Salz, etwas Milch und so viel Mehl, daß du mit einem Löffelchen Klöße aus dem Teige stechen kannst. Zuletzt kommt das zu Schnee geschlagene Eiweiß daran.

Mache nun ein Töpfchen mit Wasser siedend, thue eine Messerspitze Salz in das Wasser und schöpfe dann die Klöße nach einander hinein. Erst werden sie zu Boden sinken, wenn sie aber gar sind, in die Höhe steigen.

Nüste 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.

#### Kartoffelklöße.

[334.] 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 lasse diese in kochendem Wasser mit Salz gar werden. Sie brauchen dazu länger als die Weißbrotklöße. Verziere sie mit braun geröstetem Brot, ehe du sie aufrägst.

#### Gebakene Klöße.

[335.] Wenn bei dem Mittagstische einige Klöße übrig geblieben sind, schneide sie in Scheibchen und bade sie in Schmalz. Sie bilden ein noch schmackhafteres Abendessen mit gekochtem Obst.

#### Bayerische Dampfnudeln.

[336.] 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 gratuliren. Probire sie aber ja, denn deine Freude wird beim Anschauen und Kosten des wohlschmeckenden Gerichtes 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 lasse die Nacht hindurch zugebedt ruhig stehen, aber nur nicht im Kalten. Am nächsten Morgen schlage ein halbes Ei in die Masse, thue 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 entzwei zu schlagen. Ist er recht luftig und locker geworden, so stelle ihn nochmals zugebedt 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, thue 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 zu recht machen lässest. — In die heiße Butter lege die Dampfnudeln recht vorsichtig, eine nach der andern, 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.

#### Kollnudeln.

[337.] Mache 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 Kollnudeln neben einander in die mit Butter bestrichene Pfanne und lasse sie zuge- deckt in der Wärme nochmals aufgehen. Hierauf backe sie bei nicht allzustarkem Feuer, bis sie braun und gar sind.

#### Griesmehlklöße.

[338.] Laß ein Händchen voll Griesmehl in eine Tasse kochender Milch unter fleißigem Rühren hineinlaufen, dann thue die Hälfte eines eigroßen Stückchens Butter und etwas Zucker dazu, laß die Masse unter Rühren dick kochen und hierauf erkalten. Jetzt kommt ein halbes geriebenes Brötchen, ein wenig Muskat- nuß, 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.

#### Kirschklöße.

[339.] Mache einen Teig wie zu den gewöhnlichen Semmelmößen, rühre nach Belieben saure Kirschen darunter und lasse die Klöße in Salzwasser gar kochen. Man braucht kein anderes Gericht dazu zu geben.

#### Gebakene Eierkäse.

[340.] Zerrühre drei Eier und gieße nach und nach eine Tasse Milch dazu. Dieses lasse in einem Porzellankümpchen langsam backen, stelle es dann zum Kalt- werden in den Keller oder an einen anderen kühlen Ort und servire es mit ge- strosenem Zucker; auch kannst du die Seite 117 beschriebene Eierkäsesauce dazu geben.

#### Eierschaum.

[341.] Schlage drei Eier tüchtig untereinander, schütte eine Tasse Milch, ein Löf- felchen 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 Zimmt und trage den Eierschaum kalt auf.

#### Pfannkuchen.

[342.] Rühre ein Ei mit Mehl und Milch zu einem glatten 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 Zimmt.

#### Obstpfannkuchen.

[343.] In einen gewöhnlichen Pfannkuchenteig kannst du Äpfel, Kirschen und anderes Obst rühren und die Masse auf die oben beschriebene Weise backen.

#### Äpfelkuchlein.

[344.] Sehr nette kleine Pfannkuchen erhältst du, wenn du einen geschälten Apfel in runde Scheiben schneidest, diese in dicken Pfannkuchenteig legst, dann auf beiden Seiten bäckst und mit Zucker und Zimmt bestreust.

#### Arme Ritter.

[345.] Nimm fünf bis sechs ganz kleine runde Milchbrötchen und reibe ihre Kruste ab; dann zerschneide ein jedes in vier gleiche Theile und weiche diese in etwas Milch ein, in die ein halbes Ei gerührt ist; jetzt 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 Zimmt. Du kannst gekochtes Obst, aber auch Weinsauce dazu geben.

#### Eierkuchen.

[346.] 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.

#### Omelette soufflée (füßer Eierkuchen).

[347.] Rühre drei Eidotter ein Weisichen 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.

**Bettelmann.**

[348.] 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 frischer Butter, bestreue sie mit Semmelmehl und lege erst eine Schicht Schwarzbrot, dann eine Schicht Äpfel, mit Korinthen und Zucker bestreut, hierauf wieder eine Schicht Schwarzbrot u. s. w. hinein, bis die Form gefüllt ist; oben bestreue den Auflauf 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.

**Chokoladencreme.**

[349.] Reibe ein Täfelchen Chokolade, mache etwas Milch heiß und rühre die geriebene Chokolade hinein; dann gieße nach und nach etwa eine halbe Tasse kalte Milch hinzu. Nun nimm zwei Eidotter, zerrühre sie in Milch, schütte sie zur Chokolade 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 Crème kurz vor dem Anrichten.

**Eiercreme.**

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

**Reisbrei.**

[351.] Stelle reingewaschenen Reis in kaltem Wasser aufs Feuer und schütte dieses ab, sobald es zu kochen beginnt. Dann nimm die Hälfte eines eigroßen Stückchens Butter und thue 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, thue ein paar Körnchen Salz dazu, gieße dies zu dem Reis und lasse ihn noch ein wenig kochen. Bestreue ihn dann tüchtig mit Zucker und Zimmt, ehe du ihn auf den Tisch bringst.

**Biscuitpudding.**

[352.] Rühre einen Eßlöffel Zucker und ein Eigelb, bis sie recht schaumig sind; dazu kommt 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.

**Schneeberg.**

[353.] Ist vom gestrigen Mahle etwas Pudding übrig geblieben, so zerschneide diesen in Stückchen und belege die Schnitte oder Scheiben mit Hagebuttengelée

oder mit in feine Scheibchen geschnittenen und in Wein, Wasser, Zucker und Citrone gekochten Aepfeln. Dann mische zwei Eiweiß mit einem Löffelchen Zucker, schlage es zu Schnee, streiche es über die auf einer flachen Porzellanschüssel liegende Masse, bestreue es mit zerriebenem Biscuit und backe den Schneeberg in der Schüssel bei schwachem Feuer. Dieses Gericht sieht eben so appetitlich aus wie es angenehm schmeckt.

#### **Würzburger Schmarren oder Untereinander.**

[354.] 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 Schöpfelchen 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.**

#### **Kaffeeuchen.**

[355.] Rühre ein eigroßes Stückchen Butter zu Schaum, thue 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, lasse ihn an einem warmen Orte aufgehen und backe ihn bei starkem Feuer.

#### **Zuckermandeln.**

[356.] Beseuchte mehrere Stückchen Zucker mit Wasser und koch sie, dazu giebe ein wenig Zimmt und schütte so viel Mandeln hinein, wie dir gut dünkt; rühre sie, thue 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-Mannesfestes bereitet wird.

#### **Blätterteig.**

[357.] Nimm vier Eßlöffel Mehl, schütte es auf ein Kuchenbret 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 ausgewälzt, 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 Obsttuchen u. s. w. benutzen.



### Berliner Pfannkuchen.

[358.] Mache einen Dampfnetzteig (s. S. 118), wälle ihn ziemlich dünn aus, streiche ein wenig Eingemachtes darauf, schlage den Teig darüber und stich ihn mit einem Gläschen oder Förmchen aus. Dann mache 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 sie austrägst.

### Bischofsbrot.

[359.] Rühre zwei Eidotter mit einer Tasse feingeriebenem Zucker; dazu thue einen Eßlöffel voll geriebener Mandeln, eben so viele Korinthen, 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 lasse sie darin braun backen. Nach gänzlichem Erkalten des Kuchens kannst du ihn in Stücke schneiden und diese bähnen.

### Zuckerschüßelchen.

[360.] Nimm drei Eßlöffel Mehl, einen Eßlöffel Zucker, ein eigroßes 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 den Schüßelchen fülle es mit Eingemachtem und servire es.

### Mandelkuchlein.

[361.] Nimm einen Eßlöffel geriebener Mandeln, einen Eßlöffel gestoßenen Zucker und einen Eßlöffel Mehl, dazu ein eigroßes Stückchen Butter, ein wenig geriebene Citronenschale 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 Kuchlein mit Eigelb, streue Zucker und Zimmt darüber und lasse sie gelb backen.

### Knappkuchen.

[362.] Mische drei Eßlöffel Mehl, ein eigroßes Stückchen Butter, einen Eßlöffel Zucker, ein halbes Ei, etwas Zimmt und abgeriebene Citronenschale gehörig unter einander 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 grob gestoßenem Zucker bestreut hast, und laß ihn langsam gelb backen.

### Mürber Obstkuchen.

[363.] Rühre zwei eigroße Stückchen Butter zu Schaum; dazu thue ein halbes Ei, einen Eßlöffel Zucker und so viel Mehl, daß die Masse einen guten Teig giebt. Wälle diesen halbfingerdick, lege das Obst darauf und backe den Kuchen langsam auf einem mit Butter bestrichenen und mit Semmelmehl bestreuten Backbleche.

### Guter Guß über Kuchen.

[364.] Schlage ein Eiweiß zu steifem Schnee, verrühre es eine Viertel- bis eine halbe Stunde lang mit einem Eßlöffel gestoßenen Zucker und bestreiche den Kuchen mit dieser Masse.

### Warme Getränke.

#### Kaffee.

[365.] Nimm zwei Theelöffelchen gemahlene Kaffee, thue ihn in den dazu bestimmten Theil 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.

#### Thee.

[366.] Ein Löffelchen Thee brühe mit kochendem Wasser an, lasse es einige Minuten ziehen und gieße den Thee durch ein kleines Sieb.

#### Reformirter Thee.

[367.] Koche ein wenig Zimmt in einem Töpfchen Wasser und brühe nachher mit diesem Wasser ein halbes Löffelchen Thee an. Hierauf stelle ein Töpfchen Milch auf das Feuer, schütte den Thee durch ein Seihchen dazu und lasse ihn darin aufkochen. Dann versüße ihn mit Zucker und rühre ihn, wenn er nicht mehr kochend ist, mit einem Eidotter an.

#### Chokolade.

[368.] Reibe ein Chokoladentäfelchen und lasse es in Milch aufkochen. Dann zerühre ein Eidotter mit einem Löffelchen kalter Milch, lasse es unter Rühren in die Chokolade laufen und ein wenig darin aufkochen. — Willst du die Chokolade 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 Semmelstücke oder Zwiebacke zu dieser Chokolade.

#### Punsch.

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

#### Mandelmilch.

[370.] Wasche mehrere süße Mandeln einige Male in frischem Wasser und stoße sie mit ein wenig Wasser recht fein in einem Mörserchen. Dann thue 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.

**Warmbier.**

[371.] Nimm ein Glas Bier, ein halbes Glas Milch und ein Eigelb. Dann laß das Bier mit Zucker sieden, schäume es ab und quirle den mit der Milch zerührten Eidotter hinein.

**Warmer Wein (vin chaud).**

[372.] Gieße ein großes Glas rothen Wein in ein Töpfchen, stelle dieses mit ein klein wenig Zimmt, ebenso mit ein wenig Nelken und einem halbem Eßlöffel Zucker aufs Feuer, bis das Getränk warm zu werden anfängt. Dann kannst du es serviren.

[373—379.]

**Speisezettel für eine ganze Woche.****Sonntag.**

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

**Montag.**

1. Bouillonsuppe.
2. Cotelettes und Kartoffelgemüse.
3. Dampfnudeln mit Milchsauc.

**Dienstag.**

1. Buchweizengrütze mit Milch.
2. Rindfleisch und Gurkensalat.
3. Gebadene Bratwürstchen u. Linsengemüse.
4. Pfannkuchen und gekochtes Obst.

**Mittwoch.**

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

**Donnerstag.**

1. Semmeluppe.
2. Sauerkraut und Schweinefleisch.
3. Weißbrotklöße und gekochtes Obst.

**Freitag.**

1. Suppe mit Butterklößchen.
2. Rindfleisch mit Petersillensauce.
3. Spinat und Eier.
4. Biscuitpudding.

**Sonabend.**

1. Luftsuppe.
2. Gebadenes Sauerkraut.
3. Schneeberg.

Ehe ich das Kapitel über „Kochen“ beschließe, will ich die kleine Köchin noch auf mehrere bei dieser Kunst erforderliche 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 wie ein „Struwelieschen“ herumlaufen willst, so daß den Gästen der Appetit bei deinem Anblicke vergeht.

[380.] Die Ordnung erleichtert das Geschäft des Kochens ungemein. Wenn jedes Gefäß und jedes Geräth an der ihm angewiesenen Stelle steht, so weißt du immer, wo dasselbe zu finden ist, und brauchst keine Zeit mit Suchen zu verlieren. Sobald ein Geräthe nicht mehr gebraucht wird, soll es bei Seite gestellt werden, damit du es in einem freiem Augenblicke oder sobald du seiner bei einem andern

Gerichte bedarfst, zum Spülen bei der Hand hast. Die Abfälle, die vom Säubern und Zurichten der meisten Speisen entstehen, müssen ihren eigenen Behälter haben und nie auf Bänken, Tischen und dergleichen sichtbar werden. Auf solche Weise behältst du immer den nöthigen Platz zur Zubereitung der verschiedenen Speisen frei.

[381.] Die Reinlichkeit ist eine Schwester der Ordnung und muß ebenfalls in jeder Küche — auch in deiner kleinen — herrschen. Neben der Reinhaltung der Geräthschaften ist noch Manches zu beachten.

Die Gefäße der Brühen, der Milch, die Wasserbehälter u. s. w. 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 mittheile, 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.

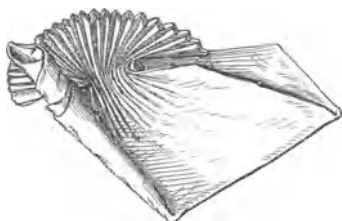
Du mußt ein besonderes Tuch zum Abtrocknen deiner Hände in der Nähe haben. An dir selbst beobachte die größte Reinlichkeit, wasche die Hände fleißig und enthalte dich jeder übeln Angewohnheit, auf welche dich deine liebe Mama aufmerksam gemacht hat; hüte dich, Stechnadeln an dir zu tragen, oder solche 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 beschmuzest. Vergiß nie, ein Küchenschürzchen umzubinden; am zweckmäßigsten sind solche mit einem Brustlatz.

[382.] 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

[383.] Vorsicht, Etwas in Brand gerathen, so ist vorzüglich Besonnenheit nothwendig, um das Feuer schnell zu löschen und die Gefahr zu vermindern. Geräth 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 erlöscht, 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! —

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 vierzehn Tage lang ununterbrochen in starker Bouillon gekocht; nun unter das Hackmesser gebracht und schließlich in einer pikanten Boursunder sauce vortrefflich gefunden.“ Das war ein Taufendfafa!



262



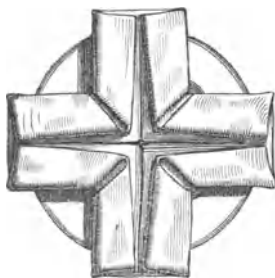
263

Fig. 262 und 263.

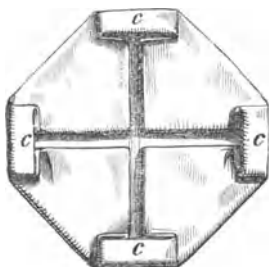
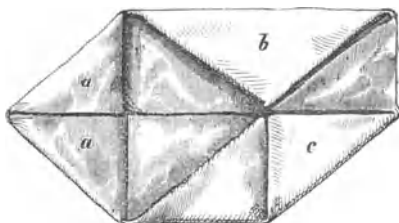
### Das Serviettenformen.

[384.] Eine tüchtige kleine Hausfrau muß nicht nur kochen, waschen, die Kleinen besorgen und Blumen ziehen können, sie muß auch verstehen, die Tafel zu arrangiren. Zu einem wohlgedeckten Tische gehören 6 hübsch gefaltete Servietten.

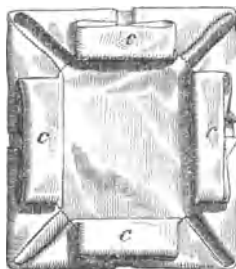
264



265



266



267

Fig. 264—267.

Verseuche einmal die hierbei befindlichen Muster: „Pfluhahn, Brotkörbchen und Kreuz“, nachzubilden. Ich will dir dabei helfen. Fig. 262 ist die Anfangslage des Pfluhahns. Nachdem du die vor dir ausgebreitete rechte Seite der Serviette ebenso gerollt hast wie die linke, drehst du beide Rollen recht fest und

legst sie in der Mitte unter dem Rade gleichmäßig an einander. Dann wendest du die Gestalt um, so daß die zusammengewickelten Enden unten auf dem Teller liegen; die durch das Zusammenrollen gebildete Spitze richtest du als Kopf, Brust und Hals des Thieres so in die Höhe, wie du es an Fig. 263 siehst, entfaltetest das Rad noch vollends, lehntst zur besseren Stütze ein Milchbrot daran und — der Pfau ist fertig!

[385.] Die Anfangslage zum Brotkörbchen (Fig. 268) zeigt Figur 265. Es ist dies eine schwierigere Form als die des Pfauhahns, doch zweifle ich nicht, daß meiner geduldigen kleinen Freundin auch das zweite Kunstwerk gelingt, wenn sie nur ein wenig dabei nachdenkt!

Wenn du die Spitze a bei Fig. 265 nach der Mitte der Serviette zu einschlägst, entsteht die Spitze b. Legst du die neu gebildeten Ecken nun wiederum nach der Mitte zu, so gewinnst du für alle Seiten die Lage c. Nun wende das Biered vorsichtig um, schlage auf der jetzt oben befindlichen Fläche die vier Ecken nach innen, und hierauf thue das Nämlche mit den nochmals gebildeten Ecken. Dann wende die Figur zum zweite Male um, biege die untergeschlagenen Ecken aus einander, und du wirst das Fußgestell des Körbchens vor dir sehen. Die jetzt oben liegenden dreifachen Ecken falte, der Zeichnung folgend, etwas aus einander und ziehe die zum Griffe bestimmten Ecken rechts und links heraus. Dagegen schlage die anderen beiden sich gegenüber liegenden Ecken mit der Spitze nach unten, verfare ebenso mit den im Innern befindlichen eigentlichen Ecken der Serviette und lege das Brot in die Mitte des nun reizend geformten Körbchens.

[386.] Fig. 264 soll ein Kreuz darstellen.

Bediene dich hierzu der Anfangslage Fig. 265, bis du die Lage b von allen Seiten gleichmäßig erreicht hast, biege die dadurch geformten Spitzen so um, wie dir Fig. 266 c zeigt, schlage diese abgestumpften Ecken nach der unten befindlichen Seite, wende die nun entstandenen Ecken nach der Mitte zu — und das Kreuz liegt vor dir.

Fig. 264 stellt die Lage des Kreuzes auf der Rückseite vor der Einbiegung der letzten Ecken dar. — Bist du jetzt nicht eine kleine Herrenmeisterin?

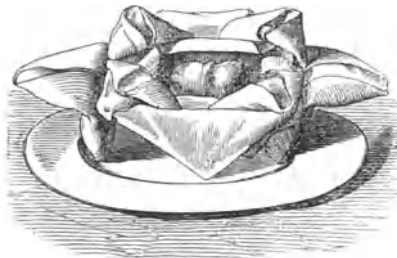


Fig. 268.



## Brettspiele und ähnliche Spiele.

### Das Lottospiel.

[387.] **L**at das Weihnachtsfest auch eine Menge

Nüsse gebracht, große Walnüsse und kleine Haselnüsse, Lambertsnüsse und Pfefferkuchennüsse, so geht's am langen Winterabend wol auch einmal ans Lottospiel. Es giebt mancherlei Spaß dabei und für die Kleinen ist's mit eine hübsche 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.

Die Mitspielenden erhalten gleich viele Karten, dies sind Pappentäfelchen, mit weißem Papier überzogen.

Auf einer solchen Pappentafel sind durch zwei Striche drei Zwischenräume erzeugt und diese wieder durch Striche in je neun Abtheilungen 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 Gevierte sind frei.

|    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|
| 11 | 21 | 45 | 65 | 88 |
| 14 | 30 | 48 | 54 | 77 |
| 3  | 24 | 57 | 62 | 90 |



Fig. 270. Lottosteine und Karten.

Die Ziffern sind aus denen zwischen 1 bis 90 gewählt, entsprechen also denjenigen im Sac. Jede Spielerin hat außerdem noch 45 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 seinen 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 sämtliche 15 der Karte bedeckt hat.

### Domino.

[388.] Eine Dominoschachtel enthält 28 längliche Stückchen von Elfenbein, von denen jedes in der Mitte durch einen schwarzen Strich getheilt und auf beiden Seiten mit schwarzen Punkten bezeichnet ist. Der eine dieser sogenannten Steine hat beide Hälften leer, dann folgt der zweite mit einem leeren Feld und im zweiten

Felde ein Punkt, die folgenden haben 0 und 2, 0 und 3, 0 und 4 bis Null 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. Ueber 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.

Dieses Spiel wird am besten nur von zwei Personen gespielt. Die Dominosteine werden auf den Tisch gelegt, die linke Seite nach oben, recht gut durch einander gemischt, und jede Spielerin nimmt sich eine gleiche Anzahl Steine, ge-

wöhnlich sechs. Dann müssen diese so aufgestellt werden, daß die Gegnerinnen die Punkte auf den Steinen der Mitspielerinnen 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 Luise spielen zusammen. Johanna legt einen Stein auf den Tisch, der die Zahlen 2 und 5 enthält.



Fig. 271. Mädchen beim Dominospiel.

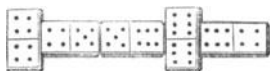


Fig. 272. Dominosteine.



Luischen sieht bei ihren Täfelchen nach, ob eines mit fünf oder zwei Punkten darunter sei. Sie findet einen Stein mit fünf auf der einen und sechs auf der anderen Hälfte, nimmt ihn und legt ihn dicht an denjenigen, mit dem Johanna das Spiel begann, und zwar thut sie dies so, daß die zwei 5 aneinander stoßen. Die jetzt erforderlichen Zahlen sind 2 und 6. Johanna entdeckt unter ihren Steinen einen mit 6 und 4 und legt ihr 6 dicht an Luischens 6. Luischen muß nun nach einem mit 4 oder mit 2 suchen, da diese 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 fortgeföhren, bis alle Dominotäfelchen auf dem Tische ihren Platz gefunden haben. Man kann nach Belieben die verschiedensten Figuren aus ihnen bilden, Kreuze, Vierecke, Dreiecke, u. s. w. 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 nöthigen Zahlen findet. Hat sie etwa den ganzen Rest vergeblich gekauft, so muß sie pausiren und ihre Gegnerin an ihrer Stelle spielen lassen. Wer zuerst alle Dominosteine ausgeföhrt hat, gewinnt. Die Andere zahlt so viel Strafe, wie sie noch Punkte auf ihren Steinen hat.

Im Anhange sind meinen kleinen und größeren Freundinnen einige sehr hübsche Domino-Aufgaben gestellt.

#### Damenspiel.

[389.] Auch dieses wird nur von zwei Personen, und zwar auf einem Bret 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 roth, und Marie und Luise seien die beiden Spielerinnen. Marie nimmt die rothen und Luise die weißen Steine, welche alle zusammen so auf die schwarzen Vierecke des Damenbretes gesetzt werden, daß nur zwei Reihen schwarzer Vierecke in der Mitte leer bleiben.

Die Steine dürfen nur von einem schwarzen Vierecke nach dem andern, 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 des Spieles ist, die entferntesten Felder der entgegengesetzten Seite des Bretes einzunehmen und dem Feinde so viel Steine, als 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 sowol vor- wie rückwärts bewegen und mehrere schwarze Felder auf einmal überspringen, jedoch intmer nur in schräger Richtung.

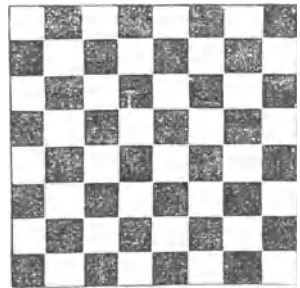


Fig. 273. Damenbret.

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 so eben gezogenen Steine stehen hat, kann sie mit dem ersteren den letzteren überspringen und ihn hinwegnehmen. Er wird dann bei Seite gelegt und während des Spieles nicht mehr gebraucht, ausgenommen bei der Krönung eines Königs, welches geschieht, indem man zwei Steine von gleicher Farbe auf einander setzt. Das Nehmen darf, wie gesagt, blos in schräger Richtung gegen den Feind hin geschehen: nur die Könige machen davon eine Ausnahme. Wenn Marie einen Stein dicht an einen andern 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 auspeifen und ihr den Stein, mit dem sie dich hätte besiegen können, hinwegnehmen. Wer die meisten Könige besitzt, hat Aussicht, das Spiel zu gewinnen; beendet 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.

[390.] Das soeben beschriebene Damenspiel ist das in Deutschland gebräuchlichste. Es giebt 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 Damenbret mit je 10 Feldern auf einer Reihe und 30 Steinen erfordert.

[391.] Die in einzelnen Theilen Deutschlands eingeführte „Polnische Dame“ unterscheidet sich vom gewöhnlichen Damenspiel nur dadurch, daß jeder Stein sowohl vorwärts wie rückwärts schlagen darf.

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

[393.] Noch ein anderes Spiel ist die „Schlagdame“, bei welcher geschlagen werden muß und Diejenige den Sieg erringt, welche ihre Gegnerin gezwungen hat, ihr zuerst sämmtliche Steine fortzunehmen.

[394.] Ein sehr nettes Spiel, ähnlich wie Fuchs und Gänse, ist die „Mäufefalle.“ Hier müssen 15 Steine — Katzen vorstellend — einen Stein — die gejagte Maus — nach dem Mittelfelde des Bretes (der Falle) zu locken suchen.

Zum Schluß noch eine Regel in Bezug auf jegliches Damenspiel. Hat eine Spielerin einen ihrer Steine einmal mit dem Finger berührt, so muß sie jenen Stein auch ziehen, wenn letzteres überhaupt möglich ist.

### Wolf und Schafe.

[395.] Dieses ist eines der einfachsten Bretspiele, und schon sechs- bis siebenjährige Mädchen können sich damit belustigen. Es wird auf dem gewöhnlichen

Damen- oder Schachbret gespielt, das ihr Alle kennt. Man braucht dazu nur fünf Steine, vier weiße — die Schafe — und einen schwarzen oder braunen — den Wolf — die gestellt werden, wie die Abbildung Fig. 274 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- als rückwärts, die Schafe aber können nur vorwärts dringen. Geschlagen wird nicht.

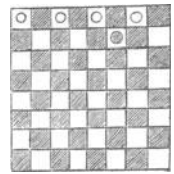


Fig. 274. Wolf u. Schaf.

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 Gegner auszu- beuten sucht und sich womöglich in die Nähe der Schafherde begiebt.

### Zwickmühle.

[396.] Dieses Spiel kann auch von kleineren Kindern leicht gelernt werden. Es wird mit den nämlichen Steinen wie das Damenspiel gespielt, und das Bret befindet sich gewöhnlich auf der Rückseite des Damensbrets. In Ermangelung desselben kannst du auch die Linien nach der in Fig. 275 gegebenen Abbildung mit Dinte 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. 275, d e f) und deine Gegnerin zu hindern, ein Gleiches zu thun. Susanna kann die rothen Steine nehmen und Emilie die weißen; aber die Steine werden nicht alle auf einmal auf das Bret gesetzt, wie beim Damenspiel, sondern nach einander. Die Spielerinnen setzen abwechselnd einen Stein auf das Bret, indem sie denselben immer auf der Ecke oder da, wo die Linien sich kreuzen, anbringen. Drei Steine bilden eine Mühle, wenn sie in gerader Linie neben einander 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.

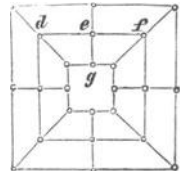


Fig. 275. Zwickmühle.

Sieht Susanna, daß Emilie im Begriffe steht, eine Mühle zu bilden, so kann sie den Plan ihrer Gegnerin vernichten, indem sie einen ihrer eigenen Steine dazwischen setzt. Gelingt es Emilien, eine Mühle zu Stande zu bringen, so verliert Susanna einen Stein, den Emilie wegnimmt und bei Seite legt; jedoch muß sie sich hüten, eine Mühle anzutasten. Wenn auf diese Weise alle Steine auf dem Brete angebracht sind, müssen die Spielerinnen beginnen zu ziehen. Alle Züge müssen der Reihe entlang laufen und dürfen nur von einem Punkte zum andern gehen. Noch immer besteht der Zweck des Spieles darin, Mühlen zu bilden, indem man die Steine nach verschiedenen Seiten des Bretes 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 bei Seite. 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 Spielbret verfertigt hatten, indem sie die Linien auf einen Schachteldeckel zeichneten und statt der rothen und weißen Steine Erbsen und Bohnen gebrauchten.

**Einsiedlerspiel (Solitaire).**

[397.] 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 Spielbret ist länglich-rund und mit 30—40 etwa 1 cm. ( $\frac{1}{2}$  Zoll) weit von einander entfernten Löchern versehen. Eine gewisse Anzahl Pflöckchen werden 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 überhüpft hinwegnimmt; hiermit wird fortgefahren, bis nur noch ein einziges Pflöckchen im Brete stecken bleibt. Einige Spieler lassen beim Beginne des Spiels nur das Mittelloch frei. Manchmal wird das Solitaire auch mit Glassteinchen von verschiedener Farbe gespielt.

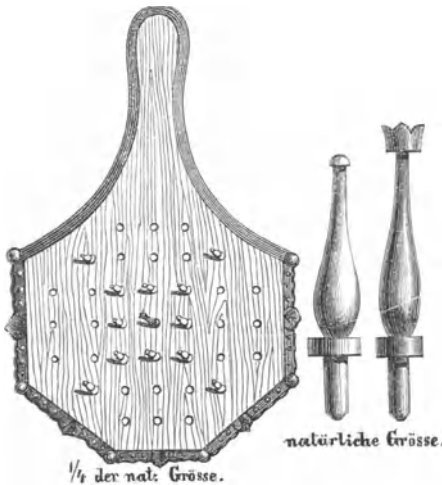


Fig. 276 und 277. Einsiedlerspiel.

[398.] Noch auf andere Art kann man beim Solitaire oder Einsiedlerspiel zu Werke gehen indem man die Pflöckchen nicht in schräger, sondern in gerader Richtung überspringt.

Nehmen wir z. B. an, ein Bret 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 besteckt. Jetzt schlägt man

|              |                |
|--------------|----------------|
| von 3 nach 1 | von 30 nach 17 |
| = 12 = 2     | = 26 = 24      |
| = 4 = 6      | = 24 = 10      |
| = 18 = 5     | = 36 = 26      |
| = 1 = 11     | = 35 = 25      |
| = 16 = 18    | = 26 = 24      |
| = 18 = 5     | = 23 = 25      |
| = 9 = 11     | = 25 = 11      |
| = 5 = 7      | = 12 = 26      |

[399.] Neben den oben beschriebenen Spielarten giebt es noch andere, z. B. das Ringspiel, auch Nürnberger Land genannt. Hierbei gilt es, 7 in einer Reihe mit einander verschlungene Eisenbeiringe auf eine Drahtgabel herauf- und herabzunehmen, und zwar so, daß vor jedem herauf- oder herabzubringen- den Ringe nur noch ein einziger Ring auf der Gabel sich befindet.

#### Fuchs und Gänse.

[400.] Dieses Spiel wird auf einem Brete, — wie nebenstehend abgebildet — gespielt. Fünfzehn Steine bilden die Gänseherde. Der Fuchs wird von zwei auf einander gesetzten Steinen dargestellt. Eine Spielerin übernimmt den Fuchs, die andere die 15 Gänse. Setze den Fuchs in die Mitte des Bretes 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 thun kann; der Fuchs dagegen muß die Zahl der Gänse zu vermindern suchen. Diejenige Gans, welche er überspringen 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.

Mit einem Bogen Papier, einer Feder und einem Lineale ist es sehr leicht, sich ein solches Spielbret selbst zu verschaffen.

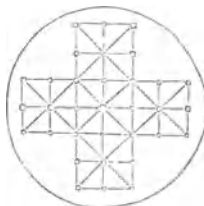


Fig. 278. Fuchs und Gänse.

#### Puffspiel.

[401.] Jedes Damenbret ist so eingerichtet, daß es sich öffnen läßt und in der Mitte ein Puffbret birgt. Auf diesem wird das bekannte „Puff“ oder „Poch“, eine altdeutsche Belustigung, gespielt. Auf nebenstehender Figur erblickt ihr ein solches Bret in verkleinertem Maßstabe. Ihr bemerkt auf demselben 24 lange Spitzen (Pfeile), von denen je eine hell, die andere dunkel erscheint. Inmitten des Bretes 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.

Man unterscheidet zwei Arten von Puff: das lange und das konträre. Beide werden von zwei Gegnerinnen gespielt. Ehe das „Poch“ beginnt, stehen sämtliche

dreißig Steine außerhalb des Bretes. Jedes der Mädchen eignet sich entweder die dunkeln 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 thut wiederum einen Wurf, und so viele Augen sie geworfen, um so viele Spitzen oder Felder kann sie zwei ihrer Steine in das Bret hineinbringen; sie wirft z. B. 2 und 4; demnach legt sie den einen Stein auf das zweite und den andern 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 eigenen 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 Bret untergebracht hat, darf man dieselben bei weiteren Würfen fortrücken; steht z. B. ein Stein auf dem dritten Felde und man wirft 2 Augen, so rückt man diesen Stein auf das fünfte Feld, vorausgesetzt, daß dasselbe 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 Abtheilungen des Bretes durchlaufen haben, erringt den Sieg und darf das nächste Spiel beginnen.

Sind die Würfel so gefallen, daß beide die gleiche Anzahl Augen zeigen, so hat die Spielerin einen „Pasch,“ geworfen und darf den Wurf wiederholen.

[402.] 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 marschiren also auf einander los. Kommen zwei Steine auf dasselbe 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 Regel, daß man die niedrigste Zahl der Würfel-Augen zuerst setzt; wer dies nicht vermag, darf die höhere Zahl auch nicht setzen.

Siegerin bleibt Diejenige, welche ihre Steine zuerst aus dem Brete hat.

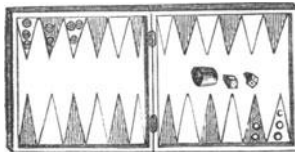


Fig. 279. Das Puffbret.



## Physikalische Belustigungen für Mädchen.

### Die Kunst, Feuer zu essen.

[403.] **W**enn 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 schwer fällt! —

### In einer warmen Stube Wasser in Eis zu verwandeln.

[404.] 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.

Eben so 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.

### Die schwimmende Nähnadel.

[405.] Wenn man ein Glas mit Wasser füllt und mit trocknen Fingern eine trockne Nähnadel in wagerechter Lage sehr behutsam, das heißt: so auf die Oberfläche des Wassers legt, daß Spitze und Dehr zu gleicher Zeit das Wasser

berühren, so wird sie, ohne unterzusinken, sich mehrmals darauf umdrehen, endlich aber, mit dem einen Ende wie eine Magnethadel gerade nach Norden deutend, eine Zeit lang ruhig liegen bleiben.

### Pflanzen wachsen zu sehen.

[406.] 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 Aeste einer Balsamine, so wird man den Saft cirkuliren, der Pflanze Nahrung und Leben geben sehen. Die Bewegung des Saftes ist geschwinder als die des Minutenzeigers an einer Uhr.

[407.] Lege Petersilien samen 14 Tage lang in Branntwein, brenne Bohnen- oder Erbsenstroh zu Asche, siebe sie durch, vermenge diese mit halb so viel 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 Petersilie hervordachsen.

[408.] Zwei Theile Gartenerde und ein Theil 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.

### Die Zauberlaterne (Laterna magica).

[409.] 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 Spielzeuges gesichert, so lasse deine Freundinnen einen Abend zu dir kommen und ich verspreche dir, daß sie sich gut amüsiren 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 lässest. Die Anweisung findest du gedruckt dabei.

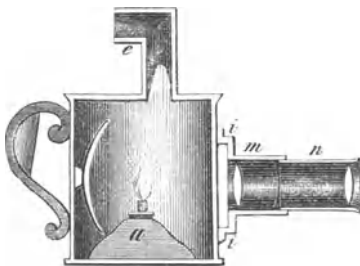


Fig. 281. Zauberlaterne.

Die nebenstehende Figur 281 zeigt dir die innere Einrichtung einer solchen Zauberlaterne: a ist das Lämpchen, links davon ist der metallene Hohlspiegel,



Fig. 282. Bild aus der Zauberlaterne.

(Fig. 282) mit den Bildern eingeschoben, und zwar stets umgekehrt.

e ist der Schornstein für den abziehenden Rauch, m und n sind die Vergrößerungsgläser und bei i i werden die Glasstreifen



### Die beiden Spiegel.

[410.] 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 Gegentheil 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.

### Das Kaleidoskop.

[411.] 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 an einander. 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 und dgl.

Je nachdem man die Röhre dreht, bilden letztere die verschiedenartigsten Figuren. Wenn du dir eine derselben nachzeichnest, kannst du sie als Stickmuster benutzen.

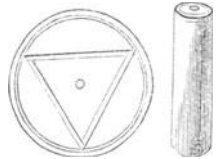


Fig. 283 und 284.  
Das Kaleidoskop und seine innere Einrichtung.

### Das bezauberte Wasser.

[412.] Daß ein umgekehrtes leeres Glas einen Teller voll Wasser austrinkt, scheint unsern 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 wird sich zu eurem Erstaunen in das Glas ziehen.



Fig. 285. Das trinkende Glas.

### Die unverbrennliche Karte.

[413.] 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.

**In ein volles Glas Geldstücke zu werfen, ohne daß es überläuft.**

[414.] 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

Ueberlaufen fehlt. Jetzt kannst du noch mehrere Geldstücke hineinwerfen, ohne daß ein Tropfen überläuft. Nimm dünne Geldstücke, z. B. Zwanzigpfennigstückchen oder 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.

### Ein mit Wasser gefülltes Glas umgekehrt zu tragen.

[415.] 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 andern 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.

### Der Zauberbrief.

[416.] 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 irgend eine 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.



Fig. 286. Das umgestülpte Glas.

Nun brich das Papier zu einem Briefe zusammen und stecke es in ein Couvert, jedoch so, daß das Siegel gerade auf die zuvor mit der Salzauflösung geschriebene Antwort kommt. Den Siegellack läßt man auf dem Couvert eine Zeit lang 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.

### Der wohlfeile Kochapparat.

[417.] 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 Rachel 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.

### Zweierlei Flüssigkeiten in ein Glas zu gießen, ohne daß sie sich vermischen.

[418.] 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 zugießen. Das feiner Schwere wegen unten bleibende Bier kann man mit einer Röhre ohne das Wasser aussaugen, wenn man die Röhre bis auf den Boden des Gefäßes eintaucht.

### Eine Wasserkunst auf dem Tische.

[419.] Man stellt ungefähr ein halbes Duzend Gläser, von denen aber immer eines niedriger sein muß als das andere, nach ihrer Abstufung neben einander, füllt das höchste voll Wasser, hängt ein langes wollenes Band mit dem Ende in das volle Glas getaucht, und so fort von einem Glase zum andern, doch so, daß das Band den Boden jedes einzelnen Glases berührt. Das Wasser wird hierdurch von dem vollen Glase in die leeren Gläser übergeleitet.

### Die Wunderflasche.

[420.] Man braucht hierzu eine kleine Flasche, etwa ein Arzneiglas, deren Oeffnung sehr eng ist, und dann noch ein anderes Gefäß, etwa einen Napf, welcher ungefähr 5 cm. (2") höher ist als die Flasche. Den Napf füllt man mit Wasser, die Arzneiflasche dagegen mit Rothwein. Man setzt 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 Weins einnimmt.

Dieser gegenseitige Tausch kommt daher, daß das Wasser schwerer ist als der Wein, die Wassertheile sich in die Flasche hineindrängen und die leichteren Weintheile 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.

### Ein Stück Licht zu essen.

[421.] Nimm hierzu eine rund geschälte weiße Kürbe, die aber recht rein gehalten werden 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 trocknen 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.

### Geldvermehrung durch Wasser.

[422.] 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 geschieht um, so daß keine Luft eindringen und ebenso kein Wasser herauslaufen kann.

Wenn man das Stück Geld betrachtet, das jetzt auf dem Teller liegt, so wird es scheinbar nicht nur viel größer sein, sondern man wird außer demselben auch 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 Stücke Geld von verschiedener Größe liegen; hebt man aber das Glas auf, so verschwindet das Blendwerk und der Irrthum wird erkannt.

#### Ein kleines Stück Geld in ein Glas zu schlagen.

[423.] Man nimmt ein leinenes Tuch (Taschentuch, Serviette u. s. w.), dreht es etwa 30 cm. ( $\frac{1}{2}$  Elle) lang wie eine Papierrolle, aber recht fest zusammen, stellt



Fig. 287. Geld in ein Glas schlagen.

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.

#### Weißer Milch in rothe zu verwandeln.

[424.] 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 aus der Gesellschaft probiren. 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 giebt nun auch ein Pulver von gewöhnlichem Zucker herum und läßt dies ebenfalls probiren, indem man vorgiebt, man werde es jetzt hineinschütten; im Geheimen jedoch wechselt man es schnell mit einem anderen, dem Zucker ähnlich sehenden Pulver, welches aus reinem Weinstein Salz (Sal tartari) besteht und das man 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 roth färben!

#### Eier in kaltem Wasser hart zu sieden.

[425.] Man legt einige Eier in ein blechernes oder irdenes, schmales und hohes Kochgeschirr, in das man schon vorher gebrannten, ungelöschten Kalk gethan hat,

gießt dieses etwa zu drei Vierteln voll Wasser, rührt mit einem Stabe das Wasser um, bedeckt das Gefäß, und — nach etwa fünf bis sechs Minuten werden die Eier hart sein.

### Der geneckte Schwan.

[426.] 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, eben so schnell, wie er gekommen ist, wieder davon schwimmen.

NB. Nimm dich in Acht, daß du dir mit dem Schwamme die Finger nicht verbrennst.



Fig. 288. Der geneckte Schwan.

### Das magnetische Hufeisen.

[427.] 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 Magnetes hin ziehen und also auf dem Papier ein Hufeisen bilden.

### Seifenblasen und Eiszugeln.

[428.] 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 aus einander gebogen wird, eine Glasröhre. Gehe damit hinaus in die freie Luft, tauche das strahlenförmige Ende des Strohhalms 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 bläsest, 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, um die späteren nicht ganz bis zu dieser Größe aufzublasen.

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 beobachten ist, erzielt man, wenn man den Kopf einer irdenen Pfeife in das Seifenwasser taucht und durch die Röhre hineinbläst.

[429.] 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 Pfeifentopfe stehen oder lege sie behutsam auf einen geeigneten trockenen Gegenstand, um sie mit ihren schönen Zeichnungen ganz genau betrachten zu können.

#### In's Wasser zu greifen, ohne die Hand naß zu machen.

[430.] Man streut pulverisirtes Kolophonium auf das Wasser; dann kann man hineingreifen, ohne daß man naß wird.

#### Eine Figur nach der Musik tanzen zu lassen.

[431.] Man schneidet einen Kork spitz zu, setzt auf diese Spitze ein Köpfchen, hängt der Figur ein Mäntelchen um und steckt in das breite, untere Ende vier recht starke Schweinsborsten, so daß sie zwei Messerrücken stark hervorragen; eine solche Figur tanzt allerliebste, auf ein Klavier gestellt, nach der Musik; ebenso tanzt sie auf einem Tische, auf welchen mit den Fingern getrommelt wird.



Fig. 289. Ein kleiner Tänzer.



## Gesellschafts- und Pfänder- Spiele.

Herr Rothkapp'.

[432.] **H**ie Kinder nehmen alle die Namen von bunten Kappen an, wie Herr Rothkapp', Herr Blaukapp', Herr Gelbkapp', Herr Grünkapp' u. s. w. ! 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 Rothkapp' zuwirft, muß sie rufen: „Herr Rothkapp'!“ Ehe sie Fünf zählen kann, muß Rothkapp' antworten: „Wie? Ich?“ Hierauf muß die Andere, schnell wie der Blitz, erwidern: „Ja, Sie!“ Rothkapp' entgegnet nun: „Nicht ich!“ — Die Andere fragt: „Wer denn?“ Rothkapp' sagt: „Herr Blaukapp'!“ und wirft das Taschentuch zugleich dem Blaukapp' zu. Rothkapp' und Blaukapp' müssen nun die nämlichen Fragen und Antworten wechseln, und Blaukapp' wirft das Tuch hierauf dem Grünkapp' oder einer Anderen, die im Augenblicke am wenigsten Licht zu geben scheint, zu. Jede falsche Antwort und alles Zögern im Sprechen kostet ein Pfand. Wenn dieses Spiel belebt ist, hört man ein unaufhörliches „Rothkapp'“, „Blaukapp'!“ „Wie, ich?“ „Ja, Sie!“ „Nicht ich.“ „Wer denn?“

## Fischerei.

[433.] Die „Fischerin, macht von Bindfaden an ein Stöckchen folgende 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 durch einander 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



Fig. 290. 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 die Schlinge sich schließt und die in jenem Augenblicke darin befindlichen Finger gefangen werden.

Es gilt bei beiden Theilen flink sein. Die Eingefangenen bezahlen entweder Pfänder oder sie vertreten nach der Reihe die Stelle der Fischerin.

## Leipziger Messe.

[434.] Jede Mitspielende nimmt die Eigenschaft eines Kaufmanns an. Eine verkauft Kirschchen, eine Andere Kuchen, eine Dritte alte Kleider, eine Vierte Eier u. s. w. Sie gehen im Zimmer umher und sobald eine gerufen wird, muß sie ihre Waare so marktchreierisch wie möglich ausbieten. Die Fragerin erkundigt sich nun nach der ausgebotenen Waare und erhält zur Antwort: „Ich habe nichts dergleichen, fragt eine Andere.“ — Ein Beispiel wird euch das Spiel deutlich machen: Diejenige, welche es beginnt, ruft: „Birnenhändlerin!“ Hierauf singt die Birnenhändlerin ihre Waare 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 Himbeereßig?“ — „Nein; geht zur Schirmhändlerin.“ Die Schirmhändlerin singt: „Regenschirme! Regenschirme!“ Nun fragt die Wasserträgerin die Schirmhändlerin: „Habt ihr auch Sonnenschirme?“ Die Angeredete antwortet: „Nein; geht zur Kirschchenverkäuferin.“ Die Kirschchenverkäuferin singt: „Süße Kirschchen! Süße Kirschchen! Vier Pfennige das Pfund!“ Die Schirmhändlerin fragt sie: „Habt ihr auch schwarze Kirschchen?“ Sie antwortet: „Nein; geht zur Blumenhändlerin!“ Indem die Blumenhändlerin ihren Namen hört, singt sie: „Schöne Rosen! Kauft Rosen!“ Die Kirschchenhändlerin 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!“ u. s. w.

— Diese Beispiele können euch einen Begriff von dem Spiele geben, das wegen der verschiedenen Töne der Händlerinnen sehr amüsant ist; je mehr kleine Mädchen sich dabei bethelligen, desto größer das Vergnügen! — Jede Verkäuferin,



welche nicht sogleich ihre Waaren ausbietet, wenn sie ihren Namen hört, muß ein Pfand geben, und jede Fragerin, die einen falschen Gegenstand verlangt, z. B. Fische von der Obsthändlerin u. s. w., wird zu gleicher Strafe verurtheilt.

### Der Schmetterling und die Blumen.

[435.] Alle, welche an diesem hübschen Spiele Theil nehmen, müssen sich den Namen einer Blume oder eines Insektes 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 giebt 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 thun.

3. Beim Worte „Gießtanne“ müssen alle „Blumen“ den Kopf erheben, als ob sie sehnüchtig nach dem Wasser blickten, während alle „Insekten“ sich auf ein 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, Seite 148.)



Fig. 291. Der Schmetterling und die Blumen.

Wird eine dieser Regeln gebrochen, so darf die Gesellschaft ein Pfand verlangen.

Es giebt 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 citirt, ist einerlei.

Wir wollen einige Beispiele anführen und es dem Geschmack und Verstande der kleinen Leserinnen 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 Geiz bist. Wahre Freunde sprechen wenig über ihre Liebe. Doch deine faden Worte haben für uns Blumen keinen Werth; wir öffnen uns nur der Sonne“ (Hier erheben sich alle Spielerinnen.) „Deine Schmeicheleien missfallen mir beinahe eben so sehr wie die scharfen Spottreden der Wespe.

Hier setzt sich die „Wespe“ mit den Anderen wieder nieder, — weil ein Name ausgesprochen wurde — und nimmt das Wort:

„Was die Blumen auch sagen mögen, so freuen sie 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, thut es ihnen leid, wenn der Gärtner kommt (hier muß Nr. 2 beobachtet werden), und sie fürchten, seine Gießkanne (Nr. 3) könne den Insektenchwarm verjagen, welcher sie umlagert; besonders die ungeduldige Balsamine.“ —

Die „Balsamine“ spricht: „Boshaftes 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. der trägen Raupe“ —

Die „Raupe“ spricht: „Ich kann nicht begreifen, wie ein Insekt dich bewundern mag. Du bist eine eitle Kokette, besitzest keinen Duft und bist nicht halb so schön, wie die meisten anderen Blumen. Ich sage dies nicht aus Aerger, 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 Werth als wirkliches Verdienst. Viel weiser ist die kleine Biene.“ —

Die „Biene“ spricht — aber wir haben jetzt genug Beispiele angeführt, um auch das Spiel zu erklären, und wollen die Biene sprechen lassen, wie sie Lust hat.

#### Komplimente nach dem ABC.

[436.] Ein kleines Mädchen sagt zum andern: „Ich liebe dich“,

**A** weil du anspruchlos bist;

**B** weil du barmherzig bist;

**C** weil du christlich gesinnt bist;

**D** weil du demüthig bist;

**E** weil du ehrlich bist;

**F** weil du freundlich bist

u. s. w., bis das Alphabet durch ist. X und Y werden natürlich ausgelassen, denn kein deutsches Eigenschaftswort beginnt mit diesen Buchstaben. Wer einen Buchstaben vergißt, sich zu lange besinnt oder sonst einen Fehler begeht, giebt ein Pfand.

### Das Räthselwort.

[437.] Eine Mitspielende geht aus dem Zimmer, und die Uebrigen besinnen sich auf ein Wort, das die Hinausgegangene nach ihrer Rückkunft durch Fragen errathen muß. — „Kann das Ding, welches ich nennen soll, fliegen?“ „Kann es gehen?“ „Kann es singen?“ „Kann es sprechen?“ „Kann es wachsen?“ u. s. w. Mitunter wird festgestellt, daß nur eine bestimmte Anzahl Fragen gethan werden dürfen, etwa sechs, zehn oder dergleichen. Wird das Wort nicht errathen, so muß ein Pfand gegeben werden.

### Mießchen, Mießchen in die Eck'!

[438.] Dieses Spiel ist sehr einfach, aber lebhaft und amüsant. In jeder Zimmerecke steht ein kleines Mädchen und in der Mitte ein anderes, das „Mießchen“

genannt wird. Bei den Worten „Mießchen! Mießchen 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 „Mießchen“ sein; wer es aber fünfmal nacheinander war,



Fig. 292. Mießchen in die Eck'!

muß ein Pfand geben. Dieses Spiel wird auch im Freien und unter anderen Namen, wie: „Schneider, leih' mir deine Schere!“ „Wo giebt's gut' Bier?“ „Wechselt eure Plätze!“ u. s. w. gespielt.

### Der Vogelhändler.

[439.] 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 aufnotiren. Dann werden diese Namen vom Vogelhändler laut wiederholt, und eine Spielerin wird nach der anderen gefragt: „Vor welchem Vogel willst du dich beugen? Welchem willst du ein Geheimniß anvertrauen? und welchem eine Feder ausrupfen?“ Die kleinen Mädchen beantworten diese Fragen nach Belieben; Mariechen sagt z. B.:

"Ich will mich vor dem Adler beugen, dem Papagei mein Geheimniß anvertrauen und der Elster eine Feder ausrupfen." Der Vogel, dem eine Feder ausgerupft werden soll, muß ein Pfand geben; der, welchem ein Geheimniß 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.

### Das komische Konzert.

[440.] Dieses Spiel ist äußerst lustig. Die Mädchen stehen in einem Kreise und Jede sucht die Musik eines Instrumentes nachzuahmen; die Eine scheint Violine zu spielen, indem sie mit der rechten Hand über den linken Arm hin- und herfährt;



Fig. 293. Das komische Konzert.

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 Brete Guitarre 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 Instrumentes möglichst getreu wieder zugeben suchen, wie:

Bum, bum, bum — macht die Trommel,

Twang, twang, twang — die Harfe,

Tuht, tuht, tuht — das Horn,

Twiddle di, twiddle di — die Violine u. s. w.

Es giebt 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 Andern zum Lachen zu bringen. Der „Direktor“ muß eine Notenrolle oder einen Taktstock in der Hand halten. In der Mitte des Spiels giebt 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“ u. s. w.

Wird einen Augenblick mit der Antwort gezögert oder eine unpassende Entschuldigung hervorgebracht, so muß ein Pfand bezahlt werden; desgleichen, wenn gelacht wird — es giebt demnach eine Unzahl Pfänder; aber das macht ja gerade unser Spiel lustig.

### Das Wiesel.

[441.] Neun kleine Mädchen sitzen zusammen. Die Eine legt ihre Hand aufs Knie, die Zweite legt ihre Hand auf die der Ersten, die Dritte legte ihre Hand auf die der Zweiten u. s. w., bis neun Hände auf einander liegen. Dann zieht die Erste ihre Hand hervor und legt sie oben hin, indem sie „Eins!“ ruft. Die Zweite thut dasselbe und ruft „Zwei!“ und so geht es fort, bis Eine „Neun!“ sagt. Diese muß eine der anderen Hände zu fassen 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.



Fig. 294. Das Wiesel.

### Alle Vögel fliegen.

[442.] Die Mädchen setzen sich um einen Tisch und legen ihren Zeigefinger darauf. Die Obensitzende oder die Älteste hebt nun ihren Finger in die Höhe, indem sie ausruft: „Die Tauben fliegen!“ oder: „Der Sperling fliegt!“ Jetzt müssen alle Andere mit ihrem Finger gleichfalls in die Höhe fahren, ruft aber die Vorgesitzende aus Muthwillen: „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 in Menge mit sich.

### Der Hühnerverkauf.

[443.] Die Spielerinnen sitzen in einem Kreise, Eine ausgenommen, welche in der Mitte steht und „der Hühnerverkäufer“ heißt. Diese fragt Jemand aus der Gesellschaft: „Wie viel geben Sie für mein Hühnchen?“ worauf unverzüglich eine Zahl genannt werden muß; nur Neun darf nicht vorkommen und auch keine

Zahl, die sich durch *Neun* dividiren läßt, wie 18, 27 u. s. w. Die Angeredete muß ohne langes Besinnen antworten; kann sie dies nicht, so muß sie ein Pfand geben; ebenso Diejenige, welche eine verbotene Zahl nennt.

#### Der Orgelbauer.

[444.] Eine aus der Gesellschaft ist der Orgelbauer. Dieser stellt nun die Uebrigen 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, 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 beurtheilen könne. Er geht auf und ab, ergreift ein Mädchen mit den Händen und schlägt, wie vorher, sanft mit dem Stäbchen. Die Geschlagene giebt einen Ton von sich; erräth er den Namen der Person auf ein-, zwei- oder dreimaliges Rathen, so ruft er: „Meine Orgel wird sich noch hören lassen können!“ die Gesellschaft umtanzt ihn und singt:

Das muß ein kluger Künstler sein,  
Der, büßt' er das Gesicht auch ein,  
Doch aus dem Ton errathen kann  
Die Pfeife, spricht sie (ein-, zwei-,) dreimal an.“

Trifft er es aber nicht, so singt die Gesellschaft:

„Das muß ein schlechter Künstler sein,  
Der; büßt' er das Gesicht auch ein,  
Nicht aus den Ton errathen kann  
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.

#### Blauer Unfinn, aber Etwas zum Lachen.

[445.] 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 Gut und lockte hinein.

4. Da saßen drei Stühle auf einem Herrn.

5. Ich nahm meinen großen Tag ab und sagte: „Guten Gut, meine Herren!“

6. Hier haben Sie drei Paar Garn; 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, nicht etwa ein Wort zu verwechseln, denn jede Verwechslung kostet ein Pfand.

### Der Fuchsbalg.

[446.] Man brennt ein Hölzchen oder einen Papierfödiß an und reicht ihn der Nachbarin, die ihn dann weiter giebt. Die Gesellschaft spricht:  
 „Stirbt der Fuchs, so gilt der Balg,  
 Leb' 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 Gesanges auslischt, giebt ein Pfand, worauf ein neues Hölzchen angebrannt wird.



Fig. 295. Der Fuchsbalg.

### Der Herr ist nicht zu Hause.

[447.] Eine der Mitspielerinnen bleibt, weil ein Stuhl weniger gestellt ist, als es Personen giebt, 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, theilt sich der Kreis, und Jede sucht einen Stuhl zu erreichen. Wer keinen bekommt, muß im nächsten Spiele den Herrn machen.

### Die Toilette.

[448.] Jedes Mädchen aus der Gesellschaft wählt sich einen zur Toilette nöthigen Gegenstand, den es vorstellen will, z. B. Spiegel, Riechfläschchen, Frisirkamm, Pommade, Haarnadel, Zahnbürste u. s. w. Die Gesellschaft 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 Beforderte 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 Gedächtniß, weil viele Namen dabei gemerkt werden müssen.

### Wie? wo? warum?

[449.] 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 hereingerufen 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 u. s. w. 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 zu 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 errathen, 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 Thier gemeint; die Andere sagt: „Es gefällt mir vergoldet“ und meint den Wetterhahn u. s. w. Auf die Frage: „Wo?“ antwortet die Eine: „Am Faß“, die Zweite: „Im Hofe“, die Dritte: „Auf dem Thurme“ u. s. w. Bei „Warum?“ weil's nützlich, stolz, bunt ist, weil's läuft, Feuer giebt u. s. w. Wer die Andeutung zu auffällig macht, muß ein Pfand geben; ebenso Diejenige, welche nichts zu antworten weiß oder deren Antwort nicht paßt. Hat die Fragerin das Wort gerathen, so muß Diejenige hinausgehen, bei der sie es rieth; konnte das Wort jedoch nicht errathen werden, so wird es von der Gesellschaft laut genannt und die Fragerin muß ein Pfand geben oder nochmals hinausgehen, um ein anderes Wort zu rathen. 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.



### Der Bann.

[450.] 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 possirlichen Stellungen und dazwischen das wiederholte Schwäzen, hierzu das allgemeine Gelächter, bewirken eine höchst spaßhafte Scene. Schlägt die Zauberin wieder an das Glas, so ist die Gesellschaft erlöst und setzt ihre vorherige Unterhaltung fort. Als Zwischenpiel bei einer geselligen Unterhaltung, einer Mahlzeit und auch bei einem andern Spiel erzeugt dies ungemaine Heiterkeit.

### Mimische Worträtthel.

[451.] 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 Worträtthel auf, die Andern rathen. Z. B. die Eine macht die Bewegung des Pflückens, die Andere ahmt durch Bewegen der Arme, Herumlaufen und dergl. die Geberden des Vogels Strauß nach; die Auflösung ist „Blumenstrauß“; hält man irgendeinen Gegenstand unter den Tisch, so kann dies „Unterhaltung“ bedeuten u. s. w. Dieses Spiel ist für Kinder sehr geeignet, das Nachdenken zu üben.

### Papa Jotel.

[452.] 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 Jotel, 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 Mienenpiel Eine zum Lachen gebracht hat, welche alsdann ihre Stelle einnimmt. Gewöhnlich ist der Lachreiz bei Jeder schon im Anzuge, sobald sie zum Stuhle tritt.

### Das Bekenntniß.

[453.] Diejenige, welcher die Buße durch Los, Wahl oder Auszählen auferlegt ist, gesteht ihrer Nachbarin zur Rechten irgendein kleines Unrecht, z. B. sie habe Kirschcn gegessen, sei eingeschlafen u. s. w. Nun sagt die Nachbarin dieses weiter an die nächste Nachbarin, setzt aber noch Etwas hinzu, wie etwa: „die Weichende habe Kirschcn 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 die Weichte bei der Letzten, so steht die Erste auf und erzählt laut, was sie bekannt, worauf die Letzte erzählt, was aus jenem Geständniß geworden, nachdem es bei allen Nachbarinnen herumgekommen ist. Werden viele launige Zusätze gemacht, so bringt die so entstandene Lügengeschichte große Heiterkeit in die Gesellschaft, und gut ist es, wenn links von der Beichtenden ein Mädchen sitzt, das gewandt zu erzählen versteht.

### Das Bänderspiel.

[454.] Ein jedes Mitglied der Gesellschaft hält das eine Ende eines  $1\frac{1}{4}$  Meter langen Bandes in der Hand, die anderen Enden sämmtlicher Bänder hält die Spielangeberin. Sobald diese nun sagt: „Laßt los!“ so müssen Alle die Bänder straff anziehen; sagt sie im Gegentheil: „Zieht an!“ so müssen sie dieselben locker lassen. Wer fehlt und nicht das Gegentheil des Befohlenen thut, muß ein Pfand geben oder erhält Strafe, was in der Regel sehr häufig vorkommt und dem Spiel fortwährend Reiz verleiht.

### Der blinde Prophet oder „Nachbar, mit Gunst!“

[455.] 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 zur Ersten und zupft sie, natürlich sanft, an der Nase u. s. w. Die Genedkte fragt: „Wer neckt mich?“ Nun muß die Neckerin einen Ton von sich geben. Wird sie von der Geblendeten an der Stimme errathen, so ist diese frei und stellt sich zuletzt, während die Neckerin ihre Stelle einnimmt. Trifft sie nicht, so geht sie zwar auch zurück, giebt 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.

### Das Thalerfuchen.

[456.] Die Gesellschaft läßt sich in einem Kreise nieder. Ein kleines Mädchen giebt mit zusammengelegten Händen ein größeres Geldstück, etwa einen Thaler, in die ebenfalls flach zusammengehaltenen Hände seiner Nachbarin, und alle Anderen im Kreise machen dasselbe Mannöver 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 Thaler und gäbe ihn weiter. Alle, die dastehen, singen dabei:

„Thaler, Thaler, du mußt wandern  
Setzt von einem Ort zum andern,  
Und ich sollte dich nicht seh'n?  
Das wär' schön! das wär' schön!“

Eine Spielerin steht mitten im Kreis als Suchende; sie giebt genau auf die Bewegungen und Mienen Acht, um zu entdecken, wo sich das Gesuchte befindet. 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 Thaler suchen.

### Schenken und Logiren.

[457.] Nach der rechten Seite hin schenkt Jede ihrer Nachbarin Etwas, das heißt, bloß mit Worten, z. B. einen Pfeifentopf, Strauß, eine Uhr, ein Buch u. s. w., und nach der linken Seite zu giebt Jede ihrer Nachbarin den Ort an, wo das ihr Geschenke liegen, stehen, sitzen, hängen, schweben, laufen oder überhaupt sich befinden soll. Ist Alles ausgetheilt, so sagt die Erste, was sie geschenkt bekommen, und nennt zugleich den Ort, der dem Geschenk zur Aufbewahrung dienen soll. Die komisch'sten Dinge kommen da zum Vorschein. So soll ein Kirchturm in der Kommodenschublade liegen, ein Blumentopf an der Telegraphenstange schweben u. s. w.

### Hast du deine Lektion gelernt?

[458.] Eine aus der Gesellschaft wählt einen beliebigen lustigen Satz oder ein Sprüchwort als Lektion, z. B.: „Ein Affe gar possirlich ist“ u. s. w., und examinirt darüber die übrigen Mitspielerinnen, in deren Antwort kein „Ja“ und kein „Nein“ vorkommen darf. Wer sich hierin verspricht, fällt in Strafe. Z. B.:

A. fragt B.: „Ist ein Affe ein Thier?“

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.: „Giebt 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 Examiniren mit einem andern Satze oder Sprüchwort von Neuem. Je gewandter die Fragerinnen sind, welche rasch „Ja“ oder „Nein“ zu sagen verleiten, um so mehr erhöht dies den Spaß.

### Die Reise nach Jerusalem.

[459.] 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, Segend, Ration, Gewitter, Baum,

Sonne, Luft, Wagen u. s. w. Man kann auch einer Person zwei Benennungen geben. So oft nun in der Erzählung ein solches Wort vorkommt, muß Diejenige, der es zugetheilt ist, sich umdrehen, und zwar so lange, bis das Wort einer andern Person genannt wird und diese sie ablöst. Vergißt die Genannte das Umdrehen, so bekommt sie Plumpsackschläge 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 sich fleißig im Drehen 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.

### Schwesterchen, wer klopft?

[460.] Es werden zwei Stühle mit den Rückenlehnen hart an einander 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 Tuche bedeckt. Die Uebrigen tanzen in bunter Reihe um die Bedeckten, und bald Diese, bald Jene tupft einer derselben mit einem Stäbchen auf den Kopf. Die auf solche Weise Genedkte fragt hierauf ihre Mitverhüllte: „Schwesterchen, wer klopft?“ Erräth nun die Gefragte Diejenige aus der Gesellschaft, welche geklopft hat, so muß die Klopferin an ihre Stelle.

### Adam hatte sieben Söhne.

[461.] 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 Söhne hatte Adam;  
Sie aßen nicht, sie tranken nicht,  
Sie sahen sich ins Angesicht  
Und machten's Alle so!“ —

Diejenige Grimasse, Stellung oder Bewegung nun, welche die Vorsängerin bei dem Worte „so“ macht, ahmen Alle, während der Cirkel stehen bleibt, sofort nach; wer es unterläßt oder lacht, giebt ein Pfand. Hierauf macht eine Andere die Vorsängerin, bis Alle durch sind.

### Suchen nach der Musik.

[462.] 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 u. s. w., wird an einen 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 Theile des Zimmers geht.

### Die Bestimmung nach dem ABC.

[463.] 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!“ Stockt 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 andern Buchstaben.

### Alle in ein Loch.

[464.] Man setzt sich um einen Tisch und zeichnet in die Mitte desselben einen großen und einen mittleren, vor jede Person aber einen kleineren Kreis. Die Spielangeberin fährt nun mit ihrem Finger in einen dieser Kreise und kommandirt: „Ins große Loch, ins Mittelloch, Alle in ein Loch, Jeder in sein Loch!“ In welches Loch sie nun mit dem Finger fährt, müssen die Andern im Moment nachahmen. Das Kommando muß möglichst rasch geschehen, wobei die Verwirrung nicht ausbleibt. Wer es nicht recht macht, giebt ein Pfand oder erhält eine ihm diktirte Strafe.

### Die Singschule.

[465.] 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 Wort wäre. Wer dies versteht, und Die, deren Stimme auch nur mit einer Silbe nachklingt, giebt ein Pfand oder erhält eine andere Strafe. Die Uebler müssen bekannten Text und bekannte Melodien haben.

### Der Dampfwagen.

[466.] Um ein Mädchen aus der Gesellschaft, die den Kondukteur des Dampfwagens macht, wird von den übrigen Mitspielenden ein Kreis geschlossen; sie erzählt von irgend einer Reise oder ein Geschichtchen, das sie nach Belieben ausspinnt. Plötzlich ruft sie: „Der Kessel platzt!“ — Der Kreis stiebt unter dem Ausruf: „Kette sich, wer kann!“ aus einander und Jede sucht einen der Sitze zu gewinnen, welche hinter ihnen aufgestellt sind. Wer übrig bleibt, macht den Kondukteur.

### Die Elemente.

[467.] 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 Thiere leben. Die, welcher das Tuch zugeworfen wurde, muß sogleich einen Bewohner dieser Elemente nennen. Zögert sie mit der Antwort oder nennt ein falsches Thier, — 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 weiter werfen. Dieses Spiel erfordert Gegenwart des Geistes und gewährt auf einige Zeit großes Vergnügen.

### Die stille Musik.

[468.] Jedes Gesellschaftsmitglied wählt sich ein Instrument und spielt dieses, jedoch nur durch Pantomime oder Zeichen. Dabei müssen die Geberden, 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 eines nach dem andern abwechselnd, aber außer der Reihe; die, deren Instrument nun der Direktor spielt, muß ihn sogleich begleiten. Wer das versteht, oder lacht, oder spricht, giebt ein Pfand oder erhält eine andere Strafe.



Fig. 296. Die stille Musik.

### Das Thierkonzert.

[469.] Jedes Mitglied der Gesellschaft, bis auf eins, wählt sich ein Thier, dessen Stimme es nachahmen will. Die Uebriggebliebene ist der Wärter. Diese ahmt nur eine Thierstimme nach. Diejenige, welche jenes Thier gewählt hat, steht auf und antwortet mit ihrer angenommenen Stimme. Wenn sie diese Töne einigemal wiederholt hat, ruft sie ein anderes Thier auf, welches nun ein Gleiches thut u. s. w. Wer nicht sogleich mit seiner angenommenen Stimme einfällt, oder ein Thier aufruft, das nicht gewählt war, erlegt ein Pfand oder bekommt eine andere Strafe. Sagt der Wärter: „Ich bringe euch Futter, ihr Thiere insgesammt!“ so stehen Alle sofort auf, Jedes meldet sich mit seiner angenommenen Stimme und das Ganze bildet ein wunderliches Konzert.

### Das Kneipen ohne Lachen.

[470.] In diesem Spiel wird verlangt, daß Jede die Andere mit den Worten: „Mit Erlaubniß, Frau Nachbarin!“ mit zwei Fingern in die Backen kneipen soll.

Nun müssen Einige, welche das Spiel kennen, sich die Finger etwas mit Ruß oder Kohle schwärzen. Wer solche schwarze Finger hat, macht natürlich die Wangen der Nachbarin auch schwarz, ohne daß diese es merkt. Ein großer Spaß ist es, wenn Die, welche ihre Nachbarin schwarz gemacht hat, selbst schwarz gemacht worden. Wer beim Kneipen lacht, giebt ein Pfand oder wird bestraft, und die Meisten glauben, daß der Scherz des Spieles eben darin bestehe; bald aber lachen Alle wegen der gefärbten Gesichter und das Spiel löst sich in allgemeines Wohlgefallen auf.

Tinte darf zum Schwarzmachen nicht genommen werden, weil diese leicht die Kleider verdirbt; eben so wenig dürfen die Finger übertrieben schwarz sein.

### Watteblasen oder fliegende Baumwolle.

[471.] 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 Stückchen Watte oder Baumwolle und Jede bemüht sich nun, diese von sich weg und einer Andern zuzublasen.

Diejenige, an welcher sie hängen bleibt, giebt ein Pfand; wer die Hände zur Hülfe nimmt, um die Baumwolle abzuwehren, wird bestraft.



Fig. 297. Watteblasen.

### Mufti und Comme-ça.

[472.] 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 angenommenen Stellung; ruft er aber »Comme-ça!« so müssen sie das, was gerade der Mufti vorstellt, treu nachahmen. Wer es nicht pünktlich thut oder sich bei „Mufti!“ zum Nachahmen verleiten läßt, oder auch nur eine Bewegung macht, muß ein Pfand geben. Weiß der „Mufti“ seine Bewegungen recht possirlich zu machen, so kann das Spiel sehr lustig werden.

## Das Knotenspiel.

[473.] 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 Knoten —  
Vergnügt und gewandt.“

Das erste Mal wird das Lied ganz gesungen; beim zweiten Mal giebt 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,  
Sag' einen Spaß,  
Erzähl' ein Geschichtchen,  
Sag' ein Gedichtchen —  
Fällt dir nichts ein? —  
Was? das ist einerlei,  
Doch mußt du fertig sein,  
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 Lobe werde dein gedacht;  
Durch Sang und Tanz wirst du geehrt,  
Denn wer was kann, den hält man werth.“

Hat sie nichts gewußt oder gestodt, so wird sie aus dem Kreise gejagt und dabei singt man:



„Hinaus aus dem Kreis,  
Du, die nichts weiß,  
Fort mit dir auf die faule Bank,  
Damit dir werde die Zeit dort lang.“

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.

### Das Gebrauchsspiel.

[474.] 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 nun Alle ihren Fragerinnen auch heimlich geantwortet, so fragt Jede wieder ihre Nachbarin zur linken Hand: „Warum bin ich wol 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 possirlichsten Zusammenstellungen herauskommen müssen, welche die Spielerinnen in einem ununterbrochenen Gelächter erhalten. **Z. B.:** Meine rechte Nachbarin hat gesagt, „ich eigne mich sehr gut zum Nachtwächter“; 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 zur Gelehrten—weil ich so komische Gesichter schneiden könne“ u. s. w.

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 es andererseits auch nicht gut ist, körperliche Vorzüge zu erwähnen, denn Schmeicheleien sind immer schädlich.

### Der Lastträger.

[475.] 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 Andern 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 Uebereilung neben den Stuhl oder doch so, daß es wieder herunterfällt, so bleibt er Lastträger.

### Wie gefällt dir dein Nachbar?

[476.] 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 oder 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 Uebriggebliebene ab; im entgegengesetzten Falle muß sie weiter fragen, bis sie endlich in den Besitz eines Stuhles gelangt. Sollte Eine mit dem Aufstehen zögern, so wird sie durch den Plumpsock daran erinnert.

### Das Richterspiel.

[477.] 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



Fig. 298. Das Richterspiel.

wird sie von einer Spielerin (aber nicht zu heftig) mit dem Plumpsock auf den Rücken geschlagen. Die Geschlagene beswert sich beim Richter: „Herr Richter, her!“

Der Richter antwortet: „Was ist dein Begeh?“

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. -

### Da hast du mein Körbchen.

[478.] Die Gesellschaft stellt sich in einen Kreis, und nun wird ein Blumenkörbchen herumgereicht. Jede giebt es ganz unvermuthet einer Andern mit den Worten: „Da hast du mein Körbchen; was willst du mir hinein thun?“ — Erfolgt nicht sogleich eine Antwort, so muß ein Pfand gegeben werden. Diejenige, welche das Körbchen bekommt, muß schnell aufhüpfen und es geschwind mit der nämlichen Frage einer Andern geben. Spricht sie die Worte nicht ordentlich aus oder ist sie zu faumselig, so muß sie ebenfalls ein Pfand geben. Es ist dabei zu bemerken, daß man sich immer stellen muß, als ob man es einer andern Person geben wolle, damit Diejenige, der man es dann wirklich giebt, überrascht werde.

