



Illustriertes pielbuch für Kinder.



EXTRA
MATERIALS
extras.springer.com

Springer-Verlag Berlin Heidelberg GmbH



M. Seger, Stuttgart

Herrn Vogel, Pl.



Illustriertes Spielbuch für Kinder

Unterhaltende und belustigende Spiele
und Beschäftigungen für kleine Kinder
im Zimmer sowie im Freien

Von

Ida Bloch

Bearbeitet von

Alban von Fabn und Frau Anna Dedekind

Stünfte Auflage

Mit 158 Textabbildungen und drei Buntbildern



Springer-Verlag Berlin Heidelberg GmbH

1913

**Verfasser und Verleger behalten sich alle Rechte,
auch das ausschließliche Übersetzungsrecht, vor**

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

ISBN 978-3-662-33557-4

ISBN 978-3-662-33955-8 (eBook)

DOI 10.1007/978-3-662-33955-8

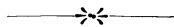
Softcover reprint of the hardcover 5th edition 1913



Wenn die Kinder müde vom Spielen im Freien nach Hause kommen und nun unterhalten sein wollen, da ist wohl manche Mutter in Verlegenheit, was sie mit der kleinen ungeduldigen Schar anfängt, um ihr die Zeit bis zum Schlafengehen zu vertreiben, und sie sucht unwillkürlich im Schatz ihrer Erinnerungen nach und besinnt sich, welche Verschen ihr einst von der Mutter gesagt wurden, welche Spiele damals ihr Kinderherz ergöhten. Aber manches schöne Spiel ist ihrem Gedächtnis entfallen, auf manches Verschen kann sie sich nicht recht besinnen, oder sie hat wohl gar von früher Zeit an das Glück der treuen pflegenden Obhut eines liebenden Mutterherzens entbehren müssen.

In allen diesen Fällen soll das vorliegende Büchlein, welches zugleich gewissermaßen ein Vorläufer der beiden, in demselben Verlag erscheinenden Spielbücher für Knaben und für Mädchen sein will, Auskunft gewähren. Wenn es auch Kinder-spielbuch heißt, so ist doch sein Hauptzweck, der Mutter an die Hand zu gehen, ihr gleichsam als Nachschlagebuch zu dienen und ihr Anregung zu geben für die Beschäftigung mit ihren Kindern. Andre Ansprüche macht es nicht und es ist weit entfernt, ein sogenanntes pädagogisches Buch sein zu wollen, dem die Kinder selbst fast stets mit einem, allerdings oft begründeten Vorurteil entgegen kommen.

Die erste Abteilung ist dem Kleinsten gewidmet, während die weiteren Teile Spiele für etwas größere Kinder im Haus und im Freien, allein und zu mehreren, enthalten und das Kapitel „Weihnachten“ den Schluß bildet.



Inhaltsverzeichnis.

Einleitung	Seite III
----------------------	--------------

Für das Kleinste.

Fingerspiele	3
Reiten auf den Knien	4
Kinderpredigten	5
Adam und Eva	8
Gudgud	8
Schweinchenslachten	9
Das Mäuschen	9
Allerlei Verschen	10
Trostöpfchen	11
Sandmann	12
Gebetchen	13
Schlaflieder	15

Wie Kinder im Zimmer sich selbst beschäftigen.

Handschatten	17
Der Buchfächer	21
Die Buchmühle	22
Die Taschentuchmaus	22
Der Taschentuchhanswurf	23
Das Ausschneiden mit der Schere	23
Das Ausschneiden nach Schablonen	24
Ausschneiden von Tieren	24
Das Ausschneiden von Puppen	31
Zusammensetzen ausgeschnittener Figuren	39
Flechtarbeit	39
Faltarbeiten	43
Papparbeiten	44
Perlen aufreihen	45
Knüpfen und Binden	47
Haare flechten	50

	Seite
Schnüre schürzen und drehen	50
Stechnadelarbeit	51
Scharpie-Muster-Zupfen	51
Allerhand Spielzeug aus Kastanien, Eicheln, Nußschalen, Korfköpfeln zc. herzustellen	54
<p style="margin-left: 2em;">Körbchen und Schachteln aus Kastanien (54), Schlangen, Ketten und Ohrringe aus Eicheln (54), Brillen aus Nußschalen (55), Ein Marktkorb für die Puppen aus einer Nußschale (56), Ein Ball aus Wollfäden (56), Ein Ring aus einem Pfirsichkern (57), Puppen aus Korfköpfeln und abgebrannten Streichhölzern (57), Stehaufchen aus hohlen Eiern (58).</p>	

Spiele mehrerer Kinder im Hause.

Mehlhäufchen	59
Schulspiel	60
Tellerdrehen	61
Hopsa, hopsa, hopsassa	62
Der Wassermann	62
Ich sehe was, was du nicht siehst	63
Wie? wo? warum?	63
Tiere erraten	64
Verstecken oder Feuer, Wasser, Kohle	64
Stille Musik	64
Jakob, warum lachst du?	65
Handwerkraten	65
Ringsuchen	66
Meister Wachs, wach, wach	67
Wessen Auge ist es?	68
Reise nach Jerusalem	68
Alles was Federn hat, fliegt hoch	69
Die Baumschule	69
Suppe	69
Das Bergmannspiel	69
Schwarz und Weiß verbiet' ich dir, Ja und Nein auch	70
Taschentuch zuwerfen mit zusammengesetzten Worten	71
Farbennennen	71
Tiersprache	71
Ziehst durch die goldene Brücke	72
Die bedeckte Gasse	73
Alle in ein Loch	73
Angeln	73
Personen raten	74
Das Gegenüber	74
Buchstabieren	74
König Verdruß	75

	Seite
Platzwechseln	76
Ich sitz' auf einem Stein	76
Pfänderauslösen	76
Geschwindigkeitsprechsäge	80
Konzert und Kapelmusik	81
Rätsel	83
Scherzrätsel	84
Auflösungen der Rätsel	85
Allerlei Reime	86
Wie das Kind die zwölf Monate merkt	86

Beschäftigungen der einzelnen Kinder im Freien.

Spiellust im Frühling	87
Spiele am Sandhaufen	89
Ballspiele	91
Reifentreiben	94
Seifenblasen zu machen	94
Maikäfer	95
Maikäferlieder	96
Schneckenlieder	96
Der Käferball	97
Komm, wir wollen wandern	98
Blumen sammeln	98
Pfeifen schnitzen	98
Allerhand Blumenspiele	99
Buchstaben aus Syringenblüten	100
Kränze und Guirlanden aus Blättern	101
Kränze winden	102
Das Ausschlagen von Blättern	103
Allerlei aus Fruchtabfällen und Früchten	103
<p>Ketten aus Kirschkernen (103), Das Storchneft (104), Der Reiter vom Ahornbaum (105), Das Klettenkörbchen (105), Das Fräulein von Mohn (106), Die Mohnvase (107), Ketten aus Perlen und Buchnüssen (107), Der Früchtestrauß (109), Die Kürbislaterne (110), Das Winfenkörbchen (111), Ein Hut aus Sonnenblumen (112).</p>	

Gemeinsame Spiele im Freien.

Sommerlied	114
Wer will unter die Soldaten	114
Ein scheckiges Pferd	115
Zum Marschieren	115
Die Schlange	116

	Seite
Kugel- oder Murrelspiele	117
Das Wandwerfen	117
Das Strichwerfen	117
Ringfugeln	117
Brettrollen	118
Kugelgrube	118
Die drei Gruben	118
Pflaumenpflücken	119
Anduzen oder Detschen	119
Reifenwerfen	119
Auszählreime	120
Hund und Hase	121
Der schwarze Mann	121
Der Spitz und die Hühner	122
Blindfuß	122
Topf schlagen	123
Blindfuß im Kreis oder stille Blindfuß	124
Das verirrte Häschen	124
Fuchs und Gans	125
Katze und Maus	126
Versteckspiel mit Anschlägen	127
Blumpfackspiel	127
Wollt ihr wissen, wie der Bauer	128
Häschen in der Grube	128
Es klappert die Mühle	129
Der Scherenschleifer	130
Im Sommer, im Sommer	130
Kommt ihr Mädchen, kommt ihr Knaben	131
Einfache Ringeltänze	131
Das Maispiel	132
Kommt ein Vögel geflogen	132
Vogelhochzeit	133
Der Vogelfang	134
Ritter und Knappen	135
Kämmerchen vermieten	135
Vögel verkaufen	136
Zielhüpfen	137
Das Paradieshüpfen	137
Der Abt ist nicht zu Hause	137
Weihnachten	138

Spielbuch für Kinder.