Erräth sie es aber nicht und nennt sie eine Andere, die sie nicht geschlagen hat, so spricht die Unschuldige: „Ich bekenne meine Unschuld!“ und giebt der falschen Anklägerin einen Schlag. Letztere fährt dann mit dem Rathen fort, und zwar so lange, bis sie die Schuldige trifft, von welcher sie abgelöst wird.

### Das Verwechslungsspiel.

[479.] Die Spielerinnen verwechseln ihre Namen. Sind z. B. Amalie, Bertha, Klara und Dorchchen zusammen, so heißt Amalie — Klara, Bertha heißt Dorchchen, Klara — Amalie, und Dorchchen — Bertha. Sind diese Namen bestimmt, so setzt sich eine der Mitspielenden auf einen besonderen Platz und ruft Eine nach der Andern zu sich, ladet sie ein, sich neben sie zu setzen und ihr über verschiedene Fragen Auskunft zu ertheilen. Die Gerufene antwortet, erzählt und gestikulirt nun im Namen Derjenigen, nach der sie sich genannt hat, bis sie wieder entlassen und eine Andere gerufen wird, die dasselbe thun muß.

Daß man hierbei auf körperliche und andere Gebrechen, deren Erwähnung beleidigen würde, keine Anspielung machen darf, versteht sich wol von selbst. Sonst aber können die witzigen Bemerkungen, zu welchen sich hier sehr viel Gelegenheit darbietet, die angenehmste Unterhaltung gewähren.

### Die Wortfügung.

[480.] 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 Andern. 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 anderes einfaches Hauptwort ausspricht u. s. w.

Wenn z. B. A., indem sie das Tuch in den Schoß der B. wirft, sagt: „Haus“, so könnte B. hinzufügen: „Thür“. 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 ertheilt, muß ein Pfand geben.

### Der Herr im Wirthshaus.

[481.] Die Gesellschaft setzt sich, nachdem die Rollen vertheilt worden sind, in einen Kreis. Ein Mädchen ist der Gast, ein anderes die Wirthin, alle übrigen sind Speisen oder Getränke. Der Gast tritt nun vor und fragt die Wirthin: 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. Bergißt sie eine bekannte Suppe, oder

giebt 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 Wirthin einen Schlag mit dem Plumpsacke, 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 Kenntniß Wirthin und Gast zufriedenstellen,

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 Gerichtes geben. Steht eines der Mädchen nicht sogleich auf, so giebt es ein Pfand.



Fig. 299. Der Herr im Wirthshaus.

Dieses Spiel ist sehr lehrreich für kleine Mädchen und ich rathe ihnen, das S. 109 beginnende Kochbüchlein eifrig zu studiren.

### Das wogende Meer.

[482.] Es wird in einem Zimmer ein Stuhl weniger gesetzt, als Spielerinnen da sind; die vorhandenen Stühle stehen mit den Lehnen gegen einander. 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 thun, was das Meer thut, 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, giebt ein Pfand und tritt an die Stelle des Meeres. Das Meer kann sich bereits setzen, wenn auch bloß zwei oder drei Fische aufgestanden sind.

### Das Taubenspiel.

[483.] Bei dem Taubenspiele sitzt die Gesellschaft im Kreise und Jede wählt sich den Namen irgendeiner Getreideart: Roggen, Gerste, Hafer, Weizen u. s. w.

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 u. s. w. 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, giebt ein Pfand.

### Die Schachtel der Pandora.

[484.] Die Gesellschaft vertheilt unter sich, nachdem eine Mitspielende entfernt worden, die Namen so vieler irdischen Uebel wie nöthig; z. B. Haß, Neid, Nachsucht, Krankheit, Krieg, Hungersnoth, Wassergefahr, Feuersbrunst u. s. w. Doch Eine wird als die „*Hoffnung*“ bezeichnet. Die Entfernte wird nun gerufen, tritt in den Kreis und berührt irgendein Mitglied mit den Worten: „Ich suche die Hoffnung; ich öffne die Schachtel der Pandora!“ Kam sie an die rechte Person, so sagt diese: „Ich bin die Hoffnung.“ Sie muß sich jetzt entfernen und die Rolle der Suchenden übernehmen. — Wurde die rechte Person aber nicht getroffen, so erhebt sich die Berührte, zeigt ihren Charakter an, z. B. „Ich bin der Neid“, und setzt hinzu: „Die Hoffnung blieb in der Schachtel.“ Die Sucherin entfernt sich wieder und das Spiel beginnt von Neuem, nachdem vorher die Namen verändert wurden.

### Der Glücksgriff.

[485.] 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 gethan 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 Tisch hervor und nimmt so lange eine Nuß nach der andern von dem 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 Nüsse 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.

### Das Armesünder- oder Lästertüchchen.

[486.] Die Gesellschaft bildet sitzend einen Halbkreis nach Art eines Gerichtshofes. Aus ihr wird durchs 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, wisset 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 Jeder die Ursache der Buße erfahren, nähert sie sich der Strafbaren und macht sie nun mit den Gründen bekannt, so wie sie dieselben von der Einen nach der Andern vernommen hat. Bei einem jener Gründe, dessen Auswahl der Strafbaren überlassen ist, muß diese den Richter errathen, 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.

### Die Freundinnen oder der Wahrheitspiegel.

[487.] Jedes Mädchen erhält ein Oктаvblatt Papier, worauf es oben seinen Namen schreibt; das Blatt wird dann zusammengerollt und, wie beim Losen, in ein Behältniß geworfen. Sind alle Papiere darin, so zieht Jede wieder eines derselben heraus und schreibt unter den Namen etwas Tadelnswerthes über die Person, deren Namen sie gezogen hat. Dann werden die Blätter wieder zusammengerollt, in das Behältniß geworfen, vermischt, von Neuem gezogen und es wird wieder Etwas darunter geschrieben. Zieht eine ihren eigenen Namen heraus, so muß sie das Blatt mit dem einer Anderen vertauschen.

Sobald man mit dem Niederschreiben dieser Kritiken fertig ist, wird Eine zum Verlesen 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 errathen. Zu diesem Zwecke beobachte sie die Gesichter und suche dadurch auf die rechte Spur zu kommen. Hierin liegt das eigentliche Interesse des Spieles. Ist die Schreiberin errathen, so muß sie ein Pfand geben.

Empfindlichkeit und Sticheleien müssen aus dieser geselligen Unterhaltung völlig verbannt werden.

### Trallirum larum Löffelstiel! Wer das nicht kann, der kann nicht viel!

[488.] Die Spielangeberin nimmt einen Löffel in die rechte Hand und klopft damit, nach den Worten „Trallirum 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 giebt ihn dann ihrer Nachbarin. Jede, welche die Bedingung nicht kennt, meint es sogleich nachmachen 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 blos darauf ankomme, den Löffel mit einer anderen Hand wegzugeben, als mit der man ihn empfing. Hat es Eine richtig gemacht, so sagt die Spielangeberin; „Trallirum, larum recht!“ im entgegengesetzten Falle aber: „Trallirum larum schlecht!“

### Arbeit und Musik.

[489.] Die Gesellschaft sitzt in einem Kreise, eine Mitspielende aber in der Mitte auf einem Platze, wo sie von Allen gut gesehen werden kann. Jede der Uebrigen wählt sich nun ein Handwerk und ahmt dessen Beschäftigung so gut wie möglich durch Geberden nach; so z. B. hobelt die Eine als Schreiner, die Andere näht als Schneider, die Dritte dreht die Scheibe als Töpfer u. s. w. Die in der Mitte Sitzende hingegen ahmt die Bewegung eines Guitarrenspielers nach. Sobald sie aufhört, dies zu thun und ein Handwerk nachmacht, muß Diejenige, welche das betreffende Handwerk hatte, sogleich die Guitarre spielen. So wird mit dem Spiele immer fortgefahen. Man sieht leicht, daß die Handwerker genau auf die Bewegungen der in der Mitte Sitzenden Acht geben müssen: wer dies nicht thut, zahlt ein Pfand.

### Sprüchwörter rathen.

[490.] 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 Sprüchwort sie wählen wollen, z. B.: „Heute roth, morgen todt!“ — Kommt die Hinausgegangene wieder herein, so muß sie an die Sitzenden der Reihe nach Fragen stellen, welchen Antworten folgen, die einzelne Wörter des Sprüchwortes enthalten. Minchen ist z. B. hinausgegangen und soll das Sprüchwort „Zeit bringt Rosen!“ rathen. 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 besten Nachrichten bringt.“ — Minchen fragt jetzt C.: „Wann spielen Sie am liebsten?“ — „Zur Zeit der Rosen und Veilchen.“ — Diejenige, welche das Spiel leitet, erklärt nunmehr, daß nicht weiter gefragt werden darf, weil das Sprüchwort zu Ende ist; Minchen muß sich ans Rathen begeben, und trifft sie das Rechte nicht, so giebt sie ein Pfand.

### Der wunderliche Brief.

[491.] Nachdem vorher besprochen worden ist, ob man einen Mahn-, Entschuldigungs-, Einladungs- oder blos freundschaftlichen Brief abfassen will, 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 Zwischensatz und giebt das Blatt, nachdem sie es ebenfalls umgebrochen hat, unter Nennung des letzten Wortes weiter. So wird fortgefahen, bis die Gesellschaft einen vollständigen Brief zusammengebracht hat. Die Letzte schreibt einen Schluß. Endlich wird der so entstandene Sinn oder Unsinn vorgelesen.

### Deklamation zu Zweien.

[492.] Dieses Spiel gewährt, wenn die beiden Darstellerinnen die nöthige Gewandtheit besitzen, eine höchst ergögliche Unterhaltung. Eine aus der Gesellschaft setzt sich auf einen Stuhl und eine Andere auf ihren Schoß, um irgendein komisches Stück zu deklamiren. Dabei läßt sie aber die Arme unbeweglich herabhängen. Die auf dem Stuhle Sitzende läßt dagegen ihre Arme sehen und macht damit alle zur Deklamation nöthigen Bewegungen. Außerdem thut sie damit noch Allerhand, was die Deklamirende selbst thun könnte; nimmt ihr z. B. die Dose aus der Tasche und giebt ihr eine Priese, wischt ihr den Schweiß von der Stirne oder die Thränen aus den Augen, pudt ihr die Nase u. s. w., und sucht überhaupt auf alle mögliche Weise die Deklamation so lächerlich zu machen, daß sowohl die Zuschauerinnen herzlich lachen müssen, als auch die Deklamirende vor Lachen innehalten muß.

### Brrr!

[493.] Man bildet einen Kreis und beginnt zu zählen. Die Eine sagt 1, die Zweite 2 u. s. f. 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 Pfandgebenden von vorn an. Selten wird das Spiel bis über 70 gebracht, wo sich die brrr! brrr! brrr! folgen würden. — Man zähle rasch und verliere keine Zeit mit Bestimmen!

### Das poetische Namensspiel.

[494.] Die Gesellschaft setzt sich in einen Kreis und Jede legt sich einen beliebigen Namen bei.

H. beginnt also:

„Ich heiße Hannchen Hildebrand

„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 Nennchen Grünegras

„Und — (zur Folgenden gewendet)“

B. — „liebe stets das volle Glas.“

„Ich heiße Lulu Bitterklee

„Und —“

C. — „ruf' beim Reimen Ach und Weh!“ u. s. w.

Die bei diesem Spiele nöthigen, oft komischen Verse können der Gesellschaft großen Spaß gewähren.

### Ein Schattenspiel.

[495.] 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 „Katherin“ 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 errathen, und hat sie dreimal nach einander eine Unrechte getroffen, so zahlt sie ein Pfand.

### Das unsichtbare Karitätenkabinet.

[496.] Eines der Mädchen verkleidet sich in eine alte Höckerfrau, während die übrige Gesellschaft sich im Kreise um einen Tisch niederläßt und hier der kommenden Dinge harret. Nehmen wir an, die Karitätenhändlerin heißt 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 Werth beurtheilen. Hierauf reicht sie der ihr Zunächststehenden eine ihrer gepriesenen Waaren unter dem Tische hin und der geheimnißvolle Gegenstand macht auf diese Weise die Kunde; desgleichen die anderen Karitäten. — Der Hauptpaß bei diesem Spiele besteht darin, daß man für die Hand möglichst überraschende Gefühle hervorbringe, dieselbe einmal eiskalt, dann feuchtwarm u. s. w. berühre. Passende Gegenstände sind daher: ein Mörserstempel, ein gefüllter Kaffeejack oder ein mit feuchtem Sand gefüllter durchnäster Handschuh, ein kleiner Muff u. dgl.

### Der Rechenmeister.

[497.] Bei diesem Spiele ist es nöthig, daß mindestens elf Personen an demselben theilnehmen. 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 stellt sich in einige Entfernung von der Reihe und unterhält 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 Bauermädchen, die 2 Strophen eines frühlichen Ernteliedes sangen. Ich ging auf sie zu und bat sie, mich in ihren Singverein aufzunehmen und mich mitzusingen 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 eingeladen hatte, um mich zu überraschen. Jede von uns erhielt zum Abendessen 2 Tassen Chokolade, 1 Stück Kuchen, 5 Birnen und 3 Zwiebade. Wir spielten dann sehr vergnügt zusammen und trennten uns erst um 10 Uhr, unter dem Versprechen, bald einen ähnlichen Abend zu verbringen u. s. w.

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 Befehle nicht erfüllt oder auch aus Versehen aufsteht, wenn ihre Zahl nicht genannt ist, giebt 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 giebt er selbst ein Pfand und verliert sein Amt.

### Wie viele Finger?

[498.] Diese Unterhaltung ist mehr für ganz kleine Mädchen bestimmt, doch können auch größere Vergnügen daran finden. Nur zwei dürfen sich beim Spiele betheiligen. Die Eine legt ihren Kopf in den Schoß der Andern und zwar so, daß sie nichts sehen kann. Dann wird sie von der Mitspielerin mehrere Male sanft



Fig. 300. Wie viele Finger?

auf den Rücken geklopft, und — indem ein oder mehrere Finger in die Höhe gehalten werden, — gefragt: „Mingeldi, mingeldi, hopp hurräh, „Wie viel Finger sind in der Höh’?“

Nun muß die Blinde raten. Hat sie z. B. drei gerathen, wenn nur zwei aufgehoben worden, so sagt ihre Gespielin:

„Falsch gerathen, 's waren zwei!

Mingeldi, mingeldi, hopp, hurräh,

Wie viel Finger sind in der Höh’?“ (Hierbei hält sie vier empor.)

Hat die Blinde diesmal richtig gerathen, so muß sie ihre Finger in die Höhe halten und die Andere den Kopf in ihren Schoß legen. — Der Daumen darf nie emporgehoben werden.

### Schulhalten.

[499.] Eine aus der Gesellschaft stellt die Lehrerin vor, und alle Anderen müssen ihr gehorchen. Sie lesen, sagen Aufgaben her, zeigen ihre Arbeiten,

müssen sich in die Ecke stellen, wenn sie plaudern, u. s. w. — 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 irgendeine drollige Strafe verordnet.

### Der König und sein Gefolge.

[500.] 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 u. s. w. 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:



Fig. 301. Der König und sein Gefolge.

„Wir öffnen die Thore gar hoch und weit  
Für unsere fürstliche Herrlichkeit!“

Während der Zug durchgeht, lassen sie plötzlich ihre Arme fallen und halten damit eins 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:

### Die Wunderpuppe.

[501.] Ein sehr lustiges Bezirspiel! Die ganze Gesellschaft geht aus dem Zimmer, ausgenommen zwei Mädchen, die den Spaß schon kennen müssen. Fanny und Luisechen 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 zugekehrt sein. Jetzt sucht Luisechen Fanny's 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 wol 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 ausieht. Nur darf sie sich nicht durch Lachen verrathen.

### Das Ankleiden von Madame.

[502.] Zuerst muß die Gesellschaft unter sich ausmachen, welche Farben, bei Strafe eines Pfandes, nicht genannt werden dürfen, z. B. Blau und Roth, Grün und Gelb, Braun und Lila u. s. w. 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.



Fig. 302. Das Ankleiden von Madame.

Ein Beispiel zur näheren Erklärung: — Schwarz und Weiß sind die verbotenen Farben.

Fanny: „Wie soll Madame beim nächsten Balle gekleidet sein?“

Luisechen: „Sie soll ein gelbes Seidenkleid tragen.“

Marie: „Mit blauem Auspuße.“

Lydia: „Ein Perlenhalsband 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 eben so schlimm gewesen. Schwarz ist ja nicht minder verboten.“

Suschen: „Da nimm diese Schere als Pfand.“

Fanny: „Weiter!“

Johanna: „Madame soll ein rothes Tuch tragen.“

Anna: „Mit schwarzem Besatz.“

Fanny: „Wieder ein Pfand!“ u. s. w. u. s. w.

### Die Thronhuldigung.

[503.] Die Größte aus der Gesellschaft macht den Anfang dieses Spieles, indem sie sich auf einen hohen Stuhl am äußersten Ende des Zimmers setzt. Die Andern bleiben Alle im unteren Theile der Stube, bis auf Eine, die sich in die Mitte stellt und der „Richter“ heißt. Nun macht Eine nach der Andern eine tiefe Verbeugung vor der Königin, während der Richter sagt:

„Die Königin empfängt voll Huld  
Euch Unterthanen 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 Satz muß die Königin ratthen, wer ihn dem Richter



Fig. 303. Die Thronhuldigung.

gesagt hat, und bei jeder falschen Vermuthung ein Pfand geben. — Der Richter muß entweder ein gutes Gedächtniß haben, um die Lobspenderinnen richtig zu behalten, oder er darf eine Schiefertafel zu Hülfe nehmen. — Dieses Spiel ist ein Gegenstück zum Armesünderstühlchen.

### Der Lehrling.

[504.] Ein Mitglied der Gesellschaft beginnt das Spiel, indem es sagt: „Ich habe meinen Sohn einem Schneider, Bäcker, Krämer u. s. w. in die Lehre gegeben. Das Erste, was er machte (oder verkaufte), war R—.“ Nun müssen die anderen Mädchen, der Reihe nach, einen passenden Gegenstand nennen. Wer keinen trifft, zahlt ein Pfand.

Hier ein Beispiel:

Fanny: „Ich gab meinen Sohn einem Krämer in die Lehre. Das Erste, was er verkaufte, war C.“

Marie: „Citrone.“

Fanny: „Nichtig.“

Marie: „Ich gab meinen Sohn einem Zuckerbäcker in die Lehre. Das Erste, was er machte, war T.“

Johanna: „Torte.“

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 rathen!“

Johanna; „Gebrannte Mandeln sollen es sein!“

Fanny: „So, ach so!“ u. f. w.

### Schitterbob.

[505.] 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.

### Der Advokat.

[506.] Dieses Spiel muß von einer ungleichen Anzahl Mädchen: sieben, neun, elf u. f. w., gespielt werden, damit eine für die Rolle des Advokaten übrig bleibt, nachdem sich die Anderen in Paare vertheilt haben. Dann muß sich die Gesellschaft in zwei gegenüber befindliche Reihen setzen, so daß jedes Mädchen ein vis-à-vis hat. Der Advokat geht nun zwischen beiden Reihen hindurch und richtet nach Belieben an Diese oder Jene eine Frage, worauf immer die der Angeredeten Gegenüberliegende antworten muß. Gibt ein kleines Mädchen unvorsichtiger Weise selbst die Antwort, statt für sich eine Antwort geben zu lassen, so muß es ein Pfand geben; ebenso das unaufmerksame vis-à-vis.

### Der Theetisch.

[507.] Die Kinder bilden einen Kreis, nachdem Jede den Namen eines zum Theetisch gehörigen Gegenstandes angenommen hat. Diejenige, welche „Thee“ heißt, dreht sich, auf einem Fuße stehend, herum, indem sie sagt: „Ich bin der Thee, wer ist der Zucker?“ Der Zucker thut das Nämliche, indem er einen andern Gegenstand ausruft, z. B. den Rahm. Wer nicht rasch antwortet oder den angenommenen Namen vergißt, zahlt ein Pfand.

### Der Glücksbeutel.

[508.] Man füllt einen aus Papier gefertigten Sack mit Bonbons und befestigt ihn freihängend, etwa zwischen der Thüröffnung. Nun läßt sich jedes Mitglied der Gesellschaft der Reihe nach die Augen verbinden 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 Taster von einer



Fig. 304. Der Glücksbeutel.

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.

### Erstes; Zweites und Drittes.

[509.] 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 Schmiel und Herrn Robinson gewählt, worauf die Hinausgegangene wieder hereingerufen wird.

Laura fragt sie nun: „Was willst du mit deinem Ersten thun?“

Anna: „Ich will es in ein kostbares Spitzenkleid stecken.“

Johanna: „Was willst du mit deinem Zweiten thun?“

Anna: „Ich will ihm eine Reitpeitsche in die Hand geben.“

Flora: „Und was willst du mit deinem Dritten thun?“

Anna: „Ich will es in warme Pelze hüllen und ihm eine kräftige Hühnersuppe kochen.“

Anna soll also Herrn Braun in kostbare Spitzen hüllen, 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 Göthe Schnupftabak verkaufen, Ali Pascha das Haus kehren und Cato auf dem Seile tanzen.

#### Die Eigenschaften.

[510.] Die Spielangeberin vertheilt unter die übrige Gesellschaft verschiedene Eigenschaften, wie den Zorn, die Liebe, den Haß, das Mitleid u. s. w. Dann setzt sie sich auf einen Stuhl und ruft Eine nach der Andern herbei. Die Gerufene muß jedesmal die ihr beigelegte Eigenschaft durch passendes Mienen- oder Gebärden- und Spiel ausdrücken. Kann sie dies nicht, so zahlt sie ein Pfand.

#### Die Vergleiche.

[511.] Die Gesellschaft nennt der Reihe nach die Aehnlichkeit und die Unähnlichkeit zweier gegebenen 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 gethan hat.“ Die Gesellschaft wird zweifelsohne bald mehr und witzigere Vergleiche finden.

#### Das Hütchenpiel.

[512.] Bei diesem Spiele bedarf man vieler feiner Stäbchen aus Elfenbein oder Holz, die aus einer Büchse auf den Tisch geschüttet und mit einem Hütchen sorgfältig einzeln hinweggehoben werden. Wer dabei ein anderes Stäbchen berührt oder zum Bewegen bringt, muß das Hütchen der Nachbarin übergeben. Gewonnen hat Diejenige, der es gelungen, die meisten Stäbchen zu erobern. — Es ist dies ein sehr empfehlenswerthes Spiel, da es die Geschicklichkeit und Aufmerksamkeit der dabei Theilnehmenden übt.



Fig. 305. Das Hütchenpiel.



## Pfänder-Auslösen.

[513.] 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 die 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 andern vorhält: „Was soll Diejenige thun, der dieses Pfand gehört?“ Die Blinde darf nach Belieben darauf antworten. Hier wollen wir eine passende Auswahl Pfänderauslösungen geben:

[514.] Sie soll eine Bildsäule machen. — Die Eigenthümerin des Pfandes muß sich auf einen Stuhl in die Mitte des Zimmers stellen, und eine nach der Andern darf sie in irgendeine 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 sämmtliche Mädchen zum Scherze beigetragen, so steigt sie von ihrem Stuhle, und das Pfand wird ihr zurückgegeben.

[515.] Die Pfandeigenthümerin muß sich mit Wasser tränken lassen, bis sie erüth, wer ihr das Wasser reicht. Sie läßt sich die Augen verbinden und setzt sich auf einen Stuhl, worauf jedes Mädchen ihr einen Theelöffel mit Wasser in den Mund giebt, bis sie die Geberin richtig nennt.

[516.] Sie muß die Tonleiter ohne Pause oder falschen Ton auf- und abwärts auf La La u. c. singen.

[517.] Sie muß ein scherzhaftes Gedicht auffagen.

[518.] Sie muß fünf Minuten lang mäuschenstill mit ernstem Gesichte dastehen, möge die übrige Gesellschaft thun, was sie will.

[519.] Sie muß fünfmal rasch hintereinander einen Schnellsprechsatz sagen, ohne sich zu irren.

[520.] Sie muß in einer Ecke des Zimmers lachen, in der andern weinen, in der dritten gähnen und in der vierten tanzen.

[521.] Sie muß eine Hand an der Stirne reiben und mit der andern an die Brust klopfen, ohne die Bewegungen beider Hände einen Augenblick lang zu verwechseln.

[522.] Sie stelle sich in die Mitte des Zimmers und mache erst ein sehr trauriges Gesicht und gleich darauf ein sehr fröhliches.

[523.] Sie muß fünf Fragen beantworten, während eine Andere ihr sanft unters Kinn klopft.

[524.] 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?“)

[525.] Sie finde rasch ein Wort, das sich auf „Erbse“ reimt.

[526.] Sie muß, ohne zu lachen, jedes Thier nachahmen, das ihr von ihren Mitspielerinnen genannt wird.

- [527.] Sie muß ein Räthsel oder eine Charade aufgeben.
- [528.] Sie muß ein Räthsel oder eine Charade ratthen.
- [529.] Sie hüpfе auf einem Fuße viermal durch das Zimmer.
- [530.] Sie muß ein Sträußchen binden, dessen Blumen mit den von der Gesellschaft genannten Buchstaben anfangen. Wenn diese z. B. R, L, B, N und A sind, kann sie Rose, Lilie, Vergißmeinnicht, Nelke und Aster in das Sträußchen binden.
- [531.] Sie zähle von Bierzig rückwärts, indem sie dabei immer die ungerade Zahl auslasse.
- [532.] Sie muß sich auf einen Stuhl stellen und hier ohne Lachen alle Grimassen machen, die ihr von der Gesellschaft befohlen werden. Etwas Unschickliches darf natürlich nicht verlangt werden.
- [533.] Sie sage Jeder eine Schmeichelei und eine Grobheit.
- [534.] Sie singe ein Liedchen.
- [535.] Sie muß ein Solo tanzen.
- [536.] Sie stecke sich durch das Schlüsselloch. (Dies geschieht, indem sie „sich“ auf ein Stückchen Papier schreibt und es dann durch das Schlüsselloch steckt.)
- [537.] Sie schreibe elftausend, elfhundert und elf in Zahlen (12,111).
- [538.] Sie theile „Zwölf“ so, daß die Hälfte „Sieben“ bleibt ( $XII \frac{VII}{XII}$ )
- [539.] Sie muß ein Gedicht mit zehn Buchstaben sagen: (E, i, n — G, e, d, i, c, h, t.)
- [540.] Sie sage rasch und ohne Anstoß das A B C rückwärts. „Z, Y, X, W, V u. s. w.“
- [541.] Sie sage einer aus der Gesellschaft fünf schmeichelhafte Sätze, ohne den Buchstaben L zu gebrauchen.
- [542.] Sie muß mit einer Knabenmütze durch das Zimmer gehen und sie vor Jeder abziehen.
- [543.] Sie schieße ein Kaninchen. Zu diesem Zwecke werden der Eigenthümerin 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.
- [544.] Sie muß durch das Zimmer gehen und in jeder Ecke ihren Schatten küssen, ohne dabei zu lachen.
- [545.] Sie muß auf eine Zeile, die ihr genannt wird, einen passenden Reim finden.
- [546.] Sie trete Einem auf den Kopf (dies geschieht, indem sie sich einen Nagel in der Diele sucht, welchem sie auf den Kopf tritt).
- [547.] Sie soll Jeder in der Gesellschaft etwas Angenehmes wünschen.
- [548.] Sie zeige einen Apfel, den doch Niemand essen kann (einen gemalten)
- [549.] Sie soll ihre größte Tugend und ihren größten Fehler nennen.

- [550.] Sie wahrsage Jemand aus der Stirn.
- [551.] Sie muß ein Kunststück machen.
- [552.] Sie soll Weltweisheit suchen, d. h. mit einer angezündeten Laterne in der einen und einem Stabe in der andern Hand in den von der Gesellschaft gebildeten Kreis treten und vor drei verschiedenen Personen anklopfen, mit den Worten: „Ich suche Weltweisheit.“ Nun erhält sie irgendeinen guten Rath, z. B.: „Lerne fleißig“; „lies gute Bücher“; „höre auf Das, was dir gute, kluge Leute sagen.“ Es können auch Scherze angerathen werden, z. B.; „Du mußt den Finger an die Nase halten“, „dir ein besseres Licht anschaffen“, „eine Brille ragen“, zc.
- [553.] Sie muß aus einem Glase trinken, ohne es zu berühren (mittels eines Strohhalmes).
- [554.] Sie nenne drei nützliche Pflanzen.
- [555.] Sie muß ein brennendes Licht so stellen, daß die ganze Gesellschaft, nur sie selbst nicht, es sieht. (Sie hält den Leuchter auf ihren Kopf.)
- [556.] Sie soll das Einmaleins rückwärts sagen.
- [557.] Sie gebe an, was sie für das Beste in der Welt hält, und warum?
- [558.] Sie muß Gassen laufen. (Die Gesellschaft stellt sich in zwei Reihen auf, durch welche die Bänderin gehen muß, und jede Spielerin hat einen Plumpsack, womit sie ihr einen Schlag giebt.)
- [559.] Sie soll sich selbst eine Strafpredigt halten.
- [560.] Sie spiele durch Mimik ein Instrument, während eine Andere den Tact auf ihrem Rücken schlägt.
- [561.] Sie muß jeder Spielerin eine Frage beantworten.
- [562.] Sie muß ihre Lebensbeschreibung scherzhaft zum Besten geben.
- [563.] Sie muß eine Geschichte erzählen, in welcher drei gegebene Wörter vorkommen.
- [564.] Sie muß sich rechtfertigen, warum sie beim Spiele nicht besser aufgepaßt hat.
- [565.] Sie mache vor jeder Spielerin einen zierlichen Knix.
- [566.] Sie muß fünf große Städte eines Landes nennen.
- [567.] Sie muß fünf große Flüsse eines Erdtheils nennen.
- [568.] Sie muß fünf große Berge nennen.
- [569.] Sie muß fünf große Seen nennen.
- [570.] Sie muß fünf Meere nennen.
- [571.] Sie soll zwanzig Produkte eines Erdtheils nennen.
- [572.] Sie soll drei hervorragende Personen aus der Geschichte unserer Zeit angeben und sagen, warum dieselben berühmt geworden sind.
- [573.] Sie soll drei wichtige Begebenheiten aus der Geschichte der Gegenwart erzählen.
- [574.] Sie muß drei große Erfindungen nennen und sagen, was sie davon weiß.
- [575.] Sie muß einige Völker nennen und Etwas aus ihrer Geschichte mittheilen.
- [576.] Sie muß ein Exempel aus dem Kopfe rechnen.

[577.] Sie muß auf dem Seile gehen, ohne zu schwanken, d. h. mit geraden Füßen auf den Fugen einer Diele oder auf einem vorgezeichneten Striche.

[578.] Sie muß eine bestimmte Zeit lang Etwas mit steifem Arm halten.

[579.] Sie soll einen Satz ohne „r“ sagen.

[580.] Sie soll knieen, bis alle Pfänder gelöst sind.

[581.] Die Eigenthümerin des Pfandes soll zur Thür hinaus gehen und so wieder hereinkommen, daß sie keinen Kopf mehr hat! — Weiß sie sich nicht zurecht zu finden, so macht es eine Mitspielende, welche um den Scherz weiß, ihr deutlich, indem sie es selbst thut. Sie geht hinaus und geht ganz eben so 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.

[582.] Es ist vielleicht 7 Uhr; der Pfandbesitzerin wird aufgegeben, sie solle jetzt zwischen 11 und 12 zur Thür hinausgehen. Steht sie rathlos, so schreibt man 11 an den einen Thürpfosten und 12 an den andern, öffnet dann die Thür und läßt die Büßende richtig zwischen 11 und 12 hinausgehen.

Ein ähnlicher Scherz kann auch in der Weise ausgeführt werden, daß man von der Pfandauflöserin verlangt, sie solle zeigen, wie 7 von 11 aufgeht! — Es wird in diesem Falle 11 an die Pfoste und 7 an die Thür geschrieben. Deffnet man die Thür, so geht 7 von 11 auf.

[583.] Manchmal ist keine Zeit mehr übrig, die einzelnen Pfänder zu lösen; die Gesellschaft kann dann alle Pfänder auf einmal lösen, indem sie eine Katzenmusik veranstaltet, d. h. jedes Mitglied muß zu gleicher Zeit eine andere Melodie und andere Worte singen. Doch darf diese Musik nicht lange dauern.





## Scherzhafte Drakel sprüche.

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 Bemerkten, eine Zahl bis 20 oder 25 zu nennen, nach welcher diese Frage beantwortet werden soll. Nun schlägt die Fragerin in der betreffenden Rubrik die gewählte Zahl nach und giebt die darauf stehende 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 sowol wie mit den Personen, an welche sie gerichtet sind, muß so viel wie möglich gewechselt werden. Ihr könnt auch eine kleine Abänderung vornehmen, wenn ihr die Antworten auf Kärtchen schreibt und sie von den Mitspielenden ziehen laßt. Das kann ebenfalls großen Humor erregen!

[584—608.]

### Was ist dir angenehm?

1. Auf der Thurmspitze zu sitzen.
2. Wenn die Kirschchen recht gut gerathen.
3. Langweilige Blandereien anhören zu müssen.
4. 20 Stuben, in jeder Stube 20 Röcke, in jedem Rocke 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 traktiren.
9. Ein schwarzer Schnurrbart.
10. Bei einer Erbschaft bedacht zu sein.
11. Auf einem Berge von einem Platzregen überrascht zu werden.

12. Wenn am Abende eine recht schauerliche Geschichte vorgelesen wird und das Licht geht dabei aus.
13. Recht schöne Geschichtenbücher.
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 Thauwetter.
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.

[609—633.] Was ist dir (oder ihr) vorzüglich eigen?

1. Gern etwas Gutes zu essen.
2. Viel auszuplaudern und wenig zu 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 Zänkereien anzustiften.
8. Häuser einzureißen und Sammlungen von Rückenungen anzulegen.
9. Das Butterbrot auf der verkehrten Seite zu essen.
10. Die Füße unter dem Arme herumzutragen.
11. Fürchterlich aufzuschneiden.
12. Im Schlafe französisch zu plaudern.
13. Im ner 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 „Pflastersteine“ auf eine Mahlzeit zu essen.
18. Für'n Konstantinopolitanischen Dudelsackpfeifergesellen gehalten zu sein!
19. In gefüllten Mehlsäcken herum zu spazieren.
20. Mich zu 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 Thüre in das Haus zu fallen.
25. Stets ungelegen und zu spät zu kommen.

## [634—658.] Was ist oder dünkt dir unangenehm (oder unschicklich)?

1. Auf die Nase zu fallen, wenn es gilt, ein zierliches 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 Tintenleckß auf der Reinschrift des Arbeitsbuches.
7. In einem hohlen Baume mein Leben zubringen zu sollen.
8. Mit der Nase an einen Thurm oder Laternenpfahl anzurennen.
9. Mich in die Zunge, statt in gedörrte Pflaumen, zu beißen.
10. Mich unfreiwillig auf das Eis zu setzen.
11. Statt des Taschentuches eine Haube aus der Tasche zu ziehen.
12. Statt des Streusandes das Tintenfaß über die fertige Arbeit zu schütten.
13. Statt in die Birne mich in den Daumen zu beißen.
14. Verfäzene oder räucherige Suppe täglich essen zu sollen.
15. Vor einem Korb Trauben zu stehen und davon nichts essen zu dürfen.
16. Während eines Wettlaufes 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 Deklamiren eine Wespe auf die Nase sticht.
23. Wenn mir beim Lachen eine Fliege in den Mund kommt.
24. Wenn mir ein Hund mein Vesperbrot abhascht.
25. Wenn Ratten oder Mäuse in meinem Schlafzimmer Tanzübungen halten.

## [659—683.] 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 dauere.
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 weineffigfauereffig!
7. Ganz in der dehnigen.
8. Gottentottenhaft heiter!
9. Ich bin so gestimmt, daß ich an einer Katzenmusik Vergnügen finde.
10. Jeder aus der Gesellschaft einen Kuß zu geben.
11. In der einer verwünschten Prinzessin aus Buxtehude, wo die Gänse Haarbeutel tragen und die Enten Perrücken.
12. In einer Laune, daß ich „Dibeldumdei, hopfafa, vivallera!“ singen könnte.

13. In nachwächterschläriger.
14. In walfischthraniger Meeresstimmung befinde ich mich.
15. Mohikanermäßig traurig!
16. Nicht so seelenvergnügt wie am Weihnachtsabend.
17. So, daß ich fürchte, vor Grimm möchten mir die Zöpfe zu Berge stehen.
18. So hüpfertlich, als wenn Milpferde und Paviane Polka tanzen wollten.
19. Total pflaumenmusbaumkuchentortenmixpicleschokoladenschmeckerlich.
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 Thauwetter.
23. Wie ein Töpfer, der sich in sein Geschirre gesetzt hat.
24. Wie Eine, welche nicht weiß, ob sie lachen oder weinen soll.
25. Wie es eben die Umstände mit sich bringen.

[684—708.]

## 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 giebt.
6. Daß ich erlebte, wie es Einer zu Muthe ist, welcher in Wirklichkeit einmal gebratene Tauben in den Mund fliegen.
7. Daß ich in einen Pfannkuchenberg verzaubert wäre.
8. Daß jedes unnöthige Wort, das ich spreche, mich auf der Zunge jude.
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 Maulwürje im nächsten Jahre gut gerathen.
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. Schneewittchens gläserne Pantöffelchen.
21. So viel, daß ich's nicht sagen kann, und würde ich noch zehn Mal 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 unserer Erde, übereinander gestellt, wohin bis zum Himmel reichen.

[709—733.] Was kommt dir als eine Seltenheit (oder Sonderbarkeit) vor?

1. Beständigkeit des Glückes 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 die Meerkatzen.
6. Daß du dir deine Nägel nicht pfirsichblütenfarbig lackiren lässest.
7. Daß ich durch meine Antwort nicht allgemeines Lachen erzeuge.
8. Daß man im Winter nicht täglich baden geht und im Sommer nicht Schlittschuh läuft.
9. Daß man sich die Haare nicht veilchenblau 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 Anderes Raum haben, als zu dem Wunsche, täglich Chocolade zu trinken oder Gänsefettbismchen 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 Eselmilch trinken und Pferdefleisch essen willst.
16. Daß Niemand Lust zeigt, 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 Fleiße die Hände nicht schon abgearbeitet zu haben.
20. Von mir zu verlangen, ich solle auf einem Altweiberfommerngewebe (Spinnewebe) auf- und niederfliegen.
21. Wenn die Elefanten anfangen, die Pyramiden hinauf zu spazieren.
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.

[734—758.] Was kann Anlaß zu künftigem Glück für mich sein?

1. Das Einfallen eines Rathhausthurnes.
2. Das Tragen eines feuerrothen Chignons.
3. Das Versetzen der Häringe in den Rhein.
4. Der Genuß von Kleister aus feinstem Gänsefett und Sago.
5. Der tägliche Genuß von Leberthran mit 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- und Papageienzungen.
11. Leidenschaft für Buchtenleder.
12. Tägliches Essen von einigen Duzend Talglächten.
13. Wenn du dir hundert Jahre lang ein Duzend Katzen halten kannst.
14. Wenn du als Wetterfahne auf die Welt gekommen wärest.
15. Wenn du dich bequemst, 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 sauern Apfel zu beißen.
18. Wenn du eine Zeit lang beim Spazierengehen den Kopf zu Hause ließeß.
19. Wenn du einen Haifisch abrichten könntest, Milch zum Frühstück, Rindfleisch mit sauern Gurken zu Mittag und Abends Alizarintinte zu sich zu nehmen.
20. Wenn du mit einer Menagerieführerin nach Grönland zögest.
21. Wenn du so viel Zeit übrig hast, um hundert Jahre lang auf den günstigsten Augenblick zu warten.
22. Wenn du suchtest, Pathin einer kleinen Eskimo-Prinzessin zu werden.
23. Wenn du dich nur mit Hummer, Lachs und Bärenschinken ernährtest.
24. Wenn du täglich einen Topf saurerer Milch zu Markte zu tragen hättest.
25. Wenn du auf Stelzen über die Straße und in die Schule humpeltest.

[759—783.]

## Wozu hast du Vertrauen?

1. Auf deine Bereitwilligkeit, mir Etwas vorzuzulunkern.
2. Daß deine schlechten Witze doch noch einmal Blitz, Donner und Einschlag herbeiziehen könnten.
3. Daß dir das viele Fragen doch noch langweilig wird.
4. Daß du mich nicht so leicht in Verlegenheit setzen werdest.
5. Daß es 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 sehr wichtige Person zu werden.
9. Mich in dieser Gesellschaft nicht zu langweilen.
10. So schön zu singen, daß Nachtigallen vor meinem Gesange erröthen.
11. Während jeder Jahreszeit reife Kirschchen zu essen.
12. Daß man mir einen grünen Negerkutscher und blau angestrichene Käufer halten und mich sechsspännig mit Kameelen zur Tanzstunde fahren lassen wolle.
13. Daß die Kamtschadalen uns das Thrantrinken 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 Aschenbröbels kleinem Füßchen und seinem goldenen Schuh.
18. Zu deinem Mundwerk, das wie eine Windmühle in Bewegung ist.
19. Zu dem Sprüchwort: Heute mir, morgen dir.
20. Zu einem starken Schneegestöber; aber nur wenn ich im Bette liege.

21. Zu Pumpnickel, Nürnberger Staatslebkuchen und Baseler Leckerle.
22. Zu einer Brieftasche mit preussischen Einhundert-Thalerscheinen.
23. Zu Mondscheinlattichsalat und Speckflößchen.
24. Zu zwei Cervelatwürstchen mehr als zu einer.
25. Zum gefundenen Schlaf eines ausgewachsenen Hamsters.

[784—808.]            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 Sackleinwand und einer Mütze aus Seehundsfell von Stolpe nach Danzig schnelllaufen zu sehen.
3. Dich am Rocke fangen 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 zu beißen.
6. In die Tasche zu greifen und darin statt Geld ein Loch zu entdecken.
7. In einem Wagen ohne Räder zu fahren.
8. Lachen zu müssen, wenn man den Mund voll Wasser hat.
9. Mir an Eis die Lippen zu verbrennen.
10. Mit Ohr und Nase zu wackeln.
11. Rückwärts zu gehen und über einen Strohhalm zu purzeln.
12. Wenn ich einen Bäcker in seinen Teigtrog fallen sehe.
13. Wenn die Bären anfangen, über Hühneraugen zu murren.
14. Wenn ich die ganze Gesellschaft vor Lachen Thränen vergießen sehe.
15. Wenn die Menschen miauen wie die Katzen und bellen wie die Möpse.
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 Witß fertig bekommst.
18. Wenn du beweist, daß du, statt Rosen zu pflücken, gern in Dornen greiffst.
19. Wenn dir Hungern 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, wie du deine Feder in Streusand statt in Tinte tauchest.
23. Wenn sich mir täglich Pflaumen auf einem Teller selbst präsentiren.
24. Wenn Leute sich selbst ohrfeigen oder nasenstübren.
25. Wenn Zwei an der Hausthüre sich umarmen wollen und dazwischen hinein ein Schornsteinfegerjunge von der Treppe stürzt.

[809—833.]            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. Aufzufuszen, daß die Erde bebzt und die Sterne wackeln.

5. Das Licht der Sonne auszublasen.
6. Die alte Pelzmütze meiner Großmutter dir zum Geschenk zu machen.
7. Dir in einem Sandfasse eine Tasse Thee 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 probiren, das Weltmeer aufs 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 Mumie an das Berliner Museum zu verkaufen.
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 Kamillenthee 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 winden.
23. Zukünftig nur mit der einen Seite des Gesichtes 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!

### Hundert Sprichwörter zum Aufführen von Pantomimen und für andere Gesellschaftsspiele.

- [834.] Aller Anfang ist schwer.
- [835.] Allzuviel ist ungesund.
- [836.] An vielem Lachen erkennt man den Narren.
- [837.] Böse Gesellschaften verderben gute Sitten.
- [838.] Das Werk lobt den Meister.
- [839.] Der Krug geht so lange zu Wasser, bis er bricht.
- [840.] Der Schein trügt.
- [841.] Ehrlich währt am längsten.
- [842.] Eine Hand wäscht die andere.
- [843.] Eine Schwalbe macht keinen Sommer.
- [844.] Ein gutes Gewissen ist ein sanftes Ruhetissen.
- [845.] Ein Jeder ist seines Glückes Schmied.
- [846.] Es ist nicht Alles Gold, was glänzt.
- [847.] Gebrannte Kinder scheuen das Feuer.
- [848.] Grobheit und Stolz wachsen auf einem Holz.
- [849.] Gut Ding will Weile haben.
- [850.] Hochmuth kommt vor dem Fall.

- [851.] Hunger ist der beste Koch.  
 [852.] Jung gewohnt, alt gethan.  
 [853.] Keine Rose ohne Dornen.  
 [854.] Lerne was, so kannst du was.  
 [855.] Morgenstunde hat Gold im Munde.  
 [856.] Müßiggang ist aller Laster Anfang.  
 [857.] Nach gethaner Arbeit ist gut ruhen.  
 [858.] Neue Besen kehren gut.  
 [859.] Noth bricht Eisen.  
 [860.] Strecke dich nach der Decke.  
 [861.] Stille Wasser gründen tief.  
 [862.] Treue Hand geht durchs ganze Land.  
 [863.] Unfraut vergeht nicht.  
 [864.] Unverhofft kommt oft.  
 [865.] Was du nicht willst, daß man dir thu', das füg' auch keiner Andern zu.  
 [866.] Wenn das Eisen glüht, soll man's schmieden.  
 [867.] Wenn nicht zu rathen ist, dem ist auch nicht zu helfen.  
 [868.] Wer Etwas kann, den hält man werth, der Ungeschickten Niemand begehrt.  
 [869.] Wer nicht hören will, muß fühlen.  
 [870.] Wie man's treibt, so geht's.  
 [871.] Zeit bringt Rosen.  
 [872.] Gelegenheit macht Diebe.  
 [873.] Ein gutes Wort findet einen guten Ort.  
 [874.] Aufgeschoben ist nicht aufgehoben.  
 [875.] Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen.  
 [876.] Das Ei will oft klüger sein als die Henne.  
 [877.] Gesunder Mann, reicher Mann.  
 [878.] Geduld überwindet Alles.  
 [879.] Keine Regel ohne Ausnahme.  
 [880.] Übung macht den Meister.  
 [881.] Unrecht Gut gedeiht nicht.  
 [882.] Williges Herz macht leichte Fische.  
 [883.] Frisch begonnen, halb gewonnen.  
 [884.] Wer Pech angreift, besudelt sich.  
 [885.] Wer A sagt, muß auch B sagen.  
 [886.] Wer den Heller nicht ehrt, ist des Thalers nicht werth.  
 [887.] Wer zuletzt lacht, lacht am besten.  
 [888.] Wie man's treibt, so geht's.  
 [889.] Thue nichts Böses, so widerfährt dir nichts Böses.  
 [890.] Viele Köpfe, viele Sinne.  
 [891.] Wie die Alten sungen, zwitschern auch die Zungen.  
 [892.] Bet' und arbeit', so sorgt Gott allezeit.  
 [893.] Friede ernährt, Unfriede verzehrt.

- [894.] Erst besinn's, dann beginn's.  
 [895.] Wie man sich bettet, schläft man.  
 [896.] Es ist nichts so fein gesponnen, es kommt endlich an die Sonnen.  
 [897.] Wer nicht arbeitet, soll auch nicht essen.  
 [898.] Immer heiter, Gott hilft weiter.  
 [899.] Wer sich leichtsinnig in Gefahr begiebt, kommt oft darin um.  
 [900.] Wer Anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.  
 [901.] Was man nicht im Kopf hat, muß 'man in den Beinen haben.  
 [902.] „Morgen, morgen, nur nicht heute!“ sprechen alle trägen Leute.  
 [903.] Wie du mir, so ich dir.  
 [904.] Was dem Einen recht ist, das ist dem Andern billig.  
 [905.] Kommt Zeit, kommt Rath.  
 [906.] Geben ist seliger als Nehmen.  
 [907.] Bleibe im Lande und nähre dich redlich.  
 [908.] Weß das Herz voll ist, deß geht der Mund über.  
 [909.] Wo nichts ist, hat der Kaiser sein Recht verloren.  
 [910.] Unter den Blinden ist der Einäugige König.  
 [911.] Was lange währt, wird gut.  
 [912.] Was ich nicht weiß, macht mich nicht heiß.  
 [913.] Laß deine Rechte nicht wissen, was die Linke thut.  
 [914.] Der Weg zur Hölle ist mit guten Vorsätzen gepflastert.  
 [915.] Mitgefangen, mitgehungen.  
 [916.] Salz und Brot macht Wangen roth.  
 [917.] Spare in der Zeit, so hast du in der Noth.  
 [918.] Alles zu seiner Zeit.  
 [919.] Durch Schaden wird man klug.  
 [920.] Wer den Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen.  
 [921.] Wie die Arbeit, so der Lohn.  
 [922.] Viele Köche verderben den Brei.  
 [923.] Kleider machen Leute.  
 [924.] Undank ist der Welt Lohn.  
 [925.] Blinder Eifer schadet nur.  
 [926.] Bescheidenheit — das schönste Kleid.  
 [927.] Der Klügste giebt nach.  
 [928.] Wie man in den Wald schreit, so schallt es wieder heraus.  
 [929.] Neid bringt Leid.  
 [930.] Wählen macht Quälen.  
 [931.] Der Horcher an der Wand hört seine eig'ne Schand'.  
 [932.] Reden ist Silber, Schweigen ist Gold.  
 [933.] Ein Sperling in der Hand ist besser als zwei auf dem Dache.



## Räthsel, Charaden und andere Sprachscherze.

[934.] **E**s ist in der Kirche, aber nicht auf der Kanzel; es ist wol im Pfarrere, doch nicht in der Gemeinde,

die Auster besitzt es, doch nicht ihre Schale; es ist im Strange, doch nicht in der Glocke. Was ist das?

[935.] Es ist Etwas und doch nichts; manchmal stehst du's groß, manchmal klein; es begleitet dich auf sonnigen Spaziergängen und nimmt oft an deinen Spielen Theil. Wie heißt dieses merkwürdige Ding?

[936.] Behandle mich gut und ich bin Jeder, zerkratze meinen Rücken und ich bin Niemand, Wie heiße ich?

[937.] Was war gestern und was wird morgen sein?

[938.] Ich war noch nie und werde immer sein; noch Niemand sah mich, Niemand wird mich seh'n, und doch vertrauen mir Alle, die auf dieser Erde leben; der königliche Prinz erwartet seine Krone von mir; der nimmerfatte Geizige hofft auf meine Hülfe zur Vermehrung seiner Schätze; der Kranke bittet mich, ihm die Gesundheit wiederzugeben; das artige Mädchen freut sich auf mein Kommen. Nun nenne mich, aber traue mir nicht zu sehr, denn ich könnte dich und Alle, die ihre Hoffnung auf mich setzen, täuschen!

[939.] Ich war und bin nicht mehr und werde nie mehr sein; Millionen besaßen mich vergebens, Einigen erwies ich mich als Feind, Andern als Freund; Einige erhob, Andere demüthigte ich, Einigen gewährte ich das reinste Glück,

Andere stürzte ich in tiefes Elend. Wenn du weißt, daß wir uns begegneten und uns trennten, um uns auf ewig Lebewohl zu sagen, so nenne mich!

[940.] Ich bin in einer Mine geboren, in ein hölzernes Gefängniß eingeschlossen, aus dem ich nie erlöst werde, und doch bin ich Vielen nützlich. Wer bin ich?

[941.] Was lebt im Winter, stirbt im Sommer und wächst mit der Wurzel nach oben?

[942.] Wir sind fünf Geschwister von verschiedener Stimme und unähnlichem Aussehen. Eins von uns wird in Glas gesetzt, das Andere in Edelstein, ein Drittes in Zinn, noch ein Anderes in Gold und unser Jüngstes in Kupfer. Wenn du uns erkennst, so nenne uns!

[943.] Obgleich ich eine menschliche Form besitze, habe ich nie eine Mutter gehabt; dennoch kleidet man mich in köstliche Seide. Kleine Mädchen schätzen mich sehr hoch und lieben mich zärtlich, aber ich bin so unglücklich, nur wenigen Knaben zu gefallen. Kennst du mich?

[944.] Der Zufriedene begehrt mich, der Arme hat mich, der Reiche braucht mich, der Geizige verschenkt mich, der Verschwender spart mich, und Alle nehmen mich mit ins Grab.

[945.] Ich bin ein wunderbar großes Fahrzeug, doch weder Kutsche noch Eisenbahn, weder Schiff noch Rachen; ob du sitzt, stehst oder liegest, durchfliege ich unzählige Meilen mit dir; du hörst während der ganzen Reise keinen Laut von mir, obgleich ich mit mächtigen Winden kämpfe, es lassen sich Viele von mir forttragen, ohne zu denken, daß sie nur einen Schritt weiter gebracht werden, und doch habe ich sie Jahre lang auf ihrem Wege befördert, sie nie verlassen und weder Lob noch Lohn verlangt und, liebes Kind, — du magst damit einverstanden sein oder nicht, — ich werde dich, wachend und schlafend, noch viele, viele Meilen weit mit mir forttragen.

[946.] Was Stärke und Gewalt nicht vermögen, kann ich mit leichter Berührung vollbringen, und Viele würden auf der Straße stehen, wenn ich ihnen nicht freundlich zur Hand ginge; auch dir war ich schon oft von Nutzen.

[947.] Was wird immer kleiner, je mehr man dazu thut, und immer größer, wenn man nichts dazu thut?

[948.] Herr Wind erzählte einem andern Herrn, daß er sechs Töchter und jede Tochter einen Bruder habe. Wie viele Kinder hatte er?

[949.] Ich ging nach Stötteritz und begegnete unterwegs neun alten Weibern, von denen jedes neun Säcke trug; in jedem Sack waren neun Katzen, eine jede Katze hatte neun Junge. Rätzchen, Katzen, Säcke und Weiber — wie viele gingen nach Stötteritz?

[950.] Wer geht Morgens auf vier Beinen, Mittags auf zwei und Abends auf drei?

[951.] Nicht war der Mann geboren, nicht war sein Vater vor ihm, nicht lebte und nicht starb er und sein Name steht nicht über seinem Grabe. Wie hieß dieser Mann?



[952.] „Wie ist jener Herr mit Ihnen verwandt?“ fragte eine Dame die andere. Sie erwiderte: „Seine Mutter war meiner Mutter einziges Kind.“

[953.] Was gilt auf zweiter Stelle und verliert auf erster allen Werth?

[954.] Ich komme unvermuthet, sterbe gleich nach meiner Geburt und es folgt mir Einer, der großes Getöse macht. Wer bin ich?

[955.] Wann steckt ein Mann über Kopf und Ohren in Schulden?

[956.] Welcher Diener sitzt mit dem Hute auf dem Kopfe vor seinem Herrn?

[957.] Woraus entspringt die Beredtsamkeit eines englischen Kanzelredners?

[958.] Worin gleicht die Festung Ehrenbreitstein bitterer Arznei?

[959.] Was erscheint ein Mal in jeder Minute, zwei Mal in jedem Momente und kein einziges Mal in der ganzen Ewigkeit?

[960.] Was gehört dir und wird doch von jedem Andern mehr gebraucht als von dir selbst?

[961.] Wenn ein Vogel auf einem Kirschzweige sitzt, und du den Zweig brechen willst, ohne den Vogel aufzustören — wie fängst du's dann an?

[962.] Gegen was fällt ein Mann, der drei Stockwerke hoch herunterstürzt?

[963.] Wo war der große Prinz Eugenius, der edle Ritter, als er das Licht ausblies?

[964.] Warum trägt der Müller einen weißen Hut?

[965.] Was macht mehr Lärm als ein heulender Hund?

[966.] Was steigert die Wirkung, indem es die Ursache mindert?

[967.] Worin gleicht ein Licht, das schon lange gebrannt hat, einem Kinde das ins Freie will?

[968.] Was hat ein Buch mit einem Baume gemein?

### Räthsel.

[969.] Zwei sind's, die neben einander steh'n,  
Und Alles ganz gut und deutlich seh'n,  
Nur immer Eines das And're nicht  
Und wär' es beim hellsten Tageslicht.

[970.] Der Krebs ist schwarz im Leben,  
Und nach dem Tode roth;  
Doch ich bin roth im Leben  
Und schwarz nach meinem Tod.

Doch Keiner mich berühre!  
Schlimm würd' es ihm gedeih'n,  
Ob keinen Zahn ich führe;  
Doch tüchtig beiß' ich d'rein.

[971.] Welch' ein Krieger von Range  
Steckt im Verbum „Erlange“?

- [972.] Ein Pflänzchen ist's, erzeuget Wein,  
Doch umgefüllt wird's gleich ein Schwein.
- [973.] Ich leb' in Saus und Braus  
Und flüchtig ist mein Sinn;  
Stets will ich oben 'raus  
Und weiß doch nicht wohin.  
Ich greife Jeden an,  
Mein Beißen schonet Keinen;  
Und immer, wo ich bin,  
Da fängt man an zu weinen.
- [974.] Steh' ich vor dir: verzehre mich,  
Stehst du vor mir: vertheid'ge dich!
- [975.] Bald bin ich hart, bald bin ich weich,  
Bald bin ich rauh, bald bin ich gleich;  
Hier lieg' ich unten auf der Straße,  
Dort klebt man mich auf Stirn und Nase.
- [976.] Lies einen Knabennamen von vorne oder hinten,  
Der Name großer deutscher Kaiser ist immer d'rin zu finden.
- [977.] Lies einen Mädchennamen von vorne oder hinten,  
Und Oesterreich's einst'ge Herrscherin ist stets darin zu finden.
- [978.] Mein Haar stand sonst empor auf meinem Haupt,  
Es war bekränzt mit jungem Laube,  
Jetzt kehrt es sich, ganz seines Schmucks beraubt,  
Demüthig nach der Erd' und kriecht im Staube.
- [979.] Ich bin ein hoher Waldesgreis, | Ich bin ein munt'rer Handwerksmann,  
Von Wettern viel umtostet; | Ein Böttcher schon seit Jahren,  
Wie glänzet mein ehrwürdig Weiß, | Zieh' jedem Faß den Gürtel an,  
Wenn Mondschein mit mir koset! | Weiß edeln Trank zu wahren.
- Bin auch ein alter Kinderfreund,  
Ob mich auch Kinder hassen,  
Und werde nun und nimmermehr  
Den Troß ohn' Strafe lassen.
- [980.] Loch bei Loch  
Und hält doch?
- [981.] Ich trage Lasten über Seen,  
Bereine auch die steilsten Höh'n  
Und bleibe dennoch stille st. hu.

- [982.] Zwölfe faßt es fest zusammen,  
Und es bleibt doch nur das Eine,  
Kannst du rathen, was ich meine?
- [983.] Wenn du mich hast, suchst du mich zu gewinnen;  
Gewinnst du mich — so hast du mich nicht mehr!
- [984.] Du kannst mich vorwärts und rückwärts lesen,  
Ich bin stets das nämliche rasche Wesen.
- [985.] Vorwärts bin ich schwarz und rückwärts bin ich naß.
- [986.] Vorwärts liebt mich jeder Fröhliche und Gesunde,  
Rückwärts bin ich den Wenigsten willkommen.
- [987.] Ich kenn' ein eigen Brüderpaar,  
Das gleicht einander auf ein Paar;  
Es stammt von einer Mutter her;  
Die Weiben sind gleich groß, gleich schwer,  
Sie sind gleich zierlich von Gestalt  
Und einer gleich dem andern alt;  
Sie schlingen täglich Fleisch und Wein,  
Doch sind sie selbst nur Haut allein;  
Und wenn auch heide recht — da sieh',  
So ist es doch der eine nie!
- [988.] Ich kenn' ein Weiblein eingezogen,  
Es kommt nie aus dem Haus,  
Es hat auch niemals noch gelogen,  
Und spricht nie frei heraus,  
Doch wenn's den Kopf verliert, dann wird  
Es sehr zum Spott geneigt,  
Und schneidest du den Hals ihm ab,  
Dann hart und scharf sich's zeigt.  
Nun sage mir, o Mägdelein fein,  
Wer mag denn dieses Weiblein sein?
- [989.] Mit e such' es als Himmelslicht,  
Mit i in deinem Angesicht.
- [990.] Ein Wörtlein, zweimal ausgesprochen,  
Durch einen Mitlaut unterbrochen,  
Bewirret oft den höchsten Staat  
Und wird bestraft als Hochverrath;  
Doch wenn es sich bei Tische zeigt,  
Ist Jedermann davon und schweigt.
- [991.] Ein Wandrer ist's, von eig'nem Schlag,  
Zieht einsam seine Straße;  
Denkt schwerlich ob der Reise nach  
Und folgt auch nicht der Nase,  
Es geht so in den Tag hinein,  
Fragt nicht, wann es am Ziel wird sein.  
Bald langsam und geschwinde bald  
Durchmisst es jede Strecke,  
Doch macht es auch gar fleißig Halt  
Und kommt so nicht vom Flecke;
- kehrt immer wieder ins Wirthshaus ein,  
Meint schneller dann am Ziel zu sein.  
Im Wirthshaus, das muß man gesteh'n,  
Da wagt's kaum zu verschmausen,  
Es leert sein Krüglein fast im Geh'n,  
Um weiter dann zu laufen.  
Und endlich, eh' man's noch gedacht,  
Hat es die Wanderung vollbracht.  
Wer mag der Wanderer wol sein?  
In welchem Wirthshaus kehrt er ein?
- [992.] Ich bin ein Umstandswort der Zeit,  
Der Zukunft und Vergangenheit.  
Bei Thaten, die schon sind gescheh'n  
Vor langer Zeit, könnt ihr mich seh'n;  
Und spricht man von zukünft'gen Tagen,  
So wird auch dies mein Name sagen.

[993.] Ich bin ein Gast, der stets willkommen,  
Den Eintritt wehret Niemand mir;  
Doch bin ich oft kaum aufgenommen,  
So zeigt man mir schon die Thür.

Man jammert, wenn man mich entbehret,  
Mich wünscht der Bettler wie der Lord,  
Doch der am meisten mein begehret,  
Der schickt mich oft am schnellsten fort.

Dem Einen dien' ich nur zu Freunden,  
Dem Andern helf' ich aus der Noth,  
Bewahre wol vor Sorg' und Leiden,  
Doch keinen schütz' ich vor dem Tod.

[994.] In einem großen, weiten Garten  
Weiß ich ein kostbar Kräutchen stehn,  
Und willst du's haben, sein zu warten,  
So mußt du's eifrig suchen geh'n.

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.

Das ist nicht leicht! Hast du's gefunden  
So halt' es fest, versorg es fein;  
Es liefert Salben dir für Wunden  
Und guten Thee für manche Pein.

Wenn auf der Stirne Runzeln liegen,  
Und wenn du stöhnst ein Weh und Ach,  
Mußt herzhaft nur am Kräutlein riechen  
Und leichter scheint das Ungemach.

Es macht oft gar, daß schwere Thaten  
Mit leichter Mühe man vollbringt,  
Ja, selbst manch' Räthsel zu errathen  
Nicht ohne dieses Kraut gelingt.

[995.] Es ist ein Riese, große Thaten  
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 getödtet schon;  
Es dient zur Bückigung dem 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 Unterpfand;  
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.

[996.] Ueberall werd' ich behandelt  
Einem armen Stieffind gleich,  
Und doch bin ich, wie die Schwester,  
G'rade so begabt und reich;  
Immer wird sie vorgezogen,  
Grad' als wär' ich gar nicht da,  
Und wir haben dennoch beide  
Ganz dieselbige Mama.

Kommt Besuch, sie muß sich zeigen,  
Nur die Schwester wird geschickt,  
Wag' ich's mal, hervorzutreten,  
Ruft man: O wie ungeschickt!  
Um Geschenke zu empfangen,  
Bietet gleich sie dreist sich dar,  
Und gab's Gaben auszuspenden,  
O gewiß, ich es nicht war.

Nur dann darf ich mit ihr gehen,  
Wenn sie nicht ohn' mich kann sein,  
Sonst werd' ich zurückgesetzt  
Ueberall, Jahr aus, Jahr ein.  
Denkt nicht, daß sie älter wäre,  
Nein, nicht 'mal um eine Stund',  
Auch nicht schöner, wol geschickter,  
Doch das ist der Mutter Schuld.

|                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>[997.] Was soll ich thun, ihr lieben Leut',<br/>         Daß ihr mit mir zufrieden seid?<br/>         Wenn ich's dem Einen mache recht,<br/>         Dann ruft der And're: „Ach, wie schlecht!“</p> | <p>Verhalt' ich ruhig mich und still,<br/>         Wie Mancher das nicht haben will!<br/>         Fang' ich zu weinen, heulen an,<br/>         Heißt's gleich: „Wer das aushalten kann!“</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Selbst, wenn ich freundlich, heiter bin,  
 Treff' ich nicht immer Aller Sinn.

|                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>[998.] Es geht ein schwarzes Zwillingss-<br/>         paar<br/>         Gemeinschaftlich oft manches Jahr,<br/>         Gar treu und redlich theilen sie<br/>         Des Lebens Arbeit, Last und Müh!</p> | <p>Weilt Einer still im Kämmerlein,<br/>         Dann will der Bruder bei ihm sein;<br/>         Wenn dieser reist, geht Jener mit,<br/>         Begleitet treu ihn Schritt für Schritt.</p> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>So weit geht ihre Sympathie;<br/>         Zur selben Zeit erkranken sie;<br/>         Man trägt zum Arzte dann sie hin,<br/>         Der pfl eget sie mit treuem Sinn.</p> | <p>Dst legt er Pflaster auf die Wund'<br/>         Und ruht nicht bis sie ganz gesund;<br/>         Dann schicket mit vergnügtem Blick<br/>         Zu ihrem Herrn er sie zurück.</p> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Doch der behandelt sie nicht zart,  
 Nein, oft recht grausam, roh und hart,  
 Sie dulden stumm Beschwerd' und Noth  
 Und sind sich treu — bis in den Tod.

[999.] 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 Kameelen,  
 Hielt Abends Raft 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 fernsten Lande  
 Sich einen Thron in jedem Haus.

Die Feuer- und die Wasserprobe  
 Muß er besteh'n, der edle Mohr;  
 Doch wie es siede, wie es tobe  
 Um ihn — er geht geklärt herr or.

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 rathet nun, ihr kleinen Damen,  
Der Nymphe und des Prinzen Namen!

[1000.] Das Wasser, das helle,  
Hol' ich von der Quelle;  
Das Bier, das frische,  
Trag' ich zu Tische;  
Und Essig  
Und Tinte,

Sie mess' ich  
Geschwinde.  
Und Del und Essig  
Und Meth und Wein,  
Ich schüttele sie aus  
Und schüttele sie ein.

[1001.] Ich schwimme stets im Wasser frisch  
Und bin doch weder Frosch noch Fisch;  
Ich bin kein Vogel und doch geschwind  
Dehn' ich die Flügel im flatternden Wind;  
Ein Bote bin ich zu jeder Stund',  
Und lauf' mir doch keine Füße wund;  
Und willst du Alles wissen: Auch  
Kaffee und Zucker hab' ich im Bauch.

[1002.] Wirst du mich recht verstehen?  
Sie schlägt und hat doch keine Hand,  
Sie geht und bleibt doch stehen,  
Sie steht, und hängt doch an der Wand.

[1006.] Der arme Tropf  
Hat einen Hut und keinen Kopf,  
Und hat dazu  
Nur einen Fuß und keinen Schuh!

[1003.] Fünf Finger und doch keine  
Hand,  
Ein Schuh, doch ohne Sohle,  
Bald kreideweiß wie eine Wand,  
Bald schwarz wie eine Kohle.

[1007.] Er geht umher im ganzen Land,  
Klopft überall an Thür und Thor,  
Doch hat er weder Fuß noch Hand.  
Wer ist es? Sag' mir's leis ins Ohr!

[1004.] Sag', wie heißt,  
Der, der beißt,  
Wenn man ihn gebissen hat,  
Und macht hinterdrein doch satt?

[1008.] Das Haus hat lauter Treppen,  
Keine Fenster, keine Zimmer;  
Wer d'rin wohnt, muß es immer  
Auf seinem Rücken schleppen.

[1005.] Grüne Federn auf dem Hut  
Und ein weiß und rothes Kleid,  
Alles steht ihr hübsch und gut,  
Braucht sonst weiter kein Geschmeid'!

[1009.] Es ist kein Mann, 's ist keine  
Frau,  
Das Köpfcchen gelb, das Köpfcchen blau,  
Und purzelbaumt es in dem Sand,  
Umweht's ein feuerrothes Band.

[1010.] Durch Höl' und durch Himmel erklingt's wie ein Hauch  
Und im heimlichsten Pulsschlag vernimmst du es auch;  
Es schwebt bei den Horen zuvörderst im Reih'n  
Und was hoch ist und herrlich, das schließet es ein.

Ob stumm auch erscheint's dir in jeglicher That,  
Und die Heerschlacht beginnt's, es beschließet im Rath;  
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.

[1011.] Vier Brüder reisen mit einander:  
Der Eine läuft und wird nicht matt,  
Der Andre frißt und wird nicht satt,  
Der Dritte säuft und wird nicht voll,  
Der Vierte pfeift und klingt nicht wohl.

[1012.] Ich weiß ein kleines weißes  
Haus,  
Hat nichts von Fenstern, Thüren,  
Thoren,  
Und will der kleine Wirth heraus,  
So muß er erst die Wand durchbohren.

[1013.] Erst weiß wie Schnee,  
Dann grün wie Klee,

Dann roth wie Blut,  
Schmeckt wol allen Kindern gut.

[1014.] Die Sonne kocht's, die Hand bricht's,  
Der Fuß tritt's, der Mund genießt's.

[1015.] Es kommt vom Leben, hat kein Leben  
Und kann doch Jedem Antwort geben.

|         |                                                                                |  |                                                       |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------------------------------|
| [1016.] | Kennst du mich,<br>So freut es dich;<br>Kennst du mich nicht,<br>So suche mich |  | Nur emsiglich;<br>Du findest mich<br>Ganz sicherlich. |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------------------------------|

|         |                                                        |  |                                                          |
|---------|--------------------------------------------------------|--|----------------------------------------------------------|
| [1017.] | Im Lenz erquid' ich dich,<br>Im Sommer kühl' ich dich, |  | Im Herbst ernähr' ich dich,<br>Im Winter wärm' ich dich. |
|---------|--------------------------------------------------------|--|----------------------------------------------------------|

[1018.] Ich bin am dunkelsten, wenn es am hellsten ist;  
Am wärmsten, wenn es am kältesten ist;  
Am kältesten, wenn es am wärmsten ist.

[1019.] Triffst du mich recht, so hast du falsch gerathen,  
Und räthst du falsch, so triffst du mich aufs Haar;  
Man wird mich selten an Dukaten,  
An Silbermünzen oft gewahr.

[1020.]

Ein weißes Feld ist schwarz besät,  
 Mancher d'ran vorübergeht,  
 Der nicht weiß, was auf ihm steht.

[1021.] Wie schreibt man „dürres Gras“ mit drei Buchstaben?

[1022.]

Was ist's, das sich bei jedem Lichte findet  
 Und gleichwol auch in jedem Lichte schwindet?

[1023.]

Ich kenne ein Bäumchen gar fein und zart,  
 Das trägt euch Früchte seltener Art;  
 Es funkelt und leuchtet mit hellem Schein,  
 Weit in des Winters Nacht hinein.  
 Das sehen die Kinder und freuen sich sehr  
 Und pflücken vom Baume und pflücken ihn leer.

[1024.] Ohne daß ich Füße hätte,  
 Eil' ich doch im schnellsten Lauf,  
 Höre Tag und Nacht nicht auf  
 Und bin doch fast stets im Bette.

[1025.] Bäume sind es, an denen ich hänge,

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.

[1026.] Wir sind fünf Schwestern schlank und rund,

Entspringen aus der Erde Grund;  
 Stets hart, mitunter auch wol 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.

[1027.] Ich kenne ein Geschwisterpaar,

So ungleich wir noch keines war:  
 Stets hell des Bruders Angesicht,  
 Sein Auge strahlend Glanz und Licht.  
 Die Schwester zeigt nur düst're Mienen;  
 Bedeckt mit einem dunkeln Flor,  
 Naht sie sich schwarz gleich einem Mohr.  
 Auch sind sie nie vereint erschienen;  
 Wenn sie sich zeigt, dann fliehet er,  
 Und wenn er naht, fliehet sie wieder,  
 Denn niemals waren zwei Gemüther,  
 So ungleich sich wie sie und er.

[1028.] 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 nächtlich meine Spur.

[1029.]

Ich zeuge die Wahrheit, ich tödte den Reid,  
 Ich schaff' und vernichte, wie gestern, so heut,  
 Und morgen, ja immer, wie Gott es gebent.  
 Ich führ' in die Näh' und die Ferne  
 Die Sonne, den Mond und die Sterne.



Ich folg' und ich bleib' und ich fliehe von euch,  
Ich bin nicht und leb' und vergehe zugleich.

- [1030.] Auf schlankem Fuße steht  
Ein Tischlein klein und grün,  
Und auf dem Tischlein liegt  
Ein Teller groß und blau,  
Und auf dem Teller glänzt  
Ein Ring von feinem Gold,  
Und Tischlein, Teller, Ring  
Sagen: O bleib' mir hold!
- [1031.] Kein Sterblicher kann lange mich entbehren;  
Viel Nutzen weiß ich täglich zu gewähren,  
Allein auch zu vernichten, zu gefährn:  
Ich sterbe, zwingt ihr mich zum Trank.
- [1032.] Wer hat so viele Augen, als Tage im Jahre sind?
- [1033.] Warum kann der beste Thiermaler keinen freundlichen Hund malen?
- [1034.] Was ist im Wasser geboren und fürchtet das Wasser?
- [1035.] Wo geht Alles hinein?
- [1036.] Die Wolke ist mein Mütterlein,  
Der Wind, der soll mein Vater sein,  
Mein Sohn, das ist der kühle Bach,  
Die Frucht folgt mir als Tochter nach;  
Der Regenbogen ist mein Bett,  
Die Erde meine Ruhestätt',  
Der Mensch, der ist mein Plagegeist,  
Der mich bald geh'n, bald kommen heißt.
- [1037.] Mein Körper ist von Kreuz und Sternchen voll,  
Doch weiß ich nicht so viel von guten Tagen,  
Als meistens wol die Herren,  
Die Kreuz und Sterne tragen.  
Man schafft mich blos, 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 zerritzen,  
Um sie vor Wunden zu beschützen.
- [1038.] Kennst du den Mann, der nie ein Kind gewesen,  
Und dennoch stets der Kinder Freude war;  
Den Mann von kaltem, düsterm, ernstem Wesen,  
Der doch noch nie erlebt ein ganzes Jahr?  
Hembärmlich steht er drauß im Schnee und Eise,  
Ihn schützt kein Kleid, doch ist's ihm nie zu kalt,

Und scheint die Sonne — ach, die läst'ig heiße! —  
 So schwitzet er am ganzen Leibe bald,  
 Und wenn die Lüfte warm und milde wehen,  
 So geht auch er und doch kann er nicht gehen.