Welche Mutter hat nicht oft den Liebling, als er noch ganz klein war, auf dem Schoß sitzen gehabt und ihm alle jene Reimchen und Liedchen vorgefagt, wie sie sich von Geschlecht zu Geschlecht vererben und doch immer neu bleiben. Am beliebtesten darunter sind aber die folgenden

Fingerspiele,

bei denen die Mutter das Händchen des Kindes erfaßt und jeden einzelnen Finger des Kleinen der Reihe nach ein wenig hin und her dreht. Dazu sagt sie:

Das — ist der Daumen, Der — lieft sie auf,
 Der — schüttelt die Pflaumen, Der — trägt sie heim,
 Und der kleine Schelm sagt: „Wart', ich will's der Mutter sagen!“

oder

Der ist in den Brunnen gefallen,
Der hat ihn 'rausgeholt,
Der hat ihn heimgetragen,
Der hat ihn ins Bett gelegt.
Und der Kleine hat alles der Mutter gesagt.

Ein norddeutsches Verschen lautet:

Kinne, Kinne, Wängchen,
Mündchen brut,
Bäckchen rut,
Näschen sief,
Auglein pief,
Strnchen glatt,
Härchen zipp, zipp, zapp.

Dabei berührt die Mutter neckend die einzelnen Teile des Gesichtes des Kleinen und zupft ihn zuletzt sanft an den Haaren.

Und bei dem Liedchen:

Baäe, Baäe Kuchen, der Bäcker hat gerufen,
Wer will guten Kuchen machen, der muß haben
sieben Sachen,
Eier und Salz, Zucker und Schmalz, Milch und Mehl,
Safran macht den Kuchen gebl.

ergreift sie die beiden Handgelenke und klatscht mit den Flächen der Händchen gegeneinander.

Auch das

Reiten auf den Knien

erfüllt den Kleinsten, dem schon das Stillsitzen auf dem Schoß langweilig geworden ist, mit vielem Vergnügen. Dazu singt die Mutter:

Zieh', Schimmel, zieh',
Im Schmutz bis an die Knie,
Im Schmutz bis an die spitzen Ohren,
Der Kutscher hat die Peitsch' verloren,
Zieh', Schimmel, zieh',
Im Schmutz bis an die Knie.

Bei diesem Spiel streckt sie, während das Kind auf ihrem Schoß sitzt, langsam die Füße vor und zieht sie wieder zurück.

Bei den beiden folgenden Liedern werden die Füße nur auf und nieder bewegt und zuletzt vorgestreckt, so daß das Kind zu fallen glaubt; natürlich muß es fest gehalten werden.

Schade, schade Reiterpferd,
Das Pferd ist nicht drei Heller wert.
Wenn die Kinder klein sind,
Reiten sie nicht so geschwind;
Wenn sie größer werden,
Reiten sie auf Pferden;
Wenn sie sind erwachsen,
Reiten sie nach Sachsen.
Gehet das Pferdchen tripp, trapp,
Gehet das Pferdchen schick, schack,
Fallen die Kinder all herab.

oder

Mein kleiner Mann heißt Franz,
Und ich heiß' Jungfer Liese,
Unser Schächchen, das heißt Hans,
Und grün ist unsre Wiese.

Da setzt sich mein Mann Fränzchen
Auf unser Hammelhänschen,
Wauz, lag es im Gras!
War das aber ein Spaß!

Ist unser Jüngstes nicht mehr so gar klein, sondern kann es schon ein und das andere Verschen mitsprechen und vielleicht mit der Zeit auswendig lernen, so sagt ihm die Mutter allerhand lustige

Kinderpredigten

vor, wie die folgenden, an denen sich auch die größeren Kinder erfreuen, indem sie sich bemühen, sie möglichst schnell nachzusprechen. Besonders für das Kleinste aber sind die folgenden Reime:

A B C, die Kage lief in Schnee
Und wie sie wieder rauskam,
Hat sie weiße Höschen an.
O jemine, o je!
A B C, die Kage lief zur Höh',
Sie leckt ihr kaltes Pfötchen rein
Und pußt sich auch die Höslein
Und ging nicht mehr in 'n Schnee.
O jemine, o je!

Und welches Kind hörte nicht immer wieder mit Vergnügen das alte bekannte

Zokellied.

Es schickt der Herr den Zokel aus,
Er soll den Hazer schneiden.
Der Zokel schneid't den Hazer nicht,
Und kommt auch nicht nach Hause.

Da schickt der Herr den Fudel aus,
Er soll den Fotel beißen.
Der Fudel beißt den Fotel nicht,
Der Fotel schneid't den Hafer nicht,
Und kommt auch nicht nach Hauje.