[1039.] Ich bin ein kleines, enges Thor,  
 Doch nicht von Holz und Stein;  
 Kein Schloß noch Kiegel ist davor,  
 Und keine Straße führt hinein.  
 Der Weg dahin geht durch die Luft,  
 Und thut sich auf, sobald man ruft.

|                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>[1040.] Zwar meinen die Gelehrten,<br/>         Daß ich unmöglich sei;<br/>         Indeß zu existiren<br/>         Bin ich denn doch so frei.</p> <p>Bin überall zu Hause,<br/>         Sogar in manchem Kopf,</p> | <p>Doch wer mich sieht und höret,<br/>         Der ist ein armer Tropf.</p> <p>Wer sich nach mir bemühet,<br/>         Kriegt mich nur allzuleicht,<br/>         Und sagt sich doch am Ende:<br/>         Ich habe nicht's erreicht.</p> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

[1041] Ich habe ein Loch und ich mache ein Loch.  
 Und ich laufe durch das, was ich machte, auch noch;  
 Doch kaum bin ich durch, so stopfet im Nu  
 Ein Stück meiner langen Schleppe es zu.

### Charaden.

[1042.] Die erste Silbe.

Ich bin in einem warmen Land  
 Der erste Minister und Kommandant;  
 Da herrsch' und regier' ich, oft gut, oft schlecht,  
 Die letzten zwei Silben sind nur mein Knecht.

### Das Ganze.

Auch ich bin vom Ersten ein Untertan,  
 Da bin ich denn häufig recht übel d'ran,  
 Gehorsam muß, was er befiehlt, ich thun,  
 Stets schaffen und wirken, darf selten ruh'n,  
 Oft muß ich in tiefen Abgründen weilen  
 Und oft sogar brandende Wogen zertheilen;  
 Denn ohne mich kann mein Herr nicht regieren,  
 Ich helf' ihm die herrlichsten Thaten vollführen.

[1043.] Zuerst vom ersten Paare: | Die Dritte wahr't vor Nässe;  
 Das ist ein schwarzer Mann, | Und was das Ganze nennt,  
 O, wenn wir ihn nicht hätten, | Das schirmt uns vor dem Schwarzen,  
 Wir wären übel dran! | Wenn der kein Maß mehr kennt.

[1044.] Mit der Ersten wird im Schweizerland  
 Eine Stadt und ein Kanton benannt.

Die Zweite hat der Gefellen viele  
 In allen Farben, roth' und grüne,  
 Auch gelbe gar und weiß' und blaue,  
 Jedoch am allermeisten graue.  
 Die besten aller Spießgesellen,  
 Sind die, die keine Farbe stellen;  
 An Härte kommt ihnen Niemand gleich,  
 Und wer sie besitzt, ist wahrlich reich.

Mit dem Ganzen wird ein Harz benannt,  
 Den Phöniziern war es schon bekannt,  
 Sie kamen gezogen übers Meer  
 Und holten aus Deutschlands Norden es her,

[1045.] Greßartig ist der Anblick, den mein Erstes heut,  
 Und nur um es zu sehen, geht Mancher Meilen weit.  
 Doch oft ist's schlecht gelaunt, dann zieht's die Stirne kraus,  
 O weh, dann trau' ihm nicht und bleibe still zu Haus.  
 Aus China sind die Letzten, jedoch auch hier zu sehen;  
 Als Wurzeln groß und schwarz sie in den Gärten stehen.  
 Das Ganze macht oft weinen die Köchin und den Koch;  
 Du böser Thränenpresser, sag' an, wie heißt du doch?

[1046.] Die beiden Ersten sind ein Umstandswort der Zeit;  
 Nicht nur die Gegenwart und die Vergangenheit,  
 Nein, auch die Zukunft schließt es ein;  
 Was für ein Wort mag das wol sein?

Die Dritte zeigt des Lenzes Gewand,  
 Drum wird die Hoffnung so genannt.  
 Du brauchst nur in schattige Wälder zu gehen,  
 Da wirst du als Blume das Ganze bald sehen.

{1047.] Mein Erstes, das ist niemals weiß,  
 Mein Zweites ist oft kalt, oft heiß,  
 Mein Ganzes ist ein weites Reich,  
 An Größe kommt ihm keines gleich.

[1048.] Die Ersten sind ein Unterthan,  
Die Dritte ist ein Unterthan,  
Das Ganze ist ein Unterthan,  
Der von dem andern Unterthan  
Wol unter den ersten Unterthan  
Ganz unterthänigst wird gethan.

[1049.] Die erste Silbe.

Den Anfang macht ein Labyrinth,  
Drin viele Käum' und Höfe sind;  
Ein Muschelthor führt dort hinein,  
Das ist geschmizt, geschickt und fein.  
Wohl Dem, der aufmerksam giebt Acht,  
Daß gut der Eingang sei bewacht!

Die zweite und dritte Silbe.

Die Letzten wachsen am Mittelmeer,  
Man schickt uns viele von dort hierher.

Das Ganze.

Kommt's Ganze zum Ersten geflogen an,  
Dann fliehe nur rasch, wer noch fliehen kann;  
Gar oft empfangen's böse Knaben,  
Ich möcht' es wahrlich nimmer haben.

[1050.] Das Erste kommt geflogen wol immer aus der Luft,  
Das Zweit' und Dritt' vereinet, mahnt ernstlich uns und ruft,  
Und Eins, Zwei, Drei zusammen giebt füßen Wohlgeruch.

[1051.] Nimmst du mir mein Herz, kann tödten ich dich,  
Sonst hörst du bei jedem Sterblichen mich.

[1052.] Schaust du mein Erstes am Arm, so schaust am Fuß du mein Zweites;  
Wenn ich als Ganzes erschein', nimmst an der Hand du mich wahr.

[1053.] Die Erste ist der Freundschaft Zeichen,  
Wenn hieder 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 Blüchern — wol auch diesem nicht.

[1054.] Die ersten Zwei, ein Element,  
Sind große Feinde stets dem Feuer;  
Das Dritte eine Speise nennt,  
Die als das Ganze gar nicht theuer;  
Doch laß die Speise dir behagen,  
Sie schadet nicht so leicht dem Magen.

[1055.] Der Frühling, welcher Alles weckt,  
Bringt auch mein Erstes neu hervor;  
Bald wird davon das Thal bedeckt,  
Hört gleich sein Wachsen nicht das Ohr.  
Dich quält mein zweites Silbenpaar,  
Zwar quält's dich nicht das ganze Jahr,  
Allein zur heißen Sommerzeit,  
Da findet man es weit und breit.  
Das Ganze ist ein Vögelein —  
Wem fällt jetzt gleich sein Name ein?

[1056.] Die beiden Ersten neigen Flur und Wiesen,  
Erquicken dürres Feld und Land;  
Die beiden Letzten dienten sonst zum Schießen,  
Eh' man das Pulver noch erfand.  
Das Ganze ist des Himmels schönste Pracht,  
Blickt heller Sonnenschein durch frucht'ger Wolken Nacht.

[1057.] Die Erste ist die Benennung einer Himmelsgegend, die Zweite Etwas, das oft trägt; das Ganze ist für Länder, wo es ein halbes Jahr Nacht ist, eine große Wohlthat.

[1058.] Die Erste braucht man, um die Stuben zu reinigen, die Zweite, um sich zu setzen; das Ganze ist den Schiffern gefährlich.

[1059.] Die Erste wird viel genossen; die Zweite und Dritte viel besucht, das Ganze aber niemals; dennoch ist es bekannt und nimmt Aller Bewunderung in Anspruch.

[1060.] Die beiden Ersten führen Personen von Rang und Ansehen; das Letzte findet man auf den meisten Bäumen. Das Ganze muß bei jedem Buche sein.

[1061.] Mit der Ersten benennt man Etwas, womit man die Gärten zu verwahren pflegt; die Zweite und Dritte ist eine Person, die regiert; das Ganze ist ein kleiner Vogel.

[1062.] Mein Erstes ist ein Hund, mein Zweites ein Junge und mein Ganzes doch kein Hundejunge!

[1063.] Man genießt die Erste beinahe in allen Speisen, die beiden Letzten erquicken den durstenden Gaumen, und doch kann man das Ganze nicht genießen.

[1064.] Wenn die zwei Ersten fliegen, steht man die Letzten pflügen. Das Ganze ist der Name eines kleinen Behälters.

[1065.] Mein Erstes ist nicht wenig, mein Zweites ist nicht schwer;  
Mein Ganzes läßt dich hoffen, doch traue nicht zu sehr.

[1066.] Durch die Ersten dringt das  
Licht,  
Nach den Letzten wird geschossen;  
Wer das Ganze oft zerbricht,  
Den hat sicher es verdrossen.

[1067.] Die Erste labet deinen  
Baum',  
Die Zweite liefert uns der Baum,  
Das Ganze einen Saft uns giebt,  
Der von den Kindern wird geliebt.

[1068.] Die Erst', ein kurzes Wört-  
chen nur,  
Drückt nie sich aus bestimmt und fest;  
Die Zweite deckt schwarz die Flur;  
Das Ganze — ein bekanntes Fest.

[1071.]

Die Erste ist düster,  
Die Zweite ist Glanz,  
Das Ganze erhellet  
Die Erste nicht ganz.

[1072.]

Daß Erstes sei, muß früher Etwas sein.  
Hast du die beiden andern im Verein,  
So wirst du immer zahlungsfähig sein.  
Wer in dem Ganzen lebt, ist dir nicht fern;  
Bei schlechtem Wetter hat man's gern,  
Wenn Ort und Mensch im Ganzen sich befinden.  
An die uns Pflicht und Liebe binden.

[1073.]

Wol Mancher ließe sich die ersten Zwei entzwei,  
Wüßt' er nur, daß für ihn die Dritte küm' heraus.  
Wo streng und lieblos herrschen alle Drei,  
Entlief schon manches Kindlein seinem Haus.

[1074.] Die Jahreszeiten sind dem mächtigen Einfluß meiner Ersten unterworfen; meine Zweite ist ein kleiner Theil des Jahres; mein Ganzes wird von Christen der Andacht und Ruhe geweiht.

[1075.] Die Erste ist nicht klein; die zwei Letzten sind dir das Liebste auf Erden und das Ganze ist gewöhnlich eine freundliche, alte Frau. —

[1076.] Die Erste ist blendend weiß und verträgt keine Wärme; die Zweite

[1069.] Das Erste sieht man stets auf  
Wegen,  
Der Mensch wird's endlich auch;  
Aus meinem Letzten träufelt Segen,  
Das Ganze gleicht dem Rauch.

[1070.] Aus Vogel- und aus Menschen-  
fehlen  
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.

ist dein Vater und auch dein erwachsener Bruder; das Ganze haben deine Hände wol schon selbst geformt, wenn du dich vor der Kälte nicht fürchtest.

[1077.] Die Ersten kehren das Haus, bei der Dritten faßest du Blumen an; das Ganze ist ein Theil der beiden Ersten.

[1078.] Meine Erste ist kugelrund; meine Zweite machst du wol alle Tage und mein Ganzes ist eine Lieblingsbeschäftigung der fröhlichen Mädchen.

[1079.] In meine Erste geht ein frommes Kind alle Sonntage, meine Zweite ist ein hohes Gebäude und mein Ganzes eine Zierde meines Ersten.

[1080.] Meine Erste dreht sich beständig um sich selbst; meine Zweite findest du im Sommer im Walde und mein Ganzes ist eine köstliche Frucht.

[1081.] Meine beiden Ersten haben oft rothe Wächchen; meine beiden Letzten darfst du nur mäßig genießen und mein Ganzes prangt oft auf dem Mittagstische.

[1082.] Meine beiden Ersten sind nützliche Hausthiere; meine beiden Letzten erfreuen das Ohr und mein Ganzes zerreißt es.

[1083.] Wer meine beiden Ersten oft betrachtet, gilt für eitel, meine Zweite brauchst du zum Trinken und mein Ganzes ist ein Bestandtheil meiner Ersten.

[1084.] Mit der Ersten verfertigt du Strümpfe; meine Zweite ist eine schöne Blume, die sich beim Sonnenuntergange schließt, und mein Ganzes dreht sich immer um sich selbst, wenn du es gehörig zu brauchen weißt.

## Homonyme und Logogryphe.

### Homonyme.

- [1085.] Wenn durch mich die Lüfte hin,  
So wie man mich nennet, zieh'n,  
Siehst du meine Blüten beben,  
Die als Trank Gesundheit geben.
- [1086.] Himmlische Tugend, teuflischer Mord,  
Fehler im Kartenspiel — Alles ein Wort.
- [1087.] Ein Menschenfresser lebt im Himmel,  
Wohnt im Wasser und stirbt im Kümmelein.
- [1088.] Wie heißt das Sternbild am nördlichen Himmel?  
Es wird auch Himmelswagen genannt,  
Den Wagen ziehen drei rüstige Schimmel,  
Und sicherlich ist es dir auch bekannt.  
Wenn nicht, so wiss', es lebt auf Erden  
Ein Säugethier, das grad' so heißt;  
Sein Pelz ist warm, es wohnt in Höhlen  
Und süße Kost gar gern es speißt.

[1089.] Wir find's gewiß in vielen Dingen,  
Im Tode find wir's nimmermehr.  
Die find's, die wir zu Grabe bringen,  
Und gerade diese find's nicht mehr.

Wir find's von Geist und Angesicht,  
Und weil wir leben,  
Drum find wir's eben  
Zur Zeit noch nicht.

[1090.] Als Zeitwort zeigt es dir hienieden  
Die Leiter, die zum Himmel führt;  
Es stärkt den Menschen, giebt ihm Frieden,  
Wenn er sein Theuerstes 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.

[1091.] Ein kleines Wörtchen birget tiefen Sinn.  
Oft wandelt langsam es durch Straßen hin,  
Wenn andachtsvoll, ein Priester in der Mitte,  
Zur Kirch' es lenkt die feierlichen Schritte;  
Dann wieder dient's, den Todten zu begleiten,  
Zur letzten Stätte fromm ihn zu geleiten;  
Und wieder seh' ich's stolz und freudetrunken  
Mit vielen hehren Siegeszeichen prunken;  
Dein Herz drängt's mächtig oft zum andern Herzen,  
Bereitet Wonne dir — und wol auch Schmerzen;  
Manchmal mußt du in Acht vor ihm dich nehmen,  
Es könnte schaden dir, vielleicht dich lähmen;  
Und in der Schweiz kannst du's zuletzt entdecken;  
Nun rathe, was mag wol dahinter stecken?

[1092.] 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 hör' ich von ungefähr,  
Daß es kurz und klein schon wär'.  
Doch von lang und kurz kein Wort  
Weiter jetzt an diesem Ort;  
Denn der Leser, fällt mir ein,  
Hat es sonst bald kurz und klein.



- [1093.] Er läßt sich jagen in die Flucht;  
Sie aber ist 'ne süße Frucht.
- [1094.] Setzt man ein der davor, ist's klein,  
Mit die wird immer groß es sein.
- [1095.] Bei manchem Studium unentbehrlich,  
Werd' ich als Spiel oft gar gefährlich,  
Ich öffne Manchem Thür und Thor,  
Der ohne mich wol blieb davor;  
Oft kann man Herr'n und Damen seh'n  
Auf meiner glatten Fläche steh'n.

---

Logogryphe.

- [1096.] Ich bin ein strenger Pädagog.  
Der manche Kinder schon erzog;  
Meine Mutter ist weiß, mein Vaterland  
Das ist gewöhnlich der Birkenwald.
- Nimmst du das letzte Zeichen fort,  
Dann zeigt dir mein einsilbig Wort  
Eine Frau, die man im Testament —  
— Dem alten sprich — sehr rühmlich nennt.  
Zu Bethel lebte sie und war  
Die Ahnfrau eines Königs gar.
- [1097.] Mit ä des weisen Mannes Rath,  
Für die Gedanken, wie für Wort und That.
- Mit ë und Apostroph am End'  
Etwas, das jeder Kaufmann kennt.
- Mit ï ein Wesen milder Art,  
Das sich doch gern mit Starkem paart.
- Mit ö ein Liliputgeschlecht,  
Woher es kommt, weiß man nicht recht.
- Mit ü ein schrecklicher Tyrann,  
Der, was er will, auch immer kann.

- 
- |                                                                           |  |                                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>[1098.] Mit D zu Schutz<br/>Und Trutz<br/>Der Schönheit ist es da;</p> |  | <p>Kommst du ihm nah',<br/>Willst seine Macht du brechen,<br/>Wird es sich blutig rächen.</p> |
|---------------------------------------------------------------------------|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------|

Mit S dient es dem Streite,  
 Es hält's mit dem Frieden,  
 Es singt dir ein süßes Schummerlied  
 Und ist doch der größte Störenfried.

Mit R ein Ding, ob winzig klein,  
 Kann's doch des Riesen Wiege sein.

[1099.] Mit e i n e r S i l b' i s t' s a b g e t h a n  
 Und F l ü g e l h a t' s a m L e i b,  
 M i t a i s t e s e i n w a d' r e r M a n n,  
 M i t u d e s s e l b e n W e i b

[1100.] Mit B. Nicht jeder Mann kann es sein eigen nennen;  
 Wer's hat, muß oft sich davon trennen.

Mit S. Es will bezwungen sein,  
 Bald thut'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.

[1101.] Den vierten Theil der Bewohner der Welt  
 Erschlug ein Mörder, den Jeder wol kennt;  
 Doch gieb ihm vorn ein andres Zeichen,  
 Dann muß dem Fluß der Mörder weichen,  
 Der Vater Rhein, der nimmt ihn auf  
 Nach einem vielgewund'nen Lauf.

[1102.] Es ist ein Vogel, der hier zu Land  
 Und auch in Asien wohlbekannt;  
 Er wohnet in der ganzen Welt,  
 Sein Schlag sehr Vielen wohlgefällt  
 Die Griechen zu kämpfen ihn richten ab,  
 Er brachte einst viele Menschen ins Grab.  
 Wenn man dem Vogel ein Sechstel nimmt,  
 So bleibt ein Achtel; nun rathe geschwind!

[1103.] Ich bin des Herzens Wogensschlag,  
 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?

[1104.] Was ist das? — Es ist kurz, und wenn es länger wird, wird es kürzer  
 — oder auch, wenn es kürzer wird, wird es länger.

[1105.] Wie groß ich sei, du mußt beschränkt mich denken,  
 Ein Zeichen mehr, so kann mich nichts beschränken.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>[1106.] Die Zukunft und Vergangenheit<br/>         Im umfangreichen Kreis der Zeit<br/>         Stellt in fünf Zeichen sich dir dar.<br/>         Setz' die zwei letzten nun als Kopf,<br/>         Kennst du mich edel bald, bald Tropf,<br/>         Bald werth, bald allen Werthes bar.</p> | <p>Oft tritt dein Fuß mich in den Staub;<br/>         Oft glänze ich im gold'nen Laub,<br/>         In einem Diademe gar.<br/>         Auch nenn' ich einen Ehrenmann,<br/>         Der deutsch gedacht und deutsch gethan,<br/>         Und einstmals Deutschlands Retter war.</p> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

[1107.] Vier Zeichen bilden mich,  
 Mit B verein'ge ich,  
 Mit M red' ich zu dir,  
 Mit H bin ich ein Thier,

Mit K dem Kreise gleich,  
 Mit S sehr wasserreich,

Laß diese Zeichen fort,  
 Bin ich ein Bindewort.

[1108.] Zum Theil heißt es Bers,  
 Zum andern heißt's Tand;  
 Erräthst du das Ganze,  
 So hast du Verstand.

[1109.] Mit D voraus  
 Sind's viel zu Hauf',  
 Mit S  
 Thut's weh,  
 Mit I  
 Macht's hell,  
 Mit N erscheint  
 Was stets verneint.

[1110.] Damit ich sei, muß vor mir Etwas sein  
 Ein Zeichen weg und Jeder hat sein Sein.

[1111.] Mit e ist's silbergleich,  
 Mit o gar mild und weich.

[1112.]

## Ein geistiges Alphabet.

- A.** Im Geh'n und Reden zeigt es sich.  
**B.** Als Sinnbild lehrt's das Weilchen dich.  
**C.** Wo's gut ist, ist des Guten viel vereint.  
**D.** Sie ist es, die selbst Freudenthränen weint.  
**E.** Auch diese hat mit jener große Aehnlichkeit.  
**F** und **G.** Durch beides werden Eltern sehr erfreut.  
**H** und **J.** So soll der Kinder Liebe zu den Eltern sein.  
**K.** Oft ist sie gut, oft nur der Tugend Schein.  
**L.** O wohl dem Herzen, dem die Keinheit eigen ist!  
**M.** Ach, daß bei Freuden mancher sie vergißt!  
**N.** Im höhern Sinn sei sie dir eigen, nicht bloß früh,  
**O.** Hast du sie, so ersparst du Zeit und Müß'.  
**P.** Sie richtet sich genau selbst nach der Stunde.  
**Q.** Die Quelle steht mit ihr im trauten Bunde.  
**R.** Wen sollt' ihr holder Blick nicht rühren?  
**S.** Man trifft sie selbst bei manchen Thieren.  
**T.** Sieh dort die Lilie, ihr Symbol!  
**V.** Sie meidet Streit, will Allen wohl.  
**W.** Ihr kann man glauben, was sie spricht.  
**Z.** Zu viele Wünsche kennt sie nicht.

## Auflösung.

Zeig' stets in Reden Anstand oder Artigkeit.  
 Das Weilchen sei für dich Bild der Bescheidenheit.  
 Was man Charakter nennt, ist unter C gemeint.  
 Die Dankbarkeit ist es, die Freudenthränen weint.  
 Wer dankbar ist, beweist Erkenntlichkeit.  
 Achtung erweist man durch Gehorsam und Folgsamkeit.  
 Ganz Herzlichkeit und Innigkeit soll wahre Liebe sein.  
 Die Klugheit ist bald gut, bald nur der Tugend Schein.  
 Von höhern Werth ist Lauterkeit im Herzen.  
 Vergiß die Mäßigkeit ja nie bei Lust und Scherzen.  
 Die Nüchternheit zeigt sich im unbefangnen Sinn.  
 Der Ordnungsliebe Lohn ist Zeitgewinn.  
 Stets nach der Stunde richtet sich die Pünktlichkeit.  
 Aus klarer Quelle schöpft die Keinheit.  
 Die Sanftmuth rührt und schützt vor mancher Neue.  
 Und oft beschämt ein Thier den Menschen in der Treue.  
 Ist nicht die Lilie deiner Unschuld Bild?  
 Ist nicht Verträglichkeit wohlwollend, schonend, mild?  
 Wahrhaftigkeit ist es, die Wahrheit spricht,  
 Zufriedenheit kennt eitle Wünsche nicht.

## Textspiele und Knacknüsse.

### Das Labyrinth.

[1113.] Versucht einmal, ob ihr in unten abgebildetem Irrgarten mit einem Bleistifte hinein- oder aus demselben herauszukommen vermöget, ehe eine halbe Viertelstunde — meinetwegen auch 15 Minuten — vergangen sind!

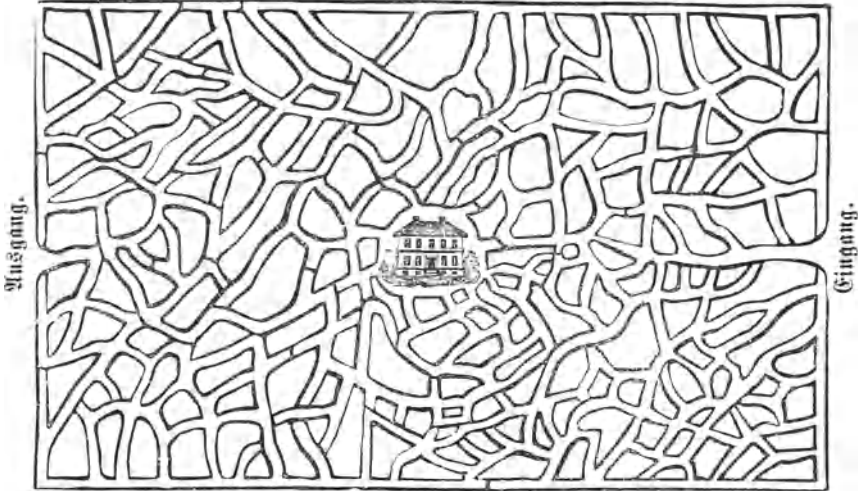


Fig. 309. Das Labyrinth.

Wem es gelingt, erhält einen Preis von der übrigen Gesellschaft. — Die Barrièren dürfen dabei natürlich nicht übersprungen werden!

### Ariadneräthsel.

[1114.] Wie können die Figuren 310—312 mit einem einzigen Zuge hergestellt werden?

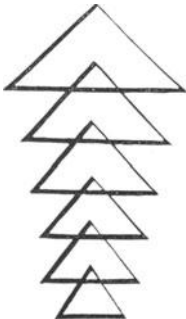


Fig. 310.



Fig. 311.

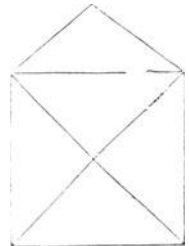


Fig. 312.

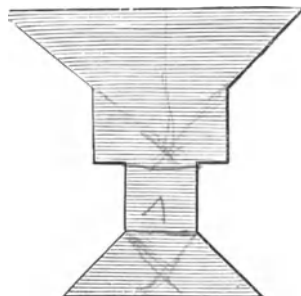
## Etliche Raadmandeln.

- [1115.] Du findest die Lösung des Logogryphes:  
 „Tod und Jammer bringt's und Graus! —  
 Reißest du ein I heraus,  
 Zieht man reiche Schätze d'raus;  
 Wirfst du noch den Schweif hinaus,  
 Wird ein sinnig Spiel daraus“;

Fig. 313.



Fig. 314.



wenn du aus diesen Drei- und Vierecken den Kelch, Fig. 314, zusammensetzest.

- [1116.] Auf dem Doppelsterne Fig. 315 findest du, als Anfangs- und Endbuchstaben, zwei einzelne Namen von Zwillingenbrüdern, deren Liebe sprüchwörtlich geworden; auch unter den wirklichen Sternen sie erscheinen!



Fig. 315.

- [1117.] Wie verwandest du nebenstehende vier Striche  $\| \quad \| \quad \| \quad \|$  in drei, ohne einen derselben zu streichen?

- [1118.] Welches bekannte Sprüchwort ist in folgenden Worten enthalten?

Henne, Kenne, Wand, Kranz, Meineid.

- [1119.] Welcher dreißilbige männliche Name ist, wenn man diese Silben rückwärts liest, ein dreißilbiger weiblicher Name?

**Sechs Knacknüsse.**

[1120—1123.] Es sind 7 leere Fässer, 7 halbvoll und 7 volle; alle diese sollen in 3 Theile getheilt werden, so daß jeder Theil gleich viel hat.

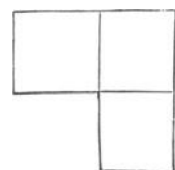
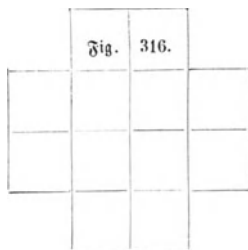


Fig. 317.



Fig. 318.

Nebenstehende 12 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

Figur Nr. 317 besteht aus 10 einzelnen Stäbchen von gleicher Länge. Nachdem eines davon weggenommen, soll aus den übrigen neun eine neue Figur gebildet werden, welche ebenfalls aus drei gleichseitigen Vierecken zusammengesetzt ist. Wie ist das möglich?

Wie kann man ein Stückchen Brot von ungefähr dieser Gestalt wie Fig. 318 durch zwei Schnitte in sechs Theile theilen?

[1124.] 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 Baum wieder zurückkehre. Wie erfolgte dies?

[1125.] Man lege 10 beliebige Geldstücke neben einander, hierauf nehme man eines dieser Geldstücke nach dem anderen hinweg und lege es auf ein anderes, 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.

[1126—1137.]

**Alphabetische Studien.****1. 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 zum 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?

[1138—1157.]

**2. Silben- und Buchstabenversetzung.**

|         |         |        |           |         |
|---------|---------|--------|-----------|---------|
| Engel.  | Gans.   | Tiefe. | Stürmen.  | Tugend. |
| Träge.  | Leid.   | Biene. | Mahlzeit. | Weiden. |
| Garten. | Kettig. | Esel.  | Raufen.   | Regen.  |
| Eber.   | Emma.   | Thor.  | Legen.    | Wein.   |

[1158—1172.]

3. Rückwärts rasch zu lesen.

|         |         |         |           |          |
|---------|---------|---------|-----------|----------|
| Redram. | Leger.  | Dnas.   | Knabherd. | Neuerf.  |
| Ebier.  | Modnol. | Snag.   | Tnedutš.  | Retrag.  |
| Efual.  | Etne.   | Dnegut. | Leppa.    | Sisemen. |

[1173—1192.]

4. Gegensätze finden.

Was ist das Gegentheil von :

- |                    |                        |                       |                   |
|--------------------|------------------------|-----------------------|-------------------|
| 1. Schlaf, Lieber! | 6. Ein Kain.           | 11. Mond, zieh' fort! | 16. Heil.         |
| 2. Wann Kaffe?     | 7. Fort, Weib!         | 12. Naturanlage.      | 17. Freude wenig. |
| 3. O die!          | 8. Montag.             | 13. Fußaderlaß.       | 18. Meertyrann.   |
| 4. Ein Klein.      | 9. Fern vom Wasser.    | 14. Kochtisch.        | 19. A, Hero:      |
| 5. Vorfahren.      | 10. Finstere Schreier. | 15. Hundejubel.       | 20. Geb' er's!    |

[1193—1204.]

5. Auffuchen von Wörtern, die vor- und rückwärts gleichlauten.

|       |         |         |         |         |       |
|-------|---------|---------|---------|---------|-------|
| Anna. | Kenner. | Kennen. | Egge.   | Esse.   | Ebbe. |
| Elle. | Otto.   | Ecke.   | Necken. | Ketter. | Saß.  |

Lautübungen.

[1205.] Welche Buchstaben haben den stärksten Laut, wenn man ihnen den rechten Artikel vorsetzt?

Vereinfachte Vorttschreibung.

[1206.] Wie schreibt man das Wort „Pfirsi ch“ mit einem einzigen Buchstaben? und wie das Wort „B a y e r n“ mit nur zwei Buchstaben?

[1207—1212.]

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 geseh'nen Baum in ein Faß;
4. Gras in duftende Blumen;
5. Den Theil eines Wagens in den der ihn zieht;
6. Eine große Hafenstadt in einen beliebten Badeort.

[1213—1232.]

Zwanzig Lese- und Denkübungen.

|                      |                       |                        |
|----------------------|-----------------------|------------------------|
| 1. Sa 4              | 8. E i                | 15. r } 16. tt<br>se } |
| 2. Feu Sekretär Hahn | 9. Kl                 |                        |
| 3. R Elle Stocf      | 10. Oo Oo ooo DD mele | 17. W 1/8              |
| 4. i i               | 11. S A B O           | 18. , ' dant           |
| 5. R l               | 12. Mes MesQuai See   | 19. {than<br>ersch 6   |
| 6. a a dieß          | 13. trS               | 20. sD                 |
| 7. Rik               | 14. Komm! n           |                        |



## Bilderräthsel oder Rebus nebst Sprachscherzen.

[1233 und 1234.] Wie sind die Fig. 319 und 320 zu lesen?

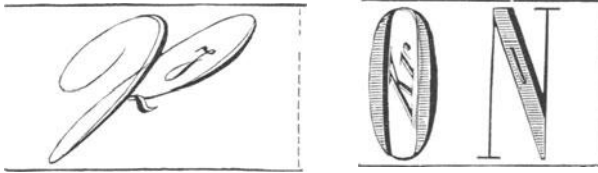


Fig. 319 und 320.

[1235 und 1236.] Wie ist Folgendes zu lesen?



Fig. 321 und 322.

[1237.] 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?

[1238.]



Fig. 323.

[1239.] Was ist das?



[1240.] Wie schreibt man Lex, Rex, Dux und Lux mit einem einzigen X?

# Rebusaufgaben.

Fig. 324—333.

[1241.]  
[1242.]  
[1243.]



[1244.]  
[1245.]  
[1246.]



[1247.]



[1248.]



[1249.]



[1250.]



Fig. 334—338.

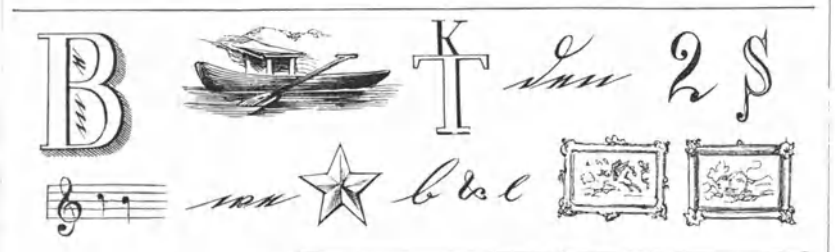
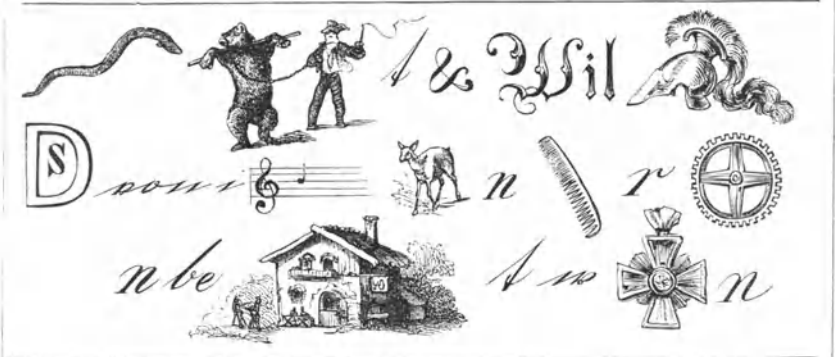




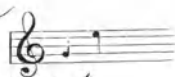
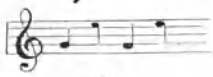




Fig. 339—344.

[1256.]

Lie  EURE   
 & / 0    
 ig  n   &  
 Sch  r

[1257.]

 pf  n   
 k  en   &  
   is

[1258.]

   is

[1259.]

 h    zu   
   n  ER

[1260.]

304   st & l für 

[1261.]

[1262.]

[1263.]

[1264.]

[1265.]

[1266.]

## Fingersprache.

[1267.] Unter manchen Verhältnissen kann es sehr vortheilhaft sein, wenn man sich zu helfen weiß, dem Andern seine Gedanken durch bloße Zeichen verständlich zu machen. Schon bei einer Reise im eignen deutschen Vaterlande geräth man nicht selten in Gegenden, in denen man von den Leuten nicht verstanden wird.

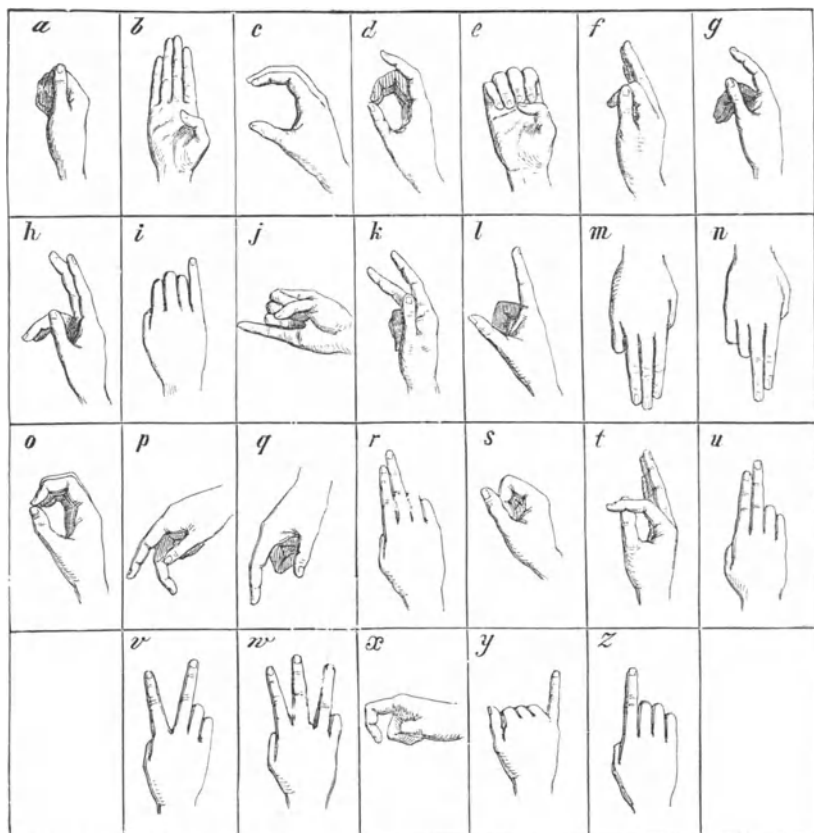


Fig. 351—376. Fingeralphabet für eine Hand.

Auch daheim beim Spiel giebt eine Pantomimensprache Veranlassung zu sehr viel Scherz. Der Geberdensprache ähnlich ist eine selbsterfundene Zeichenschrift, bei der man sich verständigt, welche einfache Zeichen die verschiedenen Buchstaben des Alphabetes ausdrücken sollen. Ein  $\times$  kann etwa für den Buchstaben *R* stehen, ein Strich — für *S* u. *f*. *w*.

[1268.] Wie beim Schreiben durch gewählte Zeichen, so kann man auch mittels bestimmter Fingerstellungen die Buchstaben des Alphabets sich mittheilen 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. 377—400. Fingeralphabet für zwei Hände.

Bei gehöriger Uebung erlangt man auch ziemliche Schnelligkeit in dieser scheinbar unbehüllichen Mittheilungsweise. Man hat verschiedene Alphabete, sowohl für eine einzelne Hand wie auch für beide. In Vorstehendem gehen wir eine Probe davon; in Folgendem eine Aufgabe für eine Hand.

## Aufgabe.

[1269.] Was sagen die Fig. 401—403? — Ein Taubstummer spricht: —

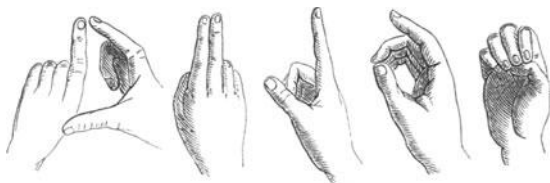


Fig. 401.



Fig. 402.

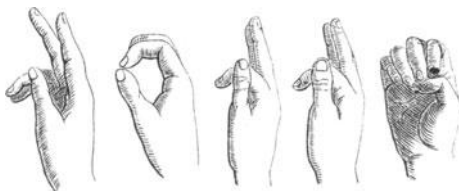


Fig. 403.

[1270—1281.]

## Sauerkrautlatein.

- |                                                                                                                                                   |                                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| 1. Hemder Mel.<br>Dembärmel.                                                                                                                      | 2. Stiefel Tern.<br>Stiefeltern.           |
| 3. Oster Ben Oster Ben Ohneglau Benster Ben Isdes Men Schenverder Ben.<br>O sterben, o sterben, ohne Glauben sterben, ist des Menschen Verderben. |                                            |
| 4. Siwinätsi.<br>Sieh, wie näht sie.                                                                                                              | 5. Stiefen Kel.<br>Stiefenkel.             |
| 6. Dinach distdis Der.<br>Die Nacht ist düster.                                                                                                   | 7. Alasi, Alaser.<br>Alaß sie, Alaß er.    |
| 8. Supaser.<br>Supp' aß er.                                                                                                                       | 9. Derabe badsich.<br>Der Kabe bad't sich. |
| 10. Derbot ista.<br>Der Bot ist da.                                                                                                               | 11. Deraf nätauch.<br>Der Aff' näht auch.  |
| 12. Erasmus Siasmus.<br>Er aß Mus. Sie aß Mus.                                                                                                    |                                            |



## Schnellsprechübungen.

- [1282.] Fischer's Fritz fischt frische Fische.
- [1283.] Esel essen Nesseln gern.
- [1284.] Schnalle schnell die Schnallen an die Schuhe.
- [1285.] Der Sperber fragt: „Was machst du, Wachtel?“ — „Was fragst du, Sperber?“ sagt die Wachtel.
- [1286.] Die Kuh rannte, bis sie fiel; bis sie fiel, die Kuh rannte.
- [1287.] Mal aß er, Mus aß sie.
- [1288.] Wir Weiber wollten weiße Wäsche waschen, wenn wir wüßten, wo warm Wasser wäre.
- [1289.] Tollheiten treiben taugt für die Jugend nicht; nicht für die Jugend Tollheiten treiben taugt.
- [1290.] Kleine Kinder kugeln mit den Kugeln gern; gern mit den Kugeln kugeln kleine Kinder.
- [1291.] An der scharfen Ecke pfeift ein starker Sturm; ein starker Sturm pfeift an der scharfen Ecke.
- [1292.] Derjenige, der Denjenigen, der den Pfahl, auf welchem geschrieben stand, daß nichts ins Wasser geworfen werden soll, ins Wasser geworfen hat, anzeigt, erhält zwei Reichsthaler.
- [1293.] Es ist der kurze, bunte Mann; hat kurze, runde, bunte Hosen an; reitet auf einem kurzen, runden, bunten Pferd, auf einer kurzen, runden, bunten Wiese, wo die kurzen, runden, bunten Kinder saßen; geht weg, ihr kurzen, runden, bunten Kinder, daß euch mein kurzes, rundes, buntes Pferd nicht trete.
- [1294.] Ich verkaufe meine Perrücke; — ich verkaufe die Ratte, welche meine Perrücke zernagte; — ich verkaufe die Katze, die die Ratte fraß, welche meine Perrücke zernagte; — ich verkaufe den Hund, welcher die Katze biß, die die Ratte fraß, welche meine Perrücke zernagte; — ich verkaufe den Stod, der den Hund schlug, welcher die Katze biß, die die Ratte fraß, welche meine Perrücke zernagte.
- [1295.] Die Bürsten mit schwarzen Borsten bürsten besser als die Bürsten mit weißen Borsten.
- [1296.] Drei Theertonnen, drei Thrantonnen.
- [1297.] Unser alter Ofentopfdeckel tröpfelt.
- [1298.] Sitze hat sie, sagt sie, meint sie, hätt' sie.
- [1299.] Kleine Kinder können keinen Kirschkern knacken.
- [1300.] Meister Müller, mahle mir meine Meze Mehl; morgen muß mir meine Mutter Milchmus machen.
- [1301.] Wenn mancher Mann wüßte, wer mancher Mann wär,  
Gäß' mancher Mann manchem Mann manchmal mehr Ehr.,  
Weil mancher Mann nicht weiß, wer mancher Mann ist,  
Drum mancher Mann manchen Mann manchmal vergißt.

- [1302.] Meßwechsel für Wachsmasten, Wachsmasten für Meßwechsel.  
 [1303.] Welcher Metzger weßt sein Metzgermesser?  
 [1304.] Schneiderschere schneidet scharf, scharf schneidet Schneiderschere.  
 [1305.] Schnelle Schüler schlittern gern.  
 [1306.] Es war einmal ein Mann, der hatte drei Söhne. Der Eine hieß Schack; der Andere hieß Schackschawwerack; der Dritte hieß Schackschawwerackschackonimini. Nun war da auch eine Frau, die hatte drei Töchter. Die Eine hieß Sipp, die Andere hieß Sippswelipp; die Dritte hieß Sippswelippfippelimini. Und Schack nahm Sipp und Schackschawwerack nahm Sippswelipp und Schackschawwerackschackonimini nahm Sippswelippfippelimini.  
 [1307.] Violett sieht recht nett; recht nett sieht Violett.  
 [1308.] Ein krummer Krebs kroch über eine krumme Schraube.  
 [1309.] Stahlblau Knopfloch, stahlblau Knopfloch.  
 [1310.] Es saßen zwei zischende Schlangen zwischen zwei spitzigen Steinen und zischten dazwischen.

### Dal-Dal-Scherze.

[1311.] Es wird unserem Geschlechte immer nachgesagt, „es wisse die Zunge gut zu gebrauchen“; kleine Mädchen, welche besonders gern und flink schwätzen, werden zuweilen selbst „Plaudertäschen“ genannt, oder „Pappeldötchen“, wie man am Rheine sagt. Nun kann zwar die Eigenschaft des Gesprächigseins manchen Nachtheil haben, z. B. wenn Eine aus Plaudersucht kein Geheimniß zu bewahren vermag und durch unzeitiges Sprechen die schönste Ueberraschung verdirbt; von der andern 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 theilnahmlos oder gar für langweilig, keinenfalls für sehr artig oder amüßant.

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 dem Gedanken rasch bei der Stelle sein! Ihr müßt euch nämlich auf gleichlautende Wörter besinnen, die ihr dermaßen in einen Satz einzufügen versteht, daß sie auf einander folgen, ohne dadurch dem Sinne zu schaden. Statt aber diese Wörter auszusprechen, ersetzt ihr dieselben durch „dal dal!“ und laßt sie durch eure Gefährtin rathen. Mehrere Spiele 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 Noth ihr Leben retten; alles Uebrige verbrannte. Zum großen Schmerze des Kaufmanns fielen der Verwüstung auch die Kisten und Koffer anheim, in denen seine kostbaren, „daldal daldal“ —

B. „Waaren 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 „daldal daldal“ —

B. „Sachte! sagte.“

A. „Ein Pfarrer hatte sehr wenige 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 „daldal daldal“ —?

B. „Wände wende?“

A. „Ich kann nicht zur Ruhe kommen“, klagte die kleine Wilhelmine, „ehe ich weiß, welches Thier schon während der ganzen „dal dal“ —

B. „Nacht nagt.“

A. „Gehe doch nicht so dicht hinter mir!“ sagte Anton, „sonst fürchte ich, du werdest mir noch auf den „daldal daldal“ —

B. „Rücken rücken.“

A. „Es sah äußerst drollig aus, als Karl vor meinen Augen auf das Gras fiel und die Beine wie Fragezeichen in die Luft streckte. Ich lachte herzlich über ihn. Er aber gerieth in Zorn und rief mir zu: „Schadenfrohes Mädchen — wenn du einmal fällst, sei überzeugt, daß auch ich über deine „daldal daldal“ —

B. „Lage lache.“

Hier noch einige gleichlautende Wörter angeführt, zu welchen ihr selbst Sätze finden könnt:

Flucht, flucht. — Finte, finde. — Ratten, rathen. — Rasen, rasen. — Ruthe, ruhte. — Lamm, lahm. — Last, laßt. — Griechen, kriegen. — Stahl, stahl. — Triß, trifft. — Gefühl, gefiel. — Enten, enden. — Vielen, fielen. — Stöcke, stecke. — Trug, trug. — Wagen, wagen. — Wagen, wachen. — Wachen, wagen. — Weiden, weiden. — Bäumen, bäumen. — Laden, laden. — Räthen, reden. — Spät, späht. — Ahnen, ahnen. — Haut, haut. — Stücke, stücke. — Gefahren, gefahren. — Ur, Uhr. — Schuft, schuft. — Fast, faßt. — Hasen, hassen. — Nähe, nähe.

### Die Hellsheerin.

[1312.] Zwei Mädchen treten in das Zimmer, wo die Uebrigen versammelt sind. Eine giebt sich für einen Arzt aus, die Andere für eine Sonnambüle oder Hellsheerin, 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 Augen dreimal mit der Hand, murmelt dabei einige unverständliche Worte, die wie Hokusfokus klingen, und bindet zum Schluß ein schwarzes Tuch um die Augen der Sonnambüle, „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?“

Antwort: Ein Taschentuch.

„Ist es einfarbig oder bunt?“

Antwort: Bunt.

„Wie ist die Grundfarbe: schwarz, blau oder roth?“

Antwort: Blau.

„Ist das Muster geblümt, karrirt oder streifig?“

Antwort: Karrirt.

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 mit einander verabredet und gewisse Stichwörter gewählt, nach welchen die Somnambule ihre Antworten einrichtet. So ist halte das Stichwort für Taschentuch; das, wenn es für eine Broche gewesen wäre (der Arzt hätte dann fragen müssen: „Was ist das?“); dies für einen Ring u. s. w. Wenn nach zwei Eigenschaften gefragt wird, ist die letztgenannte stets die richtige, wie hier „bunt“, und werden drei Eigenschaften genannt, so muß die Magnetisirte die mittlere zur Antwort wählen.

Das ist die ganze Hexerei!

### Vielliebchen essen.

[1313.] Hast du — etwa beim Kochen — eine Mandel mit doppeltem Kerne gefunden, so kannst du mit deiner Freundin ein „Vielliebchen essen.“ Es giebt Vielliebchen auf „Abnehmen“, auf „Guten Morgen“, auf „Du und Sie“, auf „Rosa“ u. s. w.

Ein Vielliebchen „auf Abnehmen“ wird gegessen, wenn die Spielerinnen unter sich ausmachen, daß Eine von der Andern 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!

[1314.] „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 Pfiffikus 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 davon getragen hat, weiß man nicht.

[1315.] Auf „Du und Sie“ ist sehr possirlich. Die beiden Wettenden müssen sich gegenseitig mit „Sie“ anreden, und wer es zuerst vergißt, hat verloren.

[1316.] 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.

### Kleine Dreingabe.

Zum Schluß will ich euch nun noch eine kleine „Dreingabe“ liefern, indem ich euch die merkwürdige und abenteuerliche Geschichte von 5 Brüdern zum Besten gebe, welche zu den weitgereisesten Männern unseres Jahrhunderts gehören und denen ihr trotzdem alle Tage mehr denn einmal begegnet; ja sie zählen zu euern besten Bekannten und ihr sprecht ihre Namen wol stündlich wieder aus.

Die fünf Brüder, von denen die Rede ist, sind studirte Leute, doch Jeder von ihnen hat etwas Anderes gelernt: der Älteste kann wunderschön tanzen, der Zweite versteht sich meisterhaft auf die Geometrie oder Feldmesserei, der Dritte ist ein Gelehrter, der sich in die Linguistik oder Sprachkunde vertieft hat, der Vierte arbeitet in Holz und Kork, der Jüngste endlich verfertigt die prachtvollste Skulptur.

Musikalisch sind sie Alle, nur spielen sie verschiedene Instrumente: der Erste die Harfe, der Zweite die Flöte, der Dritte spielt Violine, der Vierte Orgel und der Fünfte Guitarre. Der Erste, Dritte und Vierte verstehen sich überdies noch auf die Harmonika.

Ihr Äußeres unterscheidet sich durch leicht kenntliche Merkmale. Nr. Eins besitzt ein kurzes volles Gesicht, Nr. Zwei hat ernste Augen, Nr. Drei ein spitzes Kinn und feine Finger, Nr. Vier eine dicke Stumpfnase, Nr. Fünf einen ungewöhnlich großen Mund. Nicht weniger verschieden sind ihre inneren Eigenschaften. Der Erstgeborene bewährt sich als tapfer, brav, wahrheitsliebend, der Zweite ist strebsam und von festem Willen, der Dritte liebenswürdig, sinnig und dienstfertig, der Vierte von großer Offenheit und Ordnungsliebe, der Jüngste dagegen unruhig und unverträglich.

Die fünf Brüder wollten einmal die Welt sehen, konnten sich aber über den Weg nicht einigen und trennten sich deshalb. Der Älteste ging nach Afrika, wo er den See Ngami besuchte und die Wüste Sahara durchwanderte. Hierauf reiste er nach Asien und Amerika. In Panama verweilte er längere Zeit, ebenso in Alabama, nach Canada machte er drei Ausflüge und besuchte auch mehrere Male die Fälle des Niagara.

Der zweite Bruder hielt sich innerhalb der Grenzen Europa's: besonders Belgien, Schweden und Norwegen übten große Anziehungskraft auf ihn. Der Dritte machte Forschungsreisen in Indien, China und Brasilien. Nach Europa zurückgekehrt, unternahm er eine Reise nach Spanien, wo er in Gibraltar eine Zusammenkunft mit seinem ältesten Bruder hatte.

Der Vierte wollte Holland kennen lernen, dann ging er nach dem hohen Norden. Der Fünfte hatte sich Honolulu zum Reiseziel auserkoren, wo er auch einem seiner Brüder begegnete.

Nachdem sie Alle von ihren Wanderungen zurückgekehrt sind, lieben sie doch noch vorzugsweise die Freiheit und treiben sich gern auf der Wiese, in Wald und Feld, in Moor und Flur umher; auch finden sie sich häufig beim Spiel und bei fröhlichen Konzerten ein. — Wer nennt sie mit Namen? —

## Auflösungen.

- [934.] Der Buchstab: „N.“
- [935.] Der Schatten.
- [936.] Der Spiegel.
- [937.] Heute.
- [938.] Morgen.
- [939.] Gestern.
- [940.] Der Bleistift.
- [941.] Der Eiszapfen.
- [942.] Die Selbstlaute a e i o u.
- [943.] Die Puppe.
- [944.] Nichts.
- [945.] Die Erdkugel.
- [946.] Der Schlüssel.
- [947.] Das Loch im Strumpfe.
- [948.] Sieben. Er hatte einen Sohn, welcher der Bruder aller seiner Töchter war, wie sich's von selbst versteht.
- [949.] Nur ich; denn da mir die Andern begegneten, kamen sie natürlicherweise von Stötteritz zurück.
- [950.] Der Mensch, der in der Kindheit auf Bieren kriecht, erwachsen aufrecht geht und im Alter einen Stod zur Stütze braucht. Es ist dies das berühmte Räthsel der Sphinx.
- [951.] Nicht.
- [952.] Der Herr war ihr eigener Sohn.
- [953.] 0 vor 1 : 01—10.
- [954.] Der Blitz.
- [955.] Wenn er seine Perrücke noch nicht bezahlt hat.
- [956.] Der Kutscher.
- [957.] Aus seinem Munde.
- [958.] Sie ist schwer einzunehmen.
- [959.] Der Buchstabe „M“.
- [960.] Dein Name.
- [961.] Du wartest, bis der Vogel fortgeflogen ist.
- [962.] Gegen seinen Willen.
- [963.] Im Dunkel.
- [964.] Um seinen Kopf zu bedecken.
- [965.] Zwei heulende Hunde.
- [966.] Die Lichtputze.
- [967.] Sie gehen Beide aus.
- [968.] Es ist voll Blätter.
- [969.] Die Augen.
- [970.] Die Kohle.
- [971.] General.
- [972.] Rebe — Eber.
- [973.] Der Rauch.
- [974.] Gericht — Gerächt.
- [975.] Pflaster.
- [976.] Dtto.
- [977.] Anna.
- [978.] Der Reistgbesen.
- [979.] Birke.
- [980.] Die Kette.
- [981.] Die Brücke.
- [982.] Das Duzend.
- [983.] Prozeß.
- [984.] Kenner.
- [985.] Neger — Regen.
- [987.] Leben — Nebel.
- [986.] Handschuhe.
- [988.] Schnecke, — necke, — Ecke.
- [989.] Stern — Stirn.
- [990.] Auf Lauf.
- [991.] Die Feder — das Tintensaß.
- [992.] Einst.
- [993.] Das Geld.

- [994.] Geduld.  
 [995.] Das Wort.  
 [996.] Die linke Hand.  
 [997.] Das Wetter.  
 [998.] Ein Paar Stiefel.  
 [999.] Kaffee u. Sahne.  
 [1000.] Der Krug.  
 [1001.] Das Schiff.  
 [1002.] Die Uhr.  
 [1003.] Der Handschuh.  
 [1004.] Radieschen.  
 [1005.] Die Rübe.  
 [1006.] Der Schwamm.  
 (Pitz).  
 [1007.] Der Wind.  
 [1008.] Das Schneckenhaus.  
 [1009.] Das Schwefelhölzchen.  
 [1010.] Der Buchstabe h.  
 [1011.] Die Elemente.  
 [1012.] Das Ei.  
 [1013.] Die Kirsche.  
 [1014.] Der Wein.  
 [1015.] Die Gänsefeder.  
 [1016.] Das Räthsel.  
 [1017.] Der Baum.  
 [1018.] Der Keller.  
 [1019.] Das Wort „falsch“.  
 [1020.] Die Schrift.  
 [1021.] Heu.  
 [1022.] Der Schatten.  
 [1023.] Der Christbaum.  
 [1024.] Der Fluß.  
 [1025.] Die Nadel.  
 [1026.] Stricknadeln.  
 [1027.] Tag und Nacht.  
 [1028.] Der Krebs.  
 [1029.] Die Zeit.  
 [1030.] Vergißmeinnicht.  
 [1031.] Das Feuer.  
 [1032.] Der am 2. Januar geborene.
- [1033.] Weil der freundliche Hund mit dem Schranze wedelt.  
 [1034.] Das Salz.  
 [1035.] Ins Alter.  
 [1036.] Regen.  
 [1037.] Fingerhut.  
 [1038.] Der Schneemann.  
 [1039.] Das Ohr.  
 [1040.] Nichts.  
 [1041.] Die eingefädelt Nähnael.  
 [1042.] Kochlöffel.  
 [1043.] Dfenschirm.  
 [1044.] Bernstein.  
 [1045.] Meerrettig.  
 [1046.] Immergrün.  
 [1047.] Rußland.  
 [1048.] Stiefelnacht.  
 [1049.] Ohrfeige.  
 [1050.] Schneeglöckchen.  
 [1051.] Herzschlag.  
 [1052.] Handschuh.  
 [1053.] Druckfehler.  
 [1054.] Wasserruppe.  
 [1055.] Grasmücke.  
 [1056.] Regenbogen.  
 [1057.] Nordchein.  
 [1058.] Sandbank.  
 [1059.] Milchstraße.  
 [1060.] Titelblatt.  
 [1061.] Zaunkönig.  
 [1062.] Spitzkufe.  
 [1063.] Salzwasser.  
 [1064.] Vogelbauer.  
 [1065.] Vielleicht.  
 [1066.] Fensterscheibe.  
 [1067.] Süßholz.  
 [1068.] Fastnacht.  
 [1069.] Staubwolke.  
 [1070.] Gesangbuch.  
 [1071.] Nachtlcht.  
 [1072.] Nachbarschaft.
- [1073.] Stiefeltern.  
 [1074.] Sonntag.  
 [1075.] Großmutter.  
 [1076.] Schneemann.  
 [1077.] Besenstiel.  
 [1078.] Ballspiel.  
 [1079.] Kirchturm.  
 [1080.] Erdbeere.  
 [1081.] Apfelfuchen.  
 [1082.] Ragenmusik.  
 [1083.] Spiegelglas.  
 [1084.] Garnwinde.  
 [1085.] Linde.  
 [1086.] Vergeben —  
 vergeben = vergiften.  
 [1087.] Der Krebs, der  
 in einigen Gegenden  
 mit Kümmel zubereitet  
 wird.  
 [1088.] Bär.  
 [1089.] Verschieden.  
 [1090.] Gebet, gebet!  
 [1091.] Zug.  
 [1092.] Weg — weg!  
 [1093.] Der Feige, die  
 Feige.  
 [1094.] Der See, die  
 See.  
 [1095.] Karte.  
 [1096.] Ruthe.  
 [1097.] Maß, Mess',  
 Wiß, Moos, Muß.  
 [1098.] Dorn, Horn,  
 Vorn.  
 [1099.] Hahn, Huhn.  
 [1100.] Bart, hart, Part.  
 [1101.] Rain, Main.  
 [1102.] Wachtel, Achtel.  
 [1103.] Hoffen, offen,  
 Dfen.  
 [1104.] Kurz, kürzer.  
 [1105.] Raum, Traum.  
 [1106.] Einft, Stein.

[1107.] Bund, Mund, Hund, rund, Sund, und.

[1108.] Verstand.

[1109.] Dicht, Sicht, Licht, nicht.

[1110.] Wieder, Feder.

[1111.] Welle, Wolle.

[1114 Nr. 1. 2.] Auflösung der Fig. 310 und 311.

[1115.] Schlacht, Schacht, Schach.

[1116.] Rastor und Pollux.

[1117.] **DREI**

[1118.] Niemand kann zweien Herren dienen.

[1119.] Theodor — Dorothee.

[1120.] Jeder Theil enthält  $3\frac{1}{2}$  Fässer Wein, nämlich:

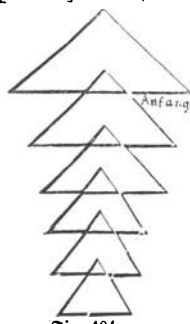


Fig. 404.

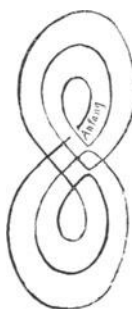


Fig. 405.

[1114 Nr. 3.] Auflösung der Fig. 312.

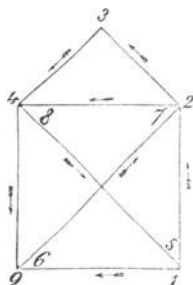


Fig. 406.

Von 1 nach 2  
3, 4, 5, 6, 7,  
8, 9,

[1115.] Auflösung der Fig. 313.



Fig. 407.

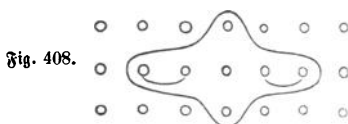


Fig. 408.

[1121.]

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| A | A |   |   |
| A | n | n | A |
| A | n | n | A |
| A | A |   |   |

Anna.

[1122.]



Fig. 409.

[1123.] (zu Fig. 318). Erster Schnitt: Von a nach b

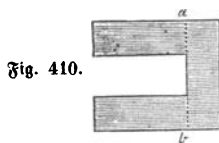


Fig. 410.

Zweiter Schnitt:

Das abgeschnittene Stück legt man an die beiden anderen, wie bei c, u. schneidet



Fig. 411.

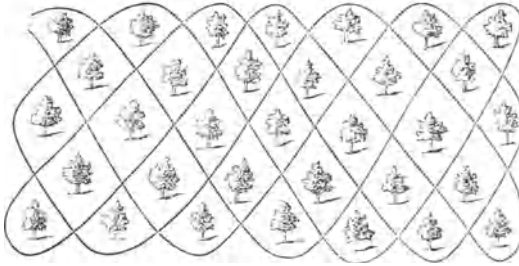


Fig. 412.

alle drei in der Mitte durch, wie bei d.



[1124.]



[1125.] Auflösung: Man lege Nr. 4 auf Nr. 1,  
 = 7 = = 3,  
 = 5 = = 9,  
 = 6 = = 2,  
 = 8 = = 10.

[1126—1137.]

**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 (Thee).   | 11. LMNT (Elemente). |
| 4. n t (Ente).  | 8. l b (Elbe). | 12. n d (Ende).      |

[1138—1157.]

**2. Silben- und Buchstabenversetzung.**

- |         |       |         |        |            |            |        |
|---------|-------|---------|--------|------------|------------|--------|
| Legen.  | Rebe. | Gitter. | Beine. | Münster.   | Egel.      | Neger. |
| Gräte.  | Sang. | Amme.   | Lese.  | Zahle mit. | Gut' End'. | Wien.  |
| Tragen. | Lied. | Seife.  | Koth.  | Frauen.    | Deinem.    |        |

[1173—1192.]

**4. Gegenfäße finden.**

- |                          |                     |                   |                      |
|--------------------------|---------------------|-------------------|----------------------|
| 1. Wachholder.           | 6. Zwei Abel.       | 12. Kunstausstel- | 17. We—fer.          |
| 2. Dante (Dann<br>Thee). | 7. Her—mann         | lung.             | (Weh, fer).          |
| 3. A, der! (Aber).       | 8. Sonnabend.       | 13. Zollverband.  | 18. Landsknecht.     |
| 4. Zwei Ja.              | 9. Am—eise.         | 14. Schlachtbank. | 19. D Veander!       |
| 5. Nachreiter.           | 10. Helle—Barden.   | 15. Kagenjammer.  | 20. Ne (h) me ste's! |
|                          | 11. Sonn', geh auf! | 16. Leid.         | Nemesis.             |

**Lautirübung.**

[1205.] D u. P. (Die Ruh u. der Pfau). [1206.] P. (P für sich.) RN (Bei RR).

[1207—1212.]

**Verwandlungen.**

- |                 |                   |                        |
|-----------------|-------------------|------------------------|
| 1. Rath — Koth. | 3. Tanne — Tonne. | 5. Achse — Däse.       |
| 2. Mast — Most. | 4. Rasen — Rösen. | 6. Hamburg. — Homburg. |

[1213—1232.]

## Lese- und Denkfübungen.

- |                            |                                          |                                 |
|----------------------------|------------------------------------------|---------------------------------|
| 1. Saphir (Sa vier).       | 9. Kameel (K am L).                      | 14. Nachkommen (Nach komm' N.). |
| 2. Reise kräht der Hahn.   | 10. Philomele (viel O mele).             | 15. Aufseher (Auf Se R.).       |
| 3. Kellstab.               | 11. Habenichts (H A B nichts).           | 16. Tante (T an T).             |
| 4. Paris (Paar i).         | 12. Parmesankäse (Paar Mes an Duai See). | 17. Wachtel.                    |
| 5. Forellen (Vor L N).     | 13. Vorsteher (Vor S T r.).              | 18. Kommandant.                 |
| 6. Paradies (Paar a dies). |                                          | 19. Sächsischer Unterthan.      |
| 7. Amerika.                |                                          | 20. Sand.                       |
| 8. Ephorie (E vor i).      |                                          |                                 |

## Bilderräthsel.

[1233—1236.] Pumpe. Krinolinen. Kammerdiener. Kummer.

[1237.] Einen treuen Führer achte (1 R, 3 R, 4 R, 8 G).

[1238.] Getheilte Schmerz ist halber Schmerz, getheilte Freude ist doppelte Freude.

[1239.] Einienſchiff (Einien ſchief).

[1240.] DuXnT

[1241—1243.] Lampenschirm. Elfenbein. Blumenkorb.

[1244—1246.] Frankfurt. Mannheim. Ohrring.

[1247. 1248.] Dampfschiffahrtsgesellschaft. — Das Mädchen ist gern Obst.

[1249. 1250.] Karlsbad ist ein großer Kurort. — Aſchaffenburg.

[1251.] Ein Schutzengel bewacht die guten Kinder.

[1252.] Albert und Wilhelm sind von ihren Kameraden beherbergt worden.

[1253.] Die Schweiz ist ein prachtvolles Land.

[1254.] Mein Bruder kaufte den zwei Schwestern bunte Bilderbücher.

[1255.] Lorberkranz.

[1256.] Liebet eure Eltern und seid gefällig gegen Bruder und Schwester.

[1257. 1258.] Die Bauernmädchen pflücken Erdbeeren und bringen sie in Körben nach der Stadt. — Mondfinsterniß.

[1259. 1260.] Bethosen (eigentl. Beethoven) gehörte zu den ausgezeichnetsten Musikern seiner Zeit. — Morgenstunde hat Gold im Munde.

[1261.] Sie brachte Blumen mit und Früchte, gereift auf einer andern Flur, in einem hellen Sonnenlichte, in einer glücklichen Natur.

[1262.] Herder brachte lange Zeit am Hofe der Herzogin Amalie in Weimar zu.

[1263—1265.] Urahne. Beamte. Bonaparte (Bohn' apart).

[1266.] Es ist nichts so fein gesponnen, es kommt endlich an die Sonnen.

## Fingersprache.

[1269.] Dulde und hoffe.



im Freien.



## Bewegungsspiele im Freien.

### Des Königs Töchterlein.

[1317]. **E**ine sehr hübsche Unter-

haltung im Freien ist das Spiel „des Königs Töchterlein“. Ein Mädchen kniet nieder, während die Anderen mit beiden Händen das Oberkleid der Knieenden in die Höhe halten und einen Kreis um dieselbe bilden. Nur Eine geht herum und singt:

„Des Königs, Königs Töchterlein,  
Es sitzt in einem Thurm;  
Der Thurm, der Thurm ist gar zu hoch,  
Will einen Stein abhau'n!“

Bei den letzten Worten schlägt sie sanft auf die Hand einer im Kreise Stehenden, und die Geschlagene muß diese Hand hinter den Rücken halten oder sinken lassen, darf also nur noch eine Hand am Rocke des Königstöchterleins haben. Nun wird das Liedchen und das Steinabschlagen so lange wiederholt, bis alle Hände frei sind; zuletzt wirft man der Knieenden den Rock über den Kopf. Das Prinzesschen weiß sich jedoch von der Umhüllung zu befreien, springt empor und läuft den Uebelthäterinnen nach, bis es Eine fängt, die dann die Rolle der Königstochter übernehmen muß.

### Der Wiefelsfang.

[1318.] Die ganze Gesellschaft — eine Einzige ausgenommen — bildet einen Kreis; die Außenstehende nimmt ein Taschentuch in die Hand und geht ein paar

Mal um den Kreis herum. Jetzt läßt sie das Tuch fallen und zwar vor die Füße einer Mitspielerin. Diese muß rasch fortspringen, um das „Wiesel,“ nämlich Diejenige, welche das Tuch vor sich 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 Wieselchen!“ Wenn das Spiel gut gespielt wird, ist es sehr belebt und lustig. Alle Mädchen passen auf, wo das Wiesel das Tuch wol fallen lasse, und während des Laufens sucht das Wieselchen 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.

### Preussisch Gexziren.

[1319.] 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 kommandirt, indem er irgend einen spaßhaften Befehl erteilt; z. B. er ruft: „Hustet!“ „Lacht!“ „Klopft Euch auf die

Backen!“ „Schlagt in die Hände!“ „Klingelt!“ u. s. w. Dieses muß Alles von der ganzen Compagnie wie auf einen Schlag gesehen.

Nach mehreren solchen Kommandos ruft der Hauptmann: „Kniet nieder!“ Jede läßt sich auf das linke Knie



Fig. 415. Gexziren.

nieder und der Hauptmann rückt Alle dicht an einander. Dann kommandirt er weiter: „Ladet!“ „Legt an!“, worauf Jede den rechten Arm ausstreckt, bis der Hauptmann kommandirt: „Feuer!“ Jetzt giebt der Korporal seiner Nachbarin einen plötzlichen Stoß, so daß die ganze Reihe über einander purzelt und ins Gras fällt.

### Guirlanden flechten.

[1320.] Dies 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 singen sie: „Laßt uns schöne Kränze flechten!“ — und hierauf: „Laßt den Kranz uns wieder lösen!“

### Drei Mann hoch.

[1321.] In 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 Zutrittstehende der Drei mit dem Taschentuche zu treffen; gewöhnlich aber merkt 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.

### Kessel bauen.

[1322.] So nennt man in manchen Gegenden ein sehr beliebtes, einfaches Spiel für kleinere Mädchen. Wir erwähnen dasselbe nur kurz, da es keiner künstlichen Regeln dazu be-

darf. Es besteht nämlich blos darin, daß die Spielerin sich mehrere Male rasch im Kreise 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, ist dann Siegerin.



Fig. 416. Kessel bauen.

Manchmal wird das Spiel von Vielen gespielt; wem es gelingt, den schönsten Kessel zu bauen, ist dann Siegerin.

### Kleider waschen.

[1323.] Auch dieses Spiel ist eine Art Tanz, wie das Guirlandenflechten. Es stellen sich nämlich zwei Mädchen einander gegenüber, indem Jede ihre rechte Hand in die linke der Andern legt. Dann schwingen sie ihre Arme, langsam und anmuthig, erst dreimal nach der rechten Seite und 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 thun, 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 im 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 andern 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 dreimal 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 allerliebft.

### Blindekuh

[1324.] ist ein so bekanntes Spiel, daß es nur einer kurzen Erwähnung bedarf.



Fig. 417. Blindekuh.

Einer aus der Gesellschaft werden die Augen verbunden und sie muß so die Anderen zu fangen suchen, die sie auf verschiedene Weise necken dürfen, sich aber immer hüten müssen, das Bereich der Blinden zu arglos zu betreten. Mitunter wird auch noch als Bedingung festgesetzt, daß die Blinden die Mitspielende, welche von ihr

gefangen wird, errathen muß; vermag sie es nicht, so muß sie dieselbe wieder frei geben. Auch dieses Spiel läßt sich ebenso gut im Freien wie im Zimmer spielen.

### Ich sehe! oder Verstecken und Finden.

[1325.] Obgleich dieses Spiel auch im Zimmer gespielt werden kann, ist es doch noch viel mehr ein Spiel für das Freie. Die ganze Gesellschaft versteckt sich, bis auf Eine, welcher die Augen verbunden wurden. Wenn Alle passende Schlupfwinkel gefunden haben, rufen sie: „Jetzt!“ worauf die Blinde das Tuch von den Augen entfernt und suchen geht. Sobald sie eine ihrer Gespielerinnen im Versteck bemerkt und erkennt, ruft sie dieselbe laut beim Namen; z. B.: „Ich sehe Jettchen!“ „Ich sehe Gretchen!“ Die Aufgefundene muß auffpringen 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 hineinkrieche, damit kein Unglück geschehe.

#### Der blinde Wegweiser.

[1326.] Wer den Wegweiser vorstellen soll, dem werden die Augen verbunden und er wird, mit einem langen Stöcke 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, Kläuspern, in die Hände Klatschen oder leicht mit dem Fuße Stampfen u. s. w. Der Wegweiser muß hierauf mit seinem Stöcke auf eine der Umhergehenden zeigen und sie nach dem Geräusche, das sie zu hören giebt, zu errathen suchen. Wer getroffen und errathen 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 Stöcke auf den Boden klopft.

Dann zeigt sie mit ihrem Stabe auf irgendeines der Mädchen, das ihn am andern Ende festhalten muß, während sie einen beliebigen Laut von sich giebt. So kann sie z. B. das Bellen eines Hundes, das Miauen einer Katze, die Töne eines Hornes u. s. w. hören lassen, und diese Laute müssen von der ihr gegenüber



Fig. 418. Der blinde Wegweiser.

Stehenden nachgeahmt werden. Kann der Wegweiser die Person an der Stimme errathen, so darf er seine Rolle aufgeben und die Betroffene muß sie übernehmen.

#### Deutsch und Französisch.

[1327.] Dieses Spiel ist eigentlich vorzugsweise eine Kräftanstrengung und es darf nur von solchen Mädchen gespielt werden, die sich vornehmen, nicht etwa wild dabei zu verfahren. Es giebt 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 Stöcke eine Linie auf den Boden gezeichnet, die Mitglieder jeder Partei fassen sich fest und suchen ihre Gegnerinnen über die Linie zu ziehen. Wem es gelingt, der siegt; die Anderen sind Gefangene. Diejenigen, welche sich in der Mitte die Hände reichen, müssen sich sehr fest halten; denn wenn sie einander plötzlich loslassen würden, könnte es einen heftigen Fall geben.





Fig. 419. Deutsch und Französisch.

### Fuchs und Küchlein.

[1328.] Eines der Mädchen muß den Fuchs vorstellen, indem es sich in die Mitte eines Kreises begiebt, der auf den Boden gezeichnet wird. Die Anderen bilden einen Zug. Die Älteste stellt sich an die Spitze, die Uebrigen halten sich an den Kleidern fest und gehen um den Fuchs herum; die Anführerin — als Henne — singt dabei:

„O der großen Angst und Noth!  
Ich seh' ein liebes Küchlein todt!“

Dann wiederholt die Zweite die nämlichen Worte und so fort, bis sie von Allen gefungen wurden. Jetzt geht die Gesellschaft auf den Fuchs zu und die Henne fragt: „Was thust du, alter Fuchs?“

Fuchs: „Ich mache Feuer.“

Henne: „Weshalb?“

Fuchs: „Um Wasser zu kochen.“

Henne: „Was willst du mit dem Wasser?“

Fuchs: „Ein Küchlein kochen.“

Henne: „Wo willst du es hertriegen?“

Fuchs: „Aus deiner Schar.“

Bei diesen letzten Worten sucht der Fuchs eines der Küchlein zu fangen die nach allen Richtungen fliehen. Gelingt es ihm, so muß das gefangene Küchlein den Fuchs vorstellen, während der frühere Fuchs die Rolle der Henne übernimmt.



Fig. 420. Das Tellerspiel.

#### Das Tellerspiel.

[1329.] Die Gesellschaft bildet einen Kreis, den Eine nach der Andern 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 Gegentheil aber gewinnt sie es. Oft gefällt es der Gesellschaft, ihre Namen zu vertauschen und jedesmal eine Andere heraus zu rufen; oft auch legen sich die Mädchen die Namen verschiedener Blumen bei. Dann gilt es, nicht nur geschickt, sondern auch aufmerksam zu sein!

#### Hier bad' ich und hier brau' ich.

[1330.] 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 Andern, thut dasselbe und sagt: „Hier brau' ich!“; dann zu noch Andern 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.

#### König und Königin.

[1331.] Die Gesellschaft stellt sich in zwei Reihen — eine der andern 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 u. s. w.; 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 u. s. w., und die Damen alle ungeraden, 1, 3, 5 u. s. w., 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, so hat sie gewonnen. — Hierauf ist an der Königin die Reihe, zuerst eine Zahl zu rufen, und nun muß der Herr die Dame im Laufe verfolgen.

### Die Schäferin und der Wolf.

[1332.] Die Gesellschaft — bis auf zwei Mitglieder — steht in einer Reihe und hält sich bei den Köcken fest, um die „Lämmer“ vorzustellen; Eine stellt sich an die



Fig. 421. Die Schäferin und der Wolf.

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: „Laß' 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 herzu, um ihn aufzuhalten; das Lamm flüchtet sich zur Schäferin; es entsteht ein kleiner Kampf und wer als Siegerin daraus hervorgeht, hat das Spiel gewonnen.

### Nadeleinfädeln.

[1333.] Bei dieser einfachen, aber hübschen Unterhaltung stellen sich die Mädchen in eine 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, so lange es den Spielerinnen gefällt.

### Schaukeln.

[1334.] Dieses Spiel kann gefährlich werden, wenn es 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.

### Die fliegende Feder.

[1335.] Aehnlich, wie das schon früher beschriebene Spiel mit der Watte — Wattleblasen — 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,



Fig. 422. Die fliegende Feder.

während sie sich Alle bemühen, durch unablässiges Blasen eine Flaumfeder in der Höhe zu halten. Wenn die Spielerinnen geschickt sind, können sie Viertelstunden lang tanzen, ohne daß die verhängnißvolle Feder niederfällt.

### Freund und Feind oder die Letzte gewinnt.

[1336.] 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 ungebundene Taschentücher, angestechte Laubzweige, Blumen u. dergl. gezeichnet sein müssen, bestimmen jede eine Stelle, die sie „Heimat“ nennen und die wenigstens dreißig Schritte von der andern 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.

### Der Erntekranz.

[1337.] Die Gesellschaft geht Paar und Paar in einem Kreise herum und jedes Mädchen hält eine Aehre in der Hand. Alle singen:

„Leer sind die Felder, bleicher wird  
Der Sommer Sonne 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 Aehre mit den Worten:

Ich winde einen Erntekranz,  
Gieb deine Aehre mir!

Alle geben sie, bis auf Eine, welche sie mit den Worten verweigert:

„Die Aehre hier ist schon versagt,  
Such' eine andre dir.“

Diese giebt nun die Aehre heimlich einer Andern, die sie sorgfältig verbergen muß. Während die Binderin den Kranz windet, tanzt der Kreis und singt:

„Bind' 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 e i n e Aehre fehlt mir noch,  
Dann ist mein Kränzchen ganz.  
O liebe Kinder, g e b t mir doch  
Die Aehr' zum Erntekranz!“

Der Kreis antwortet:

„Fehlt dir nur e i n e Aehre noch,  
Ist dann dein Kränzlein ganz?  
Nun wohl! Die Aehre suche doch  
Dir selbst zum Erntekranz!“

Die Binderin hält nun Derjenigen, bei welcher sie die Aehre vermuthet, den Kranz vor, indem sie singt:

„Dir seh' ich's an, du hast die Aehr',  
Die mir zum Kranz gebracht.“

Hat die Angeredete oder vielmehr Angefungene dieselbe aber nicht, so antwortet sie:

„Nein, Freundin, nein, du irrst sehr,  
Ich hab' die Aehre nicht.“

Dreimal wird ein solcher Irrthum verziehen; das vierte Mal jedoch zieht er Strafe nach sich. Erräth hingegen die Binderin, wer die Aehre hat, so erhält sie eine vorher bestimmte Belohnung und der Kreis singt:

„Wol gab's so schön und rund, wie der,  
Noch keinen Erntekranz.  
Nun tanzet lustig um ihn her  
Den muntern Erntetanz.“

Die Besitzerin der Aehre wird nun Binderin. Festzusetzen ist noch bei diesem Spiele, daß Diejenige, welche die Aehre heimlich empfangen hat, sie durchaus nicht weitergeben darf, sonst zahlt sie vierfache Strafe.

#### Die botanische Blindekuh.

[1338.] Ein Mädchen stellt sich mit verbundenen Augen in den Kreis; die Andern 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 aus einander. Jedes sucht eine Blume, ein Kraut oder einen Zweig, und dann vereinigen sich die Spielerinnen wieder zu einem Kreise. Jetzt geht die Blindekuh auf Jemanden zu und fragt:

„Was fandest du denn auf der Flur?  
Ich bitte, zeig' es mir!“

Diese giebt das Verlangte und sagt:

„Erräthst du fühlend (riechend, schmeckend), was es sei,  
Schenk' ich mein Plätzchen dir.“

Nun untersucht die Blindekuh durch das Gefühl, den Geruch, oder auch mit Vorsicht durch den Geschmack, was es für eine Pflanze sei. Trifft sie es auf zweimaliges Rathen, 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 errathene Gewächs mit einem andern vertauscht werden.

Giftpflanzen oder andere für Gefühl und Geruch sehr unangenehme Pflanzen werden natürlich vermieden.

**Haſch! Haſch!**

[1339.] 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:

**Haſch! Haſch!**



Fig. 423. Haſch! Haſch!

Bei dieſem Ruſe läuft das letzte Paar, Jede von ihrer Seite her, vor, und Beide ſuchen ſich vorn wieder zu vereinigen. Gelingt ihnen dieſes, 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 Häſcherin und mit der Uebrigbleibenden ſtellt ſich die Abgeſtoßte als erſtes Paar hin.

**Miau!**

[1340.] 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 gelaffen 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 Uebrigen wiederholen dieſe Aufforderung. Während man aber im Begriff ſteht, nach dem gegebenen Zeichen ſchnell zuzufahren, um den Miau zu erwiſchen, erſchallt von einer ganz andern 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.

### Der Gänsefieb.

[1341.] Eine der Mitspielenden stellt den Gänsefieb 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 Gänsefieb herum und singt:

„Wer die Gans gestohlen hat, der ist ein Dieb,  
Wer sie aber wiederbringt, den hab' ich lieb!“

Der Tanz dauert so lange fort, bis der Gänsefieb ein Zeichen giebt. Hierauf lassen sich Alle los und suchen sich zu paaren. Wer dabei leer ausgeht, muß beim folgenden Spiele der Gänsefieb sein.

### Alle meine Gänschen kommt nach Haus!

[1342.] Eine aus der Gesellschaft ist der Herr, eine Zweite — im Hinterhalte versteckt — der Dieb und die Uebrigen 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.

### Das Habicht- oder Taubenspiel.

[1343.] Eine aus der Gesellschaft stellt den Habicht vor und sitzt auf dem Neste; die Uebrigen 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 übernehmen.

### Katze und Maus.

[1344.] In diesem sehr beliebten Spiele haben zwei kleine Mädchen die Hauptrollen: eines stellt die Katze, das andere die Maus vor. Die übrige Gesellschaft schließt stehend einen Kreis, in dessen Mitte sich die Maus befindet, während die Katze außerhalb desselben gehalten wird. Die Letztere sucht nun hier und da einzudringen, aber die geschlossenen Paare hindern sie daran, indem sie die Hände nicht von einander lassen. Dringt die Katze 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 Katze eben so 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 die Katze in den Kreis oder aus dem Kreise kam, um die Maus zu haschen, muß nun, an der Stelle der Vorigen, Katze und Maus vorstellen. Es kann dieses Spiel auch unter Gesang und Tanz gespielt werden.

### Fuchs, zum Loche!

[1345.] Eine aus der Gesellschaft macht den Fuchs und hat durch einen Kreis auf dem Spielplatze ihr Fuchsloch bezeichnet; 15 oder 20 Schritt 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 u. s. w.; 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 Loche!“ gegen ihn und treiben ihn mit leichten Plumpsackschlägen in seine Wohnung. Jede muß dabei Acht haben, 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.

### Seht euch nicht um, der Fuchs geht herum!

[1346.] Eine möglichst zahlreiche Gesellschaft schließt einen Kreis, Jede die Hände auf den Rücken legend. Eine davon, die wir Amalie nennen wollen, geht mit einem zusammengedrehten 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.

### Das Topf schlagen.

[1347.] Man setze einen Topf umgestürzt auf die Erde. Wer ihn schlagen will, nißt von seinem Standpunkt aus die Schritte bis zum Topf. Dann verbindet man der Spielerin die Augen, giebt 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 Topfschlägerin richtig auf ihr Ziel lossteuert, und ein endloses Lachen ertönt, wenn sie zu zeitig losschlägt oder über den Topf hinausläuft. Geht die Topfschlägerin von der Richtung ab, so nimmt das heimliche Gekicher 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.

### **Nette sich, wer kann!**

[1348.] Die Gesellschaft steht in einer Reihe. Diejenige, welche das Spiel kennt und einen passenden Redefatz zu erfinden 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“ u. s. w.

Erzählerin: „Wir stiegen ein und fuhren herum.“

Alle: „Wir stiegen ein“ u. s. w.

Erzählerin: „Plötzlich brach ein Gewitter aus, der Kahn schwankte und Alles schrie: Nette sich, wer kann!“ —

Bei diesen Worten eilen Alle nach einem etwa 20 Schritt entfernt ausgesteckten Ziele, einem Baume, einer Mauer u. s. w., 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.

### **Der blinde Marsch.**

[1349.] 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 6 bis 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 bis 50 Schritte von dem Kreise entfernt und im Halbkreise paarweise mit kleinen Zwischenräumen aufgestellt. Zur Verschönerung dieses Spieles muß ein Marsch gesungen werden, nach welchem die geblendeten Paare auf den Baum zugehen. Nur Wenige erreichen das Ziel, da sie meist weit

davon abkommen. Wird ein Paar uneinig über den Weg, den sie einschlagen wollen, so können sie 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 dann still und nehmen ihre Binden ab. Da fehlt's dann nicht an Lacherinnen, denn die Paare stehen meist in allen Himmelsgegenden, nur gewöhnlich nicht am Baume. Das Spiel beginnt nun von Neuem, indem die andere Partei ihren blinden Marsch antritt.

#### Der Leinwandhändler.

[1350.] Ein altes, einfaches, aber beliebtes Kinderspiel. Eine aus der Gesellschaft macht den Herrn, eine Zweite ist der Hahn, welcher seine Waare bewacht, eine Dritte der Dieb. Alle Anderen stellen die Waare des Herrn vor. Dieser stellt sie ordnungsmäßig in einer Reihe auf, die Arme ausgebreitet, so daß die Hand einer jeden Mitspielenden immer die ihrer Nachbarin anfaßt; ein paar Schritte von der Waare stellt der Herr den Hahn hin und befiehlt ihm mit komischer Ernsthaftigkeit, auf die Waare Acht zu geben und zu krähen, wenn ein Dieb komme. Nun mißt der Erstere mit einem Stock die vorrätige Waare 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 Waare 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 gebe, und mißt seine Waare. Es fehlen ihm ein paar Ellen; er macht dem Hahn Vorwürfe, droht ihm, befiehlt ihm, jetzt besser aufzupassen, und geht wieder; nun wiederholt sich dieselbe Scene; 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 Andern, am Rocke, so daß sie eine lange Kette bilden. Der Dieb an der Spitze führt den Zug vor den Herrn, giebt sich für einen Wandhändler aus, preist seine Waare an, welche er hinter sich führt, und fordert den Herrn auf, sie ihm abzukaufen. Dieser steht sich dieselbe an, erkennt sein gestohlenes Gut, der Hahn kräht und Beide erheben die Plumpsäcke, um den Dieb fortzuprügeln. Hiermit ist das Spiel zu Ende.

#### Noth oder Grün.

[1351.] Die spielenden Mädchen theilen sich in zwei Gruppen, von welchen die eine Noth, die andere Grün als Lösungswort wählt. Beide Parteien stellen sich so auf, daß sie sich gegenseitig den Rücken zuehren. In der Mitte zwischen ihnen befindet sich eine Spielerin, die eine zweifarbige Scheibe in die Höhe wirft und dabei „Noth!“ oder „Grün!“ ausruft, je nachdem diese auf die rothe oder grüne Seite gefallen ist. — Im Nothfall darf auch ein Gelbstück 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 thut, wird fortgejagt. — Ist die Scheibe niedergefallen und z. B. „Noth!“ genannt worden,

so setzen sich beide feindliche Reihen plötzlich in Bewegung. Grün begiebt sich auf die Flucht und Roth sucht die Fliehenden zu erfassen. Die Gefangenen müssen ihren Abschied nehmen. — Jede Farbe hat Freiplätze, die aber immer 20 Schritte vor der feindlichen Fronte liegen, so daß die Verfolgten ihre Jäger umgehen müssen, um zum Asyl zu gelangen. Erst wenn „Grün“ ganz eingefangen ist, hat „Roth“ gewonnen.



Fig. 424. Kaze und Maus.

#### Kaze und Maus.

[1352] Es ist folgendes „Kaze- und Mausspiel“ wenigstens eben so 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 Bindfäden, wovon der eine zwei bis drei, der andere zwischen vier und fünf Meter 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 erfassen, d. h. mit dem Plumpsack zu treffen. Natürlich wird der Kreislauf immer schneller, je mehr Verfolgerin und Verfolgte in Hitze gerathen. — Sind die Spielerinnen ermüdet, so wird der von den Zuschauerinnen als Flinkste Erklärten irgend ein Preis zuertheilt.

#### Habicht, Henne und Küchlein.

[1353.] 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 andern, flüchtet sich hinter sie, denn siehe! dort lauert ein bösblickender Habicht, — von einer der Spielerinnen dargestellt. Der Raubvogel sucht ein unschuldiges Küchlein zu erfassen, doch vergebens, denn die treue Glückshenne breitet die Flügel abwehrend gegen den Feind, weiß seinen Wendungen

geschickt auszuweichen und seine geheimsten Absichten nicht nur zu errathen, sondern auch stets zu vereiteln. Die Mädchen haben weiter nichts zu thun, als sich hinter der Mutter festzuhalten, eines am Kocke des andern, 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.

### Die Post

[1354.] Ist eine Variation von „Schneider, leih' mir deine Schere!“ oder „Mietzchen, Mietzchen 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.

### Die blinde Schneiderin.

[1355.] Es werden verschiedene hübsche Gegenstände, Blumen, kleine Halstücher oder Handschuhe u. s. w., mittels langer Zwirnsfäden an eine starke Kordel befestigt, welche zwischen zwei Bäumen aufgespannt ist. Dann läßt sich ein Mädchen nach dem andern 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 Abgeschnittene behalten; dem Mädchen aber, welchem es mißglückt, oder das gar über die Schnur hinausläuft, werden die Augen geöffnet und es geht — leer aus.

### Der Bettelmann.

[1356.] 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 Kattunsäckchen zur Deffnung 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 öftersten trifft, erhält sämmtliche milde Gaben.

### Der böse Strohmann.

[1357.] Ein Strohmann, vollständig bekleidet, nimmt hierbei die Rolle des Bettlers ein. Er wird dermaßen an einen Baum befestigt, daß er etwa 15 cm. über dem Erdboden schwebt, und muß den einen Arm in die Seite gestemmt, den andern lose herabhängen haben. — Nachdem die Mädchen sich die Augen verbunden und Jede sich mit einem Stäbchen versehen, beginnt das Spiel. Es gilt jetzt nämlich, mit dem Stäbchen blind durch die Deffnung zu stechen, welche der in die Seite gestemmte Arm bildet. Wer das Loch gleich trifft, kann auf eine Belohnung Anspruch machen. Desteßers mag es jedoch vorkommen, daß die Mädchen fehl stechen, und Manche erhält vielleicht einen gelinden Klapps durch den lose

herabhängenden Arm, als Strafe für ihr Ungeschick. — Geht Eine an ihrem Ziele, dem bösen Strohmann, vorüber, so werden ihr die Augen geöffnet und sie darf gar nicht stehen.

### Das Steckenpiel

[1358.] 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 Bohnenstrecken, gruppirt 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 andern Spiele schreiten wollt.

### „Böckchen, Böckchen, schiele nicht!“

[1359.] Ein Kind ist das Böckchen, ein anderes der Aufseher, die Uebrigen bleiben einstweilen in einer gewissen Entfernung stehen. — Der Aufseher begiebt sich vor das Böckchen, sieht es unverwandt an und ruft dabei; „Böckchen, Böckchen, schiele nicht!“ während die anderen Mädchen, eines nach dem andern, 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.

### Das Dromedar.

[1360.] Gewiß habt ihr auf Jahrmärkten oder bei sonstigen Gelegenheiten schon manchmal ein Kameel, auch wol 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 Naturgeschichtsstunde her, genau sagen, woher das Dromedar stammt, wozu es dem Reisenden vorzüglich dient u. s. w. Ein solch merkwürdiges Thier sollt ihr nun vorstellen. Hört, wie ihr dies anfangt!

Die nicht mehr kleinen Mädchen stellen sich dicht hinter einander, 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 Thieres. Auf die Schultern der in der Mitte Stehenden setzen sich ein paar kleine, als Höcker und — wenn man es recht possirlich machen will, darf auch ein Affchen, in drolligem Anzuge, auf dem Rücken des Dromedars figuriren. — Ein Ausrufer führt den Zug an den Zuschauern vorbei und giebt zugleich eine witzige Beschreibung seines Schützlings zum Besten. — Dieses Spiel kann die höchste Heiterkeit erregen.

## [1361—1375.] 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,  
's ist nicht weit von Engelland;  
Engelland ist zugeschlossen,  
's Schlüsselchen ist abgebrochen.  
Bauer, bind' dein Hündlein an,  
Daß es mich nicht beißen kann;  
Beißt es mich, so straf' ich dich,  
Hundert Thaler kost' es dich.

3.  
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,  
Meine Mutter kocht Rüben,  
Meine Mutter kocht Speck,  
Ich oder du bleibst weg.

4.  
Ene, dene Dintensaß,  
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.

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 über Danzig.  
Danzig fängt an zu brennen,  
Die Franzosen kriegen das Kennen.

5.  
Eins, zwei, drei!  
In der Dechanei  
Steht ein Teller auf dem Tisch,  
Kommt die Kat' und frißt die Fisch';

6.  
Kommt der Jäger mit der Gabel,  
Schlägt die Katze auf den Schnabel.  
Schreit' die Kat': „Miau, Miau!  
Will's mein Lebtag nimmer thau'!“

7.  
Eins, zwei, drei,  
Rische, rasche, rei,  
Rische, rasche,  
Plaudertasche,  
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!

## 11.

A, B, C, die Kat' 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 Kat' lief in den Schnee.

## 12.

Es tanzt ein Bi= ba= bußemann  
 In unserm Haus herum didum.  
 Er rüttelt sich, er schüttelt sich,  
 Er wirft sein Säckchen hinter sich,  
 Es tanzt ein Bi= ba= bußemann  
 In unserm Haus herum didum.

## 13.

Peter, Peter, Igenstrid.  
 Sieben Katzen schlugen sich  
 In der dunkeln Kammer  
 Mit 'nem blanken Hammer.  
 Eine kriegt 'nen harten Schlag,  
 Daß sie hinter der Thüre lag,  
 Piff, pass, piff, pass,  
 Piff, pass — ab.

## 14.

A, B, C, Kopf in die Höh'!  
 D, E, F, wart', ich treff'!  
 G, H, I, das macht Müß'!  
 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!

## 15.

Peterfilie, Suppentraut,  
 Wächst in unserm Garten,  
 Tante Aennchen ist die Braut,  
 Soll nicht lange warten.  
 Rother Wein und weißer Wein,  
 Morgen soll die Hochzeit sein.



[1376—1383.] **Acht Spielliedchen zum Ringeltanze.**

- |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>2. Sitzt 'ne Frau im Ringelein<br/>Mit sieben kleinen Kinderlein.<br/>Was essen's gerne? Was trinken's gerne?<br/>Fischlein.      Rothen Wein.<br/>Sitzt nieder!</p> | <p>3. Ringel, Ringel, Rosenkranz,<br/>Schließet euch zum Jungferntanz,<br/>Setzt ein Töpfchen Wasser bei,<br/>Morgen wollen wir waschen<br/>Große Wäsche, kleine Wäsche,<br/>Allerhand sehr feine Wäsche,<br/>Kikeriki!</p> |
| <p>1. Ringel, Ringel, Reihe,<br/>Sind der Kinder dreie,<br/>Sitzen unter'm Hollerbusch,<br/>Machen Alle Husch! husch! husch!</p>                                        | <p>4. Lange, lange Reige,<br/>Zwanzig ist 'ne Steige,<br/>Dreißig ist ein Rosenkranz,<br/>Vierzig ist ein Jungferntanz;<br/>Jungfer muß sich neigen.</p>                                                                    |

Die Kinder stehen im Kreise, bewegen sich beim Gesang und lassen sich bei dem Wort „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 Keim's von Allen steht sich um,  
Und nur Luisechen dreht sich 'rum.

**Anderes Lied beim Ringeltanz.**

- |                                                                                                     |                                                                                                                                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>6. Ringel, Ringel, Rosenkranz,<br/>Wir treten auf die Kette,<br/>Daß die Kette klingen soll,</p> | <p>Klar, klar wie ein Haar,<br/>Hat gesponnen sieben Jahr,<br/>Sieben Jahr sind um und um,<br/>Jungfer Anna dreht sich um!</p> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Oder:

- |                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                         |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>7. Ringel, Ringel, Rosenkranz,<br/>Wir treten in die Kette,<br/>Daß die Kette klingen soll.<br/>Klar, klar, wie ein Haar,<br/>Sind wir gleich erst sieben Jahr,<br/>Erst sieben Jahr.</p> | <p>8. Ringel, Ringel, Rosenkranz,<br/>Nun dreh'n wir uns im lust'gen Tanz<br/>Anna hat sich umgekehrt,<br/>Hättst du dich nicht umgekehrt,<br/>Wäre dir ein Kranz beschert,<br/>Ein Kranz beschert.</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Dieser Ringeltanz wird so lange fortgeführt, bis Alle sich herumgedreht haben, d. h. mit dem Gesichte nach außen stehen.

## Spielliedchen mit Pantomimen.

[1384.]

Wollt ihr wissen, wie der Bauer,  
 Wollt ihr wissen, wie der Bauer  
 Seinen Hafer ausfät?  
 Seht, so fät der Bauer,  
 Seht, so fät 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 ausfiebt?  
 ∴: Seht, so fiebt der Bauer ∴:  
 Seinen Hafer flink aus!

Dieses hübsche Liedchen wird mit den dazu gehörigen Pantomimen gesungen.

## Liedchen beim Händelegen. (Für kleinere Mädchen.)

[1385.] Alle Kinder legen die linke Hand auf den Tisch und machen, mit dem Zeigefinger der rechten Hand und darüber nach der Länge und Quere hinfahrend, ein Kreuz, das sie beim Durchkreuzungspunkte mit der Spitze des Zeigefingers gleichsam zu durchbohren versuchen, und thun, als wollten sie einen Nagel einschlagen, wobei die geballte Hand den Hammer bilden muß. Dann kreuzen sie beide flache Hände zu einer Scheibe und singen dabei folgendes Liedchen:

Das Hölzchen leg' ich längenweis,  
 Das Stäbchen darauf kreuzweis;  
 In beide bohr' ich ein Loch hinein  
 Und schlag' einen hölzern' Nagel drein;  
 Die Patschhand ist's Bretchen drauf:  
 Die Scheib' ist fertig zum Verkauf. —

Wie theuer?  
 Drei Dreier! —  
 Warum drei Dreier?  
 's ist gar zu theuer! — —

Einen Dreier kosten die Hölzchen gerad',  
 Einen Dreier kostet das Bretchen glatt,  
 Einen Dreier beträgt das Arbeitslohn,  
 Wer das nicht zahlt, der geh' davon!

## Andere Spielliedchen.

[1386.]

Scherbe, tanz' auf diesem Plan,  
 Auf der spiegelglatten Bahn,  
 Oft und immer öfter;  
 Hopp, hopp, hopp, immer hopp, hoppfafa,  
 Oft und immer öfter!

Mache Ringe groß und klein!  
 Durch die Zahl der Ringelein  
 Wird das Spiel gewonnen;  
 Hopp, hopp, hopp, immer hopp, hoppfafa,  
 Wird das Spiel gewonnen!

Wie die Schwalbe leis und leicht  
 Nur die Wasserflut bestreicht,  
 Mach's auch du, mein Scherbchen!  
 Hopp, hopp, hopp, immer hopp, hoppfafa,  
 Mach's auch du, mein Scherbchen!

Scherbe, tanz' auf diesem Plan,  
 Auf der spiegelglatten Bahn  
 Oft und immer öfter;  
 Hopp, hopp, hopp, immer hopp, hoppfafa,  
 Oft und immer öfter!

Es ist dies das bekannte Tellerpiel, bei welchem ein zinnerner Teller mit der Hand in der Mitte des Fußbodens herumgedreht wird.

[1387.]

Hans Philippchen, geig' einmal,  
 Kindchen will 'mal tanzen;  
 Hat ein buntes Köbchen an,  
 Rings herum mit Franzen.

Die Kinder geigen dabei mit einem Arme auf dem andern und tanzen im Kreise.





## Ballspiele.

[1388—1395.] Acht Ballliedchen.

1. **D**as Bällchen werf' ich an die Wand,  
Es springt zurück in meine Hand!
2. Bällchen, Bällchen, springe  
In die Luft hinein,  
Wenn ich's Liebchen 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!

Hopsa, Ball!  
Fall' nicht, Ball!

Hopsa, 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.

8. Hoch im Bogen  
 Komm' geflogen,  
 Lieber Ball;  
 Immer weiter,

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 ein Meister bin.

Immer breiter  
 Sei dies Mal;  
 Näher wieder,  
 Auf und nieder,  
 Flieg', o Ball!

### Der Fangball.

[1396.] Dieses einfache, gesunde und in hohem Grade beliebte Spiel kann jedes



Fig. 427. Der Fangball.

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 mit einander, so könnt ihr die Spiel-

regeln nach Belieben auch selbst aufstellen. Hier ein Beispiel:

|                                                   |                                            |
|---------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| 3mal links aufwerfen u. mit beiden Händen fangen, | 3mal rechts aufwerfen u. rechts auffangen, |
| 3 " rechts " " links auffangen, "                 | 3 " links " " rechts "                     |
| 3 " links " " links auffangen, "                  | 3 " rechts " " links "                     |

Wer diese achtzehn Würfe hinter einander 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 elastischen Ball vom Ellenbogen 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.

### Der Ball im Bogen.

[1397.] Hierher gehört das Liedchen: „Hoch im Bogen komm' geflogen“ u. s. w. (Seite 264.) Beim Singen stellt ihr euch in zwei Reihen auf etwa 6 bis 8 Schritte Abstand einander gegenüber, Alle mit Bällen versehen, um schön im Bogen die Bälle einander zuzuwerfen. Zu den ersten drei Zeilen müßt ihr eben so viele Würfe thun; 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 Abtheilungen im Takte auf ihren ersten Standpunkt zurück. Dieses Spiel, unter Anleitung eines älteren Mädchens gespielt, nimmt sich sehr anmuthig aus.

### Der Stehball.

[1398.] An diesem lustigen Spiele können sich 8 bis 20 Mädchen betheiligen. Sie stehen Alle im Kreise um eine Mitspielerin, welche den Ball in der Hand hält und mit „Achtung!“ die Aufmerksamkeit der Spielschar in Anspruch nimmt. Aller Blicke sind nur auf die Werferin gerichtet, welche ihren Ball zu einer beträchtlichen Höhe emporzuschleudern muß. Sobald dies geschehen ist, zerstiebt 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 den Werfenden den Rücken zuzehren, um nicht vom Balle ins Gesicht getroffen zu werden.

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 that oder selbst getroffen wurde, bekommt ein Steinchen in ihr Loch geworfen. Traf die Werferin nicht, so kehren Alle zum Kreis 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 u. s. w.

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 6 oder 8 Steinchen in seinem Loche hat, muß sich etwa 10 Schritte von den Anderen aufstellen und ihnen als Wurfscheibe dienen, indem Jede ihren Ball nach ihr abschleudert.



Fig. 428. Der Stehball.

**Der Wanderball.**

[1399.] Lied: „Bällchen, Bällchen, du mußt wandern“ u. s. w. (s. Seite 156, wo es heißt: „Thaler, Thaler, du mußt wandern“ zc.). Hier stehen die Mädchen im Kreise auf etwa 6 bis 8 Schritte Abstand und sind in Nr. 1. und Nr. 2. abgetheilt. Nur die Nr. 1 haben beim Anfang Bälle in der Hand, die sie beim Singen ihrer Nachbarin zur Rechten zuwerfen, so daß nun alle Nrn. 2 die Bälle auffangen. Sogleich wenden sich die Nrn. 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 links hin wandern. Auch hierbei müßt ihr euch eines schönen Bogenwurfes und sicheren Auffangens befleißigen.

**Der Kreisball.**

[1400.] 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 andern 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 Andern 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 begiebt. 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 herfliehen 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 theilen.

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 Uebrigen eben so schnell die Flucht ergreifen, um sich aus der Nähe Derjenigen zu entfernen, die den Ball auffing. Auch hier müssen Alle mit der Flucht innehalten, wenn die Ballfängerin: „Steht Alle!“ ruft. Keine darf sich dann von dem Platze rühren, auf dem sie gerade war, und wenn sie in der Hast einige Schritte darüber hinauslief, 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 Getroffene 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 begiebt 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, um damit ihre Gegnerin zu treffen, die deshalb auf der Hut sein muß und sich nach dem Werfen eiligst von dem Kreise entfernt; denn wenn sie getroffen würde, wäre das Spiel für sie verloren. Die Getroffene muß dann allein oder mit den von ihr bereits matt Gemachten in den Kreis eintreten, während die Uebrigen ihre alte Stellung aus der Kreisgrenze wieder einnehmen und das Spiel fortsetzen. 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.

### Das Ballonspiel oder der Grenzball.

[1401.] Hierzu nimmt man einen leichten, nicht zu kleinen, hohlen Ball aus Kautschuk oder Leder. Das Spiel findet auf einem freien Platze statt.

Die Mädchen theilen sich in zwei gleiche Spielscharen, die sich auf ihren Spielmalen aufstellen. Jede Gesellschaft hat nämlich ein Mal, auf welchem sie beim Beginne des Spieles sich aufstellt und das vom feindlichen Male etwa 20 Schritte entfernt sein muß. Hinter jeder Partei, etwa 12 Schritte hinter dem Aufstellungsmale, befindet sich ein zweites Mal, das Grenzmal, welches behütet werden muß, damit die Gegenpartei den Ball nicht über dasselbe her austreibe. 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 herlaufen, 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 aber einer Gesellschaft dennoch nach mannichfadem Hin- und Herwerfen, den Ball über das Grenzmal der Gegenschar zu treiben, so hat sie das Spiel gewonnen.

#### Das Federballspiel.

[1402.] Dieses hübsche Spielzeug ist in jeder Spielwaarenhandlung zu mäßigem Preise zu haben. Schon ein kleines Mädchen kann sich angenehm damit unterhalten, indem es den Federball fortwährend in Bewegung erhält, ihn immer im Bogen hoch aufschlägt und das Niederfallen durch gewandtes Schlagen zu verhindern sucht. Zwei Ballschlägerinnen treiben sich gegenseitig ihre Bälle zu.



Fig. 429. Der Federball.

Beim Ballschlagen in Gesellschaft müssen sich Alle im weiten Kreise aufstellen. Die Bälle werden links oder rechts im Kreise von Einer zur Andern getrieben, oder es wird ein Kreuzfeuer eröffnet mit Hinüber- und Herüberschlagen. Die Hauptgeschicklichkeit besteht darin, den Ball richtig aufzu-

fangen und zugleich wieder weiter zu schlagen. Durch wessen Schuld der Ball zu Boden fällt, dem wird dafür Eins angerechnet. Wer dreißig Punkte hat, muß austreten. — Möge sich dieses gesunde Spiel unter der lieben, fröhlichen Mädchenwelt fort und fort erhalten!

#### Das Ballkorbspiel.

[1403.] Ein nützlich und unterhaltendes Ballspiel sei den jungen Spielerinnen unter obigem Namen empfohlen. Die dazu nöthige Vorrichtung wird auch auf unserem Anfangsbilde S. 263 vorgeführt. Sie ist freilich etwas theuer und wird deshalb leichter von Schulen mit reichbegabten Schulkassen, als von einzelnen

Familien angeschafft werden können, denn eine solche Ballkorbeinrichtung wird unter einem Louisd'or nicht gut herzustellen sein.

Was das Spiel selbst anlangt, so kommt es dabei darauf an, den Ball, dessen Schwere im Verhältniß zu der Schwere des Korbes stehen muß, von oben so in den Korb zu werfen, daß sich der belastete Korb der geschickten 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 drei Mal nach dem Ballkorbe, wobei der gegenüberstehenden Mitspielerin die Aufgabe zufällt, den etwa fehlschießenden Ball aufzufangen und ihrem Gegenüber wieder zuzuworfen.

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 drei Mal 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 thun.

Es kann ausgemacht werden, daß jedes Paar sechs bis acht Mal 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 Zweck 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 u. s. w.

#### Stabkugelspiel (Bilboquet).

[1404.] 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 Augenblick vermuthen 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 aufgepießt werden kann.

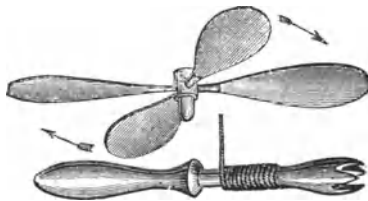
### Das Rollrädchen.

[1405.] Es ist dies ein Spielzeug, welches zur Unterhaltung des einzelnen Kindes geeignet ist. Die Spielwaarenhändler haben das Rollrädchen für wenig Geld zu verkaufen und nennen es wol Schuhschuh, wegen des summenden, schnurrenden Geräusches, das es hervorbringt. Es besteht aus einem hölzernen Rädchen von etwa 7 Centimeter Durchmesser und 1 Centimeter 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 Centimeter Durchmesser noch verbunden bleiben. An dieser Achse ist ein Faden von ungefähr 1 Meter 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 geräth und von der Schnur abrollt. Durch etwas Übung kommt die Spielerin bald dahin, daß sie, sobald das Rädchen abgelassen ist, den Faden nachläßt und das Rädchen veranlaßt, den Faden nach der entgegengesetzten Seite wieder aufzuwickeln. Dieses abwechselnde Auf- und Abwickeln kann nach Belieben oft wiederholt werden und erzeugt das erwähnte schnurrende Geräusch.

### Der fliegende Schmetterling (Flieger).

[1406.] Dieses allerliebste Spielzeug, das sich vorzüglich zur Belustigung im Zimmer eignet, besteht aus vier bunten, etwas schräg gestellten Flügeln, die an einem Kernstück befestigt sind und einer kleinen Windmühle ähneln. Das Kernstück wird mittels einiger Einschnitte auf einen Bolzen gesetzt, der eben so viele Zacken an seiner Spitze besitzt, als das Kernstück Einschnitte hat. Der Bolzen ist in einem hölzernen Handgriffe leicht drehbar. Man wickelt eine Schnur in ähnlicher Weise um ihn, wie bei einem Brummkreisel, und zieht dann den Faden rasch los. Hierdurch werden Bolzen und Flügel schnell umgedreht. Das Kernstück mit den Flügeln hebt sich schwirrend und summend von dem Bolzen los und steigt bis zur Zimmerdecke empor. An dieser beschreibt es so lange Kreise, wie seine Schwungkraft anhält, dann sinkt es wieder zu Boden herab.

Die Japaner, die nie ohne Fächer sind, verfertigen sich auch aus gefaltetem leichten Seidenpapier einen Schmetterling und verstehen es, durch Fächeln mit dem Fächer das kleine, leichte Wesen in der Luft tanzen, hin und her schweben, hinaufsteigen und sinken zu lassen, ganz wie es ihnen beliebt.





## Die kleine Gärtnerin.

**E**s giebt wol in der ganzen Welt kaum ein anderes Vergnügen, das Gesundheit, Belehrung und Erholung in demselben Grade gleichzeitig gewährte, wie die Gärt-

nerci. 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 eine nie verstehende Quelle der Freude. Selbst das rege Leben der kleinen Thierwelt, welches sich an die Pfleglinge 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 aufzutauhen; dort schneidet eine Rosenbiene aus den Blättern kreisrunde Stücke zu Vorräthen für ihr Nestchen; eine Blattwespenraupe legt sich eine Blattrolle zum Versteck und Schlafkammerchen an, goldgrüne Käferchen marschiren 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.

[1407.] 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 eigenen Verfügung überlasse. Es giebt auch unter den Mädchen

Manche, von denen man sagen möchte, daß sie geborene Gärtnerinnen sind, sowie Andere vorzüglich Liebhaberei für feine weibliche Arbeiten, zum Zeichnen, Musizieren, Andere für die Küche u. s. w. an den Tag legen. Du wirst natürlich nicht ein Hauptbeet im Garten beanspruchen wollen, sondern dankbar dafür sein, wenn du ein Winkelfchen 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 saubern, niedlichen Aussehen desselben errathe, daß es dein Beet sei.

Die meisten kleinen Gärtnerinnen werden sich vorzugsweise für Pflege der Blumen zunächst interessieren und wissen wollen, wie sie ihren Park am zweckmäßigsten hierzu einrichten können. Für sie wollen wir vorerst einige Winke geben.

[1408.] An Handwerkszeug ist nicht viel erforderlich: ein Spaten von mittlerer Größe zum Umgraben, vielleicht noch ein kleinerer, zum Umpflanzen dienlich; dazu gehört noch eine kleine, aber festgearbeitete Harke und eine Hacke.

[1409.] Der Boden deines Gärtchens wird vom Gärtner gewiß bereits früher umgehackt und gedüngt worden sein, so daß du nicht nöthig hast, diese Arbeiten mit ihm vorzunehmen. Das Umgraben wird dir dagegen Vergnügen machen. Du steichst 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 gekehrt 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 vertheilt und der Rand mit dem Spaten glatt gestochen, sowie an den Seiten festgeschlagen.

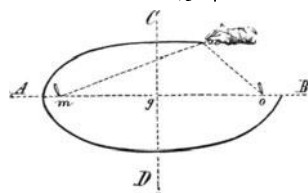


Fig. 432. Ein ovales Beet zu machen.

[1410.] 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 aber 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 andere Ende da einen zweiten Pflock, wo der Rand des Beetes hinkommt; hierauf ristest du mit dem äußeren Stabe ringsum in den lockeren Boden der Kreislinie. 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 lässest 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 setzest, je nachdem du den Faden länger und dadurch lockerer machst, je nachdem wird auch das Langrund schmal erscheinen oder sich mehr der Kreisform nähern.

[1411.] Man kann den Blumenbeeten zwar noch vielerlei verschiedene andere Formen geben, wie z. B. Fig. 433 und 434 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 Blumenbeeten mit ungenauen, vertretenen Umgrenzungen.

[1412.] Durch eine besondere Einfassung sucht man die Beetränder möglichst scharf zu erhalten und das Abwaschen durch den Regen zu verhüten. Große Gemüsebeete werden

wol mit Erdbeeren und kleinen Büschelbohnen oder mit niederen Gewürzkräutern eingefast, wie: Salbei, Lavendel, Thymian, Bohnenkraut und dergleichen; Blumenbeeten bedürfen einer schärferen Einfassung. Sehr schön nehmen sich die aus Thon gebrannten Blätter aus, die man heutzutage mitunter angewendet findet, ebenso die irdenen Nachahmungen rother Korallen; beide sind aber theuer. Wohlfeiler sind schon gleichmäßig behauene Schieferstücke. Dachziegel findet man zwar

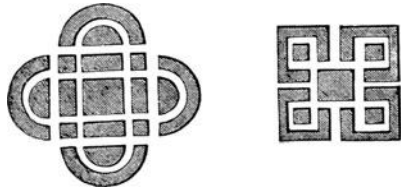


Fig. 433 und 434.

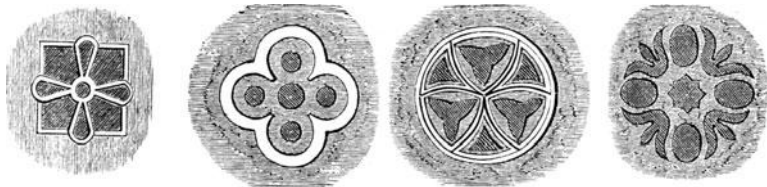


Fig. 435—438. Formen von Blumenbeeten.

auch mitunter dazu angewendet, sie werden aber durch die Bodenfeuchtigkeit bald mürbe und brechen dann ab. Kinder können bequem eine hübsche Einfassung um ihre Beeten machen, wenn sie Weidenruthen mit beiden Enden in die Erde stecken oder miteinander verschlingen, wie die nebenstehenden Figuren 440 und 441 zeigen; Einfassungen aus starkem Draht, der mit Delfarbe angestrichen ist, sind auch etwas theuer, werden aber gegenwärtig in hübschen Mustern angewendet. 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, ausgebessert werden. Tausendschönchen, stengelloser Enzian, Dickblattarten und mehrere andere Gewächse werden auch zum

Einfassen gebraucht, heutigen Tages 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 Einfasse von weißen, gleich großen Kieselsteinen, von hübschen Tuffsteinstücken und selbst von Schneckenhäusern herstellen.

[1413.] Bei der Anpflanzung der Blumen mußt du dein Augenmerk darauf richten, daß dein Gärtchen zu jeder Zeit Blumen in angenehmer Farbmischung 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.

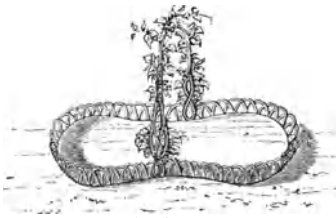


Fig. 440.

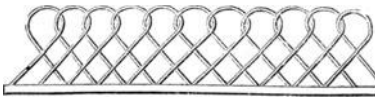


Fig. 441.

Beeteinfassungen.

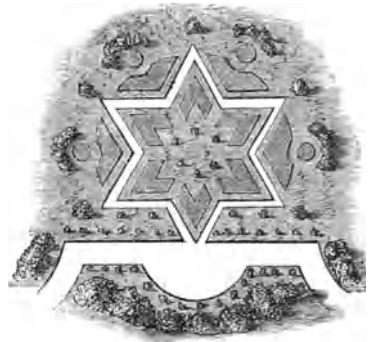


Fig. 439.

Der Blumengarten bedarf eines nürben, guten Bodens, deshalb grabe ihn womöglich im Spätherbst und lasse ihn mit guter Komposterde oder altem, verrottetem 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 sorgfältig von allem Unkraut und binde hohe Pflanzen, sowie solche, die sich nicht aufrecht erhalten, locker und ordentlich 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.

[1414.] 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 bis 12 Centimeter Länge ab, lasse die Wurzeln gut abtrocknen, reinige sie vom Unrath und verwahre sie in einem frostfreien Zimmer oder in einem trockenen Keller auf Brettern, Anfangs Mai setze sie wieder ins 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 nothwendig; 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 vertheilt oder wenigstens bedeutend verkleinert, indem man sie mit dem scharfen Spaten ringsum abschneidet, bis sie höchstens noch 12 bis 16 Centimeter im Durchmesser haben.

Auch bei den Zwiebelgewächsen wird dieses Versetzen alle drei bis vier Jahre nothwendig. Man nimmt zu diesem Behufe die Zwiebeln aus dem Boden, wenn das Kraut ganz abgewelkt, was gewöhnlich im Juli der Fall ist, vertheilt 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 vier bis acht Centimeter tief in den Boden gebracht werden.

[1415.] Die Sommerblumen werden im Frühjahr womöglich in ein Frühbeet gefäet 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 Kefeda, 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 giebt 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 Bexirnelke, der Goldlack, das Löwenmaul, die Glockenblume, die Hundszunge, die afrikanische Dohsenzunge, die rothe Fetthenne, die Mondviole, die Fingerhutarten, die Pracht-, Nacht-, Königsferze, die Winterleukojen, die Herbstrosen, Malven u. s. w.

[1416.] Im Spätherbst wird das Blumengärtchen noch insoweit geordnet, daß man die abgeblühten Sommergewächse ausreißt, die Blumenstengel der aus-



dauernden Blumenpflanzen abschneidet, hierauf alle diese Ueberreste 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 giebt. — In der Mitte oder in einer Ecke des Gartens befindet sich oft ein frischer Rasenplatz, der unserer Jugend den herrlichsten Spielraum gewährt. Wenn euere Puppenwäsche schmutzig ist und ihr sie selbst waschen wollt, könnt ihr euch eine kleine Bleichwiese verschaffen; die gebleichte Wäsche wird noch einmal so schön wie die im Zimmer getrocknete!

[1417.] 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 Kenntniß und wir müßten da ein förmliches Buch über den Gemüsebau schreiben, wollten wir dir irgend dabei nützen. Du thust deshalb am besten, wenn du im Gemüsegarten der Mutter mit hilfst und auf deinem Beetchen nur einzelne kleine Sachen ansetzt und pflanzest, die als Küchengewürz dienen; z. B. die schon genannte Kresse, dann Schnitt- und Kopfsalat, Thymian, Bohnenkraut, Petersilie, Schnittlauch u. s. w. Die Kohl- und Rettigarten verlangen vielerlei Vorsichtsmaßregeln, wenn sie gut gedeihen sollen, dagegen lassen sich Erbsen und Bohnen selbst 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 säet 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 eigenes Beet hat, so können sie zur besseren Unterscheidung ihres Eigenthums ihre Namen mit Kresse darauf pflanzen. Es sieht dies sehr hübsch aus.

[1418.] Eine Sorge für den Garten ist noch das Begießen. Alle neu gepflanzten Stedlinge 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 selbst 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 frei gelegt. Ist es nöthig, 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 Vortheil. 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.

[1419.] 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 Marienblümcchens werden roth und erhalten entweder lauter Strahlenblumen oder lauter Röhrenblumen. Die Blumen des Akelei werden größer und füllen sich mitunter auch. Die Wiesenpierstaude (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 roth und färben zuweilen auch den Kelch, der gleichzeitig größer wird. Stöckchen von wohlriechenden Veilchen, Frühlingsgartenblumen, Diptam, Mauerpfeffer, Leinkraut, Goldruth, Gipskraut und dergl. kannst du auch in den Garten übertragen und wirst deine Freude an ihnen haben. Willst du noch für den Mund Etwas dazu fügen, so pflanzest du Erdbeerpflänzchen neben die Blumen.

[1420.] Ist dein Beet von ansehnlicherer Größe, so dürftest die Rosenzucht zu empfehlen sein. Zunächst würdest du einige wurzelechte Centifolien einpflanzen, diese bedürfen während des Winters keinen weiteren Schutz. Später versuchst du es auch mit zarteren, veredelten Spielarten, welche du aber beim Eintritt stärkerer Fröste mit den Kronen entweder in den Boden einbiegen und mit Erde oder mit Stroh und Matten verhüllen mußt, damit sie nicht erfrieren.

[1421.] 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 Bergbergfämeinnicht, im Juni strahlen Päonien, Pechnelken, Nachtviolen und Rosen in ihrem prächtigen Farbenglanze; noch ehe diese verwelkt sind, leuchten Sommerleljojen und Sommerflammenblumen. Während der zwei letzten Sommermonate schmücken Georginen, Asten und das Löwenmaul die Gartenbeete. Selbst im Anfang Oktober prangen noch, trotz starker Nachfröste, 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 zehn Mal mehr Blumen vereinzelt umherstehen.

Freilich können nicht alle kleinen Mädchen sich ein eigenes Gärtchen anlegen; viele müssen sich dann mit Topfgewächsen begnügen, deren Zucht jedoch eine Beschäftigung bietet, die fast ebenso angenehm und nützlich ist wie die Gärtnerlei 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, eine der Haupterfordernisse zur Blumenzucht oder die Kenntniß ihrer Regeln.



Fig. 442. Blumentisch.

### Die Pflege der Zimmergewächse.

[1422.] Wer sich mit Topfgewächsen befassen will, sollte vor allen Dingen ein geeignetes Lokal zur Ueberwinterung derselben haben. Es giebt zwar Pflanzen, welche sich in einem gewöhnlichen Keller, der nicht feucht und dumpfig ist, überwinter lassen, allein ihre Zahl ist gering und besteht hauptsächlich nur aus solchen Gewächsen, die während der kalten Jahreszeit in einen völligen Ruhezustand treten und entweder die Blätter ganz abwerfen oder immer grüne, steife und harte Blätter haben, wie die Feige, der Granatbaum, der Lorber, auch etwa Myrten, Orangebäume und der einfache Oleander; der gefüllte dagegen nicht. Findet man für die übrigen Topfpflanzen keinen frostfreien Platz im Hause, so thut man wohl, sie einem Gärtner zur Ueberwinterung zu schicken, denn im Wohnzimmer gedeihen sie der allzugroßen Wärme wegen nicht. Am besten kommen sie zwischen Vorfenstern fort, welche weit genug von den anderen Fenstern abstehen und dabei dicht 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 Ueberwinterung der Zimmerpflanzen ist 3 bis 4 Grad Wärme. Zwischen den Fenstern stellt man sie der Wärme wegen auf Bretchen und belegt das Fenstergesimse dicht mit Moos.

Eine der Hauptregeln zur Erhaltung der Topfpflanzen ist möglichst öftere Reinigung von Staub und Unrath, was mittels eines in lauwarmes Wasser

getauchten Schwammes geschehen kann; man säubere sie von Blattläusen, Spinnen und anderen 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 nöthig; im warmen Zimmer dagegen muß häufiger begossen werden, weil das Wasser schnell verdunstet. Maßgebend hierbei, und auch während der Sommermonate, ist das Schlasswerden der Blätter; zum Welken darf man es nie kommen lassen. Dabei muß man die Oberfläche der Erde im Topfe mit Hülfe eines spitzen Holzes immer locker halten, und dies unmittelbar vor jedem Begießen nie versäumen. — Wenn die Erde lange nicht austrocknen will und sich Moos darauf bildet, so sehe man nach, ob das Abzugsluch nicht verstopft sei. Eine der wesentlichen Bedingungen zum Gedeihen der Pflanzen während des Winters ist das öftere Lüften. Man lasse ihnen womöglich täglich durch das Oeffnen 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 der Thermometer nur vier bis fünf Grad unter dem Gefrierpunkt zeigt; sie werden dadurch für den Winter abgehärtet. Zweckmäßig ist es, beim hellen Sonnenschein ihre Blätter zuweilen noch zu überbrausen; man wähle jedoch die Mittagsstunden zu diesem Geschäft. Bevor man die Pflanzen in das Ueberwinterungslokal bringt, werden sie sauber gepußt, aufgebunden und die Oberfläche der Erde wird aufgelockert. Im März beginnen die Pflanzen wieder zu treiben; sie trocknen 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 nöthige 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 ausgefogen und gehaltlos.

[1423.] 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 irgendeinen 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 einen bis zwei Centimeter weit absteht. Auf die im Boden befindliche Oeffnung legt man ein Scherbenstück, dann eine  $\frac{1}{2}$  bis 1 Centimeter hohe Lage klein zerschlagener Scherben oder Kiesel auf den Boden, wobei man Sorge tragen muß, daß das große Stück nicht verschoben werde.

Auf diese Lage kommt nun eine Hand voll Erde, welche geebnet und leicht angebrückt wird; dann hält man den Wurzelballen hinein, und kommt er bis etwa 2 Centimeter unter den Rand zu stehen, so füllt man unter leichtem Andrücken ringsum Erde ein, bis der ganze Topf voll ist und der Ballen festsetzt.



Fig. 443. Luffsteingruppe mit Zwergblumen.

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 giebt 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 Ueberbrausen ist sehr zuträglich. Hauptbedingungen beim Versetzen 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 versetzt, wenn sie nach einigem Stillstehen und der bei jeder Pflanze eintretenden Periode der Ruhe wieder zu keimen beginnen.

Zeigen sich beim Versetzen die Wurzelfasern um den Ball 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 reingewaschenem Flußsand und einem Achtel zerstoßener Kohlen, denn diese sind zur Wurzelbildung äußerst erforderlich.

[1424.] 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

Oktobers. Die Hyazinthen lieben etwas hohe Töpfe; das Loch im Boden wird mit einem Scherbenstück bedeckt. Den Topf füllt man mit einer lockern, mit etwas Kohlenpulver und Flußsand vermischten Erde, indem man dieselbe bis auf etwa 2 1/2 Centimeter vom Rande immer wieder mäßig eindrückt. Der Topf wird so aufgefüllt, daß die eingedrückte Erde 1 1/2 Centimeter über die Zwiebel hervorragt. Zwiebeln mit längerem Halse, wie z. B. Tazetten, läßt man mit demselben aus der Erde hervorragen.

Hierauf halte man die eingesetzten 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 mäßig 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 geräth und die Blumen ebenfalls sitzen bleiben. — Die abgeblühten Töpfe bringt man an einen frostfreien Ort und begießt sie nach und nach immer weniger; doch darf man nicht damit aufhören. Zum zweiten Mal in Töpfen getrieben, liefern die Zwiebeln selten mehr schöne Blumen; sie eignen sich dann nur noch für den Garten.

[1425.] Es giebt 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 (siehe Abbildung auf S. 280). Dergleichen Gruppen können auf einem Blumentische angelegt werden. Mesembryanthemum, Dickblatt, Portulak, Sedum, Aloë, Raktus, Echeverien und ähnliche lassen sich hinzufügen.

### Allerlei Blumenkünste.

#### Späte Rosen am Stocke zu erzielen.

[1426.] 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 in 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 Stocdes 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.

### Die Kressenpyramide.

[1427.] Ein von frischem, feuchtem Thon gefertigtes kegelförmiges Gefäß, dessen Boden einen Durchschnitt von etwa 12—13 Centimeter hat und dessen Seitenwand vom Rande des Bodens bis zur Spitze, wo die Oeffnung sich befindet, circa 27 Centimeter hoch ist, wird außen überall geritzt und eingekerbt; in diese Vertiefungen wird Sand gestreut, der vorher einige Stunden lang eingeweichte Kressensamen darauf gelegt 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.

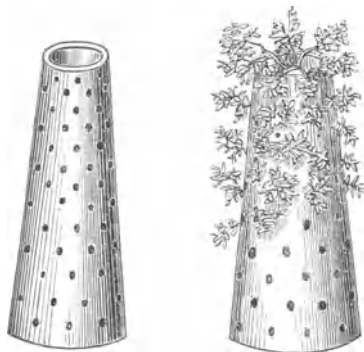


Fig. 444. Die Kressenpyramide.

### Abgeschnittene Blumen für längere Zeit zu erhalten.

[1428.] 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 (Rittersporn, Hahnenfuß oder dergleichen) aufrecht in eine Papierdüte, umschütte und bedecke die Blumen mit feingeseibtem, 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 unaufgebrochene, 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 Siegel- oder Baumwachs und wickle die Zweiglein vorsichtig so luftdicht wie möglich in ein Papier ein, umgebe sie in einer Schachtel ringum mit trockenem Sande, verschließe die Schachtel wohl und stelle sie an einen kühlen Ort. Im Winter, wenn die Blumen sich 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 bald die Knospen sich öffnen und die Blumen blühen.

#### An lebenden Blumen die Farbe zu verändern.

[1429.] Rothe 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 rothe Farbe annimmt, so kann man dadurch Jemanden eine artige Ueberraschung bereiten, wenn man sie ihm Abends in weißem Zustande zum Geschenke macht und sie dann ins Wasser stellt, indem des andern Tages die beschenkte Person nicht wenig erstaunt sein wird, anstatt der weißen Rose eine rothe zu finden.

#### Die leuchtende Staude.

[1430.] Von der bekannten Staude *Dictamnus Fraxinella* (L.) zu Deutsch Diptam, geht das Gerücht, daß sie in gewitterschwülen Nächten aufleuchte; ja, es hat diese Wundersage schon Stoff zu den verschiedensten Dichtungen geliefert. Die Uebertreibung von der Sache abgerechnet, giebt 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 sämmtliche mit ätherischen Oele gefüllten Bläschen, welche Blütenstengel und Blüten bedecken, und es blüzt eine hellausfordernde Flamme in die Luft empor, ohne daß dadurch der Blume selbst irgendwelcher Schaden zugefügt würde.

#### Verwelkte Blumen aufzufrischen.

[1431.] Den Mohn ausgenommen, werden Blumen, die schon einige Tage in frischem Wasser gestanden und welk geworden sind, wieder neu belebt, wenn man ihre Stengel bis zu  $\frac{1}{3}$  ihrer Länge in siedendes Wasser stellt; während das Wasser sich 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 glühenden Kohlen oder über einer Lichtflamme geschehen, worauf man sie, wie oben, in frisches Wasser setzt.

#### Der blühende Fichtenzapfen.

[1432.] Wenn du im Frühling auf deinen Spaziergängen einen schönen Fichtenzapfen mit offen stehenden 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 nach oben sich kehrt, tröpfle dann so lange frisches Wasser darauf, bis die Schuppen davon überströmen und nun bestecke dieselben von oben bis unten mit bunten, kurzstieligen Blümchen, im Wald 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 eiförmig, in Streifen, Kreisen oder schrägen Vierecken anbringen, auch Spiral-Linien lassen sich bilden. Ist der Bau ganz beendet, so übersprizt das Kunstwerk mit feinen Wassertröpfchen. Wiederholst du regelmäßig dieses Uebersprizen, 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.

#### Klettenkörbchen.

[1433.] 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 ineinander. Auf den so gebildeten Klettenring setzest 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.

### Singvögel und Hausthiere.

[1434.] Es wäre gut, wenn nur solche Thiere im Hause gehalten würden, die gezähmt sich in einem glücklicheren Zustande befinden als frei, wie Käzchen, Hündchen oder auch Schößlämmchen; aber ein Rothkehlchen 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. Singsiegen müssen wir in unserem Lande Kanarienvögel im Käfige halten, weil sie von den warmen Kanarischen Inseln kommen und unseren Winter nicht vertragen können. Aber sollte unsere gutherzige kleine Leserin einen gefiederten Gefangenen haben, der im Lande einheimisch ist, so bitte ich sie herzlich, das Thüchchen zu öffnen und ihn in die frische freie Luft hinausfliegen 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 Andern 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 du den Vogel gekauft hast, gleich mit dir nach Hause und stelle

ihn mit geöffneter Thür dicht an die offene Thür eines größeren Vogelbauers — das Bürschchen wird munter hineinhüpfen und sich den Tausch wohlgefallen lassen. Je mehr Freiheit du ihm lässest, desto schöner wird es singen.

Veräume nie, deinem Vöglein frisches Wasser und gutes Futter zu geben, halte dein Käfig rein, stelle ihn in warmen Tagen ans offene Fenster und versieh ihn oft mit einem Schälchen reinen Wassers, worin sich dein Schützling gern badet. — Mit Lattich, Wasserkresse, Obst und Zucker machst du ihm große Freude.

Durch freundliche, liebevolle Behandlung läßt sich ein Kanarienvogel unglaublich gut zähmen, jedoch mancher leichter als der andere. Es giebt auch unter den Vögeln gelehrige und ungelehrige. Wir haben von einem Vöglein gehört, das so geschickt, gehorsam und gelehrt war wie ein Hündchen. Es hörte auf zu singen, wenn dies gewünscht wurde, küßte auf Verlangen und niemals erhielt es einen Lederbissen, ohne dem Geber durch Flügelschlagen und Gesang zu danken. Wenn man ihm ein trockenes Stückchen Brot oder Biscuit 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 anderes 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, ja von solchen, die ein messingenes Kanöndchen losschießen.

Seine ursprüngliche Heimat hat der kleine Sänger auf den Kanarischen Inseln, denen er auch seinen Namen verdankt. Dort ist sein Gefieder merkwürdiger Weise nicht gelb wie bei uns, sondern grünlich. Der wilde Kanarienvogel, der sich hauptsächlich auf der Insel Madeira vorfindet, baut sein Nestchen in Bäume und in Gesträuch. Er macht es aus Wurzeln, Moos, Federn und Haaren. Fünf bis sechsmal im Jahre brütet das Weibchen die hübschen blaugrünlischen Eier aus. Im August und September verlieren die Vögelchen einen großen Theil ihrer Federn und lassen ihren lieblichen Gesang verstummen. Man nennt diese Monate ihre „Mauerzeit“. Erst im fünfzehnten Jahrhundert wurden die Kanarienvögel in Europa einheimisch und hier als die beliebtesten Stubenvögel gehalten. Wie sie zu behandeln sind, habe ich schon oben mitgetheilt.

### Der Hund.

[1435.] Das treueste und anhänglichste aller Hausthiere, ja vielleicht aller Thiere im Allgemeinen, der geschickteste Spielgefährte, gelehrigste Schüler, wachsamste Hüter des Hauses ist — Ihr wißt es alle! — der Hund. Treue und Wachsamkeit sind seine sogar sprüchwörtlich gewordenen Eigenschaften. Liest 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 Bilde des jungen frischen Wandergesellen mit dem Engel zur Seite und dem Hündchen im Gefolge immer mit besonderer Vorliebe geweiht. — 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 interessirt wol eine von mir selbst erlebte Geschichte von fünf Hündchen, die ich Euch jetzt erzählen will. Während eines kalten, kalten Wintertages kam zu meiner größten Ueberraschung 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 solle, 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 Thür weisen. Wir behielten ihn also sozusagen „auf Besuch“, bis der Eigenthümer gefunden sei. Das Thierchen wurde mit warmer Milch gefüttert, kroch dann zum Ofen und legte sich in einer Ecke nieder. Am Abend steckte ich es 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 Thierchens, 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 Thier 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 geriethen, — 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 und leckte sie fortwährend mit wahrhaft rührender Zärtlichkeit. Die Kleinen erschienen mir sehr anspruchsvoll, ließen sich vom Mütterchen bewundern, als ob sich dies von selbst verstehe, zankten sich unter einander mit quiekender Stimme und raisonnirten 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 helle Flecken auf dem Rücken, es wurde „Weißfleck“ genannt, das dritte mit gepertem Fell erhielt den Namen „Perlemännchen“ oder „Hermelinchen“ und das kleinste, welches am schnellsten krabbelte, mußte „Läuferchen“ heißen.

Vierzehn Tage nach ihrer Geburt konnten die kleinen Thiere 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 entrissen. Da lagen nun die armen Geschöpfchen, hungrig, frierend und jämmerlich quiekend! Sollte man sie ihrem Elend überlassen? Sollte man sie er-

tränken? Zu Weidem 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 Thierchen Nahrung beibringen? fragte ich mich zuerst.

Nach längerem Ueberlegen gerieth ich auf den Einfall, ein Stückchen Schwamm in Milch zu tauchen und sie — der Reihe nach — daran saugen zu lassen. Dies gelang! später that 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 über einander legten, 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 dasselbe, bis es glatt und glänzend war. Wunderbar war es mir hierbei, daß ich die „ektigen kleinen Matten“ 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 für mich, die mich für alle Mühe 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 Thiere sämmtlich 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, gehört der Hund zu den Säugethieren aus der Ordnung der Fleischesser. Sie heißen auch Zehengänger. An ihren Vorderfüßen befinden sich regelmäßig 5, an den Hinterfüßen 4 Zehen, welche mit starken, aber etwas abgestumpften und — im Gegensatz zur Krage — 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 Thieren. In Bezug auf Klugheit nimmt er in der ganzen Thierwelt den höchsten Rang ein. Er weiß den Freund vom Feinde, den Bettler vom Reichen zu unterscheiden, hat ein treues Gedächtniß für empfangene Wohlthaten, vermag weit entfernt liegende Gegenstände aufzufinden und zurückzubringen, vertheidigt 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 15, ja bis 20 Jahre ausdehnen, doch wird er im Alter gewöhnlich blind und taub, griesgrämig und grauhaarig. — Der Hund ist von allen Thieren das

einziges, welches den 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. a. Der Mensch ist ihm zu Dank verpflichtet für zahllose Dienste. —

### Die Katze.



Fig. 445. Die Katze.

[1436.] Was ist denn das hier für ein Mamsellchen, das so sauber und manierlich vor uns steht und das Köpfchen so zierlich zur Seite wendet? — Es ist eines unserer treuesten Hausbewohner, die kleine Mietzekatze, die als Sinnbild der Reinlichkeit und — — Falschheit gilt. Ob ihr mit letzterem Vorwurfe recht geschieht, mögen Diejenigen beurtheilen, 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 Nothwehr gebrauchen und viel lieber mit ihren Sammetpfötchen streicheln und sich das Gesicht und den Pelz waschen als kragen. Jedenfalls ist eine hübsche Katze das anmuthigste Thier, das es nur geben kann. Wie reizend, wenn ein 6 oder 8 Wochen altes Kätzchen mit dem hingeworfenen Stricknäuel spielt! wie possirlich es, als Zeichen höchster Behaglichkeit, zu schnurren versteht! — Und nützlich ist die Katze eben so sehr 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 Nietschen euch auch keine Goldklumpen eintragen wird, so kann es euch doch Veranlassung zu mancher unschuldigen Freude geben und dies ist am Ende ebenfalls Goldes werth.

Kein Thier ist leichter zu versorgen 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 verweichlicht wird, desto tüchtiger erfüllt sie ihre Pflicht. Katzen, welche beständig im Zimmer liegen, werden träge und zuletzt krank. Lasse deinem Käzchen daher so viel Freiheit wie möglich, necke es nicht zu sehr, mache ihm für die Nacht ein weiches Lager — ohne es aber zur Ruhe zwingen zu wollen — gieb ihm Milch zu saufen und für alles Uebrige lasse das niedliche Thier selbst Sorge tragen, dir aber diene es zum Vorbild der Sauberkeit und natürlichen Anmuth!

Den Namen Katze trägt im Allgemeinen eine Säugethiergattung aus der Ordnung der Raubthiere und es gehört zu dieser Familie sowol der Löwe, wie der Tiger, Pardel, Luchs und schließlich Hinz oder die Hauskatze, bei deren Nennung dir wol der Fabelvers: „Hinz, des Murners Schwiegervater“ durch den Sinn fährt. Die Katzen sind die vollkommensten unter allen Raubthieren, 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 tödtlich verwunden die Krallen; ein Mäuschen, das von ihnen gefaßt wird, kann schwerlich mehr entschlüpfen. Die Hauskatze, mit der wir es soeben zu thun 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 dem Menschen, dem sie zugehört. Sie macht sich nützlich, indem sie Mäuse und Ratten vertilgt und, wie schon gesagt, ist sie ein gar reinliches anmuthiges Thier, das gegen Kinder seine Krallen nur zur Nothwehr 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 wol auch ein Mädchen, das diesem häßlichen Fehler hulldigt. Es ist sonderbar, daß eine Katze immer auf die Füße fällt. Sie biegt sich beim Fallen zusammen und hält den Schwanz wie eine Schwimmgabel in die Höhe. Ihr Pelz, wenn man ihn im Dunkeln streichelt, giebt elektrische Funken. Etwas Nährendes ist es um die Mutterliebe der Katzen. Beobachtet nur einmal eine Alte mit ihren Jungen!

### Die Hühner.

[1437.] 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 Erforderniß für Solche, welche sich dieses Geflügel halten wollen.

Wie ein Hühnerhaus aussieht, wißt ihr Alle. Am besten ist es, wenn dasselbe die Sommerseite hat und etwas hoch liegt. Der Boden bedarf öfters der Reinigung; auch ist es zuträglich, wenn er mit frischem trockenem Sand überstreut wird, denn es kommen sonst leicht Hühnermilben und anderes Ungeziefer zum Vorschein. Als Lieblingsfutter dienen den Hühnern Regenwürmer und Käselarven, außerdem erhalten sie verschiedenartige Körner und gekochte Kartoffeln. Für frisches Wasser ist hauptsächlich Sorge zu tragen.

Haben die Hennen gebrütet, so füttert man die Kücheltchen mit Hirse, kleingehacktem, gekochtem Ei, Semmel in Milch eingeweicht, Brotkrümchen u. dgl.

Während 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 Instincte getrieben, sein eigentlichstes Element, das Wasser, aufsuchte.

### Aquarien und Vivarien.

[1438.] „Welch' gelehrte lateinische Wörter!“ ruft hier wol 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 hier vor euch. Eines der größeren Mädchen erinnert sich nun wol 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 unser Einen, wir sind schon zufrieden, wenn wir es nur sehen dürfen und begnügen uns für unsere Wohnung gern mit einem einfacheren, wie die Zeichnung 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 den Zimmern. Die Europäer, die sich viel langsamer entwickelten, kamen erst später auf die Idee einer solchen Einrichtung, haben dieselbe jedoch den Chinesen keineswegs nachgeahmt, da sie von jener Liebhaberei damals noch gar nichts wußten.

Es giebt See- und Süßwasser-Aquarien, die ersteren sind mit Meerwasser gefüllt und dienen zur Aufbewahrung von solchen Thieren, 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, See-Aquarien 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 auch wol die Anlage eines wirklichen Aquariums nicht erschwingen,

ihm genügt dann die krystallklare 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.



Fig. 446. Kleines Zimmeraquarium.

Als Behälter für ein wirkliches Aquarium wird uns ein möglichst farbloser Schwefelsäure-Ballon empfohlen, der in seinem größten Umkreise wagerecht durchschnitten ist. Als besonderer Vorzug wird bei diesem Gefäße gerühmt, daß es sehr fest steht, weil es keinen Fuß hat und der Schwerpunkt möglichst tief liegt. Dann ist seine große Oeffnung vortheilhaft, weil viel Luft hineindringen kann und weil die im Glase befindlichen Pflanzen sich gut ausbreiten können; doch genügt auch allenfalls ein viereckiger Glaskasten, wie die Zeichnung ihn wiedergiebt. Der beste Platz zum Aufstellen eines Aquariums ist der am Fenster, wo Licht und Wärme am zugänglichsten sind; mehr als 17 Grad Réaumur darf jedoch nicht stattfinden, ebenso ist die volle Mittagsonne zu vermeiden. Ein Rouleau muß am Fenster deshalb 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. Hierauf legt man gelben Flußsand — 2 cm. hoch — und auf diesen einige Steinchen. In die Mitte wird jetzt ein Stück Kalktuff gethan, 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 welchem 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 Wasser-Süßgras, verschiedene Arten von Rietgräsern, Sumpflund Waldsimse, gemeines Pfeilkraut, Wasserlinse, Fluß-Ampfer, übriges Taufendblatt, breitblättriger Mark u. a.

Von Thieren eignen sich zum Aufenthalte in einem Aquarium: die Quellen-Erbsmuschel, Zwerg-Erbsmuschel, Teich-Kreiselmuschel, batavische Flußmuschel, Kamm-Federschnecke, Teich-Napfschnecke, Quellen-, Scheiben- oder Tellerschnecke, Perlenblase, gewöhnliche Schlanmschnecke, gemeine Bernsteinschnecke, Neunauge, Schmerle, Gründling, Flußbarsch, Teichmolch, Feuermolch, europäische Flußschildkröte. Wir dürfen nicht alle Thiere in das nämliche Gefäß thun, sondern müssen die Raubthiere 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 damit auch 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 Thierleiche sofort aus dem Behälter entfernt werden, weil durch sie das Wasser vergiftet und der Tod aller Thiere herbeigeführt werden könnte. Ueberhaupt würde ich rathen, das Aquarium nur unter Leitung eines Lehrers oder des Vaters zu halten, dann erst werden euere 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 „Thierzwinger.“



## Turn- und Bewegungsspiele für Mädchen.

**D**iejenigen kleinen Mädchen, welche auf dem Lande oder in kleineren Orten wohnen und welche dadurch täglich Veranlassung finden, in verschiedenster Weise in der Wirthschaft mit zuzugreifen: beim Grasmähen, Heutwenden,

Graben, Begießen, welche in der Küche und bei der Wäsche helfen, Viehfutter bereiten, Milch-, Butter- und Käsewirthschaft 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 freie 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 müßchenstill auf der Schulbank, dann wieder eben so unbeweglich in der Näh-, Strick- und Stichtunde, dann wieder hinter dem Pianoforte und schließlich noch bis zum Schlafengehen hinter dem Tintenfaß, dem Katechismus, der Rechentafel 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 Uebel und auch geistige Verstimmungen daraus entstehen und die jungen Leutchen schon zu einer Zeit krank sind, in welcher sie eigentlich zu leben erst anfangen wollen.