Da schickt der Herr den Prügel aus,
Er soll den Fudel schlagen.
Der Prügel schlägt den Fudel nicht,
Der Fudel beißt den Fotel nicht,
Der Fotel schneid't den Hafer nicht,
Und kommt auch nicht nach Hauje.

Da schickt der Herr das Feuer aus,
Es soll den Prügel brennen.
Das Feuer brennt den Prügel nicht,
Der Prügel schlägt den Fudel nicht, u. s. w.

Da schickt der Herr das Wasser aus,
Es soll das Feuer löschen.
Das Wasser löscht das Feuer nicht,
Das Feuer brennt den Prügel nicht,
Der Prügel u. s. w.

Da schickt der Herr den Ochsen aus,
Er soll das Wasser saufen.
Der Ochse säuft das Wasser nicht,
Das Wasser löscht das Feuer nicht,
Das Feuer brennt u. s. w.

Da schickt der Herr den Schlächter aus,
Er soll den Ochsen schlachten.
Der Schlächter schlacht den Ochsen nicht,
Der Ochse säuft das Wasser nicht.
Das Wasser u. s. w.

Da geht der Herr denn selber 'naus,
Und macht gar bald ein Ende:
Der Metzger will den Ochsen schlachten,
Der Ochse will das Wasser saufen,
Das Wasser will das Feuer löschen,
Das Feuer will den Prügel brennen,
Der Prügel will den Fudel schlagen,
Der Fudel will den Fotel beißen,
Der Fotel will den Hafer schneiden,
Und kommt sofort nach Haus.

Zwei weitere Predigten lauten:

Ein Huhn und ein Kalb
Meine Predigt fängt an,
'Ne Kuh und ein Kalb,
Meine Predigt ist halb,
'Ne Raß und 'ne Maus
Meine Predigt ist aus.
Geht alle nach Haus,
Und haltet 'nen Schmaus.
Habt Ihr was, so eßt es,
Habt Ihr nichts, vergeßt es,
Habt Ihr ein Stückchen Brot,
So teilt es mit der Not,
Und habt Ihr noch ein Brosämlein,
So streuet es den Vögelein.

und

Meine Damen und Herrn,
Äpfel sind keine Bern.
Bern sind keine Äpfel,
Die Wurst hat zwei Zepfel.
Zwei Zepfel hat die Wurst,
Der Bauer hat Durst.
Durst hat der Bauer,
Das Leben wird ihm sauer.
Sauer wird ihm das Leben,
Der Weinstock trägt Reben.
Reben trägt der Weinstock,
Ein Kalb ist kein Ziegenbock.
Ein Ziegenbock ist kein Kalb,
Meine Predigt ist halb.
Halb ist meine Predigt,
Mein Magen ist ledig.
Ledig ist mein Magen,
Die Gans hat einen Kragen.
Einen Kragen hat die Gans,
Das Mäd'el geht zum Tanz.
Zum Tanz geht das Mäd'el,
Ein Kocken ist kein Räd'el.
Ein Räd'el ist kein Kocken,
Meine Mutter strickt Socken.
Socken strickt meine Mutter,
Die Kuh schreit nach Futter.
Nach Futter schreit die Kuh,
Nun hat die liebe Seele Ruh!

Auch allerhand schöne Spiele macht die Mutter schon mit den Kleinsten, wie

Adam und Eva.

Hierzu klebt sie sich kleine Papierstückchen auf die Nägel der beiden Zeigefinger, ohne daß es das Kind merkt. Dann legt sie die Finger auf den Rand des Tisches und jagt: „Adam geht fort, Eva kommt wieder“ und hebt die Hände hoch in die Höhe, wobei sie schnell die Zeigefinger einschlägt und die Mittelfinger ausstreckt, sodaß nur diese beim Heruntergehen mit den Händen nun auf den Tischrand zu liegen kommen. Beim nächsten Mal erscheinen wieder die Zeigefinger, und das Kind kann sich gar nicht erklären, wie die Papierstückchen bald verschwinden und bald wieder zum Vorschein kommen.

Guckguck.

Das Kleinste steht vor der Mutter, ein größeres Kind versteckt sich hinter derselben und streckt sein Köpfchen bald rechts, bald links hervor und ruft: guck, guck! Das Kleinste trachtet jetzt danach, das Größere zu haschen und geht deshalb bald rechts, bald links um die Mutter herum, während dessen sich das Größere, um sich nicht fangen zu lassen, immer nach der entgegengesetzten Richtung hin entfernt.