Regelmäßiges Turnen kann hierbei sehr viel wieder gut machen, was das Leben der Großstadt Schlimmes mit sich bringt. Wir geben deshalb kleinen Spielgenos-

sinnen hierbei einige Fingerzeige, welche sie benutzen können, im Fall ihnen keine öffentliche Turnanstalt für Mädchen zum regelmäßigen Besuch Gelegenheit böte.

Am lustigsten und spaßhaftesten ist es, wenn mehrere Mädchen gleichzeitig sich zum Turnen zusammenfinden, wie ja bei allen Spielen die Gesellschaft die Hauptwürze abgiebt. Ihr wählt die Klügste und Gewandteste zur Turnlehrerin oder zur Vorturnerin. Alle Uebrigen haben ihr aufs Pünktlichste zu gehorchen. Sind aber, wie das wol meistens der Fall sein wird, alle Turnerinnen gleich verständig und gleich geschickt, so wählt ihr die Vorturnerin durchs Los oder durchs Abzählen und laßt das nächste Mal eine Andere folgen.

[1439.] Beim Auftreten 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 von einander, 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 von einander, 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. Durch Beugen des Körpers und Bewegen der Arme lassen sich eine ganze Anzahl Uebungen ausführen, durch welche Gelenkigkeit, Gewandtheit und Kräftigung gleichzeitig gefördert werden.

[1440.] 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 Uebung ist ermüdend und darf nie zu lange fortgesetzt, dagegen öfter wieder versucht werden. Jedesmal wird sie etwas besser gelingen. Zur Abwechslung werden Uebungen im Wenden vorgenommen, „Rechtsum! Links! Um! Rechts! Um!“ kommandirt und so akkurat wie von den Soldaten ausgeführt.

[1441.] 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 vorgelegt; daß er mit seiner Ferse die Spitze des linken Fußes berührt, und 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 Uebungen in der schweren Kunst des „Schweigens“ werden.

[1442.] Beim Aufrichten auf den Fußspitzen oder, wie es in der neueren Turnsprache heißt: „beim Erheben zum Zehenstand“ legen die Turnerinnen die Arme auf dem Rücken in der Weise übereinander, daß die rechte Hand den linken Ellbogen ergreift und die linke Hand den rechten Ellbogen. Die Fersen bleiben an einander geschlossen. Das Aufrichten geschieht langsam. Die Turnerinnen bleiben so lange unbeweglich auf den Fußspitzen stehen, bis die Vorturnerin „Nieder!“ kommandirt.

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 kommandirt wird: „In die Höh'!“

[1443.] Das hüpfende Aufschellen 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 an einander schließen, 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 an einander geschlossenen Fußzehen gleichzeitig und nie auf die Fersen. Ein Sprung auf die Fersen kann sehr schlimme Folgen haben. — 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 ohne Zwang mit etwas gebogenen Knien sich ausführen läßt.

Viel lustiger und unterhaltender als das bloße Hüpfen in Reih und Glied, ist das Hüpfen über das kleine und große Schwungseil. Mädchen, welche kein Schwungseil haben, helfen sich im Nothfall auch mit einer langen, geschmeidigen Weidengerte oder einem Stück spanischen Rohres; zu dem kleinen Schwungseil ist aber jedes fingerdicke Seilendchen zu gebrauchen, wenn die Sparkasse nicht ausreicht, für etwa vier Groschen ein neues mit gedrehten Holzgriffen vom Seiler oder Spielwaarenhändler 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 unwidelt 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 Uebungen laufend versucht. Zuletzt schwingt man das Seil so rasch und springt so hoch, daß es bei jedem Sprunge zweimal unter den Füßen wegsauft. — 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.

#### Springen über das große Schwungseil.

[1444.] Zwei Mitspielende fassen das Seil, jede an einem Ende. Es ist etwa 3 bis 4 Meter lang und gegen  $\frac{1}{2}$  bis 1 Centim. dick. Die Hände werden bis zur

Schulterhöhe gehoben und das Seil wird so locker gehalten, daß es in der Mitte den Boden streift. Ist es in Schwung gesetzt, so tritt eine Turnerin so nahe heran, daß das Seil an ihrem Gesicht vorbeistreift. Unmittelbar nach dem Vorbeispringen 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 Beinen empor, um dem Seil unter sich Durchgang zu gestatten. Wer 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 stets aufrecht; beim Hüpfen werden die Arme auf die Hüften gestützt.



Fig. 448. Hüpfen über das Schwungseil.

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 entgegenschwungenem 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.

### Übungen zum Kräftigen der Glieder

[1445.] 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 vortheilhaft sind Balancirübungen.

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 mit ausschreiten, und beschreibt dann mit der Fußspitze einen Kreis, indem man nur das Fußgelenk bewegt, das Bein aber ruhig läßt. Bei den schwierigen Balancirübungen 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 ausgeschrieben, als sollten Steine oder ähnliche Gegenstände weggeschleudert werden.

Eine interessante Balancirübung 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 Uebung wird dann auch auf dem linken Beine ausgeführt.

### Gangübungen.

[1446.] Wie jeder Mensch seine eigenthümliche Weise zu sprechen und zu schreiben hat, so besitzt auch Jeder seinen besonderen Gang, und dieses ist nichts weniger als gleichgiltig. Schon die flüchtige Beobachtung zeigt uns, daß man regelmäÙig und unregelmäÙig, gefällig und widerlich, anständig und unanständig, zierlich und plump, natürlich und geziert gehen kann. Ein schlechter Gang ermüdet nicht allein den Körper, sondern verleihet 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 anmuthig, wie es Mädchen wohl ansteht.

Im Allgemeinen ist Folgendes zu beachten: Erstens vernachlässige man beim Gehen nie die regelmäÙige 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 taktmäÙige Bewegung des Kopfes, das Schleudern mit den Armen, das Strecken der Finger oder das Zusammenballen der Hände. HauptmäÙlich aber sind die FüÙe 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 andern macht und einen ungezwungenen Takt im Gehen hält.

Auf diese Regeln ist auch bei den Gangübungen hauptsächlich zu achten. Ebenso werdet ihr wohl thun, 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 Hände 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 FuÙe. Das MaÙ des

Schrittes muß sich gleich bleiben; im Ordinär- und Geschwindschritt wird es bei Mädchen von 5 bis 10 Jahren etwa einen Viertelmeter betragen, von der einen Ferse an bis zur anderen gerechnet. Trabschritt wird um einen Achtelmeter verkürzt. Ordinärschritte rechnet man bei den Gangarten ungefähr 80 bis 115, Geschwindschritte 125 bis 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 Trabschritte durch wiederholtes und kurz ausgestoßenes „Eins! eins! eins!“ thun.

Die Gang- und Laufübungen lassen den mannichfaltigsten Wechsel zu. Die Spielenden können dabei in einer Linie geradeaus vor- und rückwärts marschiren, wie Soldaten; sie können in einer Reihe einzeln hinter einander 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, Schlangenlinien und Spiralwindungen. Eine Menge Tanz- und Lauffspiele lassen sich hiermit verbinden.

Als ein Turnspiel, das vorzugsweise geeignet ist, dem Gange leichten Anstand und Anmuth zu verleihen, nennen wir den

#### Lattengang.

[1447.] Hierzu ist folgende Vorrichtung nöthig: Eine Latte, welche für Anfängerinnen zwei, für Geübtere aber nur einen Centimeter breit zu nehmen ist, wird auf 7 bis 11 oder 27 bis 54 Centimeter hohe Holzstützen oder Säulen befestigt, welche des festen und sicheren Stehens wegen auf einem ungefähr 4 Centimeter breiten und 25 Centimeter langen Bretchen ruhen.

Auf einer solchen Latte balancirend 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 mit Unterstützung einer Gespielin zu üben und 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 Uebung ist

[1448.] Gehen bis zur Mitte der Latte und Umkehren mit halber Drehung links oder rechts; ferner

[1449.] Ausweichen, wobei die sich begegnenden Turnerinnen in Vorschrittstellung sich so gegenüber treten, daß z. B. die linken Füße mit den innern Ranten nahe an einander gesetzt werden. Beide Mädchen erfassen sich leicht am Oberarm; dann schwingt eine Jede den rechten Fuß im Bogen um ihre Nachbarin zum Weiter-schreiten. Zu dieser letzten Uebung jedoch ist die Schwebestange geeigneter.

#### Laufvergüngen.

[1450.] Man kann das Laufen in Schnell- und in Dauerlauf eintheilen, 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 leicht 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 Uebungen 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 bis 11 Meter breit, und das Ziel, nach welchem gelaufen werden soll, stets durch einen festen Gegenstand, der deutlich gesehen werden kann, bezeichnet sein.

#### Der gerade Schnelllauf.

[1451.] 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 Ziel anlangt, ohne während des Laufes in Unregelmäßigkeiten verfallen zu sein, ist Siegerin.

#### Der Dauerlauf.

[1452.] Hierbei kommt es besonders auf die Ausdauer im Laufe an, und Diejenige, welche am längsten läuft, ohne an Schnelligkeit hinter den Anderen zurück zu bleiben, 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 Uebrigbleibende ist Siegerin. Ihr könnt auch rückwärts laufen, aber nicht eher, als bis alle Hindernisse aus der Bahn aufs Sorgfältigste entfernt worden sind.

#### Der Kreislauf.

[1453.] Eine unter euch stelle sich in die Mitte der Anderen und lasse diese bald rechts, bald links, ohne Unterbrechung, in einem Kreise hinter einander 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 Uebungsplatze eine solche Bahn eingerichtet werden muß.



### Der Spirallauf.

[1454.] 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 wieder herzustellen kommandire die Mittlere: „Rechts—kehrt!“ worauf sofort der Aufmarsch erfolgt.

### Der Schlingelauf

[1455.] wird auf der Schlingelbahn, welche entweder etwas vertieft oder durch Sand von einer andern Farbe als der des Bodens bezeichnet wird, ausgeführt. Dieser Lauf dient hauptsächlich dazu, den Körper in schnellen und geschickten Wendungen zu üben.

[1456.] Zum Wettlaufe auf der Schlingelbahn wird eine kleinere Anzahl von Turnerinnen, jede etwa vier Schritte von ihrer Nachbarin entfernt, hinter einander aufgestellt. Auf ein bestimmtes Zeichen beginnen sie Alle zugleich den Lauf, und Diejenige, welche aus Ungeschicklichkeit über die Bahn hinaustritt oder an die aufgestellte Turnerin anlauft, anstößt u. s. w., ist verbunden abzutreten, ebenso eine Febe, welche von der ihr nachfolgenden Turnerin erreicht worden ist, so daß diese ihr einen sanften Schlag auf die Schulter geben konnte. Die zuletzt auf der Bahn Uebriggebliebene ist Siegerin.

### Der Zickzacklauf

[1457.] wird ebenso auf einer Bahn mit scharfen Winkeln geübt, wobei der Körper noch schärfere Wendungen zu machen gezwungen ist. Die Bahn zum Zickzacklaufe kann man gleich der zum Schlingellaufe benutzten durch aufgestellte Turnerinnen bezeichnen. Beim Schlingellaufe laufen die Uebenden 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.

### Der Hinklauf

[1458.] ist das Forthüpfen auf einem Fuße gerade aus 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.

### Das Reiftreiben.

[1459.] 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 Reifen mehrere Male treibt, ohne ihn fallen zulassen, ist Siegerin.

### Barrenübungen.

Unter den Spielen, welche die Gymnastik zur Stärkung der Glieder darbietet, gehören die Übungen am Barren zu den vorzüglichsten, und wenn nicht alle, so sind doch einige auch für die weibliche Jugend geeignet und sollen hier näher beschrieben werden.

Das zu diesen Übungen erforderliche Gestell heißt der Barren. Es besteht aus zwei parallelen, in gleicher Höhe und in gleicher Entfernung neben einander laufenden Balken. Sie sind ungefähr 2 m. lang, 8 cm. hoch und 5—6 cm. breit, müssen oben abgerundet und unten mit stumpfen Kanten versehen sein. Diese Balken, Holmen genannt, ruhen auf vier Säulen oder Ständern, die ungefähr 10 bis 12 cm. im Durchmesser haben. Die Höhe derselben richtet sich nach der Größe der Turnerin. Es ist daher nöthig, daß



Fig. 449. Aufschwingen zum Streckstüz.

sich auf dem Spielplatze mehrere Barren von verschiedener Höhe befinden, damit jedes Mädchen einen seiner Größe angemessenen auswählen könne. Am zweckmäßigsten ist derjenige, welcher mit den Schultern der Liebenden in gleicher Höhe oder noch etwas höher ist; ebenso muß die Entfernung der beiden Holmen von einander dem Körper der Turnerin angemessen sein.

### Das Aufspringen zum Streckstüz

[1460.] übt man nun zuerst an dem Barren. Die Turnerin tritt vor den Barren, so daß sie denselben der Länge nach übersteht, nimmt eine gerade Stellung an, wobei Ferse an Ferse geschlossen und die Fußspitzen auswärts gerichtet sind, und ergreift mit den Händen die beiden ihr zunächst stehenden Enden der Holmen, so daß die Finger nach außen und die Daumen nach innen gefehrt sind. Hierauf schwingt sie sich in die Höhe und in den Streckstüz, in welchem der Körper auf dem gestreckten Arme ruht. Der ganze übrige Körper hängt dabei gerade herab zwischen den beiden Holmen, die Beine bleiben an einander geschlossen und die Fußspitzen auswärts gerichtet.

### Stützeln.

[1461.] Die Turnerin begiebt sich vor den Barren, schwingt sich wie vorher in den Streckstüz und geht dann auf den Händen, indem sie eine Hand nach der anderen abwechselnd weiter vorsetzt und dabei den gestreckt herabhängenden Körper in der möglichsten Ruhe erhält, bis an das Ende des Barrens. Ist sie auf diese Weise an dem Ende desselben angelangt, so geht sie auf die nämliche Art zurück, indem sie eine Hand nach der andern rückwärts setzt.

**Seitstützen.**

[1462.] Die Turnerin schwingt sich zum Stütz auf einem Holme des Barrens auf, entweder innerhalb oder außerhalb desselben, und setzt die Hände — die Finger nach außen, die Daumen nach innen gerichtet — solcher Weise, daß sie, erst mit der einen Hand und dann mit der andern, nach der rechten Seite hin und hierauf zurück nach der linken Seite fährt.

**Wippen.**

[1463.] Für Mädchen ist diese Übung nur in beschränktem Maße, sowohl in Streck- wie im Unterarmstütz, zulässig. Die Turnerin möge sich mit leichtem Vor- und Rückschwingen begnügen.

**Stabübungen.**

[1464.] 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 glatt gehobelt 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:

**Stab hoch!**

[1465.] Die Turnerin schwinde 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.

**Abstrecken aus der Beughalte.**

[1466.] 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.

**Ueberspringen zur Rückebhalte.**

[1467.] Die Turnerin schwinde den Stab über den Kopf zum Anlegen quer über die Schulterblätter.

**Stabwende.**

[1468.] Aus der Stabhalte wie bei Nr. 1464 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

**Die Wende mit gestreckten Armen in einem Zuge rückwärts und ebenso vorwärts.**

[1469.] Der Stab wird, ohne daß die Turnerin den Arm beuge, vollständig rückwärts abgefenkt.

### Übungen am schwebenden Stab.

[1470.] Auch kleine und schwächliche Mädchen sind diesen gewachsen. Die Vorbereitung dazu ist sehr einfach. Zwei starke eiserne Haken werden in einer Entfernung von ungefähr 1 m. von einander in der Decke fest eingeschraubt. In diese beiden Haken werden zwei an den Enden mit Desen versehene Leinen eingehakt, welche so weit herabhängen, daß sie ungefähr noch 2 m. vom Boden entfernt sind. An den herabhängenden Enden sind ebenfalls Desen angebracht, und zwar mehrere über einander, damit man durch dieselben den Stab bald höher, bald niedriger stecken kann, je nachdem die sich Uebende oder die Uebung es erheischt.

Die ersten Uebungen an diesem schwebenden Stabe sind:

#### Das Klettern am Knotenseil.

[1471.] Hierzu werden in ein senkrecht herabhängendes Seil in gleichmäßigen Zwischenräumen ungefähr 16 bis 24 cm. von einander entfernte Knoten, die am besten und haltbarsten von dem Riemen oder Seiler verfertigt werden, angebracht. An diesem Seile müßt ihr nach und nach emporklettern. Ihr könnt Wettspiele damit veranstalten. Wer in kürzester Zeit oben anlangt, ist Siegerin.

#### Das Zurückschieben beider Füße zugleich mit gestreckten Knien.

[1472.] Die Turnerin legt beide Hände auf den Stab und schiebt beide Füße zugleich so weit zurück, bis die Kniemuskel völlig angespannt sind, wobei das Rückgrat gebogen wird. Hat sich die Turnerin also zurückgeschoben, so ergreift ein zweites Mädchen, das vor dem Stabe steht, denselben und die Hände der Turnerin, zieht letztere so viel wie möglich vor und schiebt sie hierauf sanft wieder zurück, ohne daß die angespannten Kniemuskel erschlaffen dürfen. Es wird dieses einige Mal wiederholt.

#### Das abwechselnde Zurückschieben der Füße mit gestreckten Knien.

[1473.] Die Turnerin faßt mit beiden Händen den Stab, und indem sie das rechte Knie biegt und den rechten Fuß fest auf den Boden setzt, schiebt sie den linken auf der Fußspitze so weit als möglich zurück, wobei das Knie immer wohlgestreckt bleibt.



Fig. 450.



Fig. 451. Uebungen am schwebenden Stab.

Der Oberkörper wird während des Zurückziehens aus den Hüften herausgehoben und das Rückgrat gebogen. Ist der linke Fuß so weit als möglich hinausgeschoben, so wird er langsam wieder vorgezogen. Hierauf bleibt er auf dem Boden fest stehen und der rechte Fuß wird zurückgehoben, wie vorher der linke. So wird mit beiden Füßen einige Mal abgewechselt.

#### Die Schwingungen mittels Aufhangs an den Händen und Abstoßen der Füße.

[1474.] Der Stab wird so hoch gehängt, daß die Turnerin denselben nur mit gestreckten Armen erreichen kann. Hat sie ihn ergriffen, so schwingt sie sich durch Abstoß, bald des rechten, bald des linken Fußes vom Boden abwechselnd vor- und rückwärts.



Fig. 452. Schwingen am Stabe.

#### Die Schwingungen ohne Abstoß.

[1475.] Dies ist die vorige Übung, nur mit dem Unterschiede, daß die Turnerin sich nicht selbst in den Schwung bringt und darin erhält, sondern daß eine Andere ihr den Schwung giebt und denselben durch Zurück- und Vorschneilen unterhält.

#### Die Schwingungen im Armhange mit Auf- oder Ristgriff an den Leinen.

[1476.] Die Turnerin stellt sich mit dem Rücken vor den Stab, so daß derselbe am Rücken anliegt, geht mit beiden Armen über denselben und ergreift so, ungefähr 24 cm. von demselben aufwärts, links und rechts mit beiden Händen die Leinen. Auf diese Weise schwingt sie sich durch Abstoß mit den beiden Fußspitzen zugleich vom Boden, abwechselnd vor- und rückwärts.

#### Die Schwingungen im Armhange ohne Ristgriff an den Leinen.

[1477.] Nachdem sich die Turnerin abermals mit dem Rücken vor den Stab gestellt hat, bewegt sie beide Arme über denselben hinweg, dann die Unterarme nach vorn und legt die Hände an beiden Seiten der Brust so fest wie möglich flach an, denn sonst könnte sie leicht herabgleiten. Um sich mit größerer Sicherheit erhalten zu können, darf die Turnerin auch während der ersten Male, anstatt die Hände auf die Brust zu legen, das Kleid an beiden Seiten fest erfassen. Sie wird von einer Anderen in den Schwung gebracht.

#### Der Schwung im Stütz.

[1478.] Hierbei ist der Stab niedriger zu hängen als bei den vorigen Übungen. Die Turnerin stellt sich vor denselben und legt beide Hände so auf, daß die Daumen nach ihrem Körper zu gerichtet sind. Die Arme, wie auch der Körper, werden gestreckt, doch wird der Oberkörper ein wenig vorgeneigt und die Leinen mehr nach

demselben vorgeschoben, damit die Arme sich davor befinden. Ein anderes Mädchen bringt die Turnerin in einen mäßigen Schwung, ein heftiger würde den Körper leicht aus dem Gleichgewicht bringen.

#### Rundlauf.

Zu den nächstfolgenden Uebungen: dem Kreisshawung, Rund- oder Kreislauf und Kreispringlauf, wird folgende Vorrichtung erfordert: An einem auf zwei Säulen fest ruhenden Balken wird eine Ringschraube, die sich leicht um ihre Achse dreht, an einen starken, eingeschraubten Haken gehängt. Durch diesen Ring wird ein ungefähr 4 cm. breiter Riemen gezogen. Beide Theile des Riemens sind oben etwa 24 cm. lang zusammengenäht. Das eine Ende des Riemens ist mit Löchern versehen, und ein anderer Theil, ebenfalls zusammengenäht, bildet gleichsam eine große Dese, an deren Ende eine eiserne Schnalle, mit Leder überzogen, sich befindet, um ihn an dem andern Riemen höher oder tiefer, je nachdem es nöthig ist, anschnallen zu können. Durch diese Dese wird eine starke Leine gezogen, deren beide Enden ebenfalls Desen haben, welche ungefähr 1, 1½ oder 2 m. vom Boden entfernt sind. Durch eine dieser Desen wird ein 3 bis 3½ cm. starker und 36 bis 48 cm. langer Stab von hartem Holze gesteckt, an dessen beiden Enden sich Kugeln befinden, welche an- und abgeschraubt werden können. An diesem herabhängenden Stabe werden nun folgende Uebungen vorgenommen.

#### Der Kreisshawung im Anhang mit gestreckten Armen.

[1479.] Die Turnerin ergreift den Stab mit beiden Händen und bringt ihren Körper durch Anziehen der Beine oder auch mit gestreckten Knien, geschlossenen Fersen und abwärts gedrückten Fußspitzen, weshalb im letzteren Falle der Stab verhältnißmäßig höher gehängt werden muß, in die Schwebel. Die also im Hange sich befindende Turnerin führt eine Gefährtin einige Male im Kreise herum, um sie in den Schwung zu bringen, worauf sie sich allein weiterschwingen kann.

#### Der Kreisshawung im Anhang mit gebogenen Armen.

[1480.] Dies ist dieselbe Uebung mit der angegebenen Abänderung, wobei der Stab mit Kamm- oder Untergriff, d. h. von unten, angefaßt wird. — Beide Uebungen können mit der Zeit auch nur mit einer Hand vollzogen werden.

#### Der Kreisshawung im Stütz.

[1481.] Die Turnerin ergreift den Stab mit Ristgriff, d. h. von oben, und erhebt sich in den Stütz, so daß die beiden Arme vor die Leinen, an welchen der Stab hängt, kommen, und der in der Schwebel befindliche Körper auf diese Weise im Gleichgewicht gehalten wird. Die Uebende muß sich gleichfalls erst in den Schwung bringen lassen, ehe sie sich allein weiterschwingen kann; der Oberkörper werde schön gestreckt gehalten.

### Der Rundlauf mit Anhang beider Hände.

[1482.] Die Turnerin erfasst den Stab mit Ristgriff, hebt aber ihre Füße nicht von der Erde empor, sondern geht zuerst langsam, dann läuft sie im Trabe und endlich im Galopp im Kreise herum, jedoch nicht bis zur völligen Ermüdung.

Hierauf können noch nachstehende Uebungen folgen:

Kreislauf mit Anhang einer Hand und gestrecktem Arm, abwechselnd (bedarf gleich der folgenden keiner näheren Erklärung).

Kreishüpfen im Anhange mit beiden Armen sowol wie auch mit einem Arme.

Rückwärtslauf mit Galopp.

Springlauf im Kreise, sowol im Anhange mit beiden Händen wie auch mit einer Hand.

Galoppplaus, mit beiden Füßen abstoßend, das Gesicht der Kreismitte zugewendet.

### Halber und ganzer Kreisprung oder Wellenschwung.

[1483.] Jede dieser Uebungen muß beendigt werden, sobald die Turnerin ermüdet ist; jedoch darf sie den Stab nicht in vollem Schwunge loslassen, sondern erst dann, wenn sich die Schwungkraft in so weit vermindert hat, daß sie ohne Mühe im Stande ist, sich stehend festzuhalten.

### Die Reckübungen.

Auch hiervon müßt ihr den größeren Theil der Knabenwelt überlassen, da nur wenige für euch Mädchen angemessen sind.



Fig. 453. Uebungen am Reck.

Das Gerüst, an welchem diese Uebungen vorgenommen werden, heißt das Reck. Es besteht aus einer 3 bis 4½ cm. im Durchmesser starken und ungefähr 1½ bis 2 m. langen Stange aus festem, gewöhnlich buchenem oder eschenem Holze, welche auf zwei Säulen ruht, die fest in die Erde gegraben sein müssen, damit sie nicht wanken. Um die Höhe des Recks den verschiedenen Größen der Turnerinnen anpassen zu können, müssen sich in den Säulen mehrere Löcher befinden, durch welche die Stange, je nach der Länge der sich Uebenden, bald hoch, bald tief gesteckt werden kann und in welche sie genau paßt. Die Stange aber darf sich

durchaus nicht drehen, was man durch zwei Stifte oder eiserne Bolzen, die quer durch die Säulen und die Reckstange geschoben werden, verhindern kann.

Für die Anfängerinnen mag die Reckstange scheidelhoch sein, für Geübtere aber höher, etwa so hoch, daß sie dieselbe mit den Fingerspitzen berühren können, wenn sie die Arme und Hände gerade über den Kopf gestreckt emporheben, oder auch noch etwas aufspringen müssen, wenn sie dieselbe erreichen wollen.

[1484.] Der Stand, von welchen aus die Reckübungen gemacht werden, kann verschieden sein. Entweder ist er

Seitstand vorwärts, d. i. die Stellung vor der Reckstange, bei welcher das Gesicht derselben zugewendet und die Linie der Schulter mit derselben gleichlaufend ist oder

Seitstand rückwärts, d. i. dieselbe Stellung, nur mit den Unterschiede, daß nicht das Gesicht, sondern das Hinterhaupt der Stange zugewendet wird, oder  
 Querstand, d. i. die Stellung unter der Stange, wobei man nach dem einen Ende derselben hinsieht.

Die Griffe sind folgende:

Der Kistgriff. Die im Seitstande vorwärts stehende Turnerin erfaßt mit den Händen die Stange so, daß beide Daumen gegen einander zugewendet und nach innen gefehrt sind.

Der Kammgriff ist die dem Kistgriff entgegengesetzte Umfassung der Stange, so daß die Innenseite der Hände dem Gesichte der Turnerin zugewendet ist, die beiden Daumen aber von einander abgewendet und nach außen gefehrt sind.

Der Zweigriff. Die Turnerin stellt sich in den Querstand und umfaßt die Stange so, daß sie beide Daumen nach einer und derselben Seite hin gerichtet hält, während im Kist- und Kammgriffe dieselben einander entgegenstehen. Hier- nach beginnt

### Das Armwippen im Hange,

[1485.] welches mittels Kist-, Kamm- und Zweigriffs geschehen kann, wobei aber die gestreckten oder auch gekrümmten Arme zur Hebung selbst nichts beitragen, sondern der Körper sich durch die Kraft der Rückenmuskeln in die Höhe zieht.

### Die Hangübungen.

[1486.] 1. Mit Auf- oder Kistgriff. Die Turnerin stellt sich in den Seitstand, erfaßt die Stange mit Kistgriff und wird nun unter derselben mit gestreckten Armen und vom Boden erhobenen Füßen so hängen, daß die Schultern mit der Stange in gleicher Linie laufen.

2. Mit Kammgriff. Ist ganz dasselbe, nur mit der angegebenen Veränderung des Griffes.

3. Mit Zweigriff. Die Turnerin stellt sich in den Querstand und erfaßt die Stange mit dem Zweigriffe. Die Arme sind gestreckt und die Füße vom Boden erhoben wie vorher.



4. Mit Beughang. Die Hangübungen mit den drei verschiedenen Griffen werden wiederholt, aber mit der Veränderung, daß die Turnerin, die Arme beugend, den Körper so weit heraufzieht, daß sie mit dem Kopfe über die Stange hinauszieht und letztere sich in der Gegend der Brust befindet. Beim Hange mit Zweigriff wird sich der Kopf entweder zur rechten oder zur linken Seite der Stange halten.

5. Der Hang im Ellenbogengelenk. Zuerst erfaßt die Turnerin die Stange mit Ristgriff, zieht sich dann mit gekrümmten Armen in den Hang hinauf, hebt sich bis zur Höhe der Brust und legt die Arme so auf die Stange, daß die untere Fläche des Ellenbogens und das Ellenbogengelenk auf derselben ruhen. Die Hände liegen über die Stange hinaus und die Füße sind gestreckt.

#### Das Stelzengehen.

[1487.] Ein Spiel, das kleine Mädchen mit sechs Jahren schon vornehmen können, nur darf dies nicht auf gepflastertem, sondern muß auf sandigem oder mit Rasen bewachsenem Boden geschehen. Auch müssen die Stelzenstangen über den Kopf hinausreichen. — Ungeübtere dürfen die Fußtritte der Stelzen nicht höher als einen Fuß über der Erde befestigen.

Fasse die Stelzen, indem du dich auf beide Tritte erhebst, so, daß die oberen Enden hinter den Armen hinauf laufen und die Daumen vor- oder rückwärts nach unten zu gerichtet sind, die vier Finger aber die Stangen fest umgreifen. Die Arme werden fest angedrückt, der Oberleib wird gerade gehalten, und die Schwere des Körpers ruht gleichmäßig auf der Mitte der Fußtritte, beim Ausschreiten aber um ein Weniges mehr nach hinten auf dem Fußtritte der stehen gebliebenen Stelze. Anfangs geht man langsam, dann kann man auch galoppiren und endlich auf einer Stelze hüpfen, indem man die andere behutsam unter dem Fuße wegzieht.

Sind mehrere Mädchen zusammen, so müssen sie erst unter einander ausmachen, welche Gangart gewählt werden soll, und dann ein Ziel bestimmen, nach welchem Alle gemeinschaftlich gehen. Wer dieses Ziel in der vorgeschriebenen Gangart zuerst erreicht, hat das Spiel gewonnen.

#### Das Keiswerfen.

[1488.] Man braucht zu diesem Spiele zweierlei Instrumente: Keife und Stöcke. Die Keife unwickelt man mit doppeltfarbigem 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 betheiligen. Die Gesellschaft stellt sich in einem weiten Kreise auf, Jede ungefähr zehn Schritte von der Andern entfernt. Das Spiel besteht nun darin, daß eine der ihr zur Rechten Nächststehenden den Keif mittels des Stockes in einem hohen Bogen durch die Luft zuwirft und jene den Keif beim Herunterfallen, noch ehe er die Erde erreicht, mit ihrem Stabe auffängt und auf dieselbe Art an ihre Nachbarin weiter befördert. Dieses kann unzählige Male fortgesetzt werden.



Fig. 454. Das Keiswerfen.

Je mehr Keise 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 Keise geschieht so: Man hält den Keis mit dem Daumen und Zeigefinger der linken Hand etwas in die Höhe, legt den Stab inwendig an die entgegengesetzte obere Seite des Keises an, öffnet dann plötzlich die Finger und schnellt ihn im hohen 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 Muthwille: man möchte springen, sich herumtummeln, und die engen Räume gewähren nicht den nöthigen 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 wol auch mit Scheltworten der erzürnten Mutter erkaufen. Widerwillig dämpft man den lustigen Spielgeist. Vielleicht läßt ein schönes Buch die Gefangenschaft für eine Zeit lang vergessen; aber trotzdem übt die „Stubenluft“ ihren schädlichen Einfluß auf Seele wie Leib. Will man einmal ausgehen, o weh! der Schmutz und Regen treibt uns von unserem Ausgang 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 „Spielfamerad“ 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, gebohnten Tanzboden, man kann Schlittschuh laufen (oder Schlittschuhlaufen).

Dieses größte aller Wintervergnügen wird der Mehrzahl meiner Freundinnen sicher nicht fremd geblieben sein; giebt 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! —



Fig. 455. Das Schlittschuh-  
schühren.

Hier will ich euch einige Winke in Bezug auf Schlittschuhlaufen geben, welche die Anfangs vielleicht Furchtsamen mit frischem Muth befeelen und auch den Geübteren hie und da als nützliche Rathschläge willkommen sein werden.

[1489.] Während des Laufens hütet euch vor „falschem Athemholen.“ Wer die Luft mit dem Munde statt mit der Nase einathmet, kann sich bei schneidender Kälte nicht nur Husten, sondern selbst ein gefährliches Lungenleiden zuziehen. Athmet die Luft also stets durch die Nase ein

und durch den Mund wieder aus.

[1490.] 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 euern Flug, bis ihr nach und nach wieder kühl geworden seid.

[1491.] Besonders vor dem „Abschnallen der Schlittschuhe“ darf man die Luft des Laufens nur in langsameren Zügen genießen.

[1492.] Seid ihr wieder auf fester Erde, so veräumt nicht ein Tuch umzunehmen.

[1493.] 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.

[1494.] Für die Eisbahn wird von erfahrenen Schlittschuhläuferinnen folgende Kleidung als die zweckmäßigste empfohlen: „Ein niedriges Hütchen, ein kurzes, eng anliegendes Jäckchen 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.“

[1495.] 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.

Um letzteren geht ein genau schließender Lederrand mit einem Riemen um den Knöchel. Der vordere Theil des Fußes wird in zwei an den Seiten befindliche Lederklappen eingeschnürt, welche auch mit Pelz gefüttert werden können. Vorstehende Abbildung zeigt euch, wie ein solcher Schlittschuh geschnürt wird. Von den neueren Sorten sind die Metallschlittschuhe am beliebtesten.



Fig. 456. Auf dem Eise.

[1496.] Hast du mit gutbewaffneten Füßchen den Eispiegel 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) neben einander, in einer Entfernung von nicht ganz einem Achtelmeter. Nun schiebst du, ohne den Fuß zu heben, abwechselnd den linken und rechten ein Stückchen, etwa eben so weit wie zuvor, vorwärts, was jedoch nur langsam vorzunehmen ist. Die Last des Körpers wird bei dieser Uebung so ruhig als möglich auf den schiebenden Fuß gelegt. Selbstverständlich ist es, daß du keinen der Füße als „Stieffind“ behandelst, sondern beide ganz gleichmäßig übst.

[1497.] Wenn du in diesen Versuchen die gehörige Sicherheit erlangt hast, so schreite zur zweiten Uebung: der geraden Linie mit Fußheben. Hierbei stelle die Füße ein wenig auswärts und schiebe in dieser Richtung den linken Fuß

einen Viertelmeter vorwärts, ohne ihn vorher vom Boden zu erheben; nun erhebe den unterdessen stehen gebliebenen rechten Fuß etwa 4 cm. hoch vom Eise und setze ihn neben den linken, während derselbe ruht. Alsdann schiebe den rechten Fuß einen Viertelmeter nach rechts und während er ruht, hebe den linken wiederum zum rechten.

[1498.] 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 giebst, indem du zugleich die Last des Oberkörpers auf denselben ruhen lässest. Dieser Schwung wird dadurch erleichtert, daß der rechte Fuß sich fest auf die innere Kante des Schlittschuhes stützt. Geht das Gleiten des linken Fußes seinem Ende zu, so erhebe den rechten und setze ihn mit leichtem Schwunge nieder. Der Oberkörper ruht hierbei auf dem rechten Fuße.

[1499.] 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 rechtwinklig 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 einsetzest. 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.

[1500.] Eine weitere, zum raschen Ausweichen oft nothwendige Übung ist das Uebertreten, welches darin besteht, daß du den nachgezogenen Fuß gegen das Ende des Striches über den streichenden hinübersetze, anstatt ihn, wie beim geraden Laufe nur neben denselben zu setzen. Nach diesen Übungen giebt es noch vielerlei andere, doch passen solche nicht gut für Mädchen; genug, wenn sie in anmuthigen 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 frühliche Laune werden für jegliche Anstrengung reichen Ersatz bieten.

500

# Allerlei Kurzweil

und



für  
Jung und Alt.

zur geselligen Unterhaltung an langen Winterabenden.

## Vorerinnerung.

---

In den ersten zwei Haupttheilen dieses Buches habe ich besonders meinen kleineren Freundinnen und der erst emporstrebenden Mädchenwelt zur Führerin dienen wollen und es sind jene Abschnitte schon viel umfanglicher ausgefallen, als ich es erwartete. Aber ich möchte gern auch der erwachsenen weiblichen Jugend durch mein Werkchen ein Vergnügen gewähren, und hoffe, daß meine Absichten durch den Inhalt der nächsten Blätter erreicht werden. Die Mannichfaltigkeit desselben bietet größeren Töchtern vielfach Anregung zum Denken, zur Beschäftigung für sich sowie für die jüngeren Geschwister; ja ich hoffe, daß die Art und Weise der Auswahl und Zusammenstellung selbst die älteren Mitglieder der Familie an den Tisch zu dem „Illustrirten Spielbuche“ locke, wo, wie ich im Geiste sehe, die frischen Mädchengeichter der kleineren und größeren Leserinnen sich an seinen Mittheilungen ergötzen, wo seine Scherze belacht werden, wo manch' rosiges Haupt sinnend in der Rechten ruht, wo Vieler Augen vor Freude strahlen bei dem Gedanken an das Vergnügen, das ihnen noch bevorsteht. Das „Kurzwellige Allerlei“ soll also vorzüglich den erwachsenen Mitgliedern der Familie Freude bereiten, aber ich denke, daß auch gar manchem aufgeweckten jüngeren Kinde die Lösung dieser oder jener der gestellten Aufgaben gelingen wird.

Wenn man dann und wann auf Dinge stößt, die in anderer Weise früher schon abgehandelt worden sind, so wolle man geneigtest berücksichtigen, daß nachstehender Theil nicht vollständig von mir selbst herrührt, sondern größtentheils eine dankenswerthe Zugabe aus der Hand meines Herrn Verlegers bildet.

Die Verfasserin.



— 1 —

- [1.] Enketten ist so künstlich  
als erwinen. — Der Feinbau  
ist auf Nichts stellt, dem  
Kann's nicht fehlen. — Wäl-  
zen der Stein bepariet nicht.

— 2 —

- [2.] Wenn im Frühjahre weißt jetzt, amint  
im Spätjahre weißt amintem. — Wenn  
früher Gewohnen abangewöhnt, darf nicht  
dauern erflühen. — Mit Gedicht sind  
mit, amint's Amintbau-bleibt sein  
littens, Markt. — Markt, das Glück ist amint.

— 3 —

- [3.] Wenn's Glück weißt nicht, das  
hatet sich seinen Tagemut  
über den Kopf. — Consequenzial  
yorkhaus, liegen warring für.

Diese Handschriften sind von zwei lebenden Gelehrten, der erste aus Berlin, der zweite aus München. Sie gehören zu jenen, die ihre eigene Schrift in der Regel nicht lesen können. Ob die Lesung oder Lösung unsern Lesefrauen besser gelingt?



— 4 —

[4.]

Geld ist der höchste Gewinn, der gilt dem,  
 wer es nicht braucht. — das Geld ist nicht,  
 was wir haben können der Welt. — Gold, Silber,  
 Messing, Kupfer, sieht man in Stein  
 Kupfer. — für jeden gewinn ist viel Geld,  
 aber in Menschenhand.

— 5 —

[5.]

Weniger Dinge sind es, die man gewinnen kann —  
 nicht den Gewinn, den man hat — für den hat man  
 das Geld, für den hat man die Welt. — was man  
 ist, was man hat, ist nicht die Welt. — was man  
 für den hat man die Welt. — was man hat,  
 ist nicht die Welt. — was man hat, ist nicht  
 die Welt. — was man hat, ist nicht die Welt.  
 was man hat, ist nicht die Welt. — was man  
 hat, ist nicht die Welt. — was man hat,  
 ist nicht die Welt. — was man hat, ist nicht  
 die Welt. — was man hat, ist nicht die Welt.

— 6 —

[6.]

Den nicht die wir wissen  
 ist, gibt es große Lärm  
 — Wäre schreiben ist ein  
 ne große Kunst, als  
 wäre nicht. — der Per-  
 son Freund, der alle  
 Freund. — In Hunger  
 gibt es viele Leute.

Obige Handschriften sind von drei bedeutenden Männern der Gegenwart.

Fast alle Gelehrte schreiben schlecht, und das Schlimmste dabei ist stets, daß nach einiger Zeit die Urheber ihre eigene Schrift gewöhnlich selbst nicht mehr lesen können. Als Nr. 5 einst vom Schreiber um Auskunft über ein unleserliches Wort gefragt wurde und der Autor nach langem Buchstabiren 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?

### Autographische Köffelsprung-Aufgabe.

[7.] Ueber Ausführung der Köffelsprungzüge wolle man Das nachlesen, was über das übliche Verfahren unter "Köffelsprung-Aufgaben" mitgetheilt ist.



Diese 40 Felder enthalten die Namen von 16 Schriftstellern, und zwar mit ihren eigenen Namensunterschriften. Zur Rechten stellten wir die sanftmüthigen und elegischen, zur Linken die schwermüthigen und satirischen. Da sich diese zwei Gruppen schon durch die Art der Schriftzüge unterscheiden, so wird man leicht die Aufgabe lösen können.

### Kuriosität.

#### Grabchrift.

[8.] Man finde zur Vorderseite die Rehrseite, ohne die Lösung anzusehen.



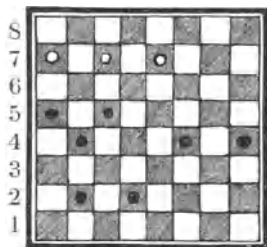
# Damenspiele.

[9.]

## A. Damen-Aufgaben. — Nr. 1.

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

Stand des Spieles.



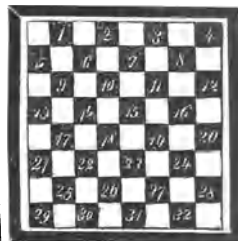
A. B. C. D. E. F. G. H.

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.

Numerirtes  
 Damenbret.



## [10.] Nr. 2. Zweite Partie.

| Weiß.                          | Schwarz.           |
|--------------------------------|--------------------|
| 24—20 . . . . .                | 12—16              |
| 21—17 . . . . .                | 8—12               |
| 17—23 . . . . .                | 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 und 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 und 14 . . . . . | 5 nimmt 9          |
| 26—22 . . . . .                | 2—6                |
| 32—27 . . . . .                | 6—10               |
| 27—23 . . . . .                | 15—19              |
| 22—18 und gewinnt.             |                    |

## [11.] Nr. 3. Dritte Partie.

| Weiß.                 | Schwarz.    |
|-----------------------|-------------|
| 24 — 20 . . . . .     | 10 — 15     |
| 26 — 17 . . . . .     | 9 — 15      |
| 23 — 18 . . . . .     | 6 — 13      |
| 18 — 14 . . . . .     | 2 — 10      |
| 27 — 24 . . . . .     | 12 — 6      |
| 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 9                     |
| 19 — 15 . . . . .     | 10 nimmt 15                   |
| 17 nimmt 14 . . . . . | Schwarz giebt die Partie auf. |
| und 7 wird Dame       |                               |

[12.]

## 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 . . . . . 2—9 nimmt 6                          |
|                          | 29—25 . . . . . 8—11                                              |
|                          | 25—22 . . . . . 11—15                                             |
|                          | 28—24 . . . . . 1—6                                               |
|                          | 17—13 . . . . . 9—14                                              |
|                          | 22—19 . . . . . 23—16 nimmt 19                                    |
|                          | 20—2 nimmt 16, 15, 14; 6 wird Dame. Schwarz giebt die Partie auf. |

[13.]

Nr. 5. **Endspiel.**

Bei diesem Endspiel 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.

[14.]

Nr. 6. **Schwierige Aufgabe.**

Sämmtliche dunkle Quadrate des Damenbretes werden mit Steinen besetzt. Nachdem ein beliebiger Stein fortgenommen ist, soll so geschlagen werden, daß nur ein Stein übrig bleibt.

Auflösung f. unter Auflösungen am Schlusse des Buches.

[15.]

**Schlagdame.**

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

- 1) Diejenige, welche keine Steine mehr auf dem Brete 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.**

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

## Dominospiele.

### B. Dominospiele und Aufgaben.

Das Dominospiel wird mit den Dominosteinen zwischen zwei oder auch mehr Personen gespielt, indem sie abwechselnd einen ihrer im Anfang gewählten Steine mit der entsprechenden Nummer an einen früher ausgelegten anfügen. Bei diesem Ansetzen muß also Nummer auf Nummer passen und wenn der Spielerin, welche zu setzen hat, ein dazu passender Stein mangelt, so hat dieselbe von den noch verdeckt liegenden Steinen zu kaufen. Findet sie keinen geeigneten Stein, so „paßt“ sie, d. h. sie läßt die Gegnerin oder Nachfolgende setzen. Gewonnen hat Diejenige, welche zuerst ihre sämtlichen Steine angebracht hat; sie ruft mit dem letzten Stein, den sie ansetzt, das Wort *Dominò* und bezeichnet sich dadurch als Siegerin.

Als ein Beispiel diene folgendes:

[16.]

#### Partie Nr. 1.

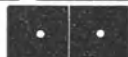
A und B spielen. A hat die Steine



B hat



A setzt aus



A setzt aus



B = =



B = =



A = =



A = =



B = =



B = =



A setzt noch



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

[17.]

#### Partie Nr. 2. A und B spielen.

A hat  
genommen:B hat  
genommen:

A setzt aus



B setzt an



A setzt



B kauft

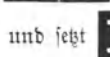
und setzt



A kauft



und setzt



B kauft und setzt



A setzt



B kauft u. setzt

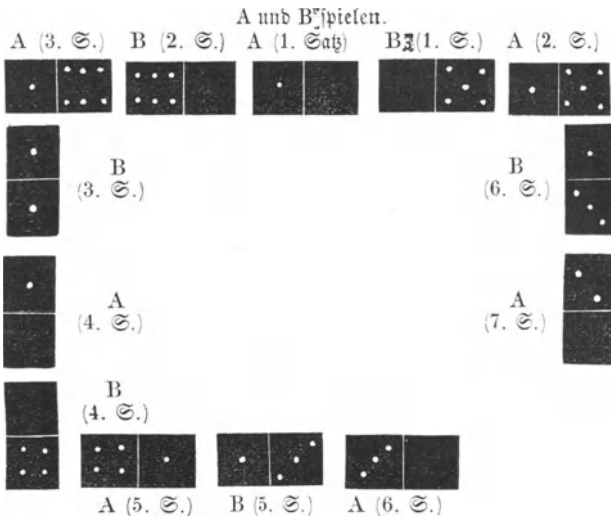


A setzt



[18.] **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 Gegenerin 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 Ansatz 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.



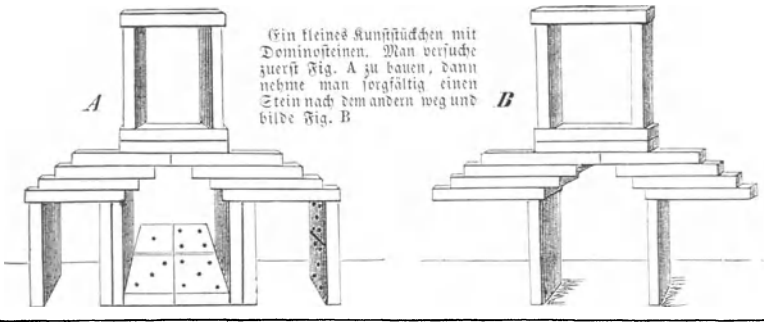
[19.] **Nr. 4. Aufgabe.**

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?

[20.] **Nr. 5. Aufgabe.**

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

### [21.] Nr. 6. Kunstbau mit Dominosteinen.



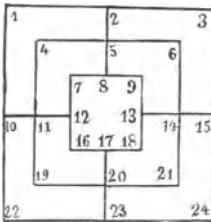
### [22.] Nr. 7. Einen interessanten Dominozehr,

oder wie man es sonst nennen will, wollen wir noch mittheilen. Man lege 28 Dominosteine in eine Reihe verdeckt hin, und zwar 13 davon seien Der, die das Kunststück ausübt, 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 punktirten Stellen fülle man mit 28—13, also 15 beliebigen Dominosteinen aus. Jetzt lasse man, ohne bei der Operation zugegen gewesen zu sein, Jemanden 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 rechtsanfangend, bis 13, legt den Stein um, indem man sagt: „So viel sind herumgelegt“ — und es wird stimmen.

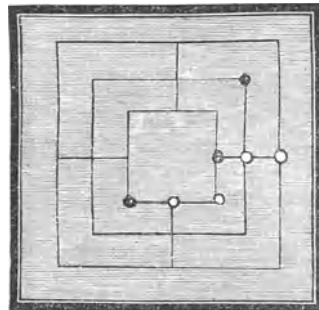
Zeigt der Stein 2, so wird das nächste Mal der 13. + 2., also 15. Stein, sagen, wie viel Steine von links nach rechts geschoben sind. Zeigt der 15. Stein jetzt 12, so wird dann der 15. + 12. Stein, also 27., andeuten, wie viel verschoben sind. Um noch mehr Erstaunen zu erregen, kann man dann auch von der andern linken Seite her bestimmen, welcher Stein die gelegte Anzahl angiebt. So einfach und selbstverständlich mit der Erklärung das Ganze ist, so wird man dennoch, falls man die Sache noch nicht kennt, in das allseitige Staunen einstimmen. Doch gehört zuerst einige Routine dazu, und namentlich die Beachtung, daß es 28 Steine sind.

### C. Mühlenpiel-Aufgaben.

#### Numerirtes Mühlenbret.



### [23.] Erste Aufgabe.



Schwarz ist am Ziehen und hat beim dritten Zug eine Mühle. Wie muß man setzen? (Lösung siehe unter Auf-  
lösungen.)





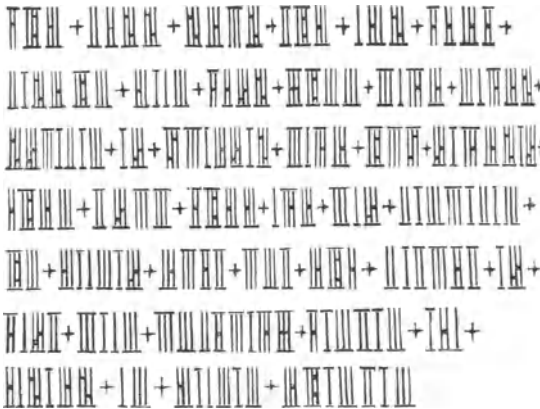
[27.]

Nr. 2. Guter Rath.



[28.]

Nr. 3. Crost.



[29.]

Nr. 4.

In dem nachfolgenden bekannten Spruche von Goethe ist ein anderer desselben Dichters enthalten.

Die mit feineren Lettern gedruckten Buchstaben haben für den versteckten Spruch keine Bedeutung.

U und V haben dasselbe Beizeichen gemeinschaftlich. —

Die Lust zu reden kommt  
zur rechten Stunde,  
Und wahrhaft fliesst das  
Wort aus Herz und Munde.

## Mathematische Scherze, Aufgaben und Kurzweil.

### Ein Duzend interessanter Zahlenwunder.

[30.] 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 addiren, diese Summe wieder mit 5 multiplizieren, zu dem Produkt 3 addiren, das dadurch Erhaltene wieder mit 10 multiplizieren, dann noch 3 dazu addiren und von dieser Summe 150 abziehen. Aus dem nun verbleibenden Rest, den man sich angeben läßt, kann man die von der Person gedachte Zahl errathen. Wie?

Nachdem man sich das Uebriggebliebene hat angeben lassen, schneidet man, oder denkt man sich vielmehr die zwei rechts stehenden Dreien davon weg und zieht 1 von der übriggebliebenen Zahl ab; was nun sich ergibt, ist die in den Sinn genommene und namhaft zu machende Zahl. — 3. B. die in den Sinn genommene Zahl sei

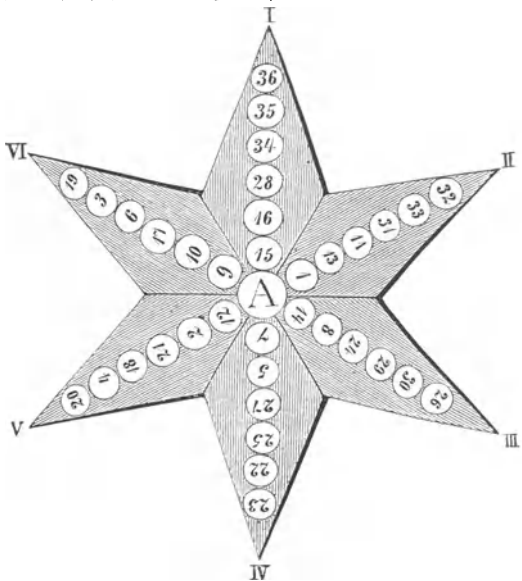
|     |                      |
|-----|----------------------|
| 9   |                      |
| 2   | multipliziert        |
| 18  |                      |
| 5   | addirt               |
| 23  |                      |
| 5   | multipliziert        |
| 115 |                      |
| 3   | addirt               |
| 118 | multipliziert mit 10 |

|         |       |                                                                         |
|---------|-------|-------------------------------------------------------------------------|
| ergiebt | 1180  |                                                                         |
|         | 3     | abbirt                                                                  |
|         | 1183  |                                                                         |
|         | 150   | abgezogen                                                               |
|         | 1033, | von diesem Rest die 2                                                   |
|         |       | Dreien abgeschnitten und 1 von 10 abgezogen bleibt die gedachte Zahl 9. |

[31.] II. Welche Zahl hast du dir gedacht?

Auf eine ziemlich dicke Papiersorte schreibe ich die Zahlen 1 bis 36, schneide sie dann entweder vieredig, oder wie ich es in nebenstehender Zeichnung that, zirkelförmig aus, und bilde aus ihnen sechs Reihen in Form eines Sterns.

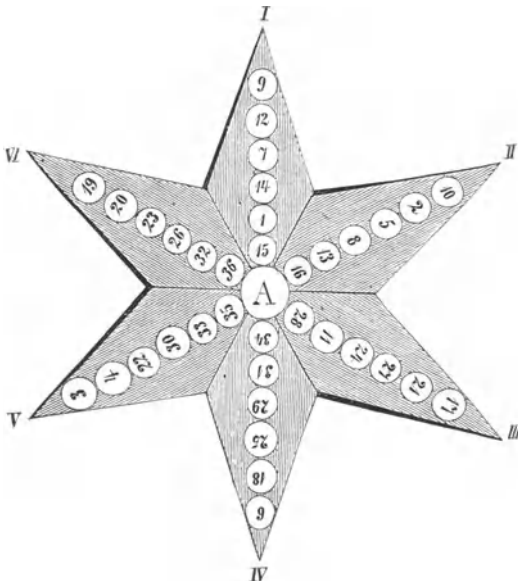
Nun bitte ich sechs Personen aus der Gesellschaft, sich zunächst mit an dem Spiel zu betheiligen, und ersuche jede einzelne derselben, eine Zahl zu wählen, und zwar derart, daß die erste Person eine Zahl aus der Reihe I A, die zweite eine aus II A, die dritte eine aus III A, die vierte aus IV A,



die fünfte aus V A und die sechste aus VI A 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 Reihe I A 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 II A 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 11 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 I A 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 vertheilt. Mit Reihe III, IV, V und VI wird in derselben Weise verfahren. Der Stern sieht jetzt so aus:



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 I A 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.

## [32.] 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 bestimmt, 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 Regeln 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, wie viel sie davon wegnimmt, und entnehme gerade so viel, daß die Marken der Mitspielerin und die selbst zuletzt hinweggenommenen zusammen 7 betragen. Wird so nach der Reihe fortgefahren, 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 thun, 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 dastehen, um dann gewiß zuletzt wegnehmen zu können. Z. B., man nehme der Regel zufolge 3,

30 Rechenpfennigen 2, eine zweite Person beliebig 3,  
man selbst wieder 4, = = = = 5,  
= = = 2, = = = = 4,  
= = = 3, = = = = 3;

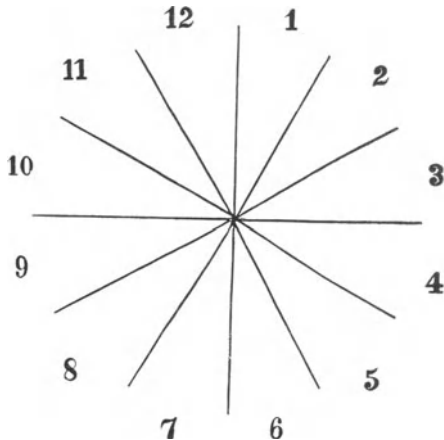
jetzt sind noch 4 Stück übrig, diese nimmt man zuletzt weg und hat gewonnen.

## [33.]

## IV. Das Stunden-Drahtel.

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 thun werde, und soll bei 20 — Halt! rufen. Die bei diesem Schlag berührte Ziffer wird unfehlbar die Zahl bezeichnen, welche im Geheimen gewählt worden war.

Um jederzeit dieses 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 vermuthet; der Schlag 9 aber muß auf Ziffer 12, und die folgenden Schläge müssen ordnungsmäßig rückwärts auf Ziffer 11, 10, 9 u. s. w. treffen, wobei das verheißene Resultat unfehlbar erfolgen wird, von dem auch un schwer der Grund sich auffinden läßt.



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 thun werde, und soll bei 20 — Halt! rufen. Die bei diesem Schlag berührte Ziffer wird unfehlbar die Zahl bezeichnen, welche im Geheimen gewählt worden war.

## [34.] V. Einer Person angeben, wie viel Geld sie in der Börse habe.

Man veranlasse die fragliche Mitspielerin, daß sie ihr Geld mit 50 multiplizire, zu dem erhaltenen Produkte 72 addire, von der Summe 111 abziehe, zu dem Reste wieder 39 addire, diese Summe mit 5 dividire und den dadurch erhaltenen Quotienten nun nenne. Wie kann man wissen, wie viel Geld im Portemonnaie der Andern sich befindet?

Den genannten Quotienten dividire man in Gedanken mit 10, oder denke sich die Null zur Rechten davon weg; das Uebrigbleibende giebt die Summe des Geldes im Portemonnaie. Z. B.:

|                                              |     |           |                                              |  |
|----------------------------------------------|-----|-----------|----------------------------------------------|--|
| Die Freundin hätte 7 Thaler im Portemonnaie, | mit | 50        | multipliziert                                |  |
|                                              |     | 350       |                                              |  |
|                                              |     | 72        | dazu addirt                                  |  |
|                                              |     | 422       |                                              |  |
|                                              |     | 111       | abgezogen                                    |  |
|                                              |     | 311       |                                              |  |
|                                              |     | 39        | dazu addirt                                  |  |
| dividirt mit                                 |     | 5 350 70; | von diesem Quotienten die 0 weggedacht,      |  |
|                                              |     | 35        | so ist die 7 die Anzahl der Thaler im Porte- |  |
|                                              |     | 0         | monnaie.                                     |  |
|                                              |     | 0         |                                              |  |

[35.] Ja, man kann sogar nach dem eben vorgelegten Verfahren den Bestand des Geldes errathen, wenn man noch zugeibt, daß die fragliche Dame selbst die Zahlen bestimme, womit sie multipliziert, und wie oft sie mit 2 dividire. 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 multiplizire, auch mittunter durch 2 dividire, so vielmal sie will; womit sie aber multipliziert und wenn sie dividirt, muß sie angeben. Was nun die Partnerin mit ihrer Zahl thut, dasselbe thut man auch mit seiner eigenen Zahl; wenn man alsdann, am Ende der Rechnung, das letzte Produkt ihrer Rechnung sich nennen läßt und dasselbe mit dem Produkt seiner Rechnung insgeheim dividirt, so giebt der Quotient die Summe des Geldes in der Börse.

Wir nehmen an, die Freundin wolle die Zahl, wie viel ihr Geld betrage, mit 2 und dann mit 6 multiplizieren, diese Summe durch 2 dividiren, den dadurch erhaltenen Quotienten wieder mit 4 multiplizieren und diese Summe nochmals durch 2 dividiren, und sage nun das Produkt von ihrer Rechnung sei 63. Dividirt man diese 63 mit dem letzten Produkte seiner Rechnung, so erhält man die gesuchte Zahl; z. B.: es wären in der Börse

|                          |         |                          |
|--------------------------|---------|--------------------------|
|                          | 7 Thlr. | selbstgedachte Zahl 1    |
| multipliziert mit        | 2       | multipliziert mit        |
|                          | 14      | 2                        |
| wieder multipliziert mit | 6       | wieder multipliziert mit |
| dividirt mit             | 2 84    | dividirt mit             |
|                          | 42      | 2 12                     |
| multipliziert mit        | 3       | multipliziert mit        |
| dividirt mit             | 2 126   | dividirt mit             |
|                          | 63;     | 6                        |
|                          |         | 3                        |
|                          |         | 2 18                     |
|                          |         | 9                        |

Die Zahl 63 hat die Freundin genannt; mit jener 9, als letztes Produkt seiner Rechnung, in die genannte 63 insgeheim dividirt, bekommt man 7 und kann nun angeben, daß 7 Thlr. in der Börse seien.

## [36.] VI. Ueberraschungen 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 aufgelöste Ziffer sofort namhaft machen.

Lösung. Wie ist es möglich, die gedachte Zahl stets richtig zu finden? Ich lege sieben Tafeln nach einander 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.

### [37.] VII. Die Summe einer durch Multiplikation herausgebrachten Zahl ohne die geringste Frage zu errathen.

Man giebt einer Person auf, eine von 1 bis 10 selbstbeliebige Zahl mit 9 zu multiplizieren, und dann sagt man, daß sie das Produkt, welches meist aus zwei Ziffern besteht, abbiren 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     |

### [38.] 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 bis 9 ihre Lieblingsziffer sei, und läßt dann obige 8 Ziffern mit dem Produkt dieser Ziffer und 0 multiplizieren. Also bei 1 =  $1 \times 9$ , bei 2 =  $2 \times 9$ , bei 3 =  $3 \times 9$ . Geht es bei 3 die Lieblingsziffer, so läßt man mit  $3 \times 9 = 27$  multiplizieren.

### [39.] IX. Die Zahl Neun.

Die Ziffer Neun besitzt das Eigenthümliche, daß das Produkt aus einer beliebigen Zahl und Neun wieder eine Zahl giebt, welche in der Quersumme entweder 9 oder ein Produkt von 9 enthält, z. B.  $4 \times 9 = 36$ , Quersumme = 9;  $327 \times 9 = 2943 = 18 = 9 \times 2 = 9$ .

Darauf gründet sich folgende Aufgabe. Man läßt eine beliebige Zahl mit 9 multiplizieren, eine beliebige Zahl von diesem Produkt austreichen, sich dann die Quersumme nennen, und kann jetzt, ohne die erste Zahl oder deren Produkt zu wissen, angeben, was für eine Ziffer gestrichen 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.

[40.] 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 subtrahirt, giebt  $56709 = 27$  in der Quersumme, und nun die Ziffer 6 ausgestrichen, also als Quersumme 21 angegeben. Folglich kann die ausgestrichene Zahl keine andere als 6 sein.

[41.] Noch interessanter wird die Sache, indem man die Summe jeder Aufgabe schon im Voraus aufschreiben kann, wenn man weiß, wie viel Reihen Jemand schreiben will und wie viel 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 aufschreiben. Es sagt z. B. Jemand, er wolle drei Reihen Zahlen aufschreiben und in jede Reihe vier Ziffern setzen.

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 8 | 2 | 9 |   |
| 1 | 3 | 7 | 2 |   |
| 4 | 6 | 2 | 3 |   |
| 5 | 1 | 7 | 0 |   |
| 8 | 6 | 2 | 7 |   |
| 5 | 3 | 7 | 6 |   |
| 6 | 9 | 2 | 8 |   |
| 3 | 3 |   |   |   |
| 3 | 6 | 9 | 2 | 5 |

A. 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, wenn ich jede geschriebene Zahl bis zu 9 ergänze und als die Reihe mehr meine vier Ziffern hinzuffüge und zwar zu der 5 die fehlende 3 addire, also 6928 darunter setze. Das Exempel sei also folgendes: A. Ich schreibe darunter als Ergänzung: B und die obige Ziffer 6928. Folglich die genannte Summe 36925.

#### [42.] 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 u. s. w. 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   |
| 3    | 6    | 9    | 12   | 15   | 18   | 21   | 24   | 27   |
| 111, | 222, | 333, | 444, | 555, | 666, | 777, | 888, | 999. |

#### [43.] XI. Besondere Eigenschaft der Zahl 12345679.

Wird diese Zahl mit einer von den Zahlen der mathematischen Progression, 9, 18, 27, 36, 45, 54, 63, 81 multipliziert, so wird die Zahl des jedesmaligen Produkts stets aus gleichen Ziffern bestehen, und werden diese Ziffern stets die 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 der keine das Alter der andern weiß, soll die jüngere der älteren die Anzahl Jahre angeben lassen, um wie viele diese älter ist.**

[44.] Die Jüngere ziehe insgeheim die Zahl ihrer Altersjahre von 99 ab, zu dem Reste läßt sie nun die Ältere die Zahl ihrer Jahre addiren, dann von der Summe die erste Ziffer links wegnehmen, unter die letzte setzen und ebenfalls hinzurechnen. Das dadurch erhaltene Produkt ist die Zahl der Jahre zwischen beiden Altern, das die Ältere angiebt und jedes Mal treffen muß. — Z. B. die Jüngere sei 19 und die Ältere 61 Jahre. 19, als das Alter der Jüngeren, von 99 abgezogen, bleibt

$$\begin{array}{r} 80 \\ 61 \\ \hline 141 \\ 1 \\ \hline 42 \end{array}$$

Davon die erste Ziffer 1 zu 41 addirt

Diese 42 giebt die Ältere an, also gerade so viel als sie älter ist, denn 42 und 19 ist 61. Bemerkung: Daß man der Abwechselung 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.

### Achtundvierzig mathematische Unterhaltungen und Rechenscherze.

- [45.] Welches ist die Hälfte von 8?
- [46.] Welches ist die Hälfte von 13?
- [47.] Wie schreibt man mit Ziffern: zwölf Tausend zwölf Hundert und Zwölf?
- [48.] In welchem Falle ist 6 und 6 nur elf?
- [49.] In einer Familie von 4 Großen und 4 Kleinen wird ein Pfannkuchen auf den Tisch gebracht. Eine von der Gesellschaft giebt auf, den Pfannkuchen mit drei Schnitten so zu theilen, daß die 4 Großen und die 4 Kleinen je gleiche Stücke erhalten. Wie führt sie dies aus?
- [50.]
- |    |    |    |
|----|----|----|
| 1. | 1. | 1. |
| 2. | 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, addirt, die Zahl 12 betragen.
- [51.] 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 addirst. Was aß er?
- [52.] Wie viel Mark sind 75 Pfennige?
- [53.] Welches ist der mittlere Buchstabe im deutschen A B C?
- [54.] Genau einen Fuß lang,  
Genau einen Fuß breit  
Und doch kein Quadrat. Was ist das?
- [55.] Wenn man zehn Gegenstände dicht vor sich hält und zehn nahe verwandte von denselben abzieht, wie ist es möglich, daß dennoch zehn übrig bleiben?
- [56.] Beim Verfasser saß an einem Winterabende eine ganz besondere Gesellschaft in der Stube um den Tisch herum. Es waren da nämlich 1 Großvater, 2 Väter, 2 Mütter, 4 Kinder, 3 Enkel, 1 Bruder, 2 Schwestern, 2 Söhne, 2 Töchter, 2 verheirathete Männer, 2 verheirathete Frauen, 1 Schwiegervater, 1 Schwiegermutter und 1 Schwiegertochter. Bei Alledem waren nur 7 Personen vorhanden; wie ging dies zu?
- [57.] Wie viel hatte — gieb mir es an — Finger und auch Zehen der Mann,  
Der einst schrieb an eine Wand:  
Zehn Finger hab' ich an einer Hand,  
Fünf und zwanzig an Händen und Füßen.  
Wie ging das zu? Das möcht' ich wissen.

[58.] Wenn man bei Tage 3 dazu giebt, so wird es die Hälfte; wenn man aber bei der Nacht 1 wegnimmt, so bleiben 8. Wie kann das sein?

[59.] Wie kann man 100 mit 4 Neunern und 1000 ohne Null schreiben?

[60.] Wie sind aus folgenden Zahlen 100 herauszubringen: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0?

[61.] Wie sind die Ziffern 1 2 3 4 5 6 7 8 9 so zu verbinden, daß sie zusammengezählt 100 geben?

[62.] Wie schreibt man 100 ohne Null, und zwar mit vier, sechs oder acht Ziffern?

[63.] Wie müssen die neun Ziffern addirt werden, daß sie gerade 100 zusammen geben?

[64.] Es gilt Summen aufzuschreiben, welche die Eigenschaft haben, daß sie, von jeder Seite gelesen, dieselben bleiben.

[65.] Ein Fremder wünscht gern in einen schönen Garten einzugehen. Der Gärtner sagt ihm jedoch, daß dies ein wunderbarer Garten sei und daß Jeder, der hinein wolle, eine Behauptung aufstellen müsse; wenn diese wahr sei, so müsse er drei Mark bezahlen, sei sie aber nicht wahr, so müsse er sechs Mark zahlen. Der Fremde sucht Weisem auszuweichen. Was wird er behaupten?

[66.] Die drei Grazien, von denen jede gleich viel Früchte trägt, begegnen den neun Musen. Jede Grazie giebt jeder Muse den sieben und zwanzigsten Theil ihrer Früchte. Nun hat jede Muse fünf Stück weniger als jede Grazie. Wie viel Stück hatte jede Grazie Anfangs?

[67.] Zwei kleine Mädchen spielen Nachlaufen. Anna hat zwanzig Schritte voraus; so oft sie aber vier Schritte macht, macht ihre Verfolgerin, Hedwig, fünf. Nach wie viel Schritten wird Anna von Hedwig eingeholt sein?

### Eine Billion.

Unsere Leserinnen wissen, was eine Million ist, wenn auch nur sehr wenige eine solche besitzen. Hat man sich aber schon eine Vorstellung davon gemacht, was eine Billion ist?

Ein Pfennig hat gewiß einen nur sehr geringen Werth, und man sollte daher meinen, daß mancher Reiche, der Millionen besitzt, auch eine Billion Pfennige besäße. Wenn dies nun auch der Fall wäre, würde es wol möglich sein, daß ein Mensch eine Billion Pfennige zählen könnte, wenn er auch in jeder Minute, Tag und Nacht, 120 Stück hinzählte? oder könnte Jemand wol ein solches Vermögen durchbringen, wenn er ein noch so großer Verschwenker wäre, ja wenn er Tag und Nacht in jeder Stunde 3000 Mark ausgäbe? Wir stellen auf Grund des Gesagten nun folgende Fragen:

[68.] a. Wie viel geben eine Billion Pfennige Mark?

[69.] b. Wie viel Jahre sind zum Zählen einer Billion Pfennige erforderlich (à Jahr zu 365½ Tagen)?

[70.] c. Wie lange könnte Jemand auf so eine verschwenderische Art von der Marksumme, welche eine Billion Pfennige giebt, leben?

### Was ist eine Billion Sekunden.

Eine Sekunde ist ein so kleines Theilchen der Zeit, daß man glauben sollte, eine Billion Sekunden lasse sich gar rasch verleben. Wir fragen nun:

[71.] d. Wird Adam, der bekanntlich ein Alter von 930 Jahren erreicht haben soll, wol eine Billion Sekunden alt geworden sein?

[72.] e. Wenn er die Zahl von Sekunden nicht erlebt haben sollte, wie vielmal älter hätte er werden müssen, um eine Billion Sekunden erlebt zu haben?



[73.] Die Zeit der ersten Weilschen war wieder da. Anna, Marie und Luise, die Töchter einer armen Wittve, banden Sträußchen daraus und boten sie in der Stadt feil. Da die Kinder von dem Erlös einen bestimmten Antheil 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 giebt so viele Sträußchen für zehn Pfennige als die Andere, und doch hat, als sie ihre Sträußchen sämmtlich verkauft und zu Hause ihr gelöstes Geld zählten, Eins so viel wie das Andere. Wie war dies zugegangen?

#### Aus 12 Dreizehn machen.

[74.] Eine Person, die gern 13 Armen Almosen geben wollte, hat nur 12 Mark; sie will Jedem eine Mark geben, ausgenommen Einem, der noch im Stande ist zu arbeiten; doch soll es das Ansehen haben, als ob derselbe nur von ungefähr nichts bekommen hätte. Wie ging dies zu?

#### Ein Almofengeber.

[75.] Einem Spaziergänger, der nichts als lauter Zehnpfennigstücke in der Tasche hat, begegnet ein Blinder, dem schenkt er die Hälfte seiner Baarschaft und noch fünf Pfennige darüber. Bald darauf spricht ihn ein Lahmer um eine Gabe an, dem schenkt er wiederum fünf Pfennige mehr als die Hälfte seines noch übrigen Geldes. Endlich kommt ein Taubstummer, der ebenso fünf Pfennige mehr als die Hälfte seiner Baarschaft von ihm erhält, und wie er endlich am Ziel seines Spazierganges ankommt, findet er nichts mehr in seinen Taschen, um den Durst zu stillen, geht aber dennoch zufrieden mit seinem Ausfluge wieder nach Hause.

NB. Wie viel war's und was hatte er Jedem gegeben?

[76.]