Wenn das Kind aber beim Ausziehen und ins Bett gehen noch auf den Knien der Mutter ein wenig herumspringen will, so singt diese wohl dazu, indem sie es dabei an den Armen fest hält, daß es nicht fallen kann:

Tanz', Kindlein, tanz',
Sind auch die Schuh nicht ganz,
Laß dir's nicht gereue,
Der Schuster macht dir neue.

oder

Hopja Schwabenliesel,
Dreh' dich um und tanz' a bissel,
Hopja, Schwabenliesel, dreh' dich um und tanz'!
Hopja Liesel, Gretel,
Dreh' dich um, tanz' nach der Flötel,
Hopja Liesel, Gretel,
Lupf' die Füß' und tanz'.

Große Freude wird dem Kleinsten auch machen, wenn die Mutter

Schweinchenschlachten

mit ihm spielt. Sie legt es vor sich auf den Schoß, und indem ihre beiden Zeige- und Mittelfinger als Schlächter langsam von den Füßen des Kindes bis an den Hals hinaufspaziert kommen, spricht sie:

Ein Schweinchen schlachten,
Ein Würstchen machen,
Quiet, quiet, quiet.

Beim Herfagen der letzten Reihe bohrt sich der Zeigefinger gelinde in den Hals des Kleinen.

Oder:

Die einzelnen Teile werden leise mit dem Finger angestoßen:

Das ist dem Kind sein Kinnchen,
Und das, das ist sein Mündchen,
Das hier sind seine Augelchen,
Und das, das dieße Wüchelchen.

wobei das letztere ein wenig „gegießt“ wird.

Schniebel, Schnabel, Gänjeschnabel,
Wenn ich dich gefangen habe,
Kupf' ich mir ein Beinchen raus,
Mach' ich mir ein Pfeifchen draus,
Pfeif' ich alle Morgen,
Hören's alle Storchen,
Geht die Mühle klipp-klapp,
Geht der Esel tripp-trapp,
O du alter Haserjack!

Die Mutter läßt das Kind ein wenig fallen.

Das Mäuschen.

Auch das Mäuschen muß zur Unterhaltung unseres Kleinsten beitragen. Mit der linken Hand wird eine Faust gebildet, Daumen und Zeigefinger stellen das Mauselloch vor; der Zeigefinger der rechten Hand ist das Mäuschen und wird durch die linke Faust hindurchgesteckt, aus welcher es abwechselnd neckend hervorschaut und wohin es sich wieder zurückzieht. Sobald das Kind danach haschen



Schweinchenschlachten.

will, laufen Zeige- und Mittelfinger der rechten Hand, als Maus auf dem kleinen Körper oder auch auf dem Tisch wiederum dem Kind entgegen, bis zu seinem Hals hinauf.

Indem die Mutter singt:

Es kommt ein Mäuschen,
Kroch ins Häuschen,
Da 'nein, da 'nein, da 'nein.



figelt sie den Hals des Kindes ebenso bei folgender Strophe:

Kommt ein Mäuschen, baut ein Häuschen
Kommt ein Mädchen, baut ein Brückchen,
Kommt ein Floh, und der macht sooooo!

Allelei Berschen.

Fast für alle Vorkommnisse in der Kinderstube giebt es Berschen, die dem Kind über verdrießliche Geschäfte hinwegzukommen helfen sollen. Und wo fänden sich keine verdrießlichen Geschäfte? So jung auch noch unser Kleinstes ist, so hat es doch schon seine Launen, und da vermag oft das liebevollste Zureden der Mutter nichts dagegen zu thun. Aber ein Berschen zur rechten Zeit wirkt manchmal Wunder. Der kleine Eigensinn wird

Wenn das Kind die Suppe nicht essen will.

von feinen Gedanken abgelenkt, und ehe man sich's versteht, ist er mit der ganzen Aufmerksamkeit dabei, ob auch die allezeit geduldige Mutter das so oft schon vorgeprochene Berschen ganz richtig sagt, oder ob sie nicht, zur größten Freude des Kleinen, immer und immer wieder denselben Fehler macht, der ihr doch schon so oft verbessert worden ist, und in den sie immer wieder verfällt, worauf ja der kleine Schelm schon von Anfang an wartet.

So spricht die Mutter, wenn das Kind seine Abendsuppe nicht essen will:

Den Löffel iß für Mama,
Und diesen da für Papa,
Und diesen für das Brüderlein,
Und der soll für die Schwester sein,
Und nun noch dieser eine,
Der ist für dich alleine.