**Am Feste der bemalten Eier.**

Wenn die jungen Palmen die Bäche mit frischem Grün bekränzen und die Primel Hain und Hügel mit einem gelben Kleide überzieht, 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 Thür, und so möchten wir denn gern mit dem Angenehmen auch etwas Nützliches verbinden und eine kleine Knackmandel mit auf den Weg geben. Jedenfalls bist du, wenn du diese Mandel knackst, im Stande, ein gleiches Verhältniß 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 Klafter 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.

Wie viel Klafter Wegs — so frage ich nun — muß der Eiersammler 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 Resultates gern Gerechtigkeit pflegen und für beide Theile die richtige Distanz bestimmen.

[77.]\*) Zwei Freundinnen aßen zusammen Eier; die Eine sagte zur Andern: „Gieb mir eins von deinen, so habe ich so viel, wie du“; die Andere antwortete: „Gieb mir eins von deinen, so habe ich noch einmal so viel wie du.“ Wie viel Eier hatte wol eine Jede?

[78.] Ein Vater hatte Äpfel und Nüsse, von jedem gleich viel 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. Wie viel Äpfel und Nüsse hatte er gekauft, und wie viel Kinder hatte er?

\*) Man kann Exempel 77 auch auf eine größere Anzahl Eier ausdehnen, wo dasselbe Verhältniß stattfindet. Es hätte z. B. die Eine zur Andern gesagt: „Gieb mir 2, 3 oder 4 zc. von deinen Eiern, so habe ich so viel wie du“; die Andere hätte geantwortet: „Gieb 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 zc. Weiteres siehe unter den Auflösungen.

[79.] Ein Händler kaufte eine Kuh  
Und einen blinden Gaul dazu;  
Zwei Drittel von des Kindes Werth  
Betragt der Preis vom alten Pferd.  
Der Kauf war schlecht, und doch am End'  
Gewinnt der Mann noch fünf Prozent.  
Darüber war er hoch erfreut  
Und sprach: „Der Handel trug mir heut'  
Drei blanke neue Markstück' ein.“  
Was mag der Preis der Thiere sein?

[80.] Der dicke Bauer Martin ist,  
Wie allbekannt, Kapitalist.  
Zu fünf Prozent hat er mit Mülhen.  
Al' seine Gelder ausgeliehen.  
Doch kündigt er sein Kapital  
Und legt der Mark vollständ'ge Zahl  
Auf Aktien für Dampfmaschinen,  
Um höh're Zinsen zu verdienen.  
Er hofft, dort auf der Eisenbahn  
Häuf' schnell auch der Gewinn sich an;  
Allein man weiß, daß „schnelle sein“  
Nicht immer Reichthum bringet ein.  
Nur drei ein halb Prozent trägt jetzt  
Sein Geld, das er außs Spiel gesetzt,  
Und der Verlust an Zinsen macht  
In Mark g'rad jährlich hundert acht. —  
Wer kann es nun genau mir sagen,  
Wie viel das Kapital betragen,  
Das Martin hat auf Zins gelegt,  
Und auch, was dieser Zins beträgt?

[81.] Jemand wird gefragt, wie viel  
Tauben er habe? Jener giebt zur Antwort:  
Wenn ich deren noch einmal so viel,  $\frac{1}{3}$ mal  
und  $\frac{1}{4}$ mal so viel hätte, und noch 5 dazu, so  
würde ich gerade 160 Stück haben. Wie viel  
Tauben hatte er?

[82.] Ein Rezept, um auf die leichteste Art  
altes Geld in neues und neues in altes um-  
zurechnen.

(Für Süddeutsche.)

Seht Euch die Zahl der Kreuzer an,  
Und hängt eine Null daran,  
Und theilt mit sieben dann hinein,  
Was dann herauskommt, das wird sein,  
Wenn Ihr's verdoppelt, allemal  
Genau der Mark und Pfennige Zahl.  
Sind Mark und Pfennige Euch besichert,  
So macht es einfach umgekehrt:

Theilt nur mit zwei in deren Zahl,  
Nehmt, was herauskommt, sieben Mal,  
Und streicht die letzte Ziffer fort,  
Dann steht die Zahl der Kreuzer dort.  
(3. B. Fl. 3. Kr. 37 = Kr. 2170: 7 =  
 $310 \times 2 =$  Mk. 6 Pf. 20. Die Rechnungs-  
art ist besonders für kleinere Beträge geeignet.)

[83.] Der Werth von vier Zahlen in  
Summa soll sein  
Noch mehr als sieben tausend neun hundert  
und neun  
Halbirst Du sie aber, so bleibt dir, glaub' ich,  
Die Summe gleich gar nichts, nicht täusche  
ich mich.

Noch drei Knacknüsse.

[84.] a. Nichts und sechs und fünfhundert  
zusammen,  
Giebt eines römischen Dichters Namen.  
b. Nimm 1 von 19; der Rest, das sechst  
auch du,  
Ist gerade 20. Sag', wie geht das zu?  
c. Wie kann man es einrichten, daß 45  
weniger 45 gleich 45 ist?

[85.] Die mittlere Ziffer einer fünfzifferigen  
Zahl ist 0. Die erste und vierte, sowie die  
zweite und fünfte Ziffer sind sich gleich. Multi-  
pliziert man die Zahl mit 9, so erhält man  
eine aus 6 gleichen Ziffern bestehende Summe.  
Jede dieser Ziffern ist wie die erste Ziffer der  
ursprünglich gedachten Zahl. Wer kann die-  
selbe nennen?

[86.] Zwei Schullehrer begegnen sich.

Erster. Wie viel Kinder haben Sie  
denn jetzt in ihrer Schule, Herr Kollege?

Zweiter. Ein Sechstel meiner Schul-  
kinder ist krank, 11 helfen ihren Eltern bei  
der Feldarbeit, 7 sind auf der Kirmes, und  
von denen, die jetzt in der Schule sich befin-  
den, sind 20, die schreiben und 17, die  
rechnen.

Erster. Eine starke Schule, aber ich  
habe doch noch vier Kinder mehr.

\* \* \*

Frage. Wie viel Kinder hatte Jeder in  
seiner Schule?

## [87] Die Dreieinigkeitsrechnung.

Drei gläubenssehrige Reisende, ein Katholik, ein Lutheraner und ein Reformirter, stritten sich einst um den Werth ihrer Religion; Jeder behauptete, die seine wäre die beste. Um den Streit zu schlichten, mischte sich einer der Zuhörer hinein und versprach, ganz genau auszurechnen, wessen Glaube am meisten werth sei. Zu diesem Zwecke zeichnete er mit Kreide ein Dreieck auf den Tisch und ließ sich von jeder der drei Personen eine beliebige Zahl angeben, durch welche sie den Werth ihrer Religion ausdrücken sollten. Die angegebenen Zahlen, mit denen Einer den Andern überbot, waren 5, 6 und 7. Diese schrieb der Rechenkünstler an die Ecken des Dreiecks, addirte nun jedesmal die zwei zunächststehenden Eckzahlen zusammen und schrieb die Summe zwischen die zwei zusammenaddirten Zahlen; dann addirte er jede Zwischenzahl mit der gegenüberstehenden Eckzahl und bekam auf diese Weise drei gleiche Summen. Sehet, sprach er, euer Streit ist vergeblich, denn eine Religion hat genau denselben Werth wie die andere. Wie stand das Exempel nun?

## [88.] Der Kleiderkauf.

Rosa hat zu einem Kleide  
Sich in Glarus Zeug bestellt;

## Wer kann's?

[90.] Auf einer Schiefertafel auszuführen. — Vier Theile sollen einzeln weggewischt werden, und 19 soll übrig bleiben. Wer kann's?

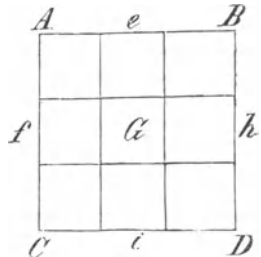
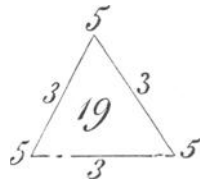
## Das Zauberquadrat.

[91.] In dem neunfeldrigen Quadrat A B C D sollen die Zahlen von 1 bis 9 in die neun Felder so vertheilt 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, giebt.

War's von Wolle oder Seide,  
Das kleib' heut' dahingestellt.  
Sie bedarf fünf Viertel weiter,  
Als das letzte Mal sie nahm,  
Wo sie Zeug ein Viertel breiter  
Auf der Leipziger Mess' bekam.  
Zwar der Preis von einem Meter  
War bei beiden einerlei,  
Dennoch fand sie auf der Stelle,  
Daß das eine theurer sei,  
Denn gerad' drei Viertelranken  
Kostet mehr das Glarner kleib;  
Darob macht sie sich Gedanken,  
Und fast that der Kauf ihr leid.  
Von den Beiden macht das Ganze  
Eis ein Viertel Franken aus,  
Wofür Rosa nun im Glanze  
Zeiget Jedem sich zu Haus. —  
Welcher Leser ist so weise,  
Daß er ohne Fehl mir zeig'  
Meterzahl, sowie die Preise  
Und die Breite von dem kleib?

(1 Frank = 80 Pfennige.)

[89.] Vier Gegenstände sind unter drei Personen so zu vertheilen, daß keine mehr bekommt als die andere.



[92.]

## Räthsel.

Ein Zaub'rer bin ich, der zum Lichte  
Geboren ward aus tiefer Schacht;  
Meist königlich ist mein Gesicht,  
Von lichtem Silber meine Pracht  
Und oft gewährt es Hochentzücken  
Was man geschöpft aus meinen Blicken.

Ich wandr' umher im ganzen Lande,  
Da läuft mir Alles hinterdrein,  
Der Bettler wie der Mann von Staude,  
Sie rufen Alle mich herein.  
Und der, für den ich mich entscheide,  
Wird gleich verfolgt von vieler Reibe.

Doch lange darf ich nirgends weilen,  
Meist heißen sie nach kurzer Raft  
Von selbst mich wieder weiter eilen,  
Den erst so gern empfangnen Gast,  
Wer mich am liebsten schien zu wollen,  
Heißt oft am zeitigsten mich trollen.

Den Grund davon wollt Ihr wol hören?  
Wohlan, mein Brauch war immer der,  
Beim Abschied Jedem zu besetzen  
Von einem Wunsche die Gewähr;  
Der Wunsch sei thöricht oder weise,  
Er wird erfüllt, so wie ich reife.

Selbst mag ich nicht gern lange rasten,  
Es macht mir Pein zu liegen still;  
Darum laß' ich den Thoren fasten,  
Der mich nicht von sich lassen will;  
Dem Haus vor Allem bring' ich Ehre,  
Wo ich oft geh' und wiederkehre.

## Physiognomische Aufgaben.

[93.]

A.

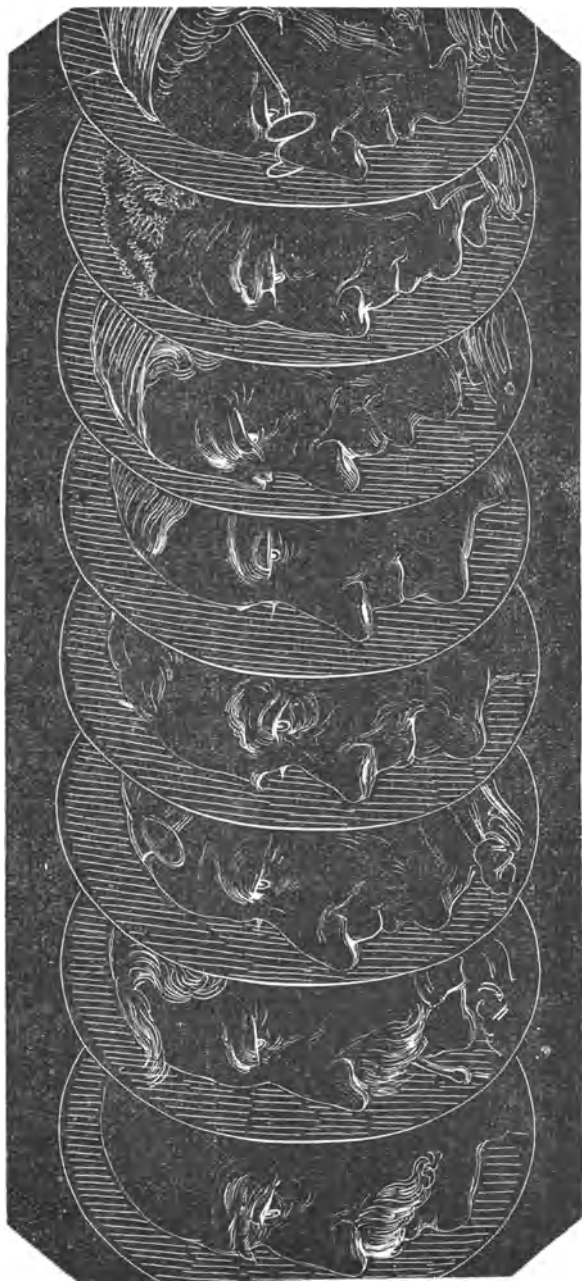
B.



Hier verborgene Silhouetten. Wo und wer?

C.

Acht Freunde des Autors in einer Provinzialstadt nach ihren Schattensissen.

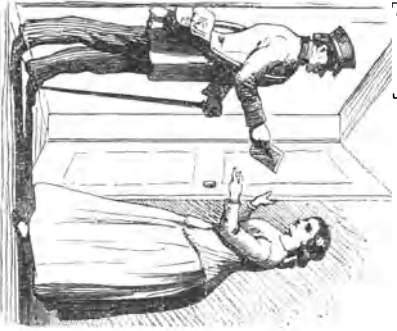


Es befinden sich in der Gesellschaft die Frau Baronin, der Pfarver, der Apotheker, der Rentamtman (früher Offizier), der Baron (Rittergutsbesitzer), der Schullehrer, der Wirth und die Wirthin. Welche sind es?

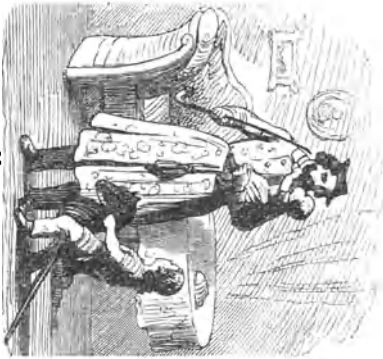


Zwei pantomimische Darstellungen in je fünfzig drei Bildern.

[95—97.]



Bt. 1.



Bt. 2.



[98—100.]





### Räthsel-Scherze.

Sprachscherze, Räthsel, scherzhafte Fragen, Wörterverfälschungen und Wortbildungen, Schmeckenhaus-Aufgaben, Bilderscherze u. s. w.

#### Einhundert scherzhafte Räthselfragen und Sprachscherze.

[101.] In welchem Falle ist  $2 \times 2 = 6$ ?

[102.] In welchem Walde wächst kein Laub?

[103.] Auf welcher Leiter hat noch nie ein Mensch gestanden?

[104.] Wann ist der Vogel der größte Virtuos?

[105.] Wann ist's immer Eins, ob man auch Böses thut?

[106.] Wann kann man nicht ohne Gefahr in den Garten gehen?

[107.] Wann schmecken die kleinen Fische am besten?

[108.] Warum haben die Husaren krumme Säbel?

[109.] Warum hängt der Dieb?

[110.] Warum müßte das Räthselfragen von Polizei wegen verboten werden?

[111.] Warum sind vornehme Damen die besten Patriotinnen?

[112.] Warum sind die Bettler die angenehmsten Leute?

[113.] Was für eine Behörde ist die Kartoffel?

[114.] Was für ein Unterschied ist zwischen dem Alphabet und dem Menschenleben?

[115.] Was hat eine Insel mit den Buchstaben *ff* gemein?

[116.] Was hat man an der Hand, wenn man von Leipzig nach Stötteritz geht?

[117.] Was ist ein Schlüssel, den man auf den Kopf legt?

[118.] Was für eine Ähnlichkeit ist zwischen einem Barbier und einer Wäscherin?

[119.] Was ist im Kriege oft ein schlimmer Fall?

[120.] Was verlangen die Studenten in Heidelberg? Die Antwort liegt im Namen.

[121.] Was ißt (ist) man, wenn man nichts zu essen hat?

[122.] Was läuft ohne Füße fort und kommt nicht wieder?

[123.] Was für ein Edelstein gilt als bester Grundstein in Deutschland?

[124.] Was steht zwischen jedem Berg und Thal?

[125.] Was wird uns oft sehr theuer?

[126.] Welche Aale tragen bunte Röcke?

[127.] Welche Aehnlichkeit ist zwischen einem Tagelöhner und einem Bettelvogt?

[128.] Welche Aehnlichkeit haben ein Schullehrer und ein Vize-Kriminalrichter mit einander?

[129.] Welche Beamten sind die theuersten?

[130.] Welche Drescher brauchen keine Dreschflügel?

[131.] Welche Enten lieben die Banfiers?

[132.] Welche Gatten führen ein unstetes Leben?

[133.] Welche Hosen kann kein Schneider machen?

[134.] Welche Hüte werden am theuersten bezahlt und doch nicht getragen?

[135.] Welche Leser können nur im Herbst lesen?

[136.] Welche Leute bauen am theuersten?

[137.] Welche Männer sind die größten?

[138.] Welche Mörder sind stets unschuldig?

[139.] Welche Motive wirken am stärksten?

[140.] Welche Art von Muth wird am wenigsten geachtet?

[141.] Welche Noten sind am beliebtesten und lassen sich doch nicht singen?

[142.] Welche Müsse werden am wenigsten gesucht?

[143.] Welche Pressen haben keine Schrauben?

[144.] Welche Rollen nimmt jeder Schauspieler gern an?

[145.] Welche Mücken fressen Mücken?

[146.] Welche Scharren lassen sich nie durch Schleifen ausweichen?

[147.] Welche Schuhe zerreißen nie an den Füßen?

[148.] Welche Sohlen sind die dauerhaftesten und werden von keinem Schuhmacher reparirt?

[149.] Welche Thiere schämen sich nach dem Tode?

[150.] Welche Treffen lieben die Wucherer?

[151.] Welche Trommler trommeln mit der Nase?

[152.] Welche Unken werden unerbittlich von der Polizei verfolgt?

[153.] Welche Zimmer sind ungemalt die schönsten?

[154.] Welche Zungen können nicht reden?

[155.] **Welchem** Vogel fehlen die Flügel, die Krallen, die Federn und der Schnabel?

[156.] **Welchen** Vogen braucht Jedermann, der wilde und der gebildete Mensch, der Mann wie die Frau?

[157.] **Welchen** Dichter lieben die Bühner am meisten?

---

[158.] **Welches** Bier ist ungenießbar?

[159.] **Welcher** Fuß trägt weder Strumpf, noch Schuh, noch Stiefel?

[160.] **Welcher** Gebildete ist ein Narr?

[161.] **Welche** Braut hat keinen Bräutigam?

[162.] **Welcher** Ring ist nicht rund?

[163.] **Welcher** Spruch ist den Wirthen stets willkommen?

[164.] **Welcher** Stein hat zwei Stimmen?

[165.] **Welcher** Tod ist vor Alters unbekannt gewesen?

[166.] **Welcher** Unterschied ist zwischen einem Großsprecher und einer Schneidermansfell?

[167.] **Welcher** Unterschied ist zwischen einem Passagier und einem Stubenmädchen?

[168.] **Welcher** Unterschied ist zwischen dem Sage, daß  $2 \times 2 = 4$  ist, und einer sauern Gurke?

---

[169.] **Welches** Essen lieben die Advokaten?

[170.] **Welches** Eisen wird nicht zu den Metallen gerechnet?

[171.] **Welches** ist das niederschlagendste Pulver?

[172.] **Welches** ist die stärkste Milch?

[173.] **Welches** ist der schlechteste Rath?

[174.] **Welches** Land hat die schlechtesten Pferde?

[175.] **Welcher** Mann ist in der Sprache weiblichen Geschlechts?

[176.] **Welches** sind die friedfertigsten Leute?

[177.] **Welches** Jahr dauert nur einen Tag?

---

[178.] **Wem** ist ein Geheimniß am sichersten anzuvertrauen?

[179.] **Wenn** ein Schornsteinfeger und ein Müller sich schlagen, wer erhält dann Recht?

[180.] **Wem** kann Jeder den Hals brechen, ohne daß die Polizei sich hineinmischen darf?

[181.] **Wenn** man ein Atlasband ins Atlantische Meer wirft, was wird es dann?

[182.] **Wer** hat es besser, der Kaffee oder der Thee?

[183.] **Wer** kann aufs freie Feld gelangen, ohne sein Haus zu verlassen?

[184.] **Wer** lebte von Tinte und starb von Sand?

[185.] **Wer** pfuscht den Schiffern ins Handwerk?

[186.] **Wer** unter allen Menschen hat die zehn Gebote gehalten?

[187.] **Wer** ist Bräutigam und Braut zugleich?

[188.] **Wer** zieht sein Geschäft in die Länge und wird doch zu rechter Zeit fertig?

[189.] Wie kann man vier Grenadiere in einen Schuh stellen?

[190.] Wie kann man 100 Pferde in einem Wagen, mit nur einem Pferde bespannt, in die Stadt fahren?

[191.] Wie kann man sich inwendig besehen?

[192.] Wie schreibt man Abschiedsthränen mit einem andern Worte?

[193.] Wie sieht ein Mohr aus, wenn er ins Rothe Meer fällt?

[194.] Wie viel Seidel gehen in eine Quarzflasche?

[195.] Weshalb ist in Bamberg ein Groschenbrot größer als in Wien?

[196.] Weshalb sind die Kutscher so stolz?

[197.] Wo haben die Flüsse kein Wasser?

[198.] Wo wird das Wasser am theuersten verkauft?

[199.] Womit fängt der Tag an, und womit hört die Nacht auf?

[200.] Womit endigt die Ewigkeit?

### Zwanzig alte und neue geographische Wortspiele.

[201.] Was für ein Landsmann ist Derjenige, der halb-mobisch, halb bäuerisch zugeschnittene Kleidung trägt?

[202.] Wo trifft man das meiste Leben in den Städten und Dörfern?

[203.] Auf welcher Tour kann sich ein Reisender gar leicht Rheumatismus zuziehen?

[204.] Wo liegt Norden gegen Süden?

[205.] Welche zwei Städte am Rhein sind durch ein Wasser berühmt, das weder zum Quellwasser, noch zum Fluß, noch zum Meerwasser gehört?

[206.] Nenne zwölf Zeitwörter, die zugleich Städtenamen sind.

[207.] Aus welcher Stadt kann man einen weiblichen Namen machen?

[208.] Welches Horn kann auch der geschickteste Drechsler nicht verarbeiten?

[209.] Aus welcher Stadt wird das beste Brot gemacht?

[210.] Welche Stadt muß dem Genuße, ein Theater zu besitzen, entsagen?

[211.] Welches Wasser liefert direkt den Thee heiß?

[212.] In welcher Stadt ist fortwährend Streit?

[213.] In welchem Fluße fließt stromaufwärts Rum?

[214.] Die Gebirge bilden Klämme, Thore, Sättel, Zweige, Kessel, Sägen u. s. w.; aber welches Gebirge bildet eine Feile?

[215.] Suche in diesem Satze einen Fluß. Du findest ihn halbe.

[216.] Aus welcher Stadt läßt sich eine Salbe machen?

[217.] Welche italienische Stadt birgt eine Natter?

[218.] Aus welcher Stadt läßt sich eine Piſſe machen!

[219.] Welche Stadt hat das Ende in der Mitte?

[220.] Welche Stadt hört ſich ſchlimmer an, als ſie iſt, und wird von ihrer Schwefter im Sommer und im Winter warm gehalten?

### Verborgene große Namen.

[221.] In dieſem Satze befindet ſich der Name eines berühmten Dichters: Müge es dir gut gehen! Welcher Name?

[222.] In dieſem Satze befindet ſich der Name eines berühmten Dichters der Vorzeit.

[223.] Auch ein anderer großer Dichter iſt nicht fern.

[224.] In dieſem Satze wird man leicht einen Dichternamen finden.

[225.] Einen Feldherrn und Tyrannen wirſt du wol bald finden.

[226.] In dieſem Satze ſoll ein großer Feldherr zu finden ſein.

[227.] In dieſem Satz befindet ſich der Name eines großen Komponiſten.

[228.] In dieſem Satze findet man einen Sänger.

### Zweiundfünzig kleinere und größere Räthſel- und Sprachſcherze.

[229.] Auf dem Dach wird's ſein;  
Wirf ein w hinein,  
Wird's im Kopfe ſein.

[230.] Bei allen Menſchen bin ich gleich zu Anfang geweſen und bin es noch; beim Manne komme ich einmal vor, beim Weibe gar nicht, eben ſo wenig bei Töchtern, überhaupt bei Kindern nicht, obwol mich alle Frauenzimmer zweimal und die Mädchen einmal beſitzen. Ich habe mich weder bei den Alten noch bei Jungen eingeſtellt, auch die Thiere wiſſen nichts von mir. Im Himmel bin ich mehr als einmal anzutreffen, bei den Engeln indeſſen nie; die Verdammten beſitzen mich doppelt, obwol ich in der Hölle nicht verweile.

[231.] Das erſte Paar freut ſich am  
Flug.  
Das zweite Paar freut ſich am Pflug,  
Das Ganze iſt des erſten Fluch.

[232.] Die Lebenden können nicht davon leben, und die Todten entbehren nichts, weil ſie eben nichts brauchen.

[233.] Die erſte Silbe iſt ſchwarz, die zweite ſchwärzer, die dritte und vierte noch ſchwärzer, die fünfte erſt recht ſchwarz, das Ganze am ſchwärzeſten.

[234.] Eine Bohne von einem Hauſen Bohnen genommen und auf einen beſondern Platz gelegt, was iſt das?

[235.] Es ſieht aus wie ein Topf und iſt doch kein Topf.

[236.] 's ist von Fleisch und Wein!  
Wirf ein l hinein,  
Wird es Wasser sein.

[237.] Mit B ist's jeder bied're Mann  
Und ohne B ist's — Jedermann.

[238.] Mein Erstes ist ein Mehl,  
mein Zweites ist ein Sack; mein Ganzes  
ist dennoch kein Mehlsack.

[239.] Neulich starb ein Mann, der  
hundert Jahre alt ward und seinen Ge-  
burtstag doch nur fünfundzwanzigmal  
erlebt hatte. Wie ging das zu?

[240.] Ohne Fuß, noch Pferd, noch  
Schiff,  
Reis' ich fast täglich aus,  
Und dennoch sieht man mich,  
Beitlebens stets zu Haus.

[241.] Sagt, Rechenmeister, mir be-  
stimmt,

Wie man das Ganze schreibt:  
Wenn man ein Siebentel mir nimmt,  
Daß nur ein Achtel bleibt?

[242.] 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 **Thüre** 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 dem Stabe auf ein **B** deutet, welches er an die Tafel geschrieben hat.
- 11) Wenn ein Weib am gefrorenen Wasser steht.
- 12) Wenn Jemand die Treppe hinauf geworfen wird.

[243.] Welche Göttin nennt man, wenn man eine unverheirathete Engländerin um Thee bittet?

[244.] Welchen Verein nennt man, wenn dem Bedienten Thee abgefordert wird?

[245.] Welcher Name enthält einen Buchstaben einmal, einen zweimal, einen viermal und den vierten abermals viermal?

[246.] Wenn man von einem musikalischen Kunstausdruck die ersten zwei Buchstaben abschneidet, dann bezeichnet das Uebrige, rückwärts gelesen, ein musika-  
lisches Instrument. Welches sind die beiden Wörter?

[247.]

## Echo=Rufe.

- 1) Werden nicht Talente sehr oft weniger berücksichtigt als Kleider?  
Echo: ; 1 2 3 1 2 3
- 2) Welches sind die schädlichsten Insekten? — Echo: ; u a 1 1 2 2
- 3) Welches ist der schädlichste Platz für Schriften mancher Philosophen?  
Echo: ; u a 1 G

## Diverse Räthsel, Charaden, Logogryphe u. s. w.

[248.]

Dhn' Fuß bin ich im deutschen Land  
Bekannt als Volkspoet,  
Dhn' Kopf und Fuß ein Gegenstand,  
Um den sich Etwas dreht ;  
Mit Kopf und Fuß ein deutsches Reich,  
An Höflichkeit und Bildung reich.

[249.] Ein Wort, ein Schrecken der Fische, besteht aus fünf Buchstaben, deren Summe 37 beträgt. Bilde daraus durch Versetzung oder Verdoppelung einzelner Buchstaben :

- 1) Etwas, was zum Bauen benutzt wird,
- 2) ein überirdisches Wesen,
- 3) eine bittere Flüssigkeit,
- 4) ein Längenmaß,
- 5) einen Laubengang,
- 6) ein blutsaugendes kleines Thier.

[250.]

Mein Ganzes zählet nur drei Glieder,  
Und vor- und rückwärts ist es gleich ;  
Bringt Lust und Weh, ist hin und wieder  
Bald Hölle dir, bald Himmelreich.  
Du findest es in allen Zonen,  
In Süd und Nord und Ost und West ;  
In Bauernhütten und auf Thronen  
Beginnt's mit einem Freudenfest.  
Du sinnst? — Vernimm ein Wörtchen, eh:  
Dein reger Scharfsinn es entdeckt ;  
Doch räthst du's noch nicht, so gestehe':  
„Das Räthsel hat mich recht geneckt!“

[251.]

Ich bin von Pergament bewacht und eingeschlossen,  
Man schlägt und prügelt mich ohn' alle meine Schuld ;  
Doch leid' ich Alles gern und trag' es mit Geduld,  
Zu Freud' und Leid geb' ich die Zeichen unverdrossen.



[252.] Die beiden ersten Silben hat das Bierfaß; die dritte kann entweder aus Unvorsichtigkeit oder aus Muthwillen gemacht werden. Das Ganze ist nur bei Soldaten gewöhnlich.

---

[253.] Von einer Thierhaut ist mein Haus,  
Läßt du mich da in Ruh', so dien' ich dir zur Zier;  
Doch reißt mich deine Wuth heraus,  
Weh' dem, der sich dir naht! — und weh' auch oftmals dir!

---

[254.] Wer kennt ein Haus, das weder Thüren noch Fenster, keine Stube noch Kammer hat, und unter dessen Dache niemals Jemand wohnt noch gewohnt hat, Niemand schläft noch sitzt? Der es auch brauchen könnte, mag es nicht einmal gern und geht immer lieber vor dem Hause herum, als daß er hineinginge, und doch giebt es manche Stunde, wo ihm sein Haus gewiß recht lieb ist.

---

[255.] Ein Vorname von drei Buchstaben; ihre Summe ist 14. Der zweite Buchstabe ist um 5 kleiner als der erste, der dritte um 3 kleiner als der zweite. Wie heißt der Vorname?

---

[256.] Ein Wort von vier Silben bezeichnet ein kühlendes Getränk. Zwei dieser Silben — außer der Reihenfolge — sind ein weiblicher Name; die zwei andern Dasjenige, dem der weibliche Sinn sehr gern huldigt.

---

[257.] Zwei Silben enthalte ich nur und bin gleichbedeutend mit Botschaft oder Mittheilung; setzt man zwei Buchstaben hinzu, so bin ich ein Dokument; fügt man noch drei Buchstaben hinzu, so wird daraus eine Wissenschaft.

---

#### Buchstabenräthsel.

- [258.] Mit **F**. Dein eigen ist's; laß es allein  
Bei deinem Thun dir Stütze sein.
- Mit **G**. Ein feurig Raß, kannst du's bezwingen,  
So wird das schöne Werk gelingen.
- Mit **R**. Ein Wort ohne Laut,  
Das Jeden erbaut,  
Doch muß es, um zu frommen,  
Aus rechtem Munde kommen.
- Mit **M**. Ein mächtig Ding, dem oft wir unterliegen,  
Komm' ihm zuvor, so wirst du siegen.
- Mit **N**. Was deinem Geiste spielend gelingt,  
Ein Andrer mit Gewalt vollbringt;  
Der schlägt d'rauf los, um zu erreichen,  
Was dir sich willig giebt zu eigen.
-

[259.] Aus drei Theilen ist's geflochten,  
Ist es stark, so hält es,  
Doch es kommt ein Hauch dazwischen  
Und vom Himmel fällt es.

[260.] Mit **l** es eine Feste ist  
Mit **r** ein Fluß im Norden,  
Mit **n** seid ihr es Alle, wißt!  
Der früh, der spät, geworden.

### Logogryphe.

- [261.] 8 7 6 3 Ein Berg, den die Giganten thürmten,  
Als einst sie den Olymp bestürmten.  
4 3 6 7 Bis hierher und nicht weiter! sagen  
Die Biere dir und deinem Magen.  
6 3 4 8 7 Ein Eiland, das ein Glück geborgen,  
Was seinem Eigner schuf viel Sorgen.  
4 8 8 6 Ein Ueberall und Nirgends, — wachsen  
Sieht man's in Irland wie in Sachsen.  
2 3 4 Ein Sproß aus der Gerechten Lenden,  
Dem wir Dankopfer heut' noch spenden.  
4 3 5 7 Ein Nahrungsmittel fremder Art,  
Das auch in Deutschland heimisch ward.  
4 5 7 1 2 4 3 6 1 2 Wenn Obiges du hast gelesen,  
Bist du mir auf der Spur gewesen.  
1 2 3 4 5 6 7 8 Ganz Deutscher und doch ein Franzos,  
Unstet und flüchtig ist sein Loos.

- [262.] 6562 — Eine Wildart.  
2656 — Eine Pflanze.  
5362 — Ein Raubthier.  
53462 — Ein Stand in der menschlichen Gesellschaft.  
2356 — Ein aasfressender Vogel.  
2364562 — Eine lasterhafte Gattung Menschen.  
13456 — Das Symbol der Friedfertigkeit, ein Vogel.  
56416 — Haben die 2364562 gern.  
541162 — Ein Nahrungsmittel.  
23116 — Ein ekelhaftes, schädliches Thier.  
6256 — Ein einen Besitzer und ein Besitzthum anzeigendes Wort.  
23416 — Eine Pflanze.  
132132 — Eine Völkerschaft.  
321 — Gleichbedeutend mit Gattung.  
5321 — Bei Männern vorkommend.  
123456 — Kann sowol gegessen als auch, wenn es ausgepreßt ist, ge-  
trunken werden.

## Charade.

- [263.] Ein s = Zwei nennt euch, wie's in Gräften,  
 Das Dritte schwebet hoch in Lüften,  
 Das Viert' haltt lieblich in den Triften,  
 Das Ganze ist ein deutscher Riesenberg,  
 Wogegen, glaubet mir's, der Blockberg nur ein Zwerg.

## Vier Silben.

- [264.] „Ihr ganz abscheulichen Ersten ihr,  
 Raun daß man nur die Letzten wendet,  
 Hat euch der Kufuk auch schon hier!  
 Daß meine Arbeit auch schon endet,  
 Habt wieder mit den langen Beinen,  
 Derweil ich draußen hab' geschwaßt —  
 Man darf doch reden, sollt' ich meinen —  
 Mir all' die Beete aufgetraßt!“

Zum Gärtner, der dies rief, trat Frau,  
 Der Nachbar: „Guten Morgen, Vetter!  
 So früh schon sei — daß dich, au, au!  
 Die Ganzen künden and'res Wetter;  
 Drum eilet nur mit euern Beeten —  
 Fatale Witterungspropheten!“

## Glücklicherweise aus der Mode gekommen!

[265.]

## Erste Silbe.

Wenngleich ganz unbekannt im weiten Reich der Pöpsis,  
 Zeig' ich mich gleich im Anfang jeder Krisis.

## Zweite Silbe.

Zwar englisch, doch sogar im Engelmunde  
 Nur mit dem Geist, der stets verneint, im Bunde.

## Dritte und vierte Silbe.

Wir aber sind in Deutschland wohlbekannt,  
 Viel hübsche Mädchen werden so genannt.

## Das Ganze.

Wie lange doch, du holde Schar  
 Der lieben deutschen Frauen,  
 Durft' ich — verleg'ne welsche Waar', —  
 Auf deinen Beifall bauen!  
 Ich raubte jede Wohlgestalt

Von vorne wie von hinten,  
 So daß von deiner Schönheit bald  
 Nichts mehr war aufzufinden.  
 Ich — des Geschmacks Karifatur —  
 Wie heiß ich doch zum Kukuk nur?

[266.] **Zwei geographische Silbenprobleme mit Afrostikon.**

Elt — Dnie — Han — Rorsch —  
 Eck — Vil — Ern — Le —  
 No — Ach — Rom — Ver —  
 De — Rod — För — Per —

Das erste Wort, obgleich 'ne Stadt, liegt an der Leine;  
 Die zweit' — auch eine Stadt, in Nassau — liegt am Rheine;  
 Das dritt' ein Schloß und Städtchen in Hessen=Darmstadt's Gauen;  
 Als Fluß kannst du das Viert' im großen Rußland schauen;  
 Das fünfte ist ein Wort, aus Holsteins Krieg bekannt;  
 Das sechst', am Bodensee liegt es, im Schweizerland;  
 Stellst du die Anfangslettern vorn zusammen,  
 Von oben abwärts — giebt's wol einen Dichternamen;  
 Und ebenso, wenn du am End' die Lettern liest  
 Von unten aufwärts — es derselbe Dichter ist.

[267.]      Za — A — Pritz — Lip —  
 Er — O — Nis — Nizz —  
 Be — Then — Ol — Ri —  
 Bach — Mes — Zaal — Er —  
 — Den — Ent — Pe —

Das erste Wort begegnet an Frankreichs Strande dir;  
 Das zweit' als Stadt, wo Pflege hinfort die Muse fand;  
 Das dritte eine Stadt benennt in Preußenland;  
 In Hollands und Westfalens Gauen  
 Kannst du das viert' als Ort, das fünft' als Flüsschen schauen;  
 In Nassau findest du das sechste an dem Rhein;  
 Das siebente und achte soll fern in Frankreich sein.

Wenn du von oben abwärts rechts die Anfangslettern liest,  
 So hast du einen Kaiser, der groß als Feldherr ist;  
 Merkst du von unten auf dir dann von jedem Wort  
 Das letzte Glied, bleibt dir des Kaisers Sterbeort.

**Wortversetzungen.**

[268.] **Zwei Regenten.**

Wenn man die folgenden acht Namen richtig ordnet, so erhält man, wenn man die ersten Buchstaben von oben nach unten und die dritten Buchstaben von unten nach oben liest, die Namen von zwei regierenden Personen in Europa.

Diese Namen sind:

Joachim, Anna, Vincenz, Ruprecht, Odo, Clemens, Iwo, Tilemann.

[269.] **Ein Dichter und ein Geiger.**

|   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
| U | N | M | L | H | O | M |
| L | I | G | E | I | A | I |
| E | E | E | C |   |   |   |
| B | A |   |   |   |   |   |

[270.] **Oper und Komponist.**

Nairn, — Iviza, — Rakow, — East-Riding, — Zezero. — In-censor.

Die Anfangsbuchstaben geben die Oper, die Endbuchstaben den Komponisten.

[271.] Schreibe die Buchstaben g, o, m, s zwei Mal und a nebst r vier Mal in ein Quadrat gleich dem nebenstehenden, doch so, daß die obere Reihe vorwärts gelesen gerade so lautet, wie die untere rückwärts.

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

In derselben Weise muß es sich mit der zweiten und dritten Reihe verhalten. Beide müssen vorwärts gelesen mit einander übereinstimmen.

**Sprüchwort-Bildung aus folgenden Wörtern.**

[272.] **Born, Horne, Wiese, Weg, Nonne.**

[273.] **St! — Allee — Wind — Geld — Rüben — Du.**

[274.] **Fach — des — Fund — Person — der — der — See — ein.**

[275.] Ordne folgende sechzehn Silben so, daß sie zwei Reime bilden.

|      |       |         |      |
|------|-------|---------|------|
| in,  | dem,  | der,    | al,  |
| gen, | Wohl, | thut,   | gut, |
| Din, | ii,   | ber,    | len, |
| ist, | dar,  | nichts, | Maß. |

[276.] Ein in willkürliche Theile zerlegtes Sprüchwort.

|      |       |    |
|------|-------|----|
| Die  | ge    | in |
| ro   | essen | B  |
| dich | essen | Es |
| tich | esse  | W. |

Welches?

[277.] **Du — Dir — Du — Sa — so — sa — um — ich — bist — will — wem — mit wer — mir — ge — gen — gehst —**

[278.] **Sit — spie — se — ver — Bei — ben — ten — te — Bü — te — gu — der —**

## [279.] Wörterspiele.

|        |         |
|--------|---------|
| Regen. | Dorn.   |
| Hort.  | Feile.  |
| Adler. | Enkel.  |
| Main.  | Saum.   |
| Ranke. | Ruh.    |
| Amme.  | Rind.   |
| Greis. | Mark.   |
| Made.  | Seine   |
| Rache. | Weise.  |
| Beule. | Nagel.  |
| Frost. | Fahne.  |
| Mahl.  | Gitter. |
| Rauch. | Stern.  |

Aus jedem dieser Hauptwörter läßt sich ein anderes Hauptwort zusammenstellen; werden die so erhaltenen Wörter hierauf richtig gereiht, so erhält man in den Anfangsbuchstaben, von oben abwärts gelesen, ein Sprichwort. Wie heißt das Sprichwort?

## Wörterbildungen.

[280—287.] Es sind Wörter zu bilden aus folgenden Buchstabenreihen:

## 1. Einsilbig.

*a. r. s. s. t. u. 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.

*u. 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. u.*

*a. a. c. d. e. e. g. h. i. i. l. l. n. n. t.*

*a. b. c. d. e. e. e. h. i. n. n. n. n. n. o. s. s.*

## 8. sechsfilbig.

*e. f. g. h. i. i. i. l. l. l. n. n. o. r. s. s. u. u. u.*

## [288.] Wie heißt der Spruch?

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 Neunundneunziger?

[289.] Wenn man wissen will, woher die Apotheker den Namen Neun und Neunziger haben, darf man nur die Buchstaben unsers 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

## Gegensätze.

- [290.] Sie trank ganze Pflaumen.  
 [291.] Frau Dohs, schreib'!  
 [292.] Heute weiß.  
 [293.] Ach, Sonne!  
 [294.] Dir Kaffee.  
 [295.] Leander, trink Sirup!  
 [296.] Wenig trinkt sie.  
 [297.] Einer jubelt.  
 [298.] Komm, Dummheit!  
 [299.] Gefeßelt Morgen.  
 [300.] E.

- [301.] Ein F.  
 [302.] Drei Gläubiger.  
 [303.] Hund wollte nicht.  
 [304.] Geh' weg mit Kaffee!  
 [305.] Leerfüßig.  
 [306.] Führ' sie!  
 [307.] Immer Kaffee.  
 [308.] Hintergrund.  
 [309.] Ge-tränke.  
 [310.] Ge-stein.

## Ein Scherz zum Schluß.

Wenn man den frech redet an:  
 „Du bist ein Narr!“ was thut er dann?

## Antwort.

Er thut, als hätt' er's nicht gehört,  
 Und geht still weiter ungestört,  
 Wodurch er Manchen erst belehrt.

## Schneckenhaus-Aufgaben.

[311.]

## Aufgabe Nr. 1.

Mitten fang' zu lesen an,  
 Und du kommst ans End' als=  
 dann;  
 Schneckenförmig grad' und  
 krumm  
 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  |
| krumm   | und    | grad' | mig   | för=   | bis   |
| keit.   | wig=   | E=    | le    | al=    | in    |

[312.]

## Aufgabe Nr. 2.

|          |        |      |         |       |        |
|----------|--------|------|---------|-------|--------|
| t=       | benden | Ge=  | wittern | Erde, | Meer   |
| bei      | dem    | Un=  | glück   | nicht | und    |
| Wenn     | In     | ne   | Stolz   | ver=  | Himmel |
| Pflicht. | gen,   | Dh=  | sein    | za=   | zit=   |
| und      | tra=   | er   | Glück   | gen,  | tern,  |
| Ruhm     | sen    | Wei= | bes     | Ist   | Zit=   |
| nicht.   | se     | Wei= | ber     | doch  | tert   |

[313.]

## 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 Schriftbuktus.

|   |    |   |     |    |    |   |
|---|----|---|-----|----|----|---|
|   | n  | l | "   | s  |    |   |
|   | ne | s | e   | r  | e  |   |
|   | n  | " | "   | ff | n  | " |
| U | l  | e | lll | st | no | b |

[314.]

## Aufgabe Nr. 4. Spruch-Räthsel.

|             |       |             |           |
|-------------|-------|-------------|-----------|
|             | mehr  | kann        |           |
| lesen       | macht | dumm        | fassen    |
| essen       | macht | krank       | verdauen  |
| versprechen | macht | lächerlich  | leisten   |
| unternehmen | macht | verächtlich | ausführen |
| reden       | macht | Streit      | beweisen  |
| fordern     | macht | Gefahr      | verlangen |
|             | als   | man         |           |



## Landschafts- und Blumenrätthsel.

[315.] Zwei Landschafts-Akrostichen.

1.



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 der Neuzeit.

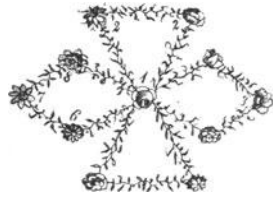
2.



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.

[316.] Blumenrätthsel.

3.



Ihr seht dieses hübsche Blumen-  
gewinde! Es bildet die Gestalt ei-  
nes Kreuzes, das Manchem vielleicht  
schon gar zu schwerem Hauskreuz ge-  
worden ist. Denke man sich in der  
Mitte unseres 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 weitem Buchstabiren die Guir-  
lande nach der Reihenfolge der  
Ziffern. So oft die Guirlande in  
den Mittelpunkt zurückläuft, wird  
der Vokal mit gelesen. Das Resultat  
ist ein weiblicher Doppelname,  
— welcher?

[317.]

Blumenrätthsel.

4.

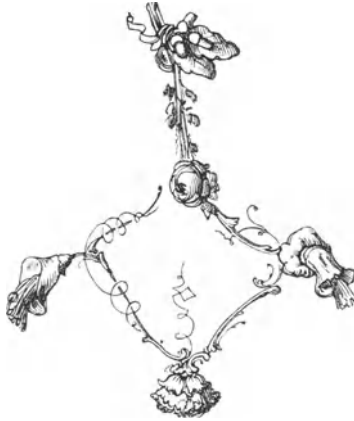


In dieser Blumenguirlande verbirgt sich ein weiblicher Vorname. Jeder Absatz bedeutet einen Buchstaben und die darin zurückkehrende Linie die Wiederholung desselben Buchstabens.

Der hier versteckte Name hat, wie das Gewinde zeigt, fünf Buchstaben, von denen vier sich zweimal in demselben Punkte wiederholen.

[318.]

## 5. Namenräthsel.



In dieser Blumenguirlande verbirgt sich ein männlicher Vorname. Jeder Absatz bedeutet einen Buchstaben und die dahin zurückkehrende Linie die Wiederholung desselben Buchstabens. Der hier versteckte Name hat, wie das Gewinde zeigt, sechs Buchstaben, von denen sich einer zweimal in demselben Punkte wiederholt, — und dieser heißt?

[319.]

6.



[320.]

7.



[321.]

## 8. Ein Räthsel 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?

[322—324.]

## Der erste Hers eines bekannten Gedichtes von Friedrich von Schiller.

## 9. Großes Blumenrätffel.



Son diefen beiden Souquets enthält jedes sechs Blumen. Die Kranzgebüschfen der Blumen in dem ersten Souquet geben die Kranzgebüschfen der sechs Blätter des ersten Verses eines bestimmten Schiller'schen Gedichtes, während die Kranzgebüschfen der Blumen des zweiten Souquets dessen Endbuchstaben enthalten. Nimmt man bei Kranzgebüschfen einer



Stingu, so sind alle Buchstaben des Verses in dem Kranzgebüschfen der Blumen

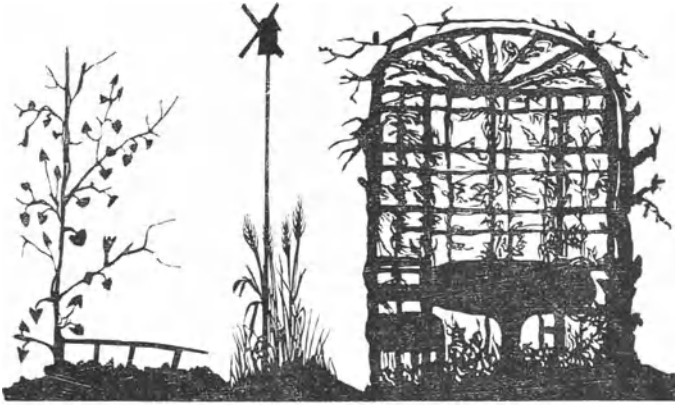


enthalten. Gebrauch man fann bei Souquinte das Sittentidigen, so kommt aufserdem das letzte Wort des Verses in dem Namen einer Blume vor. Die einzelnen Blumen bei der Auflösung anzugeben ist nicht nöthig, es genügt die einfache Nennung des Verses.

[325.]

## Frühlingsbilder in Schattenriffen.

10.



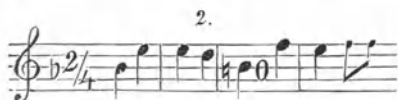
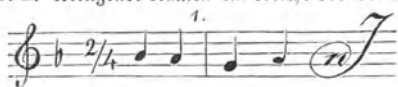
Die Anfangsbuchstaben dieser Bilder geben den ersten Buchstaben des Vornamens und den ganzen Zunamen des Verfassers eines Gedichtes, in welchem unsere Bilder besungen werden.

## Zwölf musikalische Räthsel.

Zwei verbundene Achtel sind als n zu lesen.

[326 u. 327.]

1. 2. Klingende Namen im Reiche der Töne.

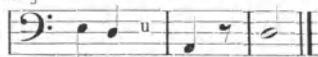


[328.] — 3 —



Bei richtiger Zusammenstellung dieser Noten und des Buchstabens erhält man eine Stadt in Rheinpreußen. Welche?

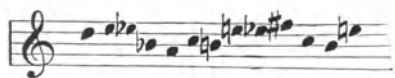
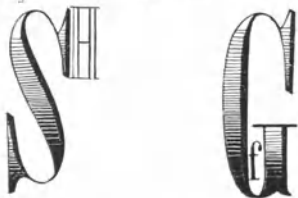
[329.] — 4 —



[330.] — 5 —



[331.] — 6 —



[332.]

— 7 —



Das Bild deutet auf eine bekannte Dichtung eines Helden, dessen Name sich im Postament befindet.

Drei Dichter.

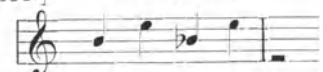
[333.]

— 8 —



[334.]

— 9 —



[335.]

— 10 —



[336.]

— 11 —



[337.]

— 12 —



Erstes Blatt. Verschiedene Kleinigkeiten.

[338—340.]

1.

2.

3.

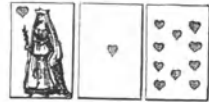
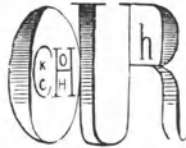


[341—343.]

4.

5.

6.



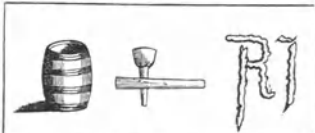
[344—348.]

[349—352.]

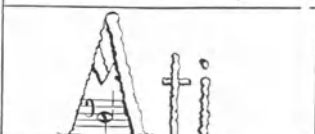
12—15.

[353.] 16.

7.



8.



9.



10.



11.



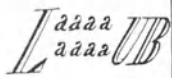
[354—358.]

17.

18.

19.

20.



**Zweites Blatt. Verschiedene Kleinigkeiten.**

[359.] — 1 —

r MR m  
R m O r M  
r M O R m  
R m r M  
R m

[360.] — 2 —

Q Q Q Q Q Q Q Q  
q q q q q q q q

[361.] — 3 —



[362.] — 4 —

me  
me n Sie bar Herr?  
me

[363.] — 5 —

n < 45.  
n

[364.] — 6 —

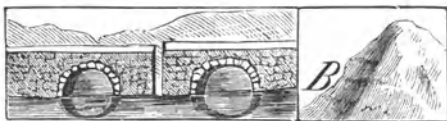
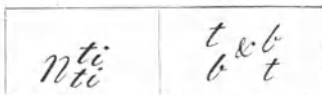
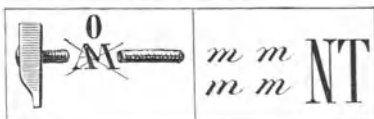
e e e e di e e sie e e dich  
e e e e e e e e

[365—367.] 7—9



n n n n  
n n n n

[368—373.] — 10 — 15 —



Drei Stammbuchrebus.

— 16 —

[374.] Christlieb zeichnete seinem Freunde Folgendes ins Stammbuch:



— 17 —

[375.] Jacobson, der das Stammbuchblatt bei Gelegenheit gesehen und Gefallen daran gefunden hatte, zeichnete seinem Freunde das Nämliche, nur mit einer kleinen Aenderung, ins Stammbuch, und zwar in nachstehender Form:




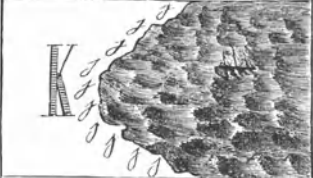


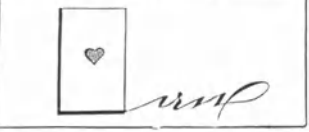
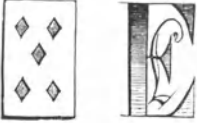


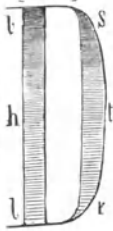


— 18 —

[376.] Dem Minister B. in W. zeichnete ein Freund ins Stammbuch:



## Drittes Blatt.

| 1 —4.  |                                                                                     | 5—7.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |        |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| [377.] |    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | [381.] |
| [378.] |    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | [382.] |
| [379.] |    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | [383.] |
| [380.] |    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |        |
| 8.     |                                                                                     | 9.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |        |
| [384.] |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | [385.] |
|        |                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |        |
| [386.] |  | 10.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |        |
|        |                                                                                     | <p>Wenn von links oben herunter du liest,<br/>         Erhältst du, was oft den Damenhut ziert,<br/>         Was zweifach meistens der Mensch besitzt,<br/>         Was den Seemann nach langen Fahrten erfreut,<br/>         Was im Alterthum schon an den Münzen du triffst,<br/>         Was von Golde in vielen Flüssen man find't,<br/>         Was weiblichen Sinn zu erfreuen oft pflegt,<br/>         Was auch Gebirge und Zimmer wol begt.</p> |        |



## Viertes Blatt.

[387.]

— 1 —



[388—390.] — 2 —

— 3 —



Vorstehendes bezeichnet ein bekanntes Gedicht von einem unserer größten Dichter. Welches?

Rebus Nr 4. — W — i — l — und ein „Helm“, also — Wilhelm. Die Sache ist so einfach, daß man sich ordentlich wundert, daß es — nicht so ist!

[391.]

— 5 —

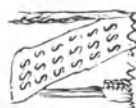
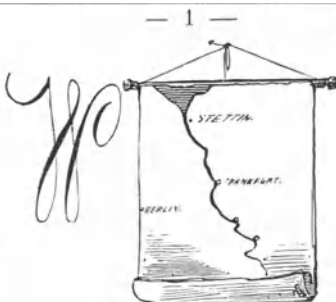


Fünftes Blatt.

[392.]



all ,



— 2 —

[393.]



ncht Kommt

M SIR qu 

[394.]



In der Blume befindet sich der Titel einer historischen Novelle, in den Blättern der Name des Verfassers derselben.

[395.]

4. Rückwärts schreitender Rebus.



Man setzt die einzelnen Wortlaute zusammen und liest sie dann von rückwärts. Wie heißt das Thier?

Sechstes Blatt.

[396.] — 1 —

WO



S

d-

Mar



[398.] — 4 —



In der Blume des Schneeglöckchens befindet sich der Name des Verfassers eines bekannten Schauspiels.

[397.] — 2 —

Einem Dichter, der in ewiger Noth lebte, skizzirte der Maler B. folgende Zeilen ins Album:

 O

T



 O

T



— 3 —



 T



Siebentes Blatt.

[399.] — 1 —

Juni  
inf  
ist  
ung

[400.] — 2 —

E E E

[401.] — 3 —









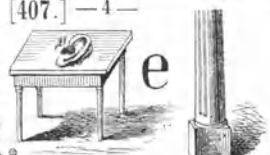



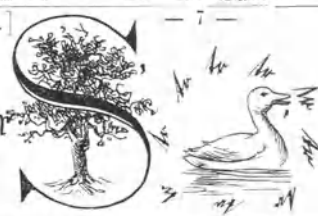


olo N8

[402.] — 4 —

Der G bis R

[403.] — 5 —

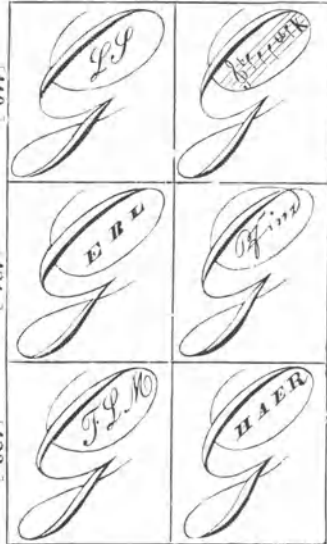
Achtes Blatt.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>[404.]</p> <p>JG es</p>                  | <p>— 1 —</p> <p>i B</p>  <p>[405.]</p> <p>— 2 —</p>                    |
| <p>[406.] — 3 —</p>                        | <p>[407.] — 4 —</p> <p>K e</p>  <p>— 5 —</p> <p>[408.]</p> <p>B n</p>  |
| <p>[409.] — 6 —</p> <p>An einer Bude fand man Folgendes in Bildern angeordnet:</p> <p>'u s T</p>  <p>tis pl r s on</p>  | <p>[410.] — 7 —</p> <p>Str</p>                                                                                                                        |
| <p>[411.] — 8 —</p> <p>P</p>                                                                                                                                                                               | <p>[412.] — 9 —</p> <p>b g e</p>                                                                                                                      |

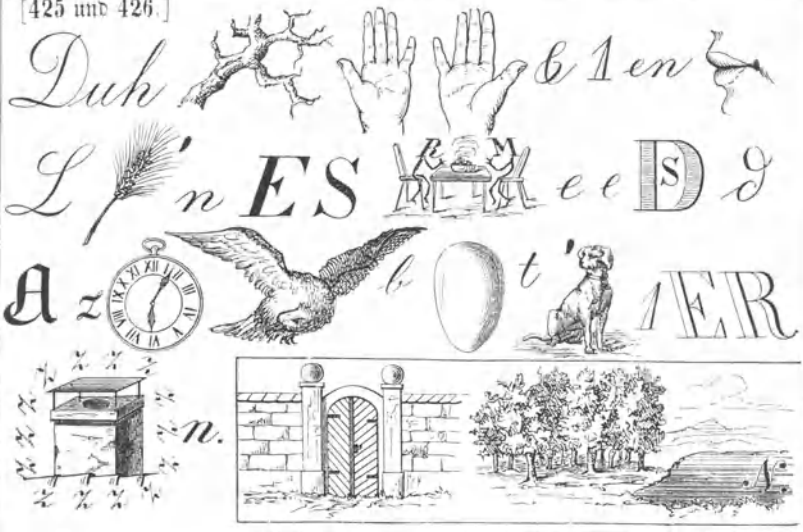
**Neuntes Blatt.**

1. Sechs Komponisten.

2. Sechs Schriftsteller.

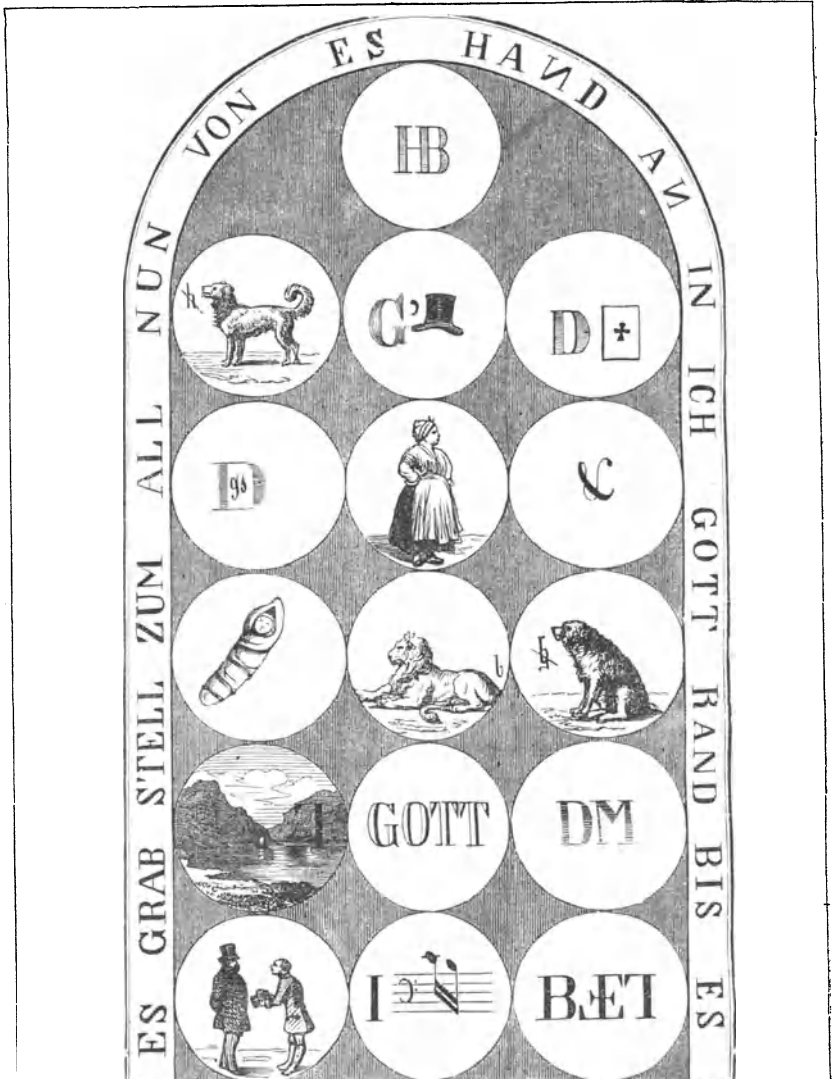


[425 und 426.]



[427.]

Behutes Blatt. Wort und Bild.



In dem Fenster einer Kirche zu Q. befindet sich eine Glasscheibe, von welcher die vorstehende Zeichnung eine Nachbildung giebt. Durchreisende, welche die Kirche besuchen, schenken dieser Rarität immerhin einige Minuten und lassen sich von dem Küster, der die Sache auswendig weiß, deren Sinn erklären. Was die Bilderschrift wol bedeuten mag?

## Kösselsprung-Aufgaben.

Die Aufgabe des Kösselsprungs entstammt dem Schachspiel, dessen nähere Kenntniß wir bei unsern Leserinnen jedoch nicht voraussetzen nöthig haben. Es genügt hier vielmehr, die Zugweise des Kössels (einer Schachfigur, die auch Springer heißt) zu kennen. Das Kössel 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 Kösselsprung-Aufgabe zu lösen, beachte man folgendes Verfahren: Man wählt eine beliebige Silbe aus irgend einem Felde, beispielsweise gleich das erste Wort „Und“ von umstehender Nr. 428. Das Kösslein 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“ leitete uns der Sprung auf die Silben „so“, „kehr“ und „re“. Hier kann nur „re“ die richtige Silbe sein, also: „Und wäre“. Von „re“ könnte das Kösslein 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 „kehr“ und „Lücht“, von „Lücht“ aber kommt man leicht auf „ti“ und sodann „ge“, und so hätte man „Und wäre das Lüchtige“ u. s. w. Auf diese Weise durchhüpft man das ganze Bret; hat man alle Silben zusammengereiht, so wird man sofort finden, welche Reihenfolge den einzelnen Zeilen zu geben ist.

### [428.] 1. Räthsel in Kösselsprüngen.

|   |     |   |   |     |   |    |    |
|---|-----|---|---|-----|---|----|----|
| 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  |

### [429.] 2. Kösselsprung-Aufgabe mit Räthsel.

|      |       |       |       |       |        |      |       |
|------|-------|-------|-------|-------|--------|------|-------|
| te   | ei=   | Gan=  | te    | Sil=  | nes    | ten  | lers  |
| hal  | end=  | En=   | ei=   | ze    | Setzt  | ne   | zur   |
| ist  | Das   | ne    | be    | letz= | brit=  | Wei= | noch  |
| Die  | be=   | lich  | be=   | te    | ei=    | man  | halb  |
| Wör= | ein   | hen   | Die   | so    | schil= | ste  | te    |
| ge=  | vier= | tern. | Hälf= | steht | zwei=  | ist  | lernb |
| halb | zwei  | ist   | wird  | dicht | Sil=   | ist  | er    |
| te   | ste   | Ge=   | aus   | die   | Die    | die  | be    |



## [430.] 3. Die Paare. Räthelspiele.

|      |      |       |       |       |       |      |       |
|------|------|-------|-------|-------|-------|------|-------|
| fter | ein  | lehrt | fels  | det   | hoch  | geht | du    |
| pel  | Räth | ma    | gi    | won   | lein  | dir  | bles  |
| Ein  | Thu  | das   | Al    | Ein   | gr    | rech | aus   |
| des  | em   | Haar  | da    | zehn  | Sach  | ben  | zehn  |
| men  | gen  | Der   | Er    | re    | Schuh | Paar | neft  |
| du   | lößt | Paar  | fehrt | Und   | noch  | Men  | Das   |
| sol  | mei  | doch  | mei   | filas | finb  | gang | re    |
| wer  | neft | Wie   | in    | ver   | brunn | thut | schen |

Damit es der Leserin nicht so leicht werde, den Sprüngen zu folgen, hat es das Räthsel vorgezogen, bei jedem Absätze des Textes auch einen neuen Ansatz zu thun.

## [431.] 4. Einem Freiwilligen ins Stammbuch.

|       |      |       |        |       |        |      |        |
|-------|------|-------|--------|-------|--------|------|--------|
| läng  | Säng | de    | ner    | Tren  | riefst | der  | Her    |
| schö  | gen  | ger   | den    | Freun | zen    | nung | du     |
| ger   | be   | See   | ger    | Sei   | der    | dem  | Aus    |
| in    | nen  | Schwe | in     | ne    | Lauch  | land | Schmer |
| Lie   | le   | Drän  | Reiß'n | hielt | brach  | dei  | wun    |
| Glück | der  | nicht | dein   | te    | ter    | zen  | er     |
| Sturm | und  | ge    | tig    | rück  | war    | mit  | send   |
| La    | Blut | zu    | Lied   | Pa    | has    | Und  | Und    |

## [432.] 5. Sentenz von J. N. B.

|       |       |      |      |      |      |
|-------|-------|------|------|------|------|
| Und   | isth  | so   | sei  | Läch | ent  |
| nach  | glaub | ti   | behr | spär | er   |
| J. N. | wä    | fei  | sch  | un   | das  |
| hoch  | ge    | Bogl | re   | ner  | lich |

## [433.] Unsere Meinung. Schlußaufgabe.

|   |    |    |    |   |   |   |   |
|---|----|----|----|---|---|---|---|
| i | r  | m  | au | g | E | t | e |
| e | e  | ch | i  | E | g | t | i |
| b | s  | s  | e  | J | n | n | w |
| n | d  | s  | d  | n | a | n | w |
| t | l  | ei | W  | J | e | n | s |
| S | V  | s  | e  | a | i | i | d |
| e | ch | e  | a  | r | d | b | n |
| r | s  | i  | u  | r | d | e | r |

## [434.] Schlüssel zu 433.

|    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 50 | 11 | 24 | 63 | 14 | 37 | 26 | 35 |
| 23 | 62 | 51 | 12 | 25 | 34 | 15 | 38 |
| 10 | 49 | 64 | 21 | 40 | 13 | 36 | 27 |
| 61 | 22 | 9  | 52 | 33 | 28 | 39 | 16 |
| 48 | 7  | 60 | 1  | 20 | 41 | 54 | 29 |
| 59 | 4  | 45 | 8  | 53 | 32 | 17 | 42 |
| 6  | 47 | 2  | 57 | 44 | 19 | 30 | 55 |
| 3  | 58 | 5  | 46 | 31 | 56 | 43 | 18 |

# Illustrirte Scherze.

## 1. Orakelspruch.

[435.]



Die Scene spielt vor einem mit Erbsen besäeten Aker.

Dieser:

Jener:

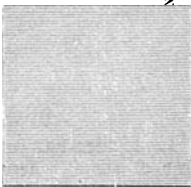
Guten Morgen, Herr Nachbar!  
Werden sie wol kommen?

Ja, wenn diese da kommen, so kommen sie  
nicht, und kommen sie nicht, so kommen sie.

Und der Sinn dieses Pythiſchen Ausſpruches?

### 2 Künstliche Zerlegung.

[436.]

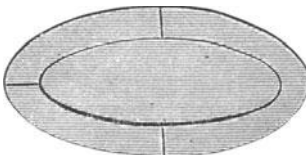


[438.]

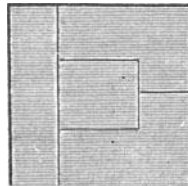


Wie kann man diese Figuren in vier Theile zerlegen, daß jeder Theil an die andern drei anstoße? — So:

[437.]



[439.]



3. Getreues Facsimile zweier Mahnbrieife.

[440.] Der Bankier F. in L. hatte den Schauspieler D. schon oft in langen Briefen an Abtragung seiner Schuld erinnert. Des Mahnens milde, schrieb er ihm endlich das folgende lakonische Billet:



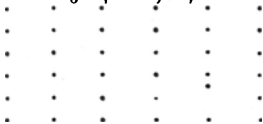
Der Schauspieler, der noch weniger Lust hatte, lange Briefe zu schreiben, nahm dasselbe Billet und fügte nur zwei Buchstaben hinzu. Der Bankier erhielt also sein Billet zurück in dieser Gestalt:



[441.] 4. Lateinisches Räthsel. selbst für Damen lösbar, die der lateinischen Sprache unkundig sind.

Dita mensa gens niger ne das siser libendi  
Cavet asse.

[442.] 5. Von folgenden 36 Punkten sechs zu streichen,



doch so, daß man auf eine Zeile, nach allen vier Richtungen hin, nie fünf, sondern immer entweder 4 oder 6 Punkte zählen kann.

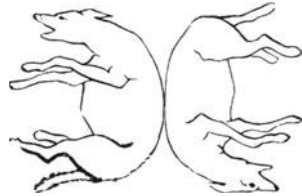
6.

[443.] Wie kann man aus einer Speiße zehn machen?

Antwort:

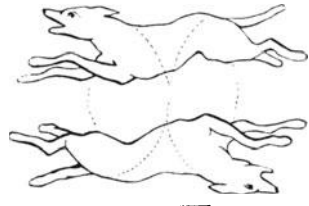


[444.] 7.



Wie kann man aus diesen mißgestalteten Hunden zwei im schnellsten Galopp rennende Jagdhunde machen? So:

[445.]



8.

[446.] Wer hat sechs Beine und geht doch nur auf vieren?

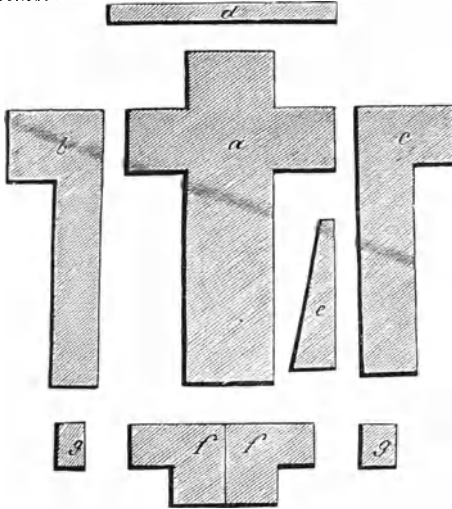
Antwort:



## Verwandlungsspiele. Erstes Blatt.

— 1 —

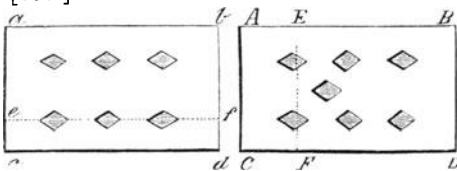
[447.] Wie läßt sich aus einem Blatte Papier mit einem Schnitt der Schere eine Abbildung der Kreuzigung darstellen, welche aus folgenden Figuren besteht?



a Mittelkreuz, b c Nebenkreuze, d Inschrift, e Speer, ff Sockel, gg Lose.

[450.]

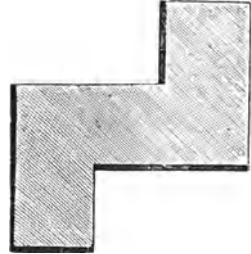
4



Von zwei gleichgroßen Kartenblättern a b c d und A B C D wird je der vierte Theil abgeschnitten, bei dem ersteren der Länge, bei dem letztern der Breite nach, so daß die beiden übrigbleibenden 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 c f gleichen.

[448.]

— 2 —



Aus vier Stücken, wie das gegebene, soll ein Kreuz gebildet werden.

[449.]

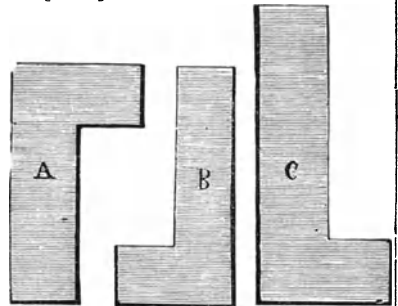
3



Aus vier Stücken, wie das gegebene, soll ein Quadrat gebildet werden.

[451.]

5

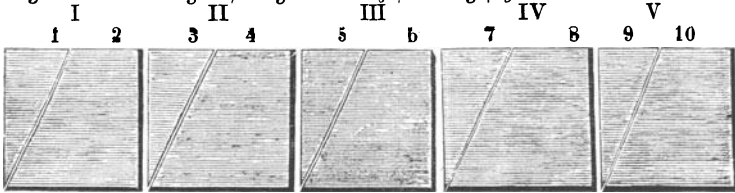


Aus vier Stücken A, sowie vier Stücken B und vier Stücken C, wie die gegebenen, ist ein Quadrat zu bilden.

**Zweites Blatt.**

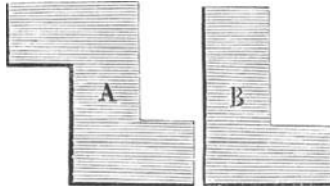
[452.] — 6 —

Aus fünf gegebenen Quadraten (I, II, III, IV, V), welche, wie unsere Zeichnung angiebt, getheilt werden und somit 10 (je 5 gleiche) Theile geben, soll ein einziges rechtwinkliges Quadrat mit gleich langen Seiten zusammengesetzt werden.



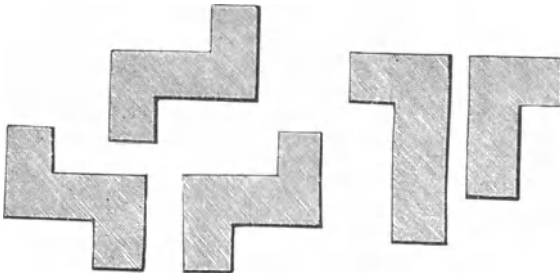
[453.] — 7 —

Aus vier Stücken A und vier Stücken B, wie die gegebenen, soll ein Quadrat gebildet werden.

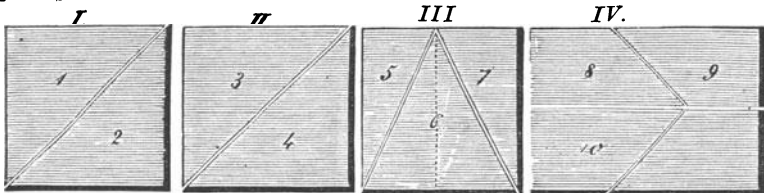


[454.] — 8 —

Wie kann man aus diesen einzelnen Figuren ein griechisches Kreuz bilden?



[455.] — 9 —



Aus drei gegebenen Quadraten (I, II, III) und einem Rechteck (IV), die, wie die Zeichnung angiebt, getheilt werden, ist ein einziges Quadrat zusammen zu setzen.

**Drittes Blatt.**

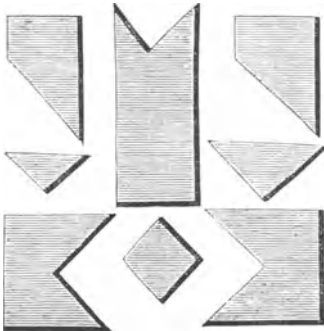
[456.] **10. Ein Kreuz.**

Aus folgender punktirter Figur:



soll ein Kreuz in einem Zuge derart gebildet werden, daß jeder Punkt eingeringelt ist. Wie?

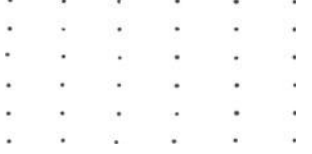
[458.] **12. Ein Kreuz.**



Aus diesen acht Figuren ist ein Kreuz zu bilden.

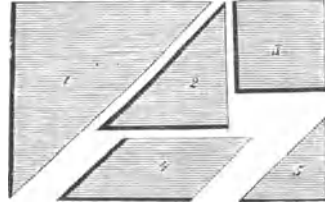
[460.] **14. Ein Kreuz.**

Von den nachstehenden 36 Punkten soll ein Kreuz gebildet werden, indem man von einem Punkte zum andern Linien zieht, ohne einen auszulassen und ohne einen zweimal zu berühren.



[457.] **11. Chinesisches Verwandlungsspiel.**

Aus diesen regelmäßigen Drei- und Vierecken soll ein gleichseitiges Quadrat gebildet werden; von den



Figuren 1 und 5 wird jede zweimal gebraucht.

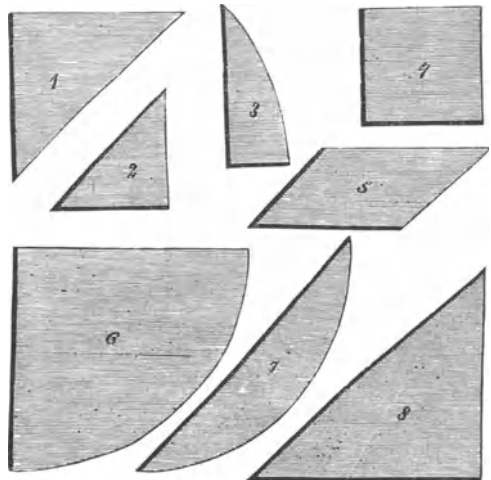
[459.] **13. Hufeisenzerlegung.**



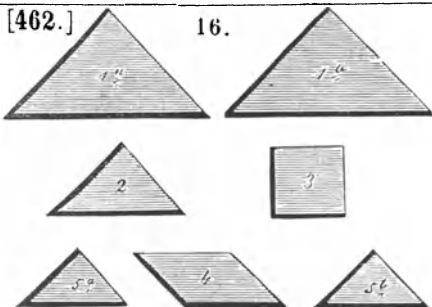
Wie kann man ein Hufeisen mit 6 darin enthaltenen Nägeln durch zwei Schnitte so theilen, daß das ganze Hufeisen in sechs Theile zerfällt und in jedem dieser Theile ein Nagel stecken bleibt?

[461.] **15. Kreisbildung.**

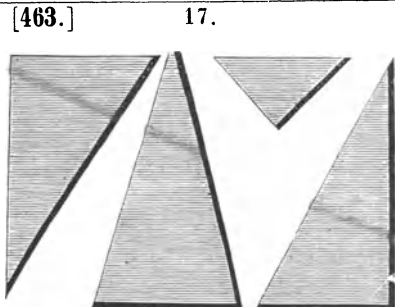
Hieraus ist ein Kreis zu bilden.



**Viertes Blatt.**



Aus diesen sieben Figuren soll ein rechtwinkliges gleichschenkeliges Dreieck gebildet werden.



Aus diesen vier Figuren ist ein Quadrat zu bilden.

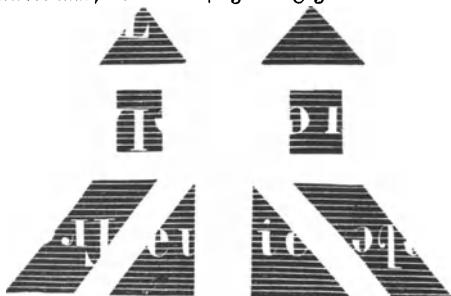
**Hieroglyphen-Spiele.**

[464.] 18. Buchstaben-Räthsel.

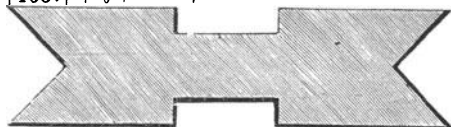
Den Sinn dieser Buchstaben



findet man, wenn man folgende Figuren



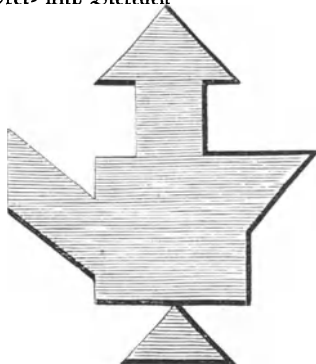
[465.] so zusammenstellt :



[466.] 19. Welche Buchstaben werden abgebrüht?



[467.] Die Antwort darauf erhält man, wenn man aus obigen sieben Drei- und Vierecken



die vorstehende Theekanne bildet.

## Fünftes Blatt.

[468.]

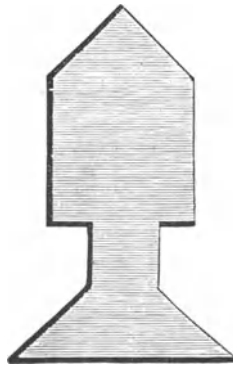
— 20 —

[469.]

Aus diesen sieben Figuren :



soll die nebenstehende Figur gebildet werden. Wie?



[470.]

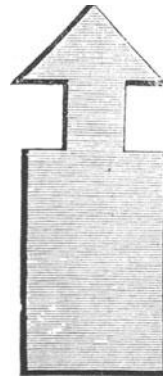
— 21 —

[471.]

Aus diesen sieben Drei- und Vierecken



ist nebenstehende Figur zu bilden. Wie?



[472.]

— 22 —

[473.]

Aus folgenden sieben Drei- und Vierecken soll



nebenstehende Figur gebildet werden. Wie?

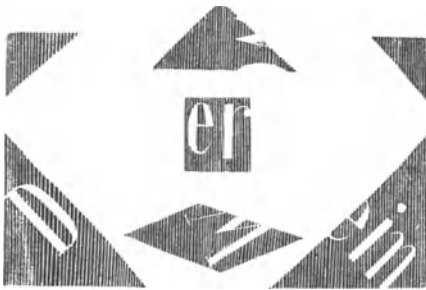




**Sechstes Blatt.**

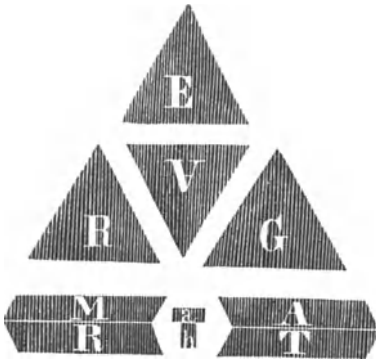
[474.] 23. Wer bin ich?

I.



Jung bin ich wohlfeil, alt erst theuer,  
 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.

[476.] 24. Eine Knackmandel für Damen.

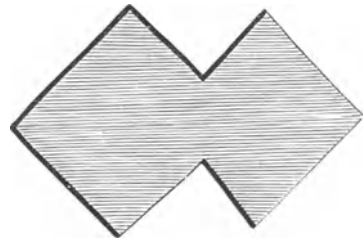


Aus diesen Figuren, die, wie die Zeichnung angiebt, getheilt sind, soll ein Kreuz zusammengestellt werden, und zwar so, daß die auf den Figuren befindlichen Buchstaben einen weiblichen Namen geben.

[475.] Wer bin ich?

Willst ohne Kopfzerbrechen mich erhalten,  
 So mußt du I in Form von II gestalten.

II.

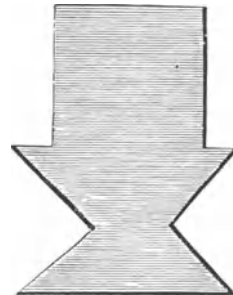


[477.] 25. Ein weiblicher Vorname.

Wenn man aus diesen Drei- und



[478.]



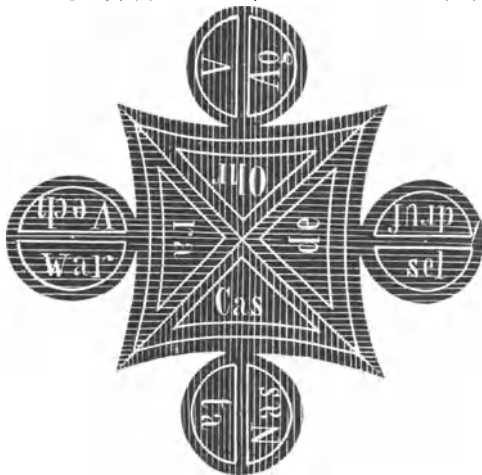
Vierecken die vorstehende Figur bildet, so erhält man einen weiblichen Vornamen. Welchen?

### Siebentes Blatt. Kalcidoskop-Aufgaben.

[479.]

#### 26. Geographisches Silbenproblem mit Akrostichon.

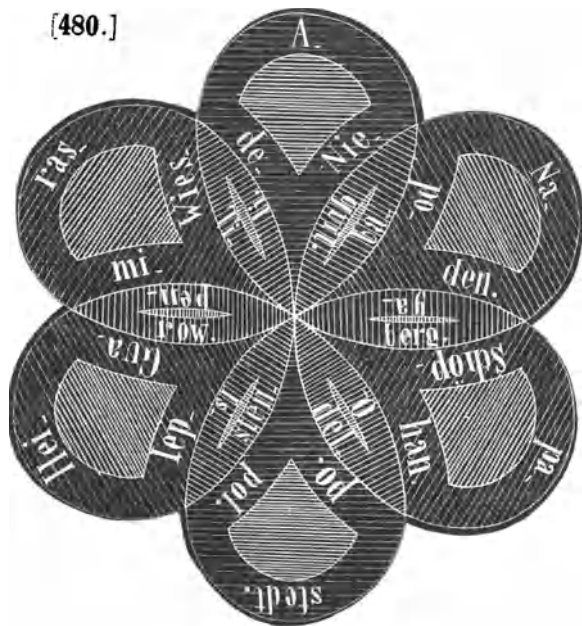
Dieser Stern enthält sechs Städtenamen; wenn man die Anfangsbuchstaben abwärts liest, so erhält man den Namen eines großen Bildhauers;



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.



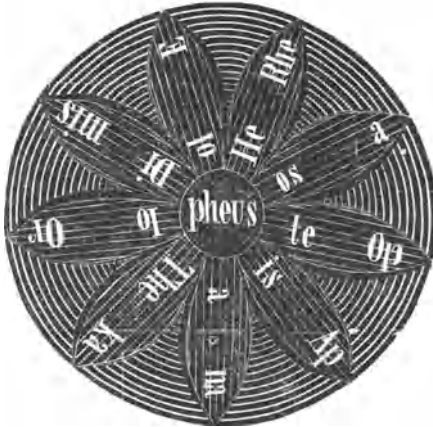
Die Anfangsbuchstaben, richtig verbunden, geben abwärts den Namen eines berühmten Staatsmannes, aufwärts aber geben die Endbuchstaben den Namen eines berühmten Feldherrn.

[480.]

Achtes Blatt.

[481.]

— 28 —



Acht römische und griechische Götter und Göttinnen. Werden dieselben richtig gereiht, so geben die Anfangsbuchstaben einen christlichen, dem Griechischen entnommenen weiblichen Vornamen.

[482.]

— 29 —



Die Anfangsbuchstaben dieser vierzehn Städte geben den Namen eines deutschen Dichters, die Endbuchstaben seinen Geburtsort und sein gelungenstes Werk. Welches ist es?

[483.]

Neuntes Blatt.



— 30 —

Die Anfangsbuchstaben dieser zwölf Städte geben den Namen eines Naturforschers, die Endbuchstaben eines seiner Werke und seine Geburtsstadt. Wer ist es?

[484.]

— 31 —

Diese zwanzig Figuren, richtig zusammen gestellt, enthalten folgende Bezeichnungen.



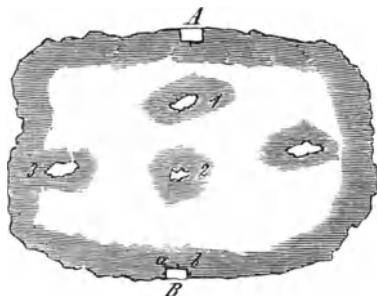
Das Erste ist ein weibliches Wesen,  
 Das Zweite früher Professor gewesen,  
 Das Dritte das, was das Erste war,  
 Das Vierte sehen wir's ganze Jahr.

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.

## Dexirkünste.

[486.]

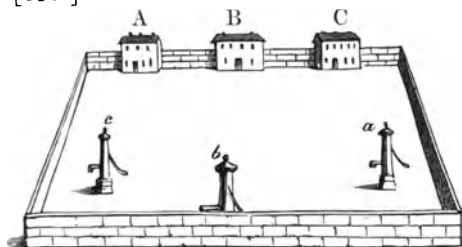
### 1. Ariadne-Räthsel.



[485.] 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?

[488.]

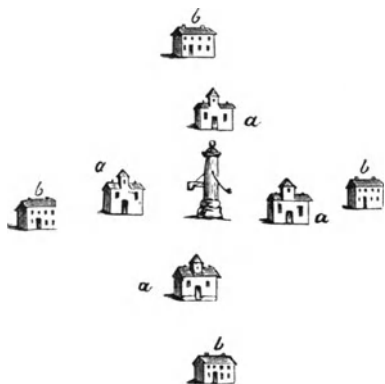
### 2. Ariadne-Räthsel.



[487.] Der innere Raum unserer 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 liegt und nicht umgangen werden kann. Es soll nun jeder Hausbesitzer zu seinem Brunnen gelangen, ohne den Weg eines seiner Nachbarn zu durchschneiden. Wie?

[490.]

### 3. Ariadne-Räthsel.



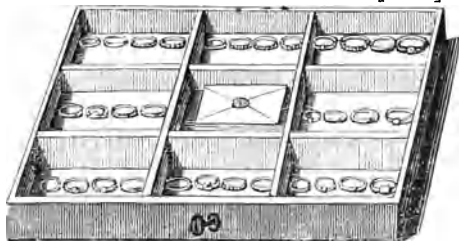
[489.] Der in der Mitte befindliche Brunnen wurde von den vier Häuserinhabern b b b b gegraben und die vier Bewohner von a a a a erhielten die Erlaubniß, aus demselben das Wasser holen zu dürfen. Da letztere aber den Brunnen aus Muthwillen verunreinigten, beschloßen die Bewohner b b b b, eine Mauer darum zu ziehen, und zwar in der Art, daß die Häuserbesitzer a a a a vom Brunnen ausgeschlossen seien, b b b b aber freien Zugang hätten. Wie ist diese Mauer zu ziehen?

## 4. Der Kasten des Juweliers.

[492.]

[491.] Fürst E. in W—n wollte sich verheirathen und schrieb an einen Juwelier, ihm diverse Ringe zur Ansicht zu überfenden. Dieser übergibt seinem Reisenden einen Kasten mit folgender Einrichtung:

In jedem Fache liegen 4 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 Seite 12 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?

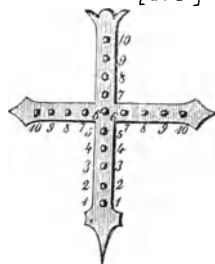


[493.]

## 5. Juwelenzrenz.

[494.]

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 10 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 könnte. Er faßte nun die Steine so, daß man deshalber doch stets 10 zählte. Wie fing er dies an?



[496.]

## 6. Des Müllers Säcke.

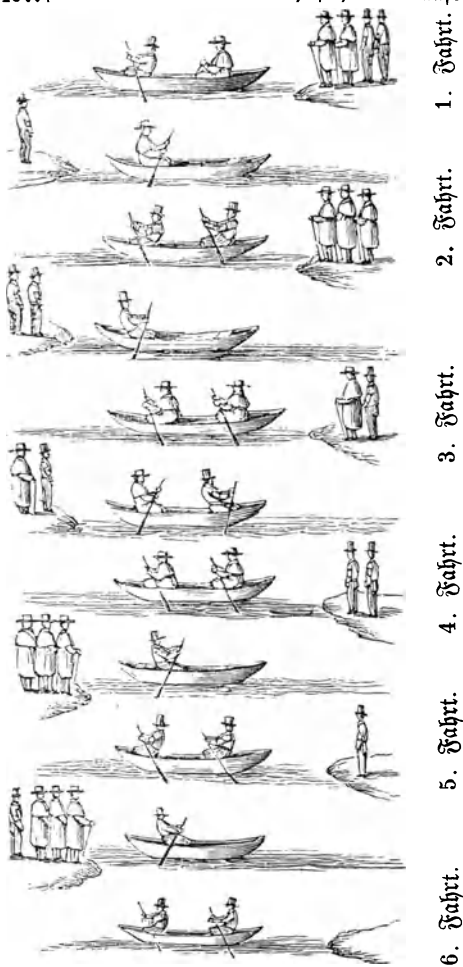
[495.] Ein Grundbesitzer bringt zu einem Müller Getreide, und zwar so viel Säcke, als nebenbei angedeutet sind, und damit keiner fehle, legt er die Säcke in der Ordnung, wie aus der Zeichnung ersichtlich, um die Mühle, daß nämlich auf jeder Seite 12 Säcke gezählt werden. Der Müller jedoch entwendet 4 Säcke, ohne in der Ordnung etwas zu stören. Wie muß er das ansfangen?



[497.]

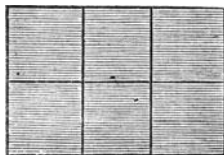
## 7. Die Kahnfahrer in tausend Nöthen.

[498.]



Drei Reisende kommen mit ihren drei Führern an einen Fluß, über welchen, da keine Brücke vorhanden, ein Kahn die Reisenden befördern muß. Der Kahn faßt nur zwei Personen auf einmal. Die drei Reisenden sind jedoch gegen ihre Führer misgünstig und wollen, während die Einen hinüberfahren, sich nicht bei einer Ueberfahrt von Führern befreien. Es entsteht nun die Frage: Wie ist die Ueberfahrt zu veranstalten, ohne daß die Führer gegen die Reisenden an einem oder dem andern Ufer die Mehrzahl bilden? Wie die Reisenden es fertig getrieben haben, ersieht die Leserin aus nebenstehendem Konterfei.

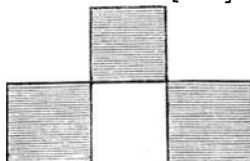
[499.]



8.

Wie können von nebenstehender Figur fünf Wände weggewischt werden, so daß nur noch drei gleichgroße Felder bleiben? — Nämlich so:

[500.]





## Autographische Aufgaben.

1.

[1.] Erhalten ist so künstlich, als gewinnen. — Wer seine Sache auf nichts stellt, dem kann's nicht fehlen. Wälzender Stein begrast nicht.

2.

[2.] Wer im Frühjahr nicht sät, wird im Spätjahr nicht ernten. Wer seinen Garten verpachtet, darf nicht d'rin pflücken. Mit Geduld und Zeit wird's Maulbeerblatt zum Atlaskleid. Wirb', das Glück ist milrb'.

3.

[3.] Wem's Glück wohl will, der fährt auf einem Besenreis über den Rhein. Hennen, die viel gackern, legen wenig Eier.

4.

[4.] Gold ist die beste Waare, 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 ist.

5.

[5.] 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 geslickter 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 Armuth zum Kutscher. Genug ist besser als zu viel.

6.

[6.] Wenn nichts im Mörser ist, giebt's großen Lärm. Wohl schweigen ist eine größere Kunst als wohl reden. Der Person Freund, der Sache Feind. In Hungersnoth giebt's kein schlecht Brot.

### Autographische Räffelsprung-Aufgabe.

[7.] Zur Linken.  
Schwermüthige und satirische:  
Börne,           Kogebue,  
Schubart,       Sternberg,  
Jean Paul,       Saphir,  
Glashbrenner,   Brentano.

Zur Rechten.  
Sanftmüthige und elegische:  
Pestalozzi,       Matthisson,  
Gotthelf,        S. Gehner,  
v. Salis,         Jung-Stilling,  
Pfizer,           Wahlmann.



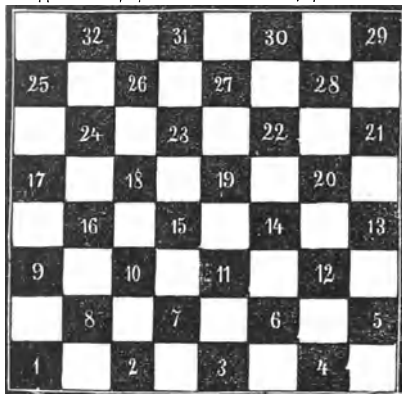
## Damenspiele.

### Nr. 5. Dame. Endspiel.

[13.] Weiß. Schwarz.  
 19—16 . . . . . 12—19 nimmt 16.  
 9—5 . . . . . 2—9 nimmt 6.  
 5—7 und nimmt sämtliche Steine.

### Dame. Partie Nr. 6.

[14.] Zur Lösung der Aufgabe Nr. 6 ist die Kenntniß von zwei kleinen Kunstgriffen erforderlich. Man stelle das Bret so, daß die achtfelberige 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.



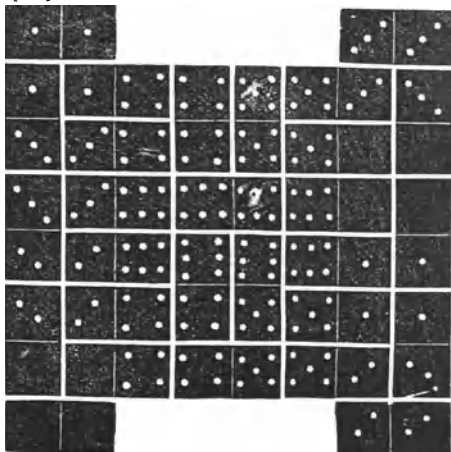
Von 28 über 22 bis 19 Von 9 über 16 bis 18  
 " 13 " 20 " 22 " 14 " 11 " 7  
 " 19 " 22 " 28 " 23 " 18 " 16  
 " 29 " 28 " 22 " 3 " 7 " 10  
 " 10 " 15 " 19 " 4 " 6 " 11  
 " 22 " 19 " 15 " 25 " 24 " 18  
 " 1 " 8 " 10 " 5 " 12 " 14  
 " 10 " 15 " 19 " 32 " 26 " 23  
 " 31 " 27 " 22 " 15 " 18 " 24  
 " 22 " 19 " 15 " 17 " 24 " 26  
 " 11 " 14 " 20 " 2; " 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

### Domino-Aufgaben. Nr. 4.

[19.] Laß dir eine Zahl verdoppeln, 5 hinzufügen, diese Summe 5 Mal 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 lässest, 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.

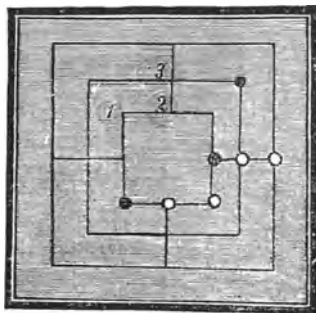
[20.]

Nr. 5.



[23.]

### Mühlen-Aufgabe. Nr. 1.



## Geheimschrift.

1

[26.] Je vollkommener dein Wille harmonirt mit dem göttlichen, um so würdiger vermagst du zu singen das Lob deines Schöpfers.

3.

[28.] Was Gott thut, das ist wohlgethan, Sein Wort kann mich nicht trügen; Er führet mich auf rechter Bahn, Drum laß ich mir genügen  
An seiner Hulb  
Und hab' Geduld,  
Er wird mein Unglück wenden,  
Es steht in seinen Händen.

2.

[27.] Zeige, so viel du kannst, eine immer gleich heitere Stirne.

4.

[29.] 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 Rechenscherze.

[45.]  $\text{8}$ , also = 0

[46.] 8, nämlich  $\text{XIII}$ , VIII.

[47.] 13, 212

[48.] Wenn man zwei römische VI, also VI zusammenstellt und so eine XI bildet.  $\text{XI}$

[49.]



[50.]  $\frac{1}{2} \cdot \frac{1}{2} \cdot \frac{1}{2}$

[51.] Er aß drei Eier, nämlich die Hälfte von Eins (Ei), die Hälfte von Zwei (Ei), die Hälfte von Drei (Ei) mithin  $\text{Ei} + \text{Ei} + \text{Ei} = \text{Eier}$ .

[52.]  $\frac{3}{4}$  Mark.

[53.] Das B.

[54.] Der Schuh.

[55.] Wenn man auch die beiden Handschuhe von den Händen ablegt, die zehn Finger bleiben doch übrig.

[56.] Die Gesellschaft, 7 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.

[57.] Sehr einfach. Erhalte nur unterlassen, zwei Komma's zu machen, und hätte schreiben sollen:

Zehn Finger hab' ich, an einer Hand fünf, und zwanzig an Händen und Füßen.

[58.] Wenn man um 8 Uhr 8 Stunden zugiebt, so wird es 4 die Hälfte von 8) Uhr, und wenn man von Nacht 1 (Buchstabe N) wegnimmt, so bleibt 8.

[59.]  $999/9 - 9999/9$ .

[60.] 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.

[61.]

$$\begin{array}{r} 1 \\ \frac{3}{8} \\ \frac{27}{54} \\ 98 \\ \hline 100 \end{array}$$

[62.]  $993/3, 9944/44, 99999/999$ .

$$\begin{array}{r} [63.] \quad 759/18 \\ + 24\frac{3}{6} \\ \hline \text{Summa } 100. \end{array}$$

[64.] 101, 69, 1691, 1961, 136631 zc.

[65.] 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!

[66.] Jede Grazie hatte Anfangs neun Stück. Arithmetische Lösung. Jede Grazie giebt an jede Muse  $\frac{1}{27}$  ihrer Früchte, also an alle neun Musen  $\frac{9}{27}$  oder  $\frac{1}{3}$ ; sie behält also  $\frac{2}{3}$ . Jede Muse aber erhält von jeder Grazie  $\frac{1}{27}$ , von allen also  $\frac{3}{27}$  oder  $\frac{1}{9}$ . Da aber die Grazie nun  $\frac{2}{3}$  oder  $\frac{6}{9}$  hat, so hat die Muse  $\frac{5}{9}$  weniger als die Grazie, und das sind nach der Aufgabe 5. Sind  $\frac{5}{9}=5$ , so ist  $\frac{1}{9}=1$  und das Ganze 9.

[67.] Nach hundert Schritten.

### Eine Billion.

[68.] a. 10 Tausend Millionen Mark.

[69.] b. 15,844 Jahre 16 Tage  
53<sup>13147</sup> Minuten,

[70.] c. 380<sup>3349</sup> Jahre.

[71.] d. Nein! sondern nur 29348568000 S.

[72.] e. 34<sup>2688571</sup> Mal; denn 1 Billion Sekunden machen 31,688 Jahre, 32 Tage, 1 Stunde, 46 Minuten und 40 Sekunden.

[73.] 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 ebenso viele 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 Letzt, und zwar eine Jede von ihnen das Sträußchen für zehn 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 Zehnpfen-

nigstücke = 13 Zehnpfennigstücke; es hatte folglich Jede von ihnen 13 Zehnpfennigstücke gelöst.

[74.] Man stelle die 13 Armen in einen Kreis und stelle es ihnen frei, wie sie sich selbst rangiren wollen; alsdann muß man die 12 Mark so unter sie austheilen, daß man immer auf einer Seite fort von Eins an bis auf Neun zählt, den Neunten heraustreten läßt und ihm die Mark giebt. So wird es sich finden, daß der Erste, von Demjenigen an gerechnet, bei welchem man zu zählen angefangen hat, der Letzte sein und also nicht die Mark erhalten wird.

[75.] Es waren 70 Pfennige; davon erhielt der Erste 40, der Zweite 20, der Dritte 10.

[76.] Zum ersten Ei hin und zurück 2 Klafter, zum zweiten 4, zum dritten 6, und so fort stets 2 mehr, mithin zum hundertsten 200 Klafter; werden diese 100 Summen zusammenaddirt, so haben wir das Ganze mit 10100.

[77.] Die Eine hatte 5, die Andere 7 Eier. Bei den in der Note zu 77 angezogenen Verhältnissen findet man leicht die Anzahl Eier, wenn man die Eier, welche eine Person der andern geben soll, mit 4 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 ebenso viel, oder noch ein Mal so viel zu haben, so spricht man: 5 Mal 5 ist 25, so viel hat die Eine Eier; und wieder 5 Mal 7 ist 35, und so viel hat die Andere. Denn nimmt man die 5 von 35 weg und thut sie zu 25, so bekommt Jede 30; oder auch umgekehrt; nimmt man die 5 von 25 weg und thut sie zu 35, so behält Anna 20 und Ida bekommt 40, also noch ein Mal so viel.

[78.] Der Vater hatte 180 Stück Aepfel und auch eben so viel Nüsse gekauft und solche an seine 11 Kinder vertheilt, und zwar wie folgt: Beim Ausgeben der Aepfel, 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 Aepfel an dieselbe Zahl Kinder vergeben, und da bei dem Vertheilen der Nüsse jedes

Kind 3 Stück mehr bekam, als bei dem Vertheilen der Äpfel, so folgt hieraus, daß 11 Kinder gewesen sein müssen, indem die 33 Nüsse, da jedes Kind davon 3 Stück mehr als Äpfel bekam, hierdurch vertheilt wurden. Nun ist 11 (Kinder) mal 12 (Äpfel) und 48 (übriggebliebene) = 180 (Äpfel), und 11 (Kinder) mal 15 (Nüsse) und 15 (übriggebliebene) auch = 180 (Nüsse).

[79.] 3 Mark sind  $5\frac{0}{10}$  von 60 Mark, also kosten beide Thiere 60 Mark. Auf die Kuh kommen drei Theile, also 36 Mark, auf das Pferd die verbleibenden Theile oder 24 Mark.

[80.] Kapital M. 7,200 —  
Zins zu  $5\frac{0}{10}$  M. 360 —  
Zins zu  $3\frac{1}{2}\frac{0}{10}$  M. 252. —

[81.] Der Taubenbesitzer hatte 60 Stück.

[83.] 8 8 8 8

[84.a] OVID.

[84.b] Schreibe XIX mit römischen Ziffern lösche I davon aus und es bleiben dir XX.

[84.c]  $9+8+7+6+5+4+3+2+1=45$   
 $1+2+3+4+5+6+7+8+9=45$   
 $8+6+4+1+9+7+5+3+2=45$

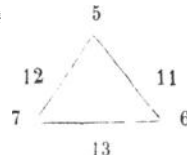
[85.] 37037.

[86.] Der erste Lehrer hatte 66, der zweite 70 Kinder in der Schule.

Ein Sechstel der Kinder ist krank, mithin müssen die 11, 7, 20, 17 = 55, die übrigen  $\frac{5}{6}$  ausmachen; da nun  $\frac{5}{6}$  gleich ist 55, so muß sonach  $\frac{1}{6}$  gleich 11 sein; diese 11 zu 55 gezählt ergeben die Anzahl der Kinder des ersten Lehrers, nämlich 66; der zweite hatte 4 Kinder mehr, mithin 70.

[87.] Da die Streitenden die Zahl 5, 6 und 7 als den Werth ihres Glaubens angegeben hatten, so erhält man von jeder Zwischen- und Eckzahl, zusammenaddirt, 18; denn 5 und 13 ist 18, 11 und 7 ist 18 und 12 und 6 ist auch 18.

[Zu 87.]

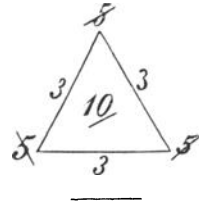


[88.] Glarner Kleid: 10 Meter,  $\frac{7}{4}$  breit, — Leipziger Kleid:  $8\frac{3}{4}$  Meter,  $\frac{8}{4}$  breit, Preis pro Meter  $\frac{3}{5}$  Franc.

[89.] Geib dem Ersten 1, dem Andern 2 und dem Dritten wieder 1.

[90.]

Wer kann's.



Das Zauberquadrat.

[91.] 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 gegenüber stehen, 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 Schwierigkeit so vertheilen, daß man nach allen Seiten hin 15 zählen kann.

|    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|
| 15 | 15 | 15 | 15 |    |
|    | 8  | 1  | 6  | 15 |
|    | 3  | 5  | 7  | 15 |
|    | 4  | 9  | 2  | 15 |
| 15 |    |    |    | 15 |

## Phyognomische Aufgaben.

1.

[93.] Diese beiden Silhouetten geben die Porträts von Ludwig XVI. und seiner Gemahlin Marie Antoinette, welche Beide bekanntlich im Jahre 1793 unter dem Beil der Guillotine starben.



2.

Eine sinnreiche Zeichnung. An dem Rande der linken Seite des Kelches steht man das Antlitz der unglücklichen Maria Stuart, und an jener rechts Karl's I. Beide leerten den Kelch des Leidens, den unsere Zeichnung darstellt, bis zur Gese.

[92.] Das Geld.

3.

[94.] 1. Der Baron. — 2. Der Rentamtmann (ehem. Offizier). — 3. Der Pfarrer. — 4. Die Wirthin. — 5. Die Baronin. — 6. Der Wirth. — 7. Der Apotheker. — 8. Der Schullehrer.

## Zwei pantomimische Darstellungen.

[95—97.] 1. Brief—Vater—Ziehung (Privaterziehung).  
[98—100.] 2. Früh—links—Zeit (Frühlingszeit).

## Räthsel-Scherze.

Sprachscherze, Räthsel, scherzhafte Fragen, Wörterverfahrungen und Wortbildungen, Schneckenhaus-Aufgaben, Bilderschitze u. s. w.

### Einhundert scherzhafte Räthselfragen und Sprachscherze.

- |                                                                         |                                                          |                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| [101.] In keinem Falle.                                                 | [110.] Weil sich die Leute darüber die Köpfe zerbrechen. | [121.] Nichts (hungrig).                                                                                     |
| [102.] Im Nadelwalde.                                                   | [111.] Weil sie viel für den Staat ausgeben.             | [122.] Die Zeit.                                                                                             |
| [103.] Auf der Tonleiter.                                               | [112.] Weil sie Jedermann ansprechen.                    | [123.] Der Freiherr von Stein, der Deutschen Edelstein („Alles Guten Grundstein“, — „Alles Bösen Eckstein.“) |
| [104.] Wenn der Vogel auf dem Baum sitzt und vom Blatte weg singt.      | [113.] Ein Stadt- und Landgericht.                       | [124.] Das Wörtchen und.                                                                                     |
| [105.] 60 Minuten nach 12 Uhr.                                          | [114.] Ersteres hat nur ein W, letzteres hat viel W.     | [125.] Ein Abenteuer.                                                                                        |
| [106.] Wenn der Spargel schießt und die Bäume ausschlagen.              | [115.] Beide sind im Wasser.                             | [126.] Die Korporale.                                                                                        |
| [107.] Wenn die großen nicht zu haben sind.                             | [116.] Fünf Finger.                                      | [127.] Sie beschäftigen sich Beide mit den Armen.                                                            |
| [108.] Damit dieselben in die krummen Scheiden passen.                  | [117.] Hauptschlüssel.                                   | [128.] Beide sind Unterriecher.                                                                              |
| [109.] Weil der Strick zu kurz ist, sonst könnte er ja spazieren gehen. | [118.] Beide müssen zuerst einseifen.                    | [129.] Die Räthe, weil meist guter Rath theuer ist.                                                          |
|                                                                         | [119.] Ein Ueberfall.                                    | [130.] Die Zungenbroscher.                                                                                   |
|                                                                         | [120.] „Geld herbei!“ (Heidelberg.)                      | [131.] Die Prozenten.                                                                                        |
|                                                                         |                                                          | [132.] Die Fregatten.                                                                                        |

- [133.] Die Wasserhosen.  
 [134.] Die Doktorhüte.  
 [135.] Die Weinlefer.  
 [136.] Die Spieler, sie bauen auf Karten.  
 [137.] Die Flügelmänner.  
 [138.] Die Vatermörder.  
 [139.] Die Hasenscharten.  
 [140.] Die Armuth.  
 [141.] Die Banknoten.  
 [142.] Die Gefängnisse.  
 [143.] Die Cypressen.  
 [144.] Rollenfriedrichsb'or.  
 [145.] Die Grasmücken.  
 [146.] Die Hasenscharten.  
 [147.] Die Handschuhe.  
 [148.] Die Fußsohlen.  
 [149.] Die Krebsen und Hummern, weil sie roth werden.  
 [150.] Die Interessen.  
 [151.] Jeder Trommler, denn keiner legt etwa beim Trommeln die Nase ab.  
 [152.] Die Hallunken.  
 [153.] Die Frauenzimmer.  
 [154.] Die Erdzungen.  
 [155.] Dem Spafsvogel.  
 [156.] Der Einbogen.  
 [157.] Körner.  
 [158.] Der Barbier.  
 [159.] Der Quadratfuß.  
 [160.] Der Eingebildete.  
 [161.] Die Windsbraut.  
 [162.] Der Häring.  
 [163.] Der Zuspruch.  
 [164.] Basalt (Bas, Alt).  
 [165.] Der Pale tot.  
 [166.] Der Erftere schneidet auf, und die Schneiberin schneidet zu.  
 [167.] Erfterer kehrt ein, Letztere kehrt aus.  
 [168.] Das Erste ist eine ausgemachte, das Zweite eine einge-machte Sache.  
 [169.] Die Proz—essen.  
 [170.] Das Felleisen.  
 [171.] Das Schießpulver.  
 [172.] Die Liebfrauenmilch.  
 [173.] Der Verrath.
- [174.] Oesterreich, es besitzt Mähren.  
 [175.] Die Schildwache.  
 [176.] Die Glasköpfe, denn sie können sich nicht in den Haaren liegen.  
 [177.] Das Neujahr.  
 [178.] Dem Lügner; ihm glaubt doch Niemand.  
 [179.] Der Müller, denn er hat's dann Schwarz auf Weiß.  
 [180.] Der Weinflasche.  
 [181.] Raß.  
 [182.] Der Kaffee, weil er sich setzen kann, während der Thee ziehen muß.  
 [183.] Die Schnecke.  
 [184.] Kogebue.  
 [185.] Der Uebersetzer.  
 [186.] Moses.  
 [187.] Der verlobte Bierbrauer.  
 [188.] Der Seiler.  
 [189.] Man zieht Jedem einen Schuh aus.  
 [190.] Wenn man jedes Pferd einzeln hineinführt.  
 [191.] Wenn man sich vor Lachen ausschüttet.  
 [192.] Scheidewasser.  
 [193.] Schwarz.  
 [194.] Sie gehen gar nicht hinein, müssen vielmehr hineingegossen werden.  
 [195.] Weil man dort mehr Teig dazu nimmt.  
 [196.] Weil Alle auf Vorfahren halten.  
 [197.] Auf der Landkarte.  
 [198.] In Köln, als „Kölnisches Wasser“.  
 [199.] Mit T.  
 [200.] Mit T.
- [201.] Halberstädter.
- [202.] In der preussischen Provinz Sachsen, denn dort giebt es ein Aschersleben, Dommersleben, Eisleben, Ermsleben, Moorsleben, Hadmersleben, ein Alt- und Neuhaldensleben, Oschersleben, Rosleben, Wanzleben, Wegeleben u. s. w., kurz Leben über Leben.  
 [203.] Von Schwyz nach Zug in der Schweiz.  
 [204.] In Hannover liegt die Stadt Norden; wernördlich von dieser Stadt wohnt, dem liegt Norden gegen Süden.  
 [205.] a. Mannheim, denn hier wird ein starker Riß, das s. g. „Mannheimer Wasser“, verkauft.  
 b. Köln, wo das allbekannteste „Kölnische Wasser“ hergestellt wird.  
 [206.] Baden, Engen, Erlangen, Effen, Gingen, Gießen, Kofen, Leiden, Minden, Rügen, Siegen, Werden.  
 [207.] Rain — Rani.  
 [208.] Das Schreckhorn in der Schweiz.  
 [209.] Aus Waizen/Weizen).  
 [210.] Mikomebia (Die Komedia).  
 [211.] Die Theiß (Theiss).  
 [212.] In Triest.  
 [213.] In der Mur (Rum).  
 [214.] Die Eifel.  
 [215.] Die Elbe.  
 [216.] Basel.  
 [217.] Tarent.  
 [218.] Peter.  
 [219.] London (N. D.).  
 [220.] Pest — Ofen.  
 Verborgene große Namen.  
 [221.] Goethe.  
 [222.] Caffo.  
 [223.] Dante.

**Zwanzig alte und neue  
geographische Wort-  
spiele.**

- [224.] Wieland.
- [225.] Alba.
- [226.] Moreau.
- [227.] Mozart.
- [228.] Ander.

**Zweihundfünfzig  
kleinere und größere  
Räthsel- und Sprach-  
Scherze.**

- [229.] Schindel—Schwin-  
del.
- [230.] Der Buchstabe M.
- [231.] Vogelbauer.
- [232.] Nichts.
- [233.] Pechkohlraben-  
schwarz.
- [234.] Ein Bonaparte (Ein  
Bohn' aparte).
- [235.] Das Löffchen.
- [236.] Fuß—Fuß.
- [237.] Diebemann.
- [238.] Ein Puderbeutel.
- [239.] Er war am 29. Fe-  
bruar geboren.
- [240.] Die Schnecke.
- [241.] Wachtel (W) Ahtel.

**[242.] Was ist das?**

- 1) Eine Unterhaltung;
  - 2) Ein Eingriff in seine  
Rechte.
  - 3) Ein Hauptangriff.
  - 4) Eine Kestire.
  - 5) Ein Ohrenschmaus.
  - 6) Bedacht samkeit.
  - 7) Ein Ohrenbläser.
  - 8) Eine Ueberlegung.
  - 9) Ein Windbeutel.
  - 10) Eine Bedeutung.
  - 11) Eine Ameise (Eine  
am Eise).
  - 12) Auffallend.
- [243.] Theemis (Thee Miß!).
  - [244.] Kommittee (Komm  
mit Thee!).
  - [245.] Mißißißippi.
  - [246.] Allegro — Orgel.

**Räthsel, Charaden,  
Pogogryphe u. s. w.**

- [248.] Hans Sachs ist  
als Volkspoet bekannt,  
die Achse der gedachte  
Gegenstand; das Ganze  
ist das Sachsenland.
- [249.] Angel. (1. Nagel,  
2. Engel, 3. Galle, 4. Elle,  
5. Alee, 6. Egel.)
- [250.] Ehe—ehe.
- [251.] Trommel.
- [252.] Zapfenstreich.
- [253.] Schwert.
- [254.] Schilderhaus.
- [255.] Iba (9, 4, 1).
- [256.] Limonade — Lina,  
Mobe.
- [257.] Kunde—Urkunde—  
Naturkunde.
- [258.] Fuß—Fuß—Fuß  
—Fuß—Fuß.
- [259.] Tau—Thau.
- [260.] Wesel — Weser —  
Wesen.
- [261.] Dssa, Maas, Sa-  
mos, Moos, Ham,  
Maas, Mischmasch,  
Chamisso.
- [262.] Eber, Rebe, Bär,  
Bauer, Rabe, Räuber,  
Taube, Beute, Butter,  
Katte, Erbe, Raute, Tar-  
tar, Art, Bart, Traube.
- [263.] Finsteraarhorn.
- [264.] Hühner—augen.
- [265.] Krinoline.
- [266.] Hannover

Herder.

Herder.

- [267.] N izz A  
A the N  
P ritzerb E  
O ldenzaa L  
L ipp E  
E rbac H  
O rien T  
N isme S

Napoleon.

St. Helena.

**Wortverfchungen.**

- [268.] Victoria — Napo-  
leon.
- [269.] Emmanuel Geibel—  
Joachim.
- [270.] Menzi von K.  
(Richard) Wagner.
- [271.] Gras — Sarg;  
Roma — Amor.

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| g | r | a | s |
| r | o | m | a |
| a | m | o | r |
| s | a | r | g |

Erste Reihe vorwärts:  
Gras, — rückwärts: Sarg.  
Vierte Reihe vorwärts:  
Sarg, — rückwärts: Gras.  
Zweite Reihe vorwärts:  
Roma, — rückwärts: Amor.  
Dritte Reihe vorwärts:  
Amor, — rückwärts: Roma.

**Versekte Sprüchwörter.**

- [272.] Wie gewonnen, so  
zerronnen.
- [273.] Gebuld überwindet  
Alles.
- [274.] Der Person Freund  
— der Sache Feind.
- [275.] Maß ist in allen  
Dingen gut! Wohl dem,  
der nichts darüber thut!
- [276.] Bessen Brot ich esse,  
bessen Lied ich singe.
- [277.] Sage mir, mit wem  
du gehst, so will ich dir  
sagen, wer du bist.
- [278.] Böse Weispele ver-  
berben gute Sitten.

**[279.] Wörterspiele.**

Halm = Maßl.  
Uhr = Auh'.  
Emma = Amme.  
Lader = Adler.  
Forst = Frossf.  
Eisen = Seine (Fluß).

Urach = Rauch.  
Neger = Regen.  
Drin = Kind.

Gries = Weis.  
Nord = Dorn.  
Angel = Nagel.  
Dame = Made.  
Ernst = Stern.

Hafen = Fahne.  
Arche = Kasse.  
Thor = Hort.

Kram = Mark.  
Eifel = Feile.  
Iman = Main.  
Nelke = Entel.

Wiese = Weise.  
Anker = Ranke.  
Rettig = Bitter.  
Uebel = Beule.  
Maus = Saum.

Das Sprichwort heißt:  
Hülfe und Gnade hat kein  
Barum.

### Wortbildungen.

[280—287.]

1. Strauß.
2. Räthsel.
3. Autograph.
4. Buchstabenräthsel.
5. Morgenämmerung.
6. Nachtigallenlied.
7. Abendsonnenschein.
8. Frühlingsillusion.

[288.]

Man lernt nichts schwe-  
rer und verlernt nichts leicht-  
er, als den Umgang mit  
Menschen.

### Gegensätze.

- [290.] Er—as—mus.  
[291.] Her—fu—les  
[292.] Morgen—roth.  
[293.] D—stern.  
[294.] Myr—te.  
[295.] Hero—is—mus.  
[296.] Viel ist er (Philister).  
[297.] Par—lamentiren.  
[298.] Ge—wissen.  
[299.] Frei—heit (heut).  
[300.] Nicht—e.  
[301.] Zwei—ge.  
[302.] Sieben—bürgen.  
[303.] Re—volte.  
[304.] Komm' mit Thee.  
(Kommittee.)  
[305.] Vollständig.  
[306.] Ritt—er.  
[307.] Nie—te.  
[308.] Vorwand.  
[309.] Comt—essen.  
[310.] Comm—erz.

## Schneckenhaus-Aufgaben.

### Aufgabe Nr. 2.

[312.]

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,  
Zittert doch der Weise nicht.

### Aufgabe Nr. 3. Magisches Trapez.

[313.]

Alle Menschen müssen sterben.

### Aufgabe Nr. 4. Spruch-Räthsel.

[314.]

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 Blumenräthsel.

### Zwei Landschafts-Akrostichen.

[315.] **K**apelle—**E**iche—**R**ose—  
**N**achen—**E**nte—**R**uine.

**KERNER.**

2.

|                 |   |               |
|-----------------|---|---------------|
| <b>H</b> aus    | } | <b>H</b> EBE. |
| <b>E</b> iche   |   |               |
| <b>B</b> runnen |   |               |
| <b>E</b> nte    |   |               |

### Blumenräthsel.

3.

[316.] **A**nna. **K**atharina.

### [317.] 4. Blumenräthsel.



**Maria.**

[318.] 5. **E**dmund.

[319.] 6. **A**rthur.

[320.] 7. **W**ilhelm.

### 8. Ein Räthsel für Damen.

[321.] Die Blume hatte keinen Morgen-  
 thau auf ihren Blättern.

[322—324.]

### 9. Großes Blumenräthsel.

#### Erstes Bouquet.

|                       |        |
|-----------------------|--------|
| Iasmin . . . . .      | In     |
| Erbsen . . . . .      | einem  |
| Tulpe . . . . .       | Thal   |
| Butterblume . . . . . | bei    |
| Aster . . . . .       | armen  |
| Hyacinthe . . . . .   | Hirten |

#### Zweites Bouquet.

|                         |        |
|-------------------------|--------|
| Nelke . . . . .         | In     |
| Mohn . . . . .          | einem  |
| Leberblümchen . . . . . | Thal   |
| Iris . . . . .          | bei    |
| Narzisse . . . . .      | armen  |
| Nuß . . . . .           | Hirten |

In einem Thal bei armen Hirten u. s. w.

[325.]

### Frühlingsbilder in Schattenriffen.

10.

Der Bildlein sieben sind zu schauen,  
 Die aufzulösen im Gesang,  
 Zu einem Ganzen aufzubauen,  
 Von vorn herein nicht leicht gelang.

Sie heißen :

|                 |   |                                          |                                                                                       |
|-----------------|---|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>E</b> pheu   | } | <b>E.</b><br><b>v.</b><br><b>M</b> eist. | Als Dichter sang er holde Frühlingslieder.                                            |
| <b>K</b> lapper |   |                                          | Als Held fiel er im Kampfe treu und wieder,                                           |
| <b>L</b> aube   |   |                                          | Noch sterbend wollte Ewald Meist uns sagen :                                          |
| <b>E</b> nte    |   |                                          | „Der Deutsche liebt des Friedens Ruh' und Segen,                                      |
| <b>J</b> äger   |   |                                          | Wenn aber Ländergier und Ruhmsucht regen                                              |
| <b>S</b> torch  |   |                                          | Despoten stolz zum Kampfe an—                                                         |
| <b>T</b> anne   |   |                                          | Stirbt lieber frei der deutsche Mann,<br>Eh' Ketten er, von Golde auch, mag tragen !“ |

## Zwölf musikalische Räthsel.

- |                      |                                   |                                                      |                                |
|----------------------|-----------------------------------|------------------------------------------------------|--------------------------------|
| [326.] 1. Paganini.  | [330.] 5. Kinozeros.              | [332.] 7. Leier und<br>Schwert von<br>Theob. Körner. | [335.] 10. Rabener.            |
| [327.] 2. Beethoven. | [331.] 6. Hans fing<br>des Vaches | [333.] 8. Herder.                                    | [336.] 11. Phsyhar=<br>monika. |
| [328.] 3. Bacharach. | Fische.                           | [334.] 9. Hebel.                                     | [337.] 12. Registratur.        |
| [329.] 4. Eduard.    |                                   |                                                      |                                |

## Rebus oder Bilderräthsel.

### Erstes Blatt.

- [338—340.] **Drei weibliche Vornamen.**  
1—3. (H an A — A mal G — E lies E)  
(lies Je).  
Hanna — Amalie — Elise.

- [341.] 4. Deutschland.  
[342.] 5. Cochinchina-Hühner.  
[343.] 6. Damasener.  
[344.] 7. Großmama.  
[345.] 8. Minna.  
[346.] 9. Franz.  
[347.] 10. Linz.  
[348.] 11. Vier Damen.  
[349.] 12. Faß Dahn Ni (Fasanerie).  
[350.] 13. C in C in Uti (Cincinnati).  
[351.] 14. Ge i Ge (Ge i ge).  
[352.] 15. Schell' in G (Schelling).  
[353.] 16. Gleiche Schüler, gleiche Kappen.  
[354.] 17. Lachtaube.  
[355.] 18. Großkanzler.  
[356.] 19. Geheimrath.  
[357.] 20. Großtante.  
[358.] 21. Nachtfalter.

### Zweites Blatt.

- [359.] 1. Viel Lärm um Nichts.  
[360.] 2. Kuhreihen.  
[361.] 3. Casino (Cas' in D).  
[362.] 5. Träumen Sie, Herr Nachbar?  
[363.] 5. Neun Ziegen (neunzig N.).  
[364.] 6. Achte die Treue, sie führe dich.  
[365—367.] 7—9. Ostern, Pfingsten,  
Weihnachten.  
[368, 369.] 10—15. Homer, Firma-  
ment, S(omer), (vier m, am NT).  
[370, 371.] Nachenpartie, Ober-  
und Unterhett. (Nach ein paar  
ti) (Ober ht und unter ht).

- [372, 373.] Zweibrücken, Bamberg.

### Drei Stammbuchrebus.

- [374.] 16. Christlieb schrieb: Immer recht  
handelt (Recht Hand Ell'n).  
[375.] 17. Jacobson dagegen: Immer recht  
handeln. (Recht Hand Ell'n).  
[376.] 18. Würden sind Bürden.

### Drittes Blatt.

- [377.] 1. Tisch, Lehre (die Schere.)  
[378.] 2. D Ist Mal (das Thal).  
[379.] 3. Distel le (die Stelle).  
[380.] 4. An an Aß (Ananas).  
[381.] 5. Ein einiges Deutschland.  
[382.] 6. Kagenjammer Kagehnj am Meer.)  
[383.] 7. Goethe (geht E?)  
[384.] 8. Karoline.  
[385.] 9. Fibeles Haus.  
[386.] 10. Band — Hand — Land —  
Rand — Sand — Tand.

### Viertes Blatt.

- [387.] 1. Gut Ding braucht Weile.  
[388.] 2. Die Theilung der Erde. Gedicht  
von Schiller.  
[389.] 3. Freunde in der Noth gehen  
fünfundzwanzig auf ein Loth.  
[390.] 4. Wilhelm Tell (mit demselben Rechte,  
wie man  $\frac{3}{4}$  (dreiviertel) spricht),  
also: Wilhelm Tell.  
[391.] 5. General-Leutnant. (Gen statt  
Kähne zu lesen).

### Fünftes Blatt.

- [392.] 1. Die Welt ist vollkommen überall,  
Wo der Mensch nicht hinkommt mit  
seiner Dual.  
[393.] 2. Viel Köpfe, viel Sinne.  
[394.] 3. Gabriel — Carl Wartenberg.  
[395.] 4. Dromedar.

**Sechstes Blatt.**

- [396.] 1. Wo Spinnengewebe über der Armenblüthe sind, da sind Marmorrinden um's Herz.  
 } 2. Kommt Zeit, kommt Rath und  
 [397.] } 3. Nach Regen folgt Sonnenschein.  
 [398.] 4. Redwitz — Philippine Welsch.

**Siebentes Blatt.**

- [399.] 1. Malerei und Musik ist in diesem Jahrhundert einheimisch geworden in fast allen Häusern, wo Geist und Bildung herrscht.  
 [400.] 2. Treue Unterthanen.  
 [401.] 3. Bartolomäusnacht.  
 [402.] 4. Der Krug geht so lang zum Brunnen, bis er bricht.  
 [403.] 5. Danzig.

**Achtes Blatt.**

- [404.] 1. Ein inniges Familienleben ist der beste Hausgottesdienst.  
 [405.] 2. Burgundertraube.  
 [406.] 3. Rhabarber gebraucht man für Arzneien.  
 [407.] 4. Korinthische Säule.  
 [408.] 5. Brockenberg.  
 [409.] 6. August Sonnemann's artistisch-plastischer Salon.

- [410.] 7. Streichinstrument.  
 [411.] 8. Predigeramt.  
 [412.] 9. Buchbindegefelle.

**Neuntes Blatt.****1. Sechs Komponisten.**

- [413.] 1. Spontini. [414.] 2. Rossini.  
 [415.] 3. Paganini. [416.] 4. Bertini.  
 [417.] 5. Cherubini. [418.] 6. Bellini.

**2. Sechs Schriftsteller.**

- [419.] 1. Lessing. [420.] 2. Schücking.  
 [421.] 3. Ebeling. [422.] 4. Pfinzing.  
 [423.] 5. Flemming. [424.] 6. Häring.  
 [425 und 426.] Du hast zwei Hände und einen Mund,

Lern' es ermesßen;  
 Zweie sind da zur Arbeit  
 Und einer zum Essen.  
 Thorwaldsen.

**Behutes Blatt.****Wort und Bild.**

- [427.] Hab' und Gut, das Gesind',  
 Weiß und Kind,  
 Leib und Seel'  
 Gott dem Herrn ich befehl':  
 Alles stell' ich in Gottes Hand  
 Von nun an bis zum Grabesrand.

**Rösselsprung-Aufgaben.****Rösselsprung-Aufgabe mit Räthsel.**

[428.] 1.

Die eine ist schwer,  
 Die andern sind leicht.  
 Das Ganze ist leicht  
 Und läuft auf Weiß (Bleifeber).

[429.] 2.

Die erste Silbe ist halb Schillernd,  
 Die zweite ist die Hälfte eines Weiler's,  
 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 Schiller's Gedichte.

**Die Paare. Räthselspiel.**

[430.] 3.

Der Schuster machet dir zehn Schuh',  
 Das thut fünf Paare, meinst du;  
 Allein du rechnest ganz verkehrt,  
 Wie folgendes Exempel lehrt:

Sechs Menschen sind in meinem Haus,  
 Ein einziger davon geht aus;  
 Und doch — wer löst des Räthfels Sinn? —  
 Doch bleiben noch zehn Paare d'rin.

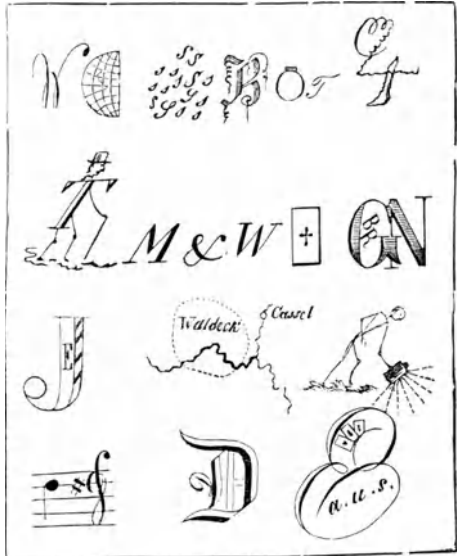
Angenommen, daß in dem Hause fünf Lastträger, A, B, C, D, E, sich befinden, und daß man eben ein Paar zur Fortschaffung einer Last gebrauchte, so hat man die

Wahl unter folgenden Personen: 1. A und B, 2. A und C, 3. A und D, 4. A und E, 5. B und C, 6. B und D, 7. B und E, 8. D und E, 9. D und C, 10. E und C. Daher sind — obgleich nur 5 Personen, doch wirklich 10 Paare in dem Hause geblieben. Wären 10 Personen darin, so hätte man die Wahl unter nicht weniger als 45 Paaren, und in diesem Sinne — der Kombinationslehre — ist es eine Verrechnung, wenn man sagt, daß 10 Schuße nur 5 Paare machen. Wären sie alle über einen Leisten gemacht, so hätte man die Wahl unter 45 Paaren.

[433 u. 434.]

6. Unsere Meinung.

Auflösung in folgendem Rebus.



[431.] 4.

Vaterland, du rieffst den Sänger,  
Schwelgend in der Tage Glück.  
Blutig hassend deine Dränger,  
Hielst' nicht Lieb und Liebe länger  
Seiner Seele Sturm zurück;  
Und er brach mit wundem Herzen  
Aus der Freunde schönen Reih'n,  
Tauchte in der Trennung Schmerzen —  
und war dein

[432.] 5.

Und wäre das Tüchtige noch so spärlich,  
So glaub' doch Keiner, er sei unent-  
behrlich.

3. R. Bogl.

Wer Vieles bringt, wird Jedem Etwas bringen,  
Ein Jeder sucht sich dann das Seine aus.

Illustrirte Scherze.

Orakelspruch.

[435.] 1.

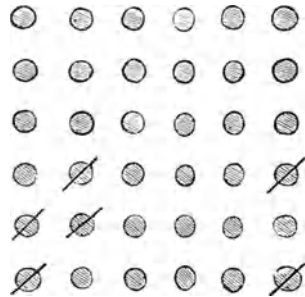
Der Eine: Werden sie wol kommen,  
Herr Nachbar (nämlich die Erbsen)?

Der Andere: Ja, wenn diese (nämlich die Spazier) kommen, so kommen sie nicht (nämlich die Erbsen), und kommen sie nicht (nämlich die Spazier), so kommen sie (natürlich die Erbsen).

4. Lateinisches Räthsel.

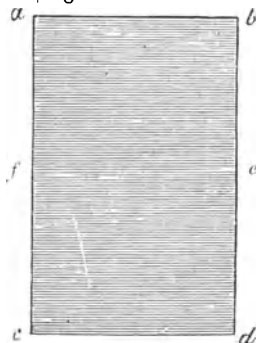
[441.] Die Damen sagen's nie gerne, daß sie sehr lieben die Kaffeetasse.

[442.] Lösung von Nr. 5.

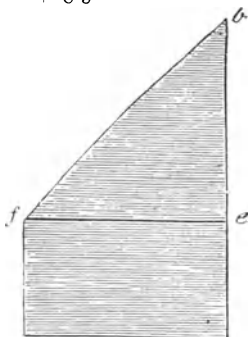


1.

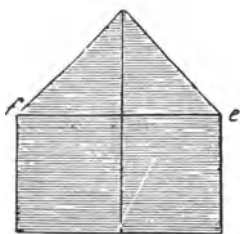
[447.] Man schneide mit der Schere ein Blatt in dieser Form:



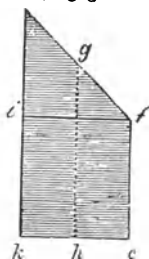
Dann falte man die Ecke a nach e, — so haben wir diese Figur:



Hierauf bricht man b nach f, so hat man diese Figur:



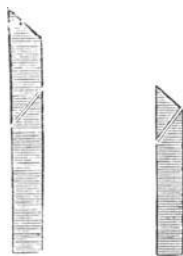
Nun lege man e und f zusammen, wie diese Figur:



Man biege nun in gh und lege c auf ik, so erscheint diese Form:

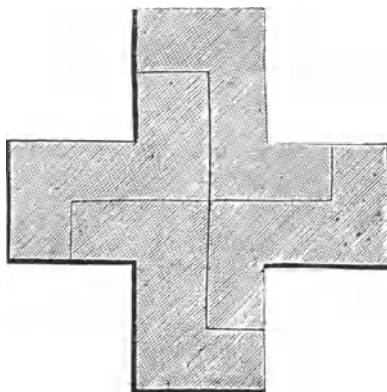


Diese Form durchschneidet man in der Richtung von l nach m. Diese zwei Hälften auseinander gelegt, geben das Kreuz mit seinen Theilen.



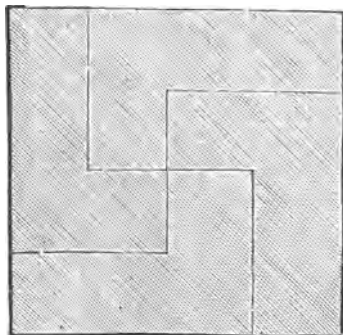
[448.]

2.



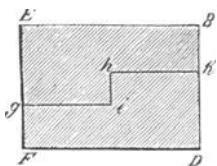
[449.]

3.



[450.]

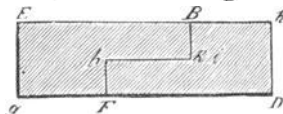
*Fig. 1.*



4.

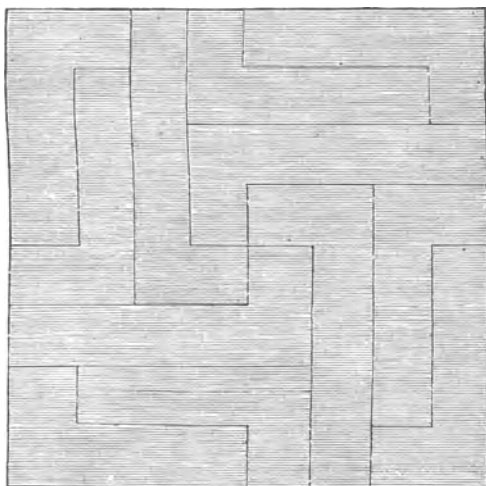
Man schneide gefälligst das Blatt B D E F (Fig. 1) derart, daß g F' der dritte Theil von E F, g i aber die Hälfte der ganzen Länge F D ist. Hierauf setze man D F' g h i k an B k h, so daß F an h und i an k, wie Fig. 2, zu liegen kommt.

*Fig. 2.*

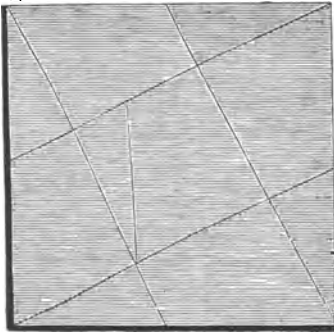


[451.]

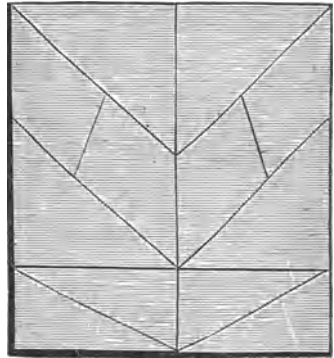
5.



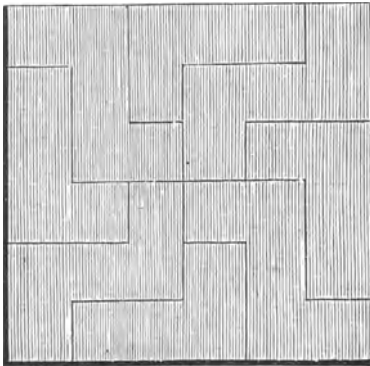
[452.] 6.



[455.] 9.

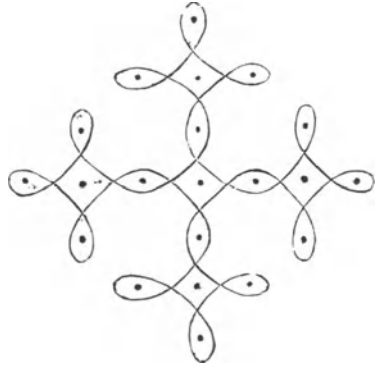


[453.] 7.

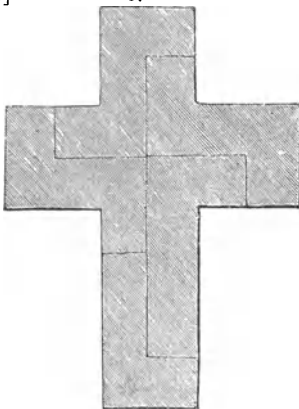


Ein Kreuz.

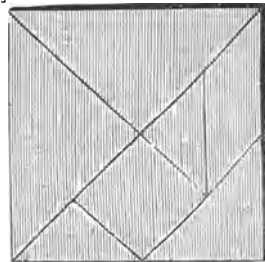
[456.] 10.



[454.] 8.

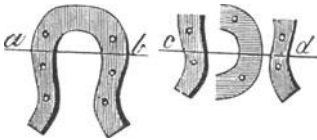


[457.] 11.



[459.]

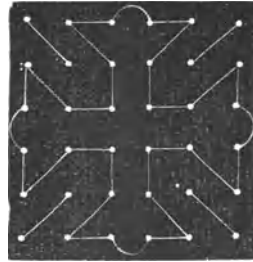
13.



Der erste Schnitt gehe von a nach b; das abgeschnittene Stück lege man zwischen die beiden übrig gebliebenen Enden und führe den zweiten Schritt zwischen den sechs Nägeln hindurch von c nach d.

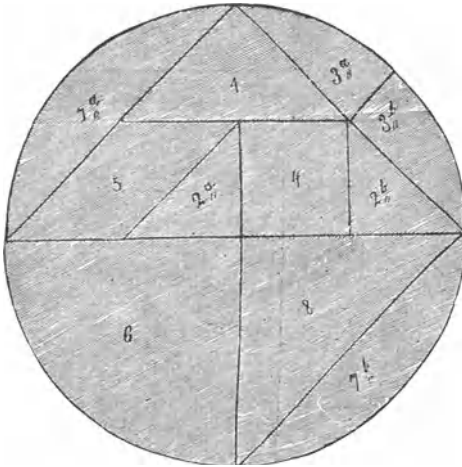
[460.]

14.



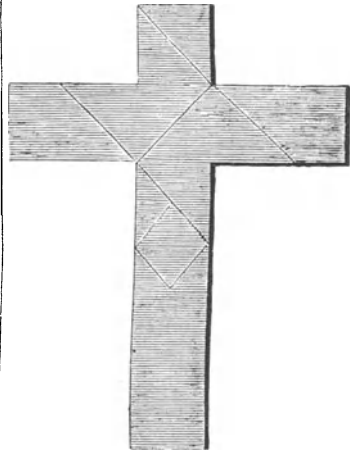
[461.]

15.



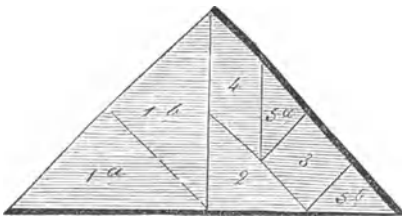
[458.]

12.



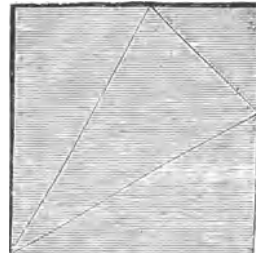
[462.]

16.



[463.]

17.



26\*



Hieroglyphen-Spiele.

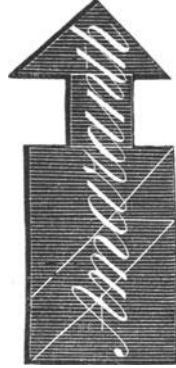
[469.] 20.



[473.] 22.



[471.] 21.



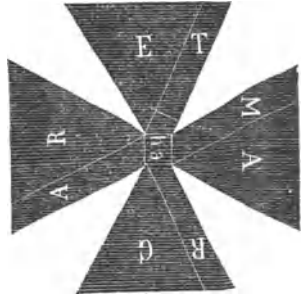
[467.] 19.



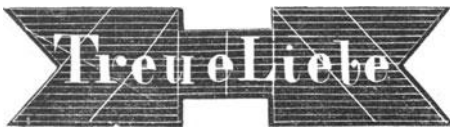
[478.] 25.



[476.] 24.



[465.] 18.



Wer bin ich?

[475.] 23.



Kaleidoskop-Aufgaben.

[479.] 26.

Casse l  
A g d e  
N asr a  
O h r d r u f f  
V e c h t a  
A w a r

} Rafael.

[480.] 27.

W iesbade n  
A lepp o  
S ch ö p p e n s t e d t  
H eidelber g  
I spaha n  
N apol i  
G uayaqui l  
T erasp o l  
O stend e  
N iemiro w

} Wellington.

[481.] 28.

D iana  
O xis  
R hea  
O r p h e u s  
T h e m i s  
H e k a t e  
E o s  
A p o l l o

} Dorothea.

[482.] 29.

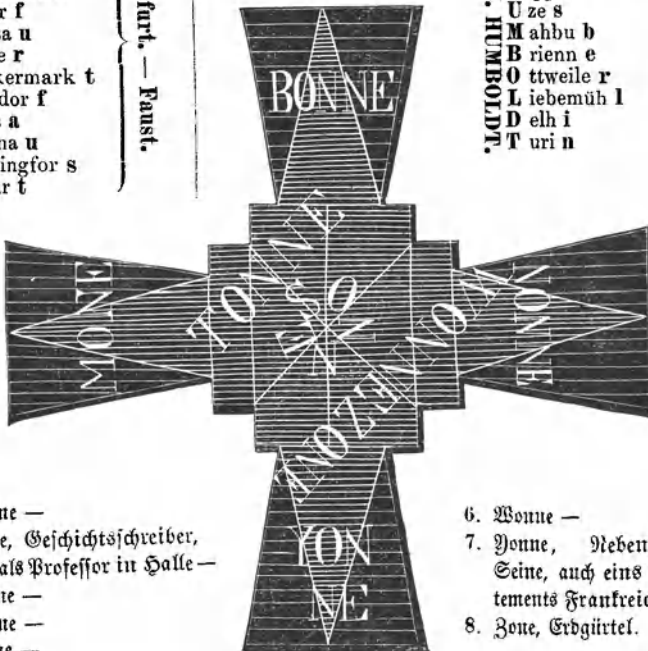
W i l s d r u f f  
O u a r  
L a n d s k r o n a  
F a l u n  
G r e n n r o c k  
A d o r f  
M a s s a u  
G e y e r  
V ö l k e r m a r k t  
G a i l d o r f  
O e l s a  
T u r n a u  
H e l s i n g f o r s  
E r f u r t

} Frankfurt. — Faust.