Oder wenn man dem Kind eine Unart abgewöhnen will:

Unser Gretel nuschelt am Däumchen,
Gleich als hätt' es süße Pfläumchen,
Gleich als hinge Zucker d'ran,
Schokolad' und Marzipan.
O wie gut, daß dieses Däumchen
Nicht aus Zucker, auch kein Pfläumchen!
Denn wenn es aus Zucker wär',
Hätt' Gretel längst kein Däumchen mehr.

Wenn es aber ja etwa trotzig ist und sich nicht bewegen läßt,
wieder artig zu werden, so nimmt es die Mutter freundlich auf
den Schoß und spricht ihm eines von den folgenden Liedchen vor:

Trozköpfchen.

Trozköpfchen, sieh' mich einmal an!
Wie? du denkst gar nicht mal daran?
Kann unser Kindchen die Augen nicht heben?
Kann es nicht freundlich das Händchen mir geben?
Kann es nicht zärtlich die Wangen mir streicheln?
Kann es nicht bitten, kann es nicht schmeicheln?
Kann es sein trotziges Schweigen nicht brechen?
Kann es kein einziges Wörtchen sprechen?
— Was thu' ich nun? —
Ei, ich rufe das Käzchen herein,
Das pußt sein Fellchen im Sonnenschein.
Das Käzchen will ich recht freundlich streicheln,
Das Käzchen kann ja bitten und schmeicheln,
Das spricht auch zärtlich: Miau, miau,
Will niemals trotzig sein, gute Frau.
Das Käzchen machte mir nie Verdruß.
Dafür erhält es auch einen Kuß.
Ich rufe das freundliche Käzchen ins Haus.
Das trotzige Kindchen stell' ich hinaus!

oder:

Unser Häschen weint!
Seht einmal, das scheint,
Als ob zwei Bächlein fließen
Langsam durch die Wiesen.

Tropf', tropf' über die Nase!
Das geschieht aber doch nur im Spaße;
Tropf', tropf' über die Wange!
Mir ist gar nicht bange:
Hat das Bächlein kein Wasser mehr,
Dann hemmt es seinen Lauf.
Hat der Hansel genug geweint,
Hört er zu weinen auf.

oder:

Hopp! hopp hopp ho!
Hannchen grämt sich so.
Seht nur, unser Kindchen
Zieht ein schiefes Mündchen,
O, so finster guckt es!
In den Augen zuckt es,
Als ob Thränen wollen
Übers Wänglein rollen.
Hopp! hopp hopp ho!
Hannchen grämt sich so.

Und endlich kommt er, der getreue Kinderfreund, der Schlaf:
unseres Kleinſten Augelchen fallen zu, und kaum hört es noch
die allbekanntn Reime vom:

Sandmann.

Zwei feine Stiefelchen hab' ich an,
Mit wunderweichen Söhlchen dran.
Ein Säcklein hab' ich hinten auf,
Fuß: tripp! ich rasch die Trepp' hinauf.
Und wenn ich in die Stube tret',
Die Kinder beten das Abendgebet,
Von meinem Sand zwei Körnelein,
Streu' ich auf ihre Auglein.
Da schlafen sie die ganze Nacht,
Zu Gottes und der Englein Wacht.
Von meiner Hand zwei Körnelein
Streut' ich auf ihre Auglein:
Den frommen Kindern soll gar schön
Ein froher Traum vorübergeh'n.
Nun rüsch und rasch mit Sack und Stab,
Nur wieder jetzt die Trepp' hinab.
Ich kann nicht länger müßig steh'n,
Ich muß noch heut zu vielen geh'n.
Nun seht, mein Säcklein öffnet ich kaum,
Da nickt ihr schon und lächelt im Traum.



oder:

Der kleine Sandmann bin ich,
Und gar nichts Arges sinn' ich;
Euch Kleinen lieb' ich innig.
Bin euch gesinnt gar minnig!
Aus diesem Sack zwei Körnelein
Euch Müden in die Augelein;
Die fallen dann von selber zu,
Damit ihr schlaft in sanfter Ruh.
Und seid ihr fein geschlafen ein,
Dann wachen auf die Sterne,
Und niedersteigen Engelein
Aus hoher Himmelsferne
Und bringen holde Träume.
Drum träume, Kindlein, träume.