[483.] 31.

F a l k i r k  
H a m b a t o  
A a r h u u s  
V o l k m a r s h e i m  
H i p p o  
U z e s  
M a h b u b  
B r i e n n e  
O t t w e i l e r  
L i e b e m ü h l  
D e l h i  
T u r i n

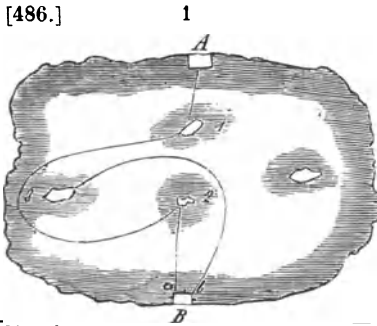
} Kosmos, — Berlin.



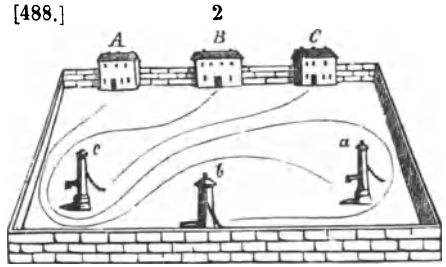
1. Bonne —
2. Mone, Geschichtschreiber, ehemals Professor in Halle —
3. Ronne —
4. Sonne —
5. Tenne —

6. Wonne —
7. Yonne, Nebenfluß der Seine, auch eins der Departements Frankreichs.
8. Zone, Erdgürtel.

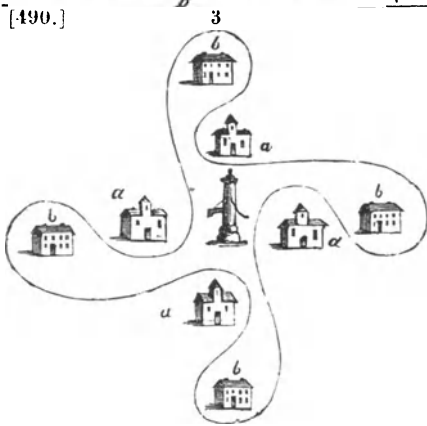
[486.]



[488.]

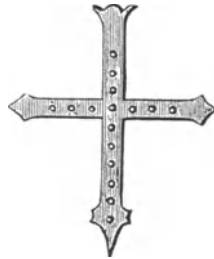


[490.]



[493.] 5. Das Juwelentrenz.

Der Juwelier nahm an beiden Setten, rechts und links, einen Edelstein hinweg und faßte den obersten Stein in den unteren Theil des Kreuzes, nämlich so :

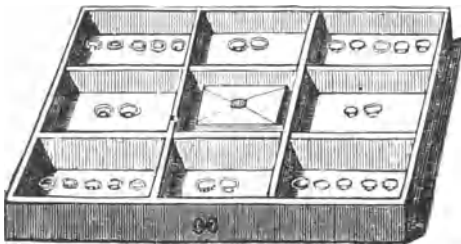


Der Graf zählte bei Empfang nach jeder Seite hin, fand, daß es stimmte, und war zufrieden.

Der Kasten des Juweliers.

[492.]

4.



[496.] 6. Des Müllers Säcke.



# Sachregister.

Ein A vor den Nummern bedeutet, daß der fragliche Gegenstand in der dritten Abtheilung des Buches, dem Anhang oder dem „kurzweiligen Allerlei“ (Seite 315 ff.) aufzufinden ist.

| Seite Nr.                          |                 | Seite Nr.                             |                 |
|------------------------------------|-----------------|---------------------------------------|-----------------|
| Abheben, das, . . . . .            | 87 247 ff.      | Armsreifen . . . . .                  | 294 1440        |
| Abstrecken aus d. Beug-            |                 | Armsrippen im Hange . . . . .         | 307 1485        |
| balte . . . . .                    | 302 1466        | Atthemholen, falsches, . . . . .      | 310 1489        |
| Abwechselndes Zurück-              |                 | Auflösungen d. Räthsel,               |                 |
| schieben der Füße mit              |                 | Scherzfragen, Begrif-                 |                 |
| gestreckten Knien. . . . .         | 303 1473        | spreise und Knaednisse,               |                 |
| Abzählreime . . . . .              | 258 1361 ff.    | Leser- und Dentübun-                  |                 |
| Abzeichnen von Etief-              |                 | gen, Bilderräthsel, Re-               |                 |
| mustern u. f. w. . . . .           | 91 259 ff.      | buss zc. . . . .                      | 232 934 ff.     |
| Acht Schattenrisse . . . . .       | A 339 A 94      | Auflösungen der Aufga-                |                 |
| Adam hatte sieben Söhne            | 158 461         | ben des Anhangs. . . . .              | 387 ff.         |
| Advokat, der, . . . . .            | 176 506         | Aufrichten beim Turnen . . . . .      | 294 1442        |
| Alle Vögel fliegen. . . . .        | A 351 A 266 267 | Aufschnellen, d. hüpfende,            | 295 1443        |
| Alle in ein Loch . . . . .         | 159 464         | Auffpringen zum Streck-               |                 |
| Alle meine Gänschen                |                 | stüb . . . . .                        | 301 1460        |
| kommt nach Haus! . . . . .         | 251 1342        | Aufschieben, das, am Red              | 307 1486        |
| Alle Vögel fliegen. . . . .        | 151 442         | Ausmalen (Koloriren) 92 263 ff.       |                 |
| Allerlei Blumentünste 281 1426 ff. |                 | Ausnähen. . . . .                     | 11 35           |
| Allerlei Kurzweil . . . . .        | 315 1 ff.       | Ausstechen, Ausschnei-                |                 |
| Almosengeber, ein, . . . . .       | A 534 A 75      | der und Aufleben von                  |                 |
| Alphabetische Studien 217 1126 ff. |                 | Figuren. . . . .                      | 67 194 ff.      |
| Alphabet, ein geistiges, . . . . . | 214 1112        | Auswinden der Puppen-                 |                 |
| Alter, daß, von einer              |                 | wäsche . . . . .                      | 54 133          |
| Person zu errathen A 332 A 44      |                 | Autographische Aufgaben A 315 A 1-6   |                 |
| Am Feste der bemalten              |                 | Autographische Röstel-                |                 |
| Eier . . . . .                     | A 335 A 76      | sprungaufgabe . . . . .               | A 317 A 7       |
| Ampeln aus Eierschalen 27 66 ff.   |                 | Auflösung derselben . . . . .         | A 387           |
| Ampeln a. Schneckenhäufern 28 68   |                 | Bachwerk, allerlei, . . . . .         | 122 355 ff.     |
| Anhang . . . . .                   | 315 1 ff.       | Ball, weicher, . . . . .              | 28 71           |
| Ankleiden von Madame 174 502       |                 | Ball im Bogen, der, . . . . .         | 265 1397        |
| Anpflanzung der Blumen 274 1413    |                 | Ballkorbspiel, das, . . . . .         | 268 1403        |
| Antreten zum Turnen . . . . .      | 294 1439        | Ballkiedchen, acht, . . . . .         | 263 1388 ff.    |
| Apfelsüßlein. . . . .              | 120 344         | Ballenspiel, das (Grenz-              |                 |
| Apfelmuß . . . . .                 | 107 278         | ball) . . . . .                       | 267 1401        |
| Apfelsuppe . . . . .               | 111 296         | Ballspiele . . . . .                  | 263 1388 ff.    |
| Aquarien und Vivarien 290 1438     |                 | Bänderspiel, das, . . . . .           | 156 454         |
| Arbeitsförbchen aus Chenille 26 65 |                 | Bann, der, . . . . .                  | 155 450         |
| Arbeit und Muß . . . . .           | 169 489         | Barrenübungen . . . . .               | 301 1460 ff.    |
| Aradne- Räthsel. . . . .           | 215 1114        | Baumwolle, fliegende, f.              |                 |
| A 384 486-490                      |                 | Watteblasen.                          |                 |
| Auflösung derselben . . . . .      | 234 und         | Baumwollverwahrer . . . . .           | 13 40           |
| A 6. 406                           |                 | Beetformen. . . . .                   | 272 1410        |
| Arme Ritter. 107, 279 u. 120 345   |                 | Begießen der Garten-                  |                 |
| Armesünder- oder Lärer-            |                 | pflanzen. . . . .                     | 276 1418        |
| süßlein . . . . .                  | 167 486         | Behandlung der bunten                 |                 |
|                                    |                 | Puppenwäsche . . . . .                | 54 134          |
|                                    |                 | Behandlung des Mooses                 |                 |
|                                    |                 | und der Pflanzenblätter 33 87 ff.     |                 |
|                                    |                 | Bekentniß, das, . . . . .             | 155 453         |
|                                    |                 | Befestigungen mit Hand-               |                 |
|                                    |                 | schatten . . . . .                    | 96 270 ff.      |
|                                    |                 | Befestigungen mit Pa-                 |                 |
|                                    |                 | pier . . . . .                        | 75 211 ff.      |
|                                    |                 | Befestigungen, . . andere,            |                 |
|                                    |                 | mit dem Schatten . . . . .            | 100 271 ff.     |
|                                    |                 | Besen, der, . . . . .                 | 86 242          |
|                                    |                 | Bestimmung, die, nach                 |                 |
|                                    |                 | dem A, B, C. . . . .                  | 159 463         |
|                                    |                 | Bettchen. . . . .                     | 31 80           |
|                                    |                 | Bettelmann, der, 121 348 256 1356     |                 |
|                                    |                 | Beugeübungen . . . . .                | 294 1441        |
|                                    |                 | Bewegungsspiele . . . . .             | 239 1317 ff.    |
|                                    |                 | Biersuppe . . . . .                   | 110 289         |
|                                    |                 | Bilboquet, f. Stabfugel-              |                 |
|                                    |                 | spiel.                                |                 |
|                                    |                 | Bilder aus getrockneten               |                 |
|                                    |                 | Pflanzen . . . . .                    | 33 85           |
|                                    |                 | Bilderräthsel ob. Rebus,              |                 |
|                                    |                 | nebst Sprachscherzen 219 1233 ff.     |                 |
|                                    |                 | Bilderräthsel . . . . .               | A 361 A 338-427 |
|                                    |                 | Bilderräthsel, - musika-              |                 |
|                                    |                 | lische, . . . . .                     | A 360 A 326-337 |
|                                    |                 | Bildercherze . . . . .                | A 373 A 435 ff. |
|                                    |                 | Billion, eine, . . . . .              | A 333 A 68 72   |
|                                    |                 | Binsenförbchen . . . . .              | 32 84           |
|                                    |                 | Bischofsbrot . . . . .                | 123 359,        |
|                                    |                 | Biscuitpubbing. . . . .               | 121 352         |
|                                    |                 | Blätterteig . . . . .                 | 122 357         |
|                                    |                 | Blauer Unsin . . . . .                | 152 445         |
|                                    |                 | Blischen d. Puppenwäsche 54 137       |                 |
|                                    |                 | Blindseuf . . . . .                   | 242 1324        |
|                                    |                 | Blindseuf, botanische, . . . . .      | 249 1338        |
|                                    |                 | Bloujentaile. . . . .                 | 46 107 ff.      |
|                                    |                 | Blumen, abgesechnittene,              |                 |
|                                    |                 | längere Zeit zu erhalten 282 1428 ff. |                 |
|                                    |                 | Blumen, künstliche, . . . . .         | 22 56 ff.       |
|                                    |                 | Blumen, todtten, natür-               |                 |
|                                    |                 | liche Farbe zu geben . . . . .        | 23 . 58         |
|                                    |                 | Blumentünste, allerlei, 281 1426 ff.  |                 |
|                                    |                 | Blumenmädchen . . . . .               | A 334 A 73      |

|                                    | Seite Nr.       |                                    | Seite Nr.      |                                      | Seite Nr.     |
|------------------------------------|-----------------|------------------------------------|----------------|--------------------------------------|---------------|
| Blumenmalen . . . . .              | 94 268          | Eiercrème . . . . .                | 107 280        | Fischerei . . . . .                  | 146 433       |
| Blumenpüppchen . . . . .           | 30 75 ff.       | Eier in kaltem Wasser              | 121 350        | Flechtarbeiten . . . . .             | 3 1 ff.       |
| Blumenrätzel . . . . .             | A 356 A 316-324 | zu sieden . . . . .                | 142 425        | Fleischspeisen u. Gemüse             | 112 297 ff.   |
| Auflösungen hierzu A 396 A 316 ff. |                 | Eiertafe, gebadener, . . .         | 119 340        | Fleischnäuel . . . . .               | 8 30          |
| Böckchen, Böckchen,                |                 | Eiertafel-Sauce . . . . .          | 117 328        | Flüssigkeiten, zweierlei, in         |               |
| schiele nicht! . . . . .           | 257 1359        | Eiertuchen . . . . .               | 120 346        | ein Glas schütten, ohne              |               |
| Bodenbearbeitung . . . . .         | 272 1409        | Eiertuchen, süßer. . . . .         | 120 347        | daß sie sich vermischen              | 141 418       |
| Bohnensalat . . . . .              | 115 316         | Eierschaum . . . . .               | 119 341        | Frage an den Mond . . . . .          | A 354         |
| Bratwürstchen, gebadene,           | 112 301         | Eigenschaft der Zahl 37 A 331 A 42 |                | Freundinnen, die, oder               |               |
| Bretspiele . . . . .               | 129 387 ff.     | Eigenschaft der Zahlen             |                | der Wahrheitspiegel . . . . .        | 168 487       |
| Brief, der wunderliche, . . .      | 169 491         | 1-7. 9 . . . . .                   | A 331A 43      | Freund und Feind, oder               |               |
| Broche . . . . .                   | 29 72           | Eigenschaften, die, . . . . .      | 178 510        | der Letzte gewinnt . . . . .         | 247 1336      |
| Brotkröbchen . . . . .             | 128 385         | Einsparungen der Garten-           |                | Frühlingsbilder-Schat-               |               |
| Brrr! . . . . .                    | 170 493         | beete . . . . .                    | 273 1412       | tenisse . . . . .                    | A 359 A 325   |
| Brücke, die, . . . . .             | 64 173          | Einseifen der Puppen-              |                | Fuchsbalg, der, . . . . .            | 153 446       |
| Büchsen aus Hobelspanen            | 35 91 ff.       | wäsche . . . . .                   | 54 132         | Fuchs und Gänse . . . . .            | 135 400       |
| Buchstabenrätzel . . . . .         | A 348 A 258     | Einfielerspiel (solitaire)         | 134 397        | Fuchs und Kücken . . . . .           | 244 1328      |
| Buchweizenröhre mit                |                 | Einsprennen d. Puppen-             |                | Fuchs, zum Boche! . . . . .          | 252 1345      |
| Milch . . . . .                    | 111 292         | wäsche . . . . .                   | 54 138         | Gangübungen . . . . .                | 297 1446 ff.  |
| Bügeln der Puppen-                 |                 | Eisfugeln . . . . .                | 144 429        | Gänsedieb der, . . . . .             | 251 1341      |
| wäsche . . . . .                   | 54 139          | Elemente, die, . . . . .           | 160 467        | Garten, d. immerblühende,            | 277 1421      |
| Charaden . . . . .                 | 264 1042 ff.    | Erben, junge, . . . . .            | 113 304        | Gärtnerin, die kleine, 271           | 1407 ff.      |
| A 350 A 263-265                    |                 | Erbsenarbeiten . . . . .           | 68 199         | Gebrauchsspiel, das, . . . . .       | 163 474       |
| Chemiekröbchen . . . . .           | 26 65           | Erhaltung des Moores               | 33 86 ff.      | Geburtsstagsbücher . . . . .         | 95 269        |
| Chiffre-Aufgaben . . . . .         | A 323 A 26 ff.  | Erntekranz, der, . . . . .         | 248 1337       | Gegenfäße finden 218 1173-1192 A 354 |               |
| Chokolade . . . . .                | 124 368         | Erstes, Zweites u. Drittes         | 177 509        | Auflösungen hierzu A 395             |               |
| Chokolade-Crème . . . . .          | 107 281         | Faden, d. geheimnißvolle,          | 56 244         | Geierläppchen . . . . .              | 42 104        |
| und 121 349                        |                 | Fadenknüpfte . . . . .             | 85 239 ff.     | Geheimschrift . . . . .              | A 323 A 26-29 |
| Chokoladensuppe, blinde,           | 111 290         | Faden vom Finger weg-              |                | Auflösungen derselben A 359          |               |
| Chokoladensuppe mit                |                 | zuzaubern . . . . .                | 85 241         | Geld, ein kleines Stück,             |               |
| Wein . . . . .                     | 110 288         | Fallschirm, der, . . . . .         | 72 204         | in ein Glas schlagen . . . . .       | 142 423       |
| Citronensauce . . . . .            | 116 326         | Fangball, der, . . . . .           | 264 1396       | Geldstücke in ein volles             |               |
| Dach, das, . . . . .               | 64 175          | Farbe der Blumen ver-              |                | Glas werfen, ohne daß                |               |
| Da hast du mein Kröbchen           | 164 478         | ändern . . . . .                   | 283 1429       | es überläuft . . . . .               | 139 414       |
| Dal-Dal-Scherze . . . . .          | 228 1311        | Feder, die fliegende, . . . . .    | 247 1335       | Geldvermehrung durch                 |               |
| Damen-Aufgaben . . . . .           | A 318 A 9-15    | Federballspiel, das, . . . . .     | 268 1402       | Wasser . . . . .                     | 141 422       |
| Auflösungen derselben              | 388             | Fenster, das, . . . . .            | 64 176         | Gemüsegarten, der, . . . . .         | 276 1417      |
| Damenspiele . . . . .              | 131 389 ff.     | Fensterstramin . . . . .           | 73 209 ff.     | Gemüsemarkt, der, . . . . .          | 105 274       |
| Dampfnudeln, bayer., . . . . .     | 118 336         | Festoniren . . . . .               | 14 42          | Geographische Silben-                |               |
| Dampfwagen, der, . . . . .         | 159 466         | Festonisch . . . . .               | 17 50          | probleme A 351 A 266 267 A 381       |               |
| Dauerlauf, der, . . . . .          | 299 1452        | Fettflecken aus bunten             |                | Nr. 479 480                          |               |
| Decken für d. Puppen-              |                 | Sachen tilgen . . . . .            | 56 144         | Geometrische Belusti-                |               |
| stisch . . . . .                   | 18 51           | Feuer zu essen . . . . .           | 137 403        | gungen mit Papier . . . . .          | 75 211 ff.    |
| Deklamation zu Zweien              | 170 492         | Fichtenzapfen, d. blühende         | 283 1432       | Gesellschafts- und Pfänder-          |               |
| Deutsch und Französisch            | 243 1327        | Figuren-Legen u. Falten            | 68 200 ff.     | spiele . . . . .                     | 145 432 ff.   |
| Domino . . . . .                   | 130 388         | Figuren-Legen aus Holz-            |                | Getränke, warme, . . . . .           | 124 365 ff.   |
| Domino-Aufgaben . . . . .          | A 320 A 16-21   | stäbchen . . . . .                 | 68 198         | Gitter, das, . . . . .               | 63 172        |
| Auflösungen derselben . . . . .    | A 388           | Figuren nach der Mußt              |                | Gitterstück . . . . .                | 17- 49        |
| Dreieck bilden . . . . .           | A 378 A 462     | tanzen lassen . . . . .            | 144 431        | Glas, ein gefülltes, un-             |               |
| Dreieinigkeits-Rechnung A 337 A 87 |                 | Filetguipüre . . . . .             | 16 47          | gestrich zu tragen . . . . .         | 140 415       |
| Drei Mann hoch, . . . . .          | 241 1321        | Filetstricken . . . . .            | 15 45 ff.      | Glockenzug für Puppen-               |               |
| Dromedar, das, . . . . .           | 257 1360        | Fingerisprache . . . . .           | A 224 1267 ff. | stücken . . . . .                    | 88 262        |
| Cherufe . . . . .                  | A 347 A 247 ff. |                                    |                |                                      |               |

| Seite                          | Nr.          | Seite                         | Nr.             | Seite                         | Nr.               |
|--------------------------------|--------------|-------------------------------|-----------------|-------------------------------|-------------------|
| Glücksbeutel, der, . . .       | 177 508      | Ich sehe! oder Verstecken     |                 | Knüpfarbeiten . . . . .       | 15 45 ff.         |
| Glücksgriff, der, . . . .      | 167 485      | und Finden . . . . .          | 242 1325        | Kochapparat, wohlfeiler, .    | 140 417           |
| Grabschrift . . . . .          | A 317 A 8    | Jüngferlein fahren . . . .    | 60 161          | Köchin, die kleine, wie       |                   |
| Grüchsmehlflöße, . . . .       | 119 338      | Zuwelkenkreuz, . . . . .      | A 385 494       | sie sein soll . . . . .       | 108 282 ff.       |
| Griffe, die, am Red. . . .     | 307 1484     | Kaffee . . . . .              | 124 365         | Kochkunst, Vorstudien der,    | 106 275           |
| Grüner Salat . . . . .         | 115 315      | Kaffeekruchen . . . . .       | 122 355         | Köchlerhütte, die . . . . .   | 64 174            |
| Guirlanden aus wilden          |              | Käfig, der, . . . . .         | 63 172          | Komplimente nach dem          |                   |
| Blumen und Blättern            | 31 81 ff.    | Kahnfahrer, die, in tau-      |                 | ABC . . . . .                 | 148 436           |
| Guirlandenflechten, das,       | 240 1320     | send Rätzen . . . . .         | A 386 A 497 498 | König und Königin . . . .     | 245 1331          |
| Gurkenalat . . . . .           | 115 317      | Kalbökaten . . . . .          | 112 298         | König, d. u. sein Gefolge     | 173 500           |
| Guß über Kuchen . . . .        | 124 364      | Kalbschöletteh. . . . .       | 112 299         | Königs Tochterlein . . . .    | 239 1317          |
| Habsicht, Henne, und Küch-     |              | Kaleidoskop, das, . . . . .   | 139 411         | Korallenadel od. Broche       | 29 72             |
| lein . . . . .                 | 255 1353     | Kaleidoskop-Außg. A 381 A     | 479-484         | Körbchen aus Blättern . .     | 28 69             |
| Habsicht od. Taubenspiel       | 251 1343     | Kanarienvogel, der, . . . .   | 284 1434        | Körbchen aus Gewürz-          |                   |
| Hagekuttensaue . . . . .       | 116 327      | Karte, die unverbrennliche,   | 139 413         | nelken . . . . .              | 28 70             |
| Hätschenspiel, das, . . . .    | 178 512      | Kartenhäuser . . . . .        | 73 206          | Körbchen bilden . . . . .     | 63 171            |
| Hästelarbeiten . . . . .       | 17 51 ff.    | Kartoffelbrenn. . . . .       | 113 307         | Korbmuster . . . . .          | 7 29              |
| Hästelisch, tunesischer, . .   | 18 52        | Kartoffelgemüse . . . . .     | 113 305         | Kordonsrösch . . . . .        | 14 41             |
| Halber und ganzer Kreis-       |              | Kartoffelflöße . . . . .      | 118 334         | Kreis bilden . . . . .        | A 377 A 461       |
| oder Wellenschwung . . . .     | 306 1483     | Kartoffelsalat . . . . .      | 115 314         | Kreisball . . . . .           | 266 1400          |
| Hanbarbeiten, weißl. . . .     | 3 1 ff.      | Kartoffel- und Apfelsgemüse   | 113 308         | Kreislauf, der, . . . . .     | 299 1453          |
| Hände legen . . . . .          | 261 1385     | Kasten des Juweliers A 385    | 491 492         | Kreiselschwung, der, im       |                   |
| Hanfbörbchen, das, . . . .     | 63 171       | Käse . . . . .                | 288 1436        | Anhang mit gestreck-          |                   |
| Handschatten, . . . . .        | 96 270 ff.   | Käse und Maus. . . . .        | 251 1344        | ten Armen . . . . .           | 305 1479          |
| Handwerkzeug zum               |              | Käse und Maus, andere         |                 | Kreiselschwung, der, im       |                   |
| Gartenbau . . . . .            | 272 1408     | Spielart . . . . .            | 2 5 1352        | Anhang mit geho-              |                   |
| Hangübungen am Red. . . .      | 307 1486     | Kaufladen, der, . . . . .     | 62 168 169      | genen Armen . . . . .         | 305 1480          |
| Hais! Hais! . . . . .          | 250 1339     | Kelch, der, des Leidens A 338 | A 93            | Kreiselschwung im Stütz . .   | 305 1481          |
| Hafenjagen . . . . .           | 8 32         | Kesselbauen . . . . .         | 241 1322        | Kreiselschwung, halber u.     |                   |
| Hast du deine Lektion gelernt? | 157 458      | Kinderwägelchen . . . . .     | 42 99           | ganzer, . . . . .             | 306 1483          |
| Häufchen . . . . .             | 42 98        | Kinderwägelchen aus           |                 | Kressenpyramide . . . . .     | 282 1427          |
| Hauttiere . . . . .            | 284 1434 ff. | Blumen . . . . .              | 31 77           | Kreuz . . . . .               | 128 386           |
| Heben am Red. . . . .          | 307 1486     | Kirchturm . . . . .           | 62 167          | Kreuz, das, des Juwe-         |                   |
| Hellscherin, die, . . . . .    | 229 1312     | Kirchschuppe . . . . .        | 111 295         | liers . . . . .               | A 385. A 493. 494 |
| Hembchen-Schnitte . . . .      | 38 95 ff.    | Kirchflöße . . . . .          | 119 339         | Kreuze bilden A 377. A 456.   | 458. 460          |
| Herr im Wirthshause . . . .    | 165 481      | Kirchsaue . . . . .           | 117 331         | Kreuzlich, einfacher od.      |                   |
| Herr, der, ist nicht zu        |              | Klavierspielen . . . . .      | 61 164          | halber . . . . .              | 11 36             |
| hauie. . . . .                 | 153 447      | Kleiderlauf, der, . . . . .   | A 337 A 88      | Kreuzlich, ganzer, . . . . .  | 11 37             |
| Herr Rothlapp! . . . . .       | 145 432      | Kleidermuster . . . . .       | 42 106 ff.      | Küche, kalte, . . . . .       | 106 276           |
| Hier bad' ich und hier         |              | Kleiderwaschen . . . . .      | 241 1323        | Kuchenbacken . . . . .        | 61 165            |
| brau' ich . . . . .            | 245 1330     | Klettenkörbchen . . . . .     | 284 1433        | Kukul! . . . . .              | 60 160            |
| Hieroglyphenspiele A 378       | A 464-478    | Kletten- Restchen für         |                 | Kurzweil, allerlei, . . . . . | 315 1 ff.         |
| Himbeerjaue . . . . .          | 117 332      | Biegen und Bettchen . . .     | 31 80           | Labyrinth, das, . . . . .     | 215 1113          |
| Hinklauf, der, . . . . .       | 300 1458     | Klettern, das, am Kno-        |                 | Landschaften mit Rauch        |                   |
| Hochstickeri . . . . .         | 15 43        | renseile . . . . .            | 303 1471        | u. f. w. . . . .              | 92 261 ff.        |
| Homonymie . . . . .            | 209 1085     | Klöße und süße Speisen        | 117 333 ff.     | Landschafts- und Blumen-      |                   |
| Hufeisen, d. magnetische,      | 113 427      | Klöße, gebacene, . . . . .    | 118 335         | rättsel . . . . .             | A 356 315 ff.     |
| Hufeisenzerlegung . . . .      | A 377 A 459  | Knackmandeln 216. 1115 A 380  | A 476           | Auflösungen hierzu . . . .    | A 396             |
| Hühnchen, die, . . . . .       | 61 163       | Knacknüsse, sechs, . . . . .  | 217 1120 ff.    | Rästerhühnchen . . . . .      | 167 466           |
| Hühner, die, . . . . .         | 289 1437     | Knacknüsse, noch drei . . . . | A 336 84        | Rastträger, der, . . . . .    | 163 475           |
| Hühnerverkauf, der, . . . .    | 151 443      | Knappfuchen . . . . .         | 123 362         | Rateinisches Rättsel . . . .  | A 374 A 441       |
| Hund, der, . . . . .           | 285 1435     | Kneipen, das, ohne Rachen     | 160 470         | Rattengang . . . . .          | 298 1447 ff.      |
| Jackchen zum Ausgehen . .      | 46 118       | Knotenpiel . . . . .          | 162 473         |                               |                   |

|                                | Seite Nr.          |                             | Seite Nr.       |                              | Seite Nr.         |
|--------------------------------|--------------------|-----------------------------|-----------------|------------------------------|-------------------|
| Raufen vorwärts. . . . .       | 311 1496           | Radelneinfäden . . . . .    | 246 1333        | Prophet, der blinde, . . .   | 156 455           |
| Raufen in ovalem Bogen         | 312 1499           | Radelnassen mit Blumen      | 29 73           | Puffspiel . . . . .          | 135 401 ff.       |
| Raufbergwägungen . . . .       | 298 1450           | Rähnadeln, schwimmende,     | 137 405         | Punisch . . . . .            | 124 369           |
| Rautenübungen . . . . .        | 218 1205 ff.       | Ramen, verborgene, . A 345  | A 221 ff.       | Puppen . . . . .             | 37 93 ff.         |
| Rehring, der, . . . . .        | 175 504            | Auflösungen. . . . .        | A 393           | Puppen- und Kindertheater    | 102 273           |
| Reißbüchzchen . . . . .        | 46 114             | Ramenspiel, poetisch, . .   | 170 494         | Puppeneinkäufe . . . . .     | 52 128            |
| Reinwandhändler, der, . . .    | 254 1350           | Ramenrätself. . . . .       | A 357 A 318 ff. | Puppenhäuser . . . . .       | 50 122 ff.        |
| Leipziger Messe . . . . .      | 146 434            | Auflösungen dazu. . A 396   |                 | Puppenmöbel . . . . .        | 52 127 ff.        |
| Reise- und Dentübungen         | 218 1213 ff.       | Reife künstliche, . . . .   | 23 57           | Puppen Schneiderin, die      |                   |
| Richt, ein Stück, zu essen.    | 141 421            | Näse zu vergolden . . . .   | 24 60           | kleine, . . . . .            | 38 95 ff.         |
| Riedchen beim Händelegen       | 261 1385           | Obstfuchen, mürber, . . .   | 123 363         | Puppenstrumpf . . . . .      | § 31              |
| Rinie, gerade, mit Fußheben    | 311 1497           | Obstpfannkuchen . . . . .   | 120 343         | Puppentapete . . . . .       | 50 123            |
| Risengemüse . . . . .          | 114 312            | Obst- u. Weinlecken aus     |                 | Puppenvorhänge . . . . .     | 50 123            |
| Roggenröhre . . . . .          | 211 1096           | d. Fischzeuge zu vertilgen  | 56 145          | Puppenwäschbüchlein . . .    | 53 130            |
|                                | A 349 A 261 262    | Ochsenarbeiten . . . . .    | 19 53           | Puppenwäsche . . . . .       | 53 130 ff.        |
| Rottspiel . . . . .            | 129 357            | Omelette soufflée . . . . . | 120 347         | Puppenzimmer, d. große, .    | 52 129            |
| Rufsuppe . . . . .             | 109 284            | Orakelsprüche, scherzhaft,  | 183 554 ff.     | Puppenzimmer, d. kleine, .   | 21 55 ff.         |
| Magisches Trapez. . . . .      | A 355 A 313        | Orgelbauer, der, . . . . .  | 152 444         | Quadrat bilden A 376 A       | 452. 453.         |
| Auflösung hierzu. . . . .      | A 395              | Östereierfest-Aufgabe . . . | A 335 A 76      | 455. 457. 463.               |                   |
| Mahnbrief-Facsimile . . . .    | A 374 A 440        | Paletot . . . . .           | 46 119          | Rahmkartoffeln . . . . .     | 113 306           |
| Malen . . . . .                | 92 263             | Pandora, Schackel der, . .  | 167 484         | Rahm- od. Sahnenauce         | 116 322           |
| Mandelfüchlein . . . . .       | 121 361            | Pantomimen, Spiel-          |                 | Raritätenkabinet, das        |                   |
| Mandelmilch . . . . .          | 124 370            | liebchen. . . . .           | 261 1384 ff.    | unsichtbare, . . . . .       | 171 496           |
| Mariannchen, d. lustige, . . . | 61 166             | Pantomimische Darstel-      |                 | Rätself. Charakteren         |                   |
| Marisch, der blinde, . . . .   | 253 1349           | lungen . . . . .            | A 340 A 95-100  | und Sprachscherze            | 193 934 ff.       |
| Mathematische Scherze,         |                    | Auflösungen derselben       | A 392           | Auflösungen dazu . . . .     | 232 u. ff.        |
| Aufgaben u. Kurzweil A 325     | A 30-91            | Papa Södel . . . . .        | 155 452         | Rätselfragen, hundert        |                   |
| Mathematische Unter-           |                    | Papier, d. wegschleudende,  | 73 208          | Scherzhaft, . . . . .        | A 341 A 101-200   |
| haltungen . . . . .            | A 332 ff. A 45 ff. | Papierarbeiten . . . . .    | 65 182 ff.      | Auflösungen dazu . . . .     | A 392 ff.         |
| Auflösungen derselben          | A 389              | Papierofen . . . . .        | 22 56 ff.       | Rätselfcherze                | { A 341 A 101-314 |
| Mäuschchen, die, . . . . .     | 61 162             | Papierstückchen, die tan-   |                 | { A 345 A 220-314            |                   |
| Meer, das wogende, . . . . .   | 166 482            | zenben . . . . .            | 72 205          | Auflösungen hierzu           | A 392 ff.         |
| Miau! . . . . .                | 250 1340           | Papier zum Durchzeichnen    | 94 267          | Rätselfwort, das, . . . .    | 149 437           |
| Miechchen, Miechchen!          |                    | Papparbeiten . . . . .      | 77 216 ff.      | Rauchbilder . . . . .        | 92 261-262        |
| in die Ged! . . . . .          | 149 438            | Perlenstickerei . . . . .   | 15 44           | Rebus-Aufgaben {             | 220 1241 ff.      |
| Milch, weiße, in rothe         |                    | Petersilienauce . . . . .   | 116 323         | { A 361 A 398-427            |                   |
| zu verwandeln . . . . .        | 142 424            | Pfänderspiele . . . . .     | 145 432 ff.     | Rechenmeister, der, . . . .  | 171 497           |
| Milchsauc . . . . .            | 116 325            | Pfänder auslösen . . . . .  | 179 513 ff.     | Rechenpfennig-Aufgabe        | A 327 A 32        |
| Milchsuppen, ein löst-         |                    | Pfannkuchen . . . . .       | 120 342         | Rechenischerze . . . . .     | A 332 ff. A 45-72 |
| liches . . . . .               | 111 291            | Pfannkuchen, Berliner, . .  | 123 355         | Rechübungen, die, . . . .    | 306 ff.           |
| Milchsuppe . . . . .           | 107 277            | Pflanzenblätter auf Pa-     |                 | Reifreiben, das, . . . . .   | 300 1459          |
| Mohnblütenblatt als Pistole    | 31 79              | pier abdrucken . . . . .    | 24 61 ff.       | Reifwerfen, das, . . . . .   | 308 1488          |
| Mooß- u. Flechtenland-         |                    | Pflanzen wachsen sehen . .  | 138 406 ff.     | Reißbret . . . . .           | 121 351           |
| schaften . . . . .             | 34 89 ff.          | Pfaubahn . . . . .          | 127 384         | Reise, die, nach Jerusalem   | 157 459           |
| Musik und Commoça . . . .      | 161 472            | Pflege d. Zimmergewächse    | 278 1422 ff.    | Reiß- u. Aepfelgemüse . .    | 114 309           |
| Mühlenspiel-Aufgaben A 322     | A 23-25            | Physischische Belustig-     |                 | Reite sich, wer kann! . . .  | 253 1348          |
| Auflösungen . . . . .          | A 388              | gungen . . . . .            | 137 403 ff.     | Reittig-Salat . . . . .      | 115 318           |
| Musik, die stille, . . . . .   | 160 468            | Phyfiogn. Aufgaben. . . . . | A 338 A 93      | Rezept, um altes Geld in     |                   |
| Musikalische Rätself A 360     | A 326-337          | Auflösungen hierzu . . . .  | A 392           | neues u. neues in altes      |                   |
| Auflösungen hierzu A 397       |                    | Point-lace . . . . .        | 20 54           | umzuwandeln . . . . .        | A 336 82          |
| Muster, elastisches, . . . .   | 7 28               | Polnischer Salat . . . . .  | 115 319         | Richterspiel, das, . . . .   | 164 477           |
| Nachbar, mit Gumn! . . . .     | 156 455            | Post, die, . . . . .        | 256 1354        | Rindfleisch, gebratenes, . . | 112 300           |
| Nachtjäckchen. . . . .         | 42 105             | Preussisch Exerciren. . . . | 240 1319        | Rindfleisch-Suppe . . . .    | 109 293           |

| Seite | Nr.                                    | Seite | Nr.       | Seite                               | Nr.                  |
|-------|----------------------------------------|-------|-----------|-------------------------------------|----------------------|
|       | Ringeltanz . . . . .                   | 260   | 1376-1383 | die Blumen . . . . .                | 147 435              |
|       | Ringspiel od. Nürnber-                 |       |           | Schmetterlingsabdrücke              | 25 63                |
|       | ger Tand . . . . .                     | 135   | 399       | Schneckenhaus-Aufga-                |                      |
|       | Ritter, arme, 107 279                  | 120   | 345       | ben . . . . . A 354 A 311-314       |                      |
|       | Rollmudeln . . . . .                   | 119   | 337       | Auflösungen . . . . .               | A 395                |
|       | Rollrädchen, das, . . . . .            | 270   | 1405      | Schneeberg . . . . .                | 121 353              |
|       | Rosen, künstliche, . . . . .           | 22    | 56 ff.    | Schnellauf, der gerade, . . . . .   | 299 1451             |
|       | Rosen, späte, am Stock                 |       |           | Schnellsprechübungen                | 227 1282 ff.         |
|       | zu erzielen . . . . .                  | 281   | 1426      | Schneiderin, die blinde, . . . . .  | 256 1355             |
|       | Rosinengemüse. . . . .                 | 114   | 311       | Schnittmusterbogen, Hin-            |                      |
|       | Rosinensauce. . . . .                  | 116   | 324       | weis auf, . . . . .                 | 50 121               |
|       | Rösselsprung-Aufga-                    |       |           | Schnüre, die verchlun-              |                      |
|       | ben . . . . . A 371 ff. A 428-434      |       |           | genen, . . . . .                    | 85 239               |
|       | Auflösungen derselben A 398 —          |       |           | Schulhalten . . . . .               | 172 499              |
|       | Rotz oder Grün? . . . . .              | 254   | 1351      | Schullehrer, zwei, be-              |                      |
|       | Rückwärtslesen . . . . .               | 218   | 1159 ff.  | gegen sich . . . . .                | A 336A 86            |
|       | Rundlauf . . . . .                     | 305   | 1479      | Schürzen, verschiedene, . . . . .   | 46 114 ff.           |
|       | Rundlauf mit Anhang                    |       |           | Schwan, der geneckte, . . . . .     | 143 426              |
|       | beider Hände. . . . .                  | 306   | 1482      | Schwefelchen, wer klopft? . . . . . | 158 460              |
|       | Säcke des Müllers A 385 A 495. 496.    |       |           | Schwingung, die, mittels            |                      |
|       | Salat, grüner, . . . . .               | 115   | 315       | Aufhangs an den Hän-                |                      |
|       | Salat und Saucen . . . . .             | 114   | 313 ff.   | den u. Abstoßens d. Füße            | 304 1474             |
|       | Sardellenauce . . . . .                | 115   | 320       | Schwingungen ohne Abstoß            | 304 1475             |
|       | Sauerampfersauce . . . . .             | 116   | 321       | Schwingungen im Arm-                |                      |
|       | Sauerfrau . . . . .                    | 112   | 302       | hange mit Rißgriff . . . . .        | 304 1476             |
|       | Sauerkraut, gebakenes, . . . . .       | 113   | 303       | Schwingungen im Arm-                |                      |
|       | Sauerkraut-Catein . . . . .            | 226   | 1270 — 81 | hange ohne Rißgriff . . . . .       | 304 1477             |
|       | Schachtel der Pandora . . . . .        | 167   | 484       | Schwung, der, im Stüb               | 304 1478             |
|       | Schäferin und Wolf . . . . .           | 246   | 1332      | Schwungseil, Springen               |                      |
|       | Schatten-Landschaften . . . . .        | 73    | 207       | über das, . . . . .                 | 295 1414             |
|       | Schattenspiele, s. Frühling-           |       |           | Seidenstoffe, echtfarbige,          |                      |
|       | bilder, Hand Schatten.                 |       |           | zu waschen . . . . .                | 55 141               |
|       | Schattenspiel, ein, . . . . .          | 170   | 495       | Seifenblasen u. Eiskugeln           | 143 428 ff.          |
|       | Schattenspiele, andere, . . . . .      | 100   | 271 ff.   | Seitflügel . . . . .                | 302 1462             |
|       | Schattiren . . . . .                   | 89    | 254       | Seht euch nicht um, der             |                      |
|       | Schaukeln . . . . .                    | 247   | 1334      | Fuchs geht herum . . . . .          | 252 1345             |
|       | Schenken und Vogiren . . . . .         | 157   | 457       | Semmelmehlsuppe . . . . .           | 110 286              |
|       | Schere, die, . . . . .                 | 86    | 243       | Semmel-suppe . . . . .              | 111 294              |
|       | Scherzliedchen, sunfschn,              |       |           | Serviettenformen. . . . .           | 127 384 ff.          |
|       | zum Abzählen . . . . .                 | 258   | 1361 ff.  | Silben- und Buchstaben-             |                      |
|       | Scherze, illustrierte, A 373 A 435—446 |       |           | Berzählung . . . . .                | 217 1138 ff.         |
|       | Auflösungen derselben A 399            |       |           | Singschule, die, . . . . .          | 159 465              |
|       | Scherzhafte Fragen A 341 ff. A 101-200 |       |           | Singvögel . . . . .                 | 284 1434             |
|       | Schitterboob . . . . .                 | 176   | 505       | Sizziren . . . . .                  | 89 253               |
|       | Schlagdame . . . . .                   | A 319 | A 15      | Sommerblumen, Be-                   |                      |
|       | Schlangellauf, der, . . . . .          | 300   | 1455-56   | handlung der, . . . . .             | 275 1415             |
|       | Schlittschuße. . . . .                 | 340   | 1495      | Speisegettel für eine               |                      |
|       | Schlittschuhlaufen . . . . .           | 309   | ff.       | ganze Woche . . . . .               | 125 373 ff.          |
|       | Schmarren, Würzbur-                    |       |           | Spiegel, der strahlende, . . . . .  | 63 170               |
|       | ger (Unkreinander), . . . . .          | 122   | 354       | Spiegel, die beiden, . . . . .      | 139 410              |
|       | Schmetterling, der flie-               |       |           | Spiele mit dem kleinen              |                      |
|       | gende, (Flieger) . . . . .             | 270   | 1406      | Schwefelchen . . . . .              | 60 160 ff.           |
|       | Schmetterling, der, und                |       |           | Spiele und Belu-                    |                      |
|       |                                        |       |           | stigungen im                        |                      |
|       |                                        |       |           | Zimmer . . . . .                    | 3 ff. 1 ff.          |
|       |                                        |       |           | Spiele und Belu-                    |                      |
|       |                                        |       |           | stigungen im                        |                      |
|       |                                        |       |           | Freien . . . . .                    | 239 ff. 1317 ff.     |
|       |                                        |       |           | Spießliedchen, acht, zum            |                      |
|       |                                        |       |           | Ringeltanze. . . . .                | 260 1376 ff.         |
|       |                                        |       |           | Spießliedchen mit Pan-              |                      |
|       |                                        |       |           | tomimen . . . . .                   | 261 1384 ff.         |
|       |                                        |       |           | Spießliedchen, andere, . . . . .    | 262 1386 ff.         |
|       |                                        |       |           | Spinat mit Eiern . . . . .          | 114 310              |
|       |                                        |       |           | Spinnen . . . . .                   | 8 33                 |
|       |                                        |       |           | Spirallauf, der, . . . . .          | 300 1454             |
|       |                                        |       |           | Spitzenarbeit, irisch,              |                      |
|       |                                        |       |           | s. Point-lace                       |                      |
|       |                                        |       |           | Sprachscherze . . . . .             | 219 1239 ff.         |
|       |                                        |       |           | Sprüchwörterbildung A 352 A 272-278 |                      |
|       |                                        |       |           | Auflösungen hierzu 394 ff.          |                      |
|       |                                        |       |           | Sprüchwörter ratzen . . . . .       | 169 490              |
|       |                                        |       |           | Sprüchwörter zum Auf-               |                      |
|       |                                        |       |           | führen von Panto-                   |                      |
|       |                                        |       |           | mimen, hundert . . . . .            | 190 834 ff.          |
|       |                                        |       |           | Stab hoch . . . . .                 | 302 1465             |
|       |                                        |       |           | Stabkugelspiel . . . . .            | 269 1404             |
|       |                                        |       |           | Stabübungen . . . . .               | 302 1464             |
|       |                                        |       |           | Stabwende . . . . .                 | 302 1468             |
|       |                                        |       |           | Stammbuch-Rebus A 362 A 374-376     |                      |
|       |                                        |       |           | Auflösung hierzu A 397              |                      |
|       |                                        |       |           | Stand am Red . . . . .              | 307 1484 ff.         |
|       |                                        |       |           | Stärken der Puppenwäsche            | 54 136               |
|       |                                        |       |           | Staub, leuchtende, . . . . .        | 283 1430             |
|       |                                        |       |           | Stedenspiel, das, . . . . .         | 257 1358             |
|       |                                        |       |           | Stehball, der, . . . . .            | 265 1398             |
|       |                                        |       |           | Stelzgehen, das, . . . . .          | 308 1487             |
|       |                                        |       |           | Stickerarbeiten . . . . .           | 11 35 ff.            |
|       |                                        |       |           | Stiderei, englische, . . . . .      | 14 41                |
|       |                                        |       |           | Stiderei, französische,             |                      |
|       |                                        |       |           | s. Hochstiderei,                    |                      |
|       |                                        |       |           | Stoffen, den gewaschenen,           |                      |
|       |                                        |       |           | Glanz wiederzugeben                 | 56 146               |
|       |                                        |       |           | Stoppfisch . . . . .                | 17 48.               |
|       |                                        |       |           | Straminstiderei . . . . .           | 11 36 ff.            |
|       |                                        |       |           | Stridarbeiten . . . . .             | 5 11 ff.             |
|       |                                        |       |           | Strohmann, der böse, . . . . .      | 256 1357             |
|       |                                        |       |           | Strumpfbandmuster. . . . .          | 7 27                 |
|       |                                        |       |           | Studien, alphabetische, . . . . .   | 217 1126 ff.         |
|       |                                        |       |           | Stunden-Ortel, das, A 327 A 33      |                      |
|       |                                        |       |           | Stübeln . . . . .                   | 301 1461             |
|       |                                        |       |           | Suchen nach der Musik               | 158 462              |
|       |                                        |       |           | Suppen . . . . .                    | 109 283 ff.          |
|       |                                        |       |           | Suppe mit Butter-                   |                      |
|       |                                        |       |           | flößchen . . . . .                  | 110 285              |
|       |                                        |       |           | Tailennmuster . . . . .             | 42 106 u. 46 112 ff. |



|                                  | Seite     | Nr.       |                                       | Seite   | Nr.  |                                  | Seite     | Nr.       |
|----------------------------------|-----------|-----------|---------------------------------------|---------|------|----------------------------------|-----------|-----------|
| Taubenspiele, das, . . . . .     | 166       | 483       | Vogelhändler, der, . . . . .          | 149     | 439  | Wort und Schaf . . . . .         | 132       | 395       |
| Tellerspiel, das, . . . . .      | 245       | 1329      | Vogelnefchen . . . . .                | 24      | 59   | Wort und Bild . . . . .          | A 370     | A 427     |
| Thalerjuchen, das, . . . . .     | 156       | 456       | Vornärtellaufen, grabes,              | 312     | 1498 | Wörterbildungen . . . . .        | A 353     | A 280-287 |
| Thee . . . . .                   | 124       | 366       | Walbarbeiten . . . . .                | 30      | 74   | Auflösungen hierzu A 395         |           |           |
| Thee, reformirter, . . . . .     | 124       | 367       | Wanderball, der, . . . . .            | 266     | 1399 | Wörterspiele . . . . .           | A 353     | A 279     |
| Theetisch, der, . . . . .        | 177       | 507       | Warmbier . . . . .                    | 125     | 371  | Auflösungen hierzu A 394         |           |           |
| Thierkonzert, das, . . . . .     | 160       | 469       | Was ist das, wenn zc. A 346           | A 242   | ff.  | Wortfügung, die, . . . . .       | 165       | 480       |
| Thronhuldigung, die, . . . . .   | 175       | 503       | Auflösungen hierzu . . . . .          | A 394   |      | Worträthsel, mimische, . . . . . | 155       | 451       |
| Thurn, der, . . . . .            | 62        | 167       | Waschen der Puppenlöpie,              |         |      | Wortschreibung, vereinfachte,    | 218       | 1206      |
| Tintenflecke aus der             |           |           | Mittel zum, . . . . .                 | 55      | 140  | sche, . . . . .                  | A 344     | A 201-220 |
| Wäsche zu bringen . . . . .      | 55        | 142       | Wasser, das begauberte,               | 139     | 412  | Wortverfugungen . . . . .        | A 352     | A 268     |
| Toilette, die, . . . . .         | 153       | 448       | Wasser in Eis verwand-                |         |      | Auflösungen hierzu A 394         |           |           |
| Topfgewächse, Pflege der,        | 278       | 1422      | eln (in einer warmen                  |         |      | Wunderfaben, der, . . . . .      | 85        | 240       |
| Topfschlagen, das, . . . . .     | 252       | 1347      | Stube) . . . . .                      | 137     | 404  | Wunderflasche, die, . . . . .    | 141       | 420       |
| Trallitrum larum löf-            |           |           | Wasser (in) greifen,                  |         |      | Wunderpuppe, die, . . . . .      | 174       | 501       |
| festiel. . . . .                 | 168       | 458       | ohne naß zu werden . . . . .          | 144     | 430  | Zahl, durch Multipli-            |           |           |
| Trapez, magisches, . . . . .     | A 355     | 313       | Wasserlauf auf dem Tische             | 141     | 419  | kation hervorgebracht,           |           |           |
| Treiben der Blumen-              |           |           | Wassersuppe . . . . .                 | 111     | 293  | zu nennen . . . . .              | A 330     | A 37      |
| zwiebeln. . . . .                | 280       | 1424      | Watteblasen od. die flie-             |         |      | Zahl 9, die, . . . . .           | A 330     | A 39-41   |
| Trocknen d. Puppenwäsche         | 54        | 135       | gende Baumwolle . . . . .             | 161     | 471  | Zahl 37, die, . . . . .          | A 331     | A 42      |
| Turnspiele . . . . .             | 293       | 1439      | ff. Bewegteier, der blinde, . . . . . | 243     | 1326 | Zahl, eine gedachte, zu          |           |           |
| Ueberpringen zur Rück-           |           |           | Weihnachtskäschen aus                 |         |      | nennen . . . . .                 | A 325     | A 30      |
| hebbalte, . . . . .              | 302       | 1467      | Zhon und Watte . . . . .              | 56      | 147  | Zahlen 12345679 . . . . .        | A 331     | A 43      |
| Uebertreten . . . . .            | 312       | 1500      | Wein, warmer, (Vin                    |         |      | Zauberband, das, . . . . .       | 87        | 245       |
| Uebungen am schweben-            |           |           | chaud) . . . . .                      | 125     | 372  | Zauberbrief, der, . . . . .      | 140       | 416       |
| den Stab . . . . .               | 303       | 1470      | Weinsauce . . . . .                   | 117     | 330  | Zauberarten . . . . .            | A 329     | A 36      |
| Uebungen zum Kräftigen           |           |           | Weinsüppchen . . . . .                | 110     | 287  | Zauberlatrne . . . . .           | 138       | 409       |
| der Glieder. . . . .             | 296       | 1445      | Weißbrottlöse . . . . .               | 117     | 333  | Zauberquadrat . . . . .          | A 337     | A 91      |
| Unterböschchen . . . . .         | 42        | 101       | Weißstickerei . . . . .               | 13      | 39   | Auflösung. . . . .               | A 391     |           |
| Unterröschchen . . . . .         | 42        | 103       | Welche Zahl ist gedacht? A 325        | A 31    |      | Zeichnen nach der Natur          | 90        | 256       |
| Vanille-Sauce . . . . .          | 117       | 329       | Wende mit gestreckten Ar-             |         |      | Zeichnen nach d. Erinn..         | 90        | 258       |
| Verborgene Namen, be-            |           |           | men zc. . . . .                       | 302     | 1469 | Zeichnen und Malen . . . . .     | 89        | 253       |
| rühmte, . . . . .                | A 345     | A 221     | ff. Wer kann? . . . . .               | A 337   | A 90 | Zerlegung, künstl., A 373        | A 436-439 |           |
| Vergiftete Wäsche weiß           |           |           | Wette stricken, um die, . . . . .     | 8       | 32   | Zickzacklauf, der, . . . . .     | 300       | 1457      |
| zu machen . . . . .              | 56        | 143       | Widelflissen . . . . .                | 42      | 100  | Ziffer, Lieblings-, d. Multi-    |           |           |
| Vergleiche, die, . . . . .       | 178       | 511       | Wie gefällt dir dein                  |         |      | plikation zu erlangen            | A 330     | A 36      |
| Verlesen der Blumen u.           |           |           | Nachbar . . . . .                     | 163     | 476  | Zimmergewächse . . . . .         | 278       | 1422      |
| Pflanzen. . . . .                | 274       | 1414      | ff. Wie viel Geld hat Je-             |         |      | Zuckermandeln . . . . .          | 122       | 356       |
| Verstehen u. Finden. . . . .     | 242       | 1325      | mand in der Börse? A 328              | A 34-35 |      | Zuckerschiffchen . . . . .       | 123       | 360       |
| Verwandlungen. . . . .           | 218       | 1207      | ff. Wie viele Finger? . . . . .       | 172     | 498  | Zurückziehen beider              |           |           |
| Verwandlungsspiele A 375         | A 447-484 |           | Wie? Wo? Warum? . . . . .             | 154     | 449  | Füße zugleich mit ge-            |           |           |
| Auflösungen hierzu A 400         | ff.       |           | Wiegen . . . . .                      | 31      | 80   | streckten Knien. . . . .         | 303       | 1472      |
| Verworselungsspiel, das,         | 165       | 479       | Wiegenliebchen für das                |         |      | Zurückziehen beider              |           |           |
| Verwickelte Blumen auf-          |           |           | Püppchen . . . . .                    | 57      | 148  | Füße abwechselnd mit             |           |           |
| zuzufischen . . . . .            | 283       | 1431      | ff. Wieviel, das, . . . . .           | 151     | 441  | gestreckten Knien. . . . .       | 303       | 1473      |
| Verzinsüste. . . . .             | A 384     | A 486-500 | ff. Wievielgang, der, . . . . .       | 239     | 1318 | Zwickmühle . . . . .             | 133       | 396       |
| Auflösungen hierzu . . . . .     | A 406     |           | ff. Winden, Ziehen von, . . . . .     | 281     | 1425 | Zwickmühle (auch im An-          |           |           |
| Verzinspiele u. Knadnüsse        | 215       | 1113      | ff. Winkle über das Kochen            | 125     | 380  | hang), s. Wühlenspiele.          |           |           |
| ff. Viellebchen essen . . . . .  | 230       | 1313      | ff. Wintermantel . . . . .            | 46      | 120  | Zwirnsfaden, d. geheilt,         | 87        | 246       |
| Visitenkartenlöschchen . . . . . | 25        | 64        | ff. Wippen . . . . .                  | 302     | 1463 |                                  |           |           |

Illustrirter Verlag von Otto Spamer in Leipzig.

---

## Für Frauen und Töchter, sowie für Erzieherinnen.

---

**Haus- und Küchen-Brevier.** Winke und Mittheilungen über Komfort und Kunst des Hauswesens; über Tafelrichtung, sowie über Praxis in Küche und Keller. Nebst zweierlei Speisezetteln für das Jahr bei höheren und geringeren Ansprüchen. Von Dr. A. Schwarz. Mit über 50 Text-Abbildungen. Geheftet 5 M. Elegant gebunden 6 M. Elegant gebunden mit Goldschnitt 7 $\frac{1}{2}$  M.

---

**Der Weisheitsbund.** Erlebnisse eines Freundschaftskreises. Eine Mitgabe für junge Töchter. In Erzählungen von Ernestine Diethoff. Mit 50 Text-Abbildungen, 5 Tonbildern u. c. Geheftet 5 M. 50 Pf. — Elegant gebunden 7 M. 50 Pf.

Fern von aller Sentimentalität schildert das Buch die Geschichte einiger jungen Mädchen aus den verschiedensten Lebenskreisen. Vereinigt sind dieselben durch das Andenken an eine Verstorbene und durch die gemeinschaftliche Confirmation. Weder romanhafte noch seltsame Verwicklungen sondern einfach naturgemäßes Fortschreiten der Handlung fesseln das Interesse vom Anfang bis zum Schluß.

---

## Erbauungsbücher.

---

**Stunden der Andacht in poetischem Gewande.** Herausgegeben von Gottfried Schwarz. Gebunden ohne Goldschnitt 5 M. — In Prachtband mit Goldschnitt 6 M.

---

**Das Gebet des Herrn,** der evangelischen Christenheit dargeboten im Gewande der Dichtung und im Kranze der Kunst. Mit einer Einleitung von Pastor Dr. Oskar Günther und einem Vorwort von Pfarrer G. Steinacker in Buttstedt. Dritte Auflage. Geheftet 2 M. In Prachtband mit Goldschnitt 3 M.

Beide Bücher halten den christlichen Standpunkt inne und bieten eine Sammlung aus den Werken berühmter religiöser Dichter alter und neuer Zeit. Sie sind auf alle menschlichen Lebensverhältnisse berechnet, ausgestattet mit reichem und künstlerisch werthvollem Bilderschnuck. Wer sich sehnt, seine Seele aus dem bewegten Leben zur Ruhe und zur Einkehr in sich selbst zu führen — der vermag es durch diese Bücher.

---

Zu beziehen durch alle Buchhandlungen des In- und Auslandes.

Illustrirter Verlag von Otto Spamer in Leipzig.

## Für Frauen und Töchter.

**Das Buch denkwürdiger Frauen.** In Lebens- und Zeitbildern. Festgabe für Mütter und Töchter. Von Ida von Düringsfeld. Zweite verbesserte und vermehrte Auflage. Mit 100 Text-Abbildungen, 8 Tonbildern sowie einem Titelbilde. Geheftet 6 M. Eleg. geb. 8 M.

### Inhalt:

|                          |                      |                         |
|--------------------------|----------------------|-------------------------|
| Elisabeth von Thüringen. | Philippine Welfer.   | Charlotte Corday.       |
| Agnes de Castro.         | Elisabeth Tudor und  | Marie Antoinette.       |
| Jakobäa von Holland.     | Maria Stuart.        | Luise von Preußen.      |
| Vittoria Colonna.        | Lady Rachel Russell. | Lady Hester Stanhope.   |
| Barbara Utmann.          | Maria Theresia.      | Amalie Siebeling.       |
| Lady Jane Gray.          | Angelika Kauffmann.  | Maria Felicitas Garcia. |

**Edle Frauen der Reformationszeit und der Zeit der Glaubenskämpfe.** In Lebens- und Zeitbildern. Von Ernestine Diethoff. Durchgesehen und mit einem Vorwort begleitet von Prälat Dr. Karl Zimmermann. Mit 130 Text-Abbildungen, 5 Tonbildern zc. Geheftet 7 M. Eleg. gebunden 9 M.

Inhalt: I. Frauen der Reformatoren. Ursula Cotta, Luther's Pflegerin. — Katharina von Bora, Luther's Frau. — Anna Reinhard, Zwingli's Frau. — Idelette von Bures, Calvin's Frau. — Majoria und Elisabeth, Frau und Tochter S. Knor's. — II. Fürstinnen und Heldinnen. Elisabeth von Dänemark. — Elisabeth von Braunschweig. — Sibylla von Cleve. — Margarethe von Balois und Johanna d'Albret. — Renata von Frankreich. — Katharina von Schmarzburg. — Mutter Anna von Sachsen. — Charlotte von Bourbon. — Louise von Soligny. — Louise Juliane von Nassau-Dranien und Elisabeth Stuart, Königin von Böhmen. — Elisabeth Charlotte von der Pfalz — III. Aulderinnen und Denkerinnen. Argula von Grumbach. — Olympia Fulvia Morata. — Anna Astero. — Jane Gray. — Anna Lady Bacon. — Charlotte Arbalste. — Spanische Märtyrerinnen. — Maria Keigersberg. — Anna von Schürmann.

**Elfenreigen.** Deutsche und nordische Märchen für die Jugend aus dem Reiche der Riesen und Zwerge, der Elfen, Nixen und Kobolde. Von Willamaria. Illustrierte Pracht-Ausgabe. Mit 50 Text-Abbildungen, Tonbildern zc. Zweite stark vermehrte Auflage. Elegant gebunden 8 M.

Unsere alte deutsche, sowie die nordische Sagenpoesie, welche einen so reichen Schatz erhabener Schönheit und echt deutscher Gemüthsstiefe enthält, auch unserer Jugend in geeigneter Form zugänglich zu machen: dahin geht die Absicht des Verfassers. Ohne den historischen oder mythologischen Boden zu verlassen, führt er der Jugend in entsprechenden Erzählungen das ganze Wesen und Herkommen der Elfen, Zwerge zc. vor. Wie im Traume finden sich die Leser in paradiesische Gegenden, fernhafte Paläste, auf den Grund der Gewässer, in sonnige Fluren und duftende Wälder versetzt, in denen bald Elfenköniginnen mit glänzendem Gefolge, bald Nixen, Zwerge und Kobolde ihr geheimnißvolles Wesen treiben. Der „Elfenreigen“ enthält nur Originalmärchen und wird in Folge seiner künstlerischen Ausstattung, welche das Buch zu einem wahren Prachtwerke erhebt, bald ein Lieblingsbuch der reiferen weiblichen Jugend werden.

## Botanik für Damen.

**Naturliche Botanik.** Schilderungen aus dem Leben der Gewächse. Populäre Vorträge über physiologische und angewandte Pflanzenkunde von Herm. Wagner. Zweite Auflage. Zwei Bände. Mit 8 Tonbildern und 540 Text-Abbildungen zc. Geheftet 8 M. Eleg. gebunden 10 M.

In diesem Werke hat es der Verfasser versucht, in einem Kranze abgerundeter Vorträge ein anschauliches Bild des gesammten Pflanzenlebens zu geben. In ebenso anregender und unterhaltender wie belehrender Weise entwirft er einen Cyclus von Gemälden, dessen Verständnis und Wirkung durch die reiche Auswahl trefflicher Abbildungen erhöht wurde. Die seit dem Erscheinen der ersten Auflage stattgefundenen Fortschritte der Wissenschaft wurden von dem Verfasser bei Durcharbeitung der zweiten Auflage nach Kräften benutzt, sowie auch die Verlagshandlung keine Mühe gescheut hat, ihrerseits die künstlerische Vollenbung des Buches anzustreben.

Zu beziehen durch alle Buchhandlungen des In- und Auslandes.

Illustrirter Verlag von Otto Spamer in Leipzig.

## Kinder- und Puppentheater.

Nr. 1—10.

**Dramatisirte Märchen.** Nach Grimm, Musäus, Hauff und Anderen. Mit Winken und Unterweisungen in Bezug auf Ausstattung und Aufführung. Mit zahlreichen Text-Illustrationen und einem Titelbilde. Von **Henriette Kühne-Hartort**. Geheftet 4<sup>1</sup>/<sub>2</sub> M. Elegant cartonnirt 5<sup>1</sup>/<sub>2</sub> M.

1. Das steinerne Herz.
2. Der Zauberschleier.
3. Khalif Storch.
4. Die drei Wünsche.
5. Rübezahl.

Inhalt:

6. Der falsche Prinz.
7. Rösschen und das Ungeheuer.
8. Rübezahl und seine Schwester.
9. Riquet mit dem Schopf.
10. Schneewittchen.

Jedes dieser Stücke ist auch einzeln, elegant cartonnirt, zum Preise von 75 Pf. zu haben.

## Spiele und Beschäftigungen für die Jugend.

**Der jugendliche Künstler in Laubsäge-Arbeiten.** Musterbuch für Kunstarbeiten in Holz mit Mosaik, Marqueterie und Malerei für die reifere Jugend entworfen und gezeichnet von Gebrüder **A. und G. Ortleb**. Mit zahlreichen Text-Abbildungen, 36 Mustertafeln und einem bunten Titelbilde. Elegant cartonnirt 3 M.

## Der Naturaliensammler.

**Anlegen und Aufbewahren von Naturaliensammlungen.** Ein Wegweiser für Alt und Jung, für Laien sowie für wissenschaftlich gebildete Naturfreunde zum Anlegen von Insekten-, Schmetterlinge-, Muschel- u. s. w. Sammlungen, und zur Einrichtung von Aquarien. Herausgegeben von **H. von Kiesenwetter** und **Theodor Reibisch**. Mit über 200 Text-Abbildungen. In drei Abtheilungen. I. Der Insekten-sammler. II. Der Conchyliensammler. III. Das Sammeln von Wirbelthieren und das Anlegen von Aquarien, Vivarien u. s. w. Geheftet 4 M. Elegant cartonnirt 5 M.

Eine jede dieser Abtheilungen ist auch einzeln zum Preise von 3 M., 1<sup>1</sup>/<sub>2</sub> M. und 1 M. zu beziehen.

**Der junge Mathematiker und Naturforscher.** Die Wunder der Rechenkunst und die Geheimnisse der Zahl. Eine Anleitung zu aufmerksamer Naturbetrachtung, begleitet von zahlreichen Aufgaben zur Uebung des Urtheils und der Anschauung. Von **Dr. Ferd. Braun**, Oberlehrer in Leipzig. Mit 250 Text-Abbildungen, einem Titelbilde u. Geheftet 4 M. Elegant cartonnirt 5 M.

Zu beziehen durch alle Buchhandlungen des In- und Auslandes.

Illustrierter Verlag von Otto Spamer in Leipzig.

## Entdeckungs-Reisen,

mit seinen jungen Freunden unternommen  
von  
Hermann Wagner.

- Entdeckungsreisen in der Wohnstube.** Vierte vermehrte Auflage. Mit 100 Text-Abbildungen, 4 Bunt- und Tonbildern. Geheftet 2 M. Elegant cartonnirt  $2\frac{1}{2}$  M.
- Entdeckungsreisen in Haus und Hof.** Vierte vermehrte Auflage. Mit 100 Text-Abbildungen, 5 Bunt- und Tonbildern. Geheftet 2 M. Elegant cartonnirt  $2\frac{1}{2}$  M.
- Entdeckungsreisen im Wald und auf der Heide.** Vierte Auflage. Mit 130 Text-Abbildungen, 2 Buntbildern, 3 Tonbildern und 2 Extrabeilagen: Naturselfstdruck. Geheftet 2 M. Elegant cartonnirt  $2\frac{1}{2}$  M.
- Entdeckungsreisen in Feld und Flur.** Vierte Auflage. Mit 110 Text-Abbildungen, 5 Bunt- und Tonbildern. Geheftet 2 M. Elegant cartonnirt  $2\frac{1}{2}$  M.
- Entdeckungsreisen in der Heimat. I. Im Süden. Eine Alpenreise.** Zweite Auflage. Mit 110 Text-Abbildungen etc. Geheftet 2 M. Elegant cartonnirt 2 M. 50 Pf.
- Entdeckungsreisen in der Heimat. II. Streifereien im Flachland von Mitteldeutschland.** Zweite vermehrte Auflage. Mit 100 Text-Abbildungen, 4 Bunt- und Tonbildern. Geheftet 2 M. Elegant cartonnirt 2 M. 50 Pf.

## für Mädchen.

- Kieschen's kleine und große Welt.** Unterhaltende Büchlein für kleine Mädchen. Von Sophie Trant.
- Erstes Bändchen. Aus dem Elternhaus.** Zweite Auflage. Mit 130 Text-Abbildungen, Bunt- und Tonbildern. Geheftet 2 M. Elegant cartonnirt  $2\frac{1}{2}$  M.
- Zweites Bändchen. Aus der Schule.** Mit über 100 Text-Abbildungen, Bunt- und Tonbildern. Geheftet 2 M. Elegant cartonnirt  $2\frac{1}{2}$  M.
- Drittes Bändchen. Zwischen Haus und Schule.** Mit 100 Text-Abbildungen, Bunt- und Tonbildern. Geheftet 2 M. Eleg. cartonnirt  $2\frac{1}{2}$  M.
- Durch Anschaffung dieser nach einem und demselben originellen Plane bearbeiteten illustrierten Kinderbücher werden alle Eltern, Erzieher und Pädagogen, Schuldirektoren und intelligente Elementarlehrer bei ihrer Leitung anvertrauten Kindern einen reichen Stoff ebenso angenehmer wie belehrender Unterhaltung bieten. —

Zu beziehen durch alle Buchhandlungen des In- und Auslandes.

**Erstes A-B-C-, Lese- und Denkbuch** für brave Kinder, die leicht lesen lernen wollen. Ein Führer für Mütter und Erzieher beim ersten Unterricht. Von **Ernst Lausch**. Dritte Auflage. Mit 300 Text-Abbildungen und zwei Buntbildern. In prächtig ausgestattetem Umschlag geb. 2 Mark = 20 Sgr.

Inhalt: I. Die kleinen Buchstaben. Ein Vor- und Auslaut in den Silben. Mehrere Vor- und Auslaute in den Silben. — II. Die großen Buchstaben und Ergänzung der kleinen. Doppellaute. A-B-C. — III. Lesebuch. Satz und andere Reizen. Räthsel. Die Sprache und die Stimmen der Thiere. Gegenbilde vor dem Wagen. Kanarienvogeln. Die Stadt. Das Dorf. Frau Rase. Habel und Wachtelhühnchen. Das Vogelhaus. Der Hühnerhof. — IV. A-B-C-Bilder-Reime. Der Garten. 16 zusammengestellte Bilder. 20 dergleichen Bilder. Thiere als Spielkameraden. — V. Kinderspiele. Soldatenspiele. Schautellchen. Federball. Fangleball. Vogeljähren. Strehkenlaufen. Rake und Maus. Schlittschuhlaufen. Zusammensetzungsspiele. Das Tellerpiel. Puppen und Puppentheater. Martchens Wohnhaus. — VI. Rechenbuch. Zahlenbilder und Riffen. Zerlegung der Zahlen von 1—10. Addiren und Subtrahiren. Aufgaben. Multiplizieren und Dividiren. Aufgaben. Erweiterung des Zahlkreises bis Hundert. — VII. Gebetbuch. Das Vaterunser. Dankgebete. Morgengebete. Tischgebete. Abendgebete.

**Seitere Ferientage.** Spaziergänge in Flur und Wald, Berg und Thal.

Ein unterhaltendes und lehrreiches Lesebüchlein über die Natur für Knaben und Mädchen. Von **Ernst Lausch**. Zweite vermehrte Auflage. Mit 82 Text-Abbildungen, einem Ton- und einem Buntbilde. Geheftet 1 Mark 50 Pf. = 15 Sgr. Elegant cartonnirt 2 Mark = 20 Sgr.

**Die kleinen Thierfreunde.** Fünfzig Unterhaltungen über die Thierwelt.

Ein lustiges Büchlein, für die liebe Jugend bearbeitet von Dr. **Karl Pilz**. Dritte Auflage. Mit 100 Text-Abbildungen und einem Titelbilde. Geheftet 2 Mark = 20 Sgr. Elegant cartonnirt 2 Mark 50 Pf. = 25 Sgr.

**Im Grünen oder die kleinen Pflanzenfreunde.** Erzählungen

aus dem Pflanzenreich von **Hermann Wagner**. Dritte vermehrte Auflage. Mit 80 Text-Abbildungen und Titelbilde. In prachtvollem Umschlage geheftet 2 Mark = 20 Sgr. Elegant cartonnirt 2 Mark 50 Pf. = 25 Sgr.

**Das Buch merkwürdiger Kinder.** Lebensbilder aus der Jugendzeit

und den Entwicklungsjahren merkwürdiger Menschen. Herausg. von **Franz Otto**. Dritte verbesserte, gänzlich umgestaltete Auflage in einem Bande. Mit 80 Text-Abbildungen, fünf Tonbildern und einem Titelbilde. Geheftet 4 Mark = 1 1/3 Thlr. Elegant cartonnirt 4 Mark 50 Pf. = 1 1/2 Thlr.

**Deutsche Geschichten für die Kinderstufe II und III.**

Herausgegeben von **Franz Otto**.

**Zweite Sammlung. Neuere deutsche-Geschichten von der Reformation bis zum goldenen Zeitalter der deutschen Dicht- und Konkunst.** Zweite Auflage. Mit 95 Text-Abbildungen, 5 Tonbildern und einem Titelbilde in Farbendruck. Geheftet 3 Mark = 1 Thlr. Elegant cartonnirt 4 Mark = 1 1/3 Thlr.

**Dritte Sammlung. Neueste deutsche Geschichten aus dem neunzehnten Jahrhundert bis zur Wiederaufrichtung des Deutschen Reichs.** Zweite, bis auf die Gegenwart fortgeführte Auflage. Mit über 100 Text-Abbildungen, 4 Tonbildern und einem Titelbilde in Farbendruck. Geh. 4 Mark = 1 1/3 Thlr. Eleg. cart. 5 Mk. = 1 2/3 Thlr.

Diesen beiden Sammlungen ging voran:

**Erste Sammlung. Ältere und mittlere deutsche Geschichten.** Erste Abtheilung: Von **Hermann dem Besieger** bis zu den Kreuzzügen. Zweite Abtheilung: Von den **Hohenstaufen-Kaisern** bis zum Ende des Mittelalters. Vierte Auflage. Mit 180 Text-Abbildungen, 5 Tonbildern sowie 2 Buntbildern. In einem Band geheftet 3 Mark = 1 Thlr. Zusammen gebunden 4 Mark = 1 1/2 Thlr.

Additional material from *Illustriertes Spielbuch für Mädchen*,  
ISBN 978-3-662-33555-0, is available at <http://extras.springer.com>