Bevor die Kleinen ins Bett gebracht werden, beten sie meistens mit der Mutter noch irgend ein

Gebetken,

und wenn sie auch noch den Sinn nicht recht verstehen, so prägt sich doch die Gewohnheit so tief bei ihnen ein, daß dieselbe sie oft durchs ganze Leben begleitet und ihnen immer wieder die Erinnerung an diese schönste Zeit ihres Lebens, an die sorglose Ruhe unter der Obhut der treuesten Mutter wach ruft. Da beten sie:

Lieber Gott, mach' mich fromm,
Daß ich in den Himmel komm. Amen.

oder:

Ich bin klein,
Mein Herz ist rein,
Es soll niemand drin wohnen,
Als Gott nur allein. Amen.

oder:

Lieber Gott, ich bet' zu dir,
Mach' ein frommes Kind aus mir,
Nimm mich einst ins Himmelreich,
Mach' mich deinen Englein gleich. Amen.

oder:

Müde bin ich, geh' zur Ruh,
Schließe meine Augelein zu,
Vater, laß die Augen dein,
Über meinem Bette sein.



Hab' ich Unrecht heut' gethan,
Sieh' es, lieber Gott, nicht an,
Mach' mich ganz von Sinnen rein,
Laß mich ganz dein Eigen sein.

Alle, die mir sind verwandt,
Gott, laß ruhn in deiner Hand!
Alle Menschen, groß und klein,
Mögen dir befohlen sein.

Kranke Herzen tröste du,
Mache Augen schließe zu!
Laß den Mond am Himmel steh'n
Und die stille Welt befeh'n. Amen.

Und auch ein Morgengebetchen möge noch folgen:

Wie hab' ich geschlafen die ganze Nacht!
Wie fröhlich bin ich aufgewacht!
Lieber Gott im Himmel mein:
Ich will auch immer artig sein! Amen.

Aber dann geht's auch flink heraus aus den Federn, und wenn gar ein kleines Faulpelzchen nicht aufstehen und sich lieber noch unter der weichen Decke ein bißchen strecken und dehnen will, dann singt die Mutter nach der Weise „Hopp, hopp, hopp, Pferdchen lauf Galopp“, und die andern Geschwister krähen so lustig, als ob sie wirklich zum gackenden und gackenden Hühnergeschlecht gehörten:



Kikeriki!
Ruft der Hahn zur Früh.
Wecket seine Hühner alle
Auf der Stange und im Stalle,
Daß sie aus dem Haus
Zieh'n zur Arbeit aus.

Kikeriki!
Ruft der Hahn zur Früh.
Sonne ist kaum ausgegangen,
Springen die Puttchen von den Stangen,
Rennen, wie im Sturm,
Nach dem Korn und Wurm.

Kikeriki!
Ruft der Hahn zur Früh.
Selbst die Küchlein, die ganz Kleinen,

Sind sogleich mit auf den Beinen.
Mutter spricht: „Gluck! Gluck!“
Küchlein macht: „Schluck! Schluck!“

Kikeriki!
Ruft der Hahn zur Früh.
Mußt du, Kindlein, auch aufstehen
Und an deine Arbeit gehen.
Wer fängt frühe an,
Zeitig ruhen kann!
Kikerikiiiiii!

Wenn hier endlich noch ein paar

Schlaflieder

folgen, so sollen sie nur dazu dienen, im Gedächtnis der Mutter jene Zeit zurückzurufen, als ihr noch welche vorgejungen wurden, an deren Text sie sich nun schnell erinnern wird.

Schlaf', Herzenssöhnchen! mein Liebling bist du,
Schließe die blauen Guckäugelein zu!
Alles ist ruhig und still wie im Grab;
Schlaf' nur, ich wehre die Fliegen dir ab.

Engel vom Himmel, so lieblich wie du,
Schweben ums Bettchen und lächeln dir zu;
Später zwar steigen sie auch noch herab,
Aber sie trocken nur Thränen dir ab!

Jetzt noch, mein Söhnchen, ist goldene Zeit;
Später, ach später ist's nimmer wie heut;
Stellen erst Sorgen ums Lager sich her,
Söhnchen, dann schläft sich's so ruhig nicht mehr.

Schlaf', Herzenssöhnchen! und kommt gleich die Nacht,
Sitzt doch die Mutter am Bettchen und wacht;
Sei es so spät auch und sei es so früh:
Mutterlieb', Herzchen, entschlummert doch nie!

Schlaf, Kindlein, schlaf,
Dein Vater hüt't die Schaf,
Deine Mutter hüt't die Lämmelein,
Schlaf du gold'ges Engelein,
Schlaf, Kindlein, schlaf.

Da oben auf dem Berge,
Da rauschet der Wind,
Da sitzt Maria

Und wieget ihr Kind,
Sie wiegt es mit ihrer schneeweißen Hand,
Dazu braucht sie kein Wiegenband.

Abends, wenn ich schlafen geh,
Vierzehn Engel bei mir steh'n,
Zwei zu meiner Rechten,
Zwei zu meiner Linken,
Zwei zu meinen Häupten,
Zwei zu meinen Füßen,
Zwei, die mich decken,
Zwei, die mich wecken,
Zwei, die mich weisen,
In das himmlische Paradiesen.

Und so endet ein Tag in dem Leben unseres Kleinsten, wie der andere, bis es mit der Zeit heranwächst und schon mehr und mehr an den Spielen seiner größeren Geschwister teilnehmen kann. Bis es aber so weit ist, bleibt ihm doch immer die Mutter der beste Spielkamerad. Der beste, denn sie ist der geduldigste und wird nicht müde, immer wieder dieselben Spiele mit dem kleinen Liebling zu spielen und ihm immer wieder dieselben Verschen vorzusprechen. Denn während die größeren Kinder nur zu bald anfangen gelangweilt zu werden, wenn sie sich längere Zeit mit einer Sache beschäftigen sollen, so haben kleine Kinder stundenlang an denselben Spielen, denselben Liedchen, die ihnen vorgesungen werden, Gefallen.





Wie Kinder im Zimmer sich selbst beschäftigen.

Die Mutter spielt aber nicht immer nur mit dem Kleinsten; die Größeren glauben auch ein Anrecht zu haben, daß sie sich ihnen widmet, und warten schon mit Ungeduld, bis das Nesthäkchen schläft.

Auch jetzt soll unser Buch die Mutter an die mancherlei Unterhaltungen erinnern, welche ihr in der Jugendzeit den Abend verkürzen halfen. Die Kinder sollen aber das alles, was ihnen gezeigt wird, mit der Zeit selbst machen lernen, damit sie sich später allein unterhalten können. So folgen nun hier Beschreibungen solch beliebter Kunststücke und Handfertigkeiten.

Handschatten.

Zu dieser Belustigung wird eine weiße Serviette vor die Thür des Zimmers mit Reißnägeln befestigt und statt

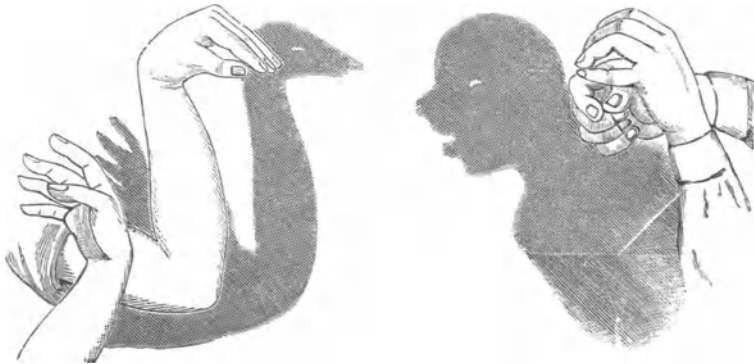


der hellen Lampe eine Kerze angezündet, deren Lichtstrahl voll auf die weiße Serviette fällt. Zwischen diese und das Licht tritt nun die Mutter und bildet durch die verschiedenen Formen, welche sie mit ihren Händen macht, allerlei lustige Gestalten und Tiere. Vielleicht helfen auch Vater, Tante oder Onkel dabei, die Schattenbilder darzustellen, und die Mutter singt unter Begleitung des ganzen Chores nach der bekannten Schnitzbankmelodie wie folgt:



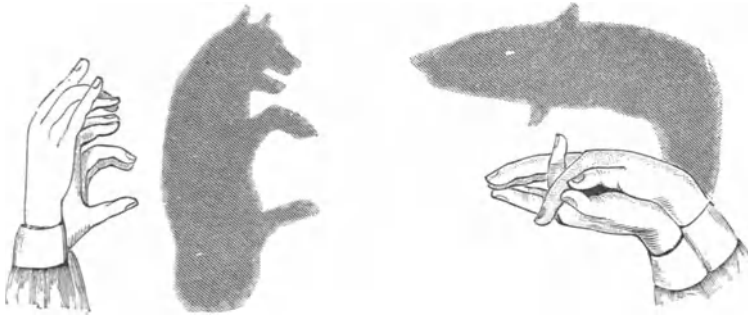
Mutter: Dieses ist der Großpapa und das ist die Großmama.

Alle: Ja, das ist der Großpapa und das ist die Großmama.
O ihr schönen, o ihr schönen Schattenbilder an der Wand.



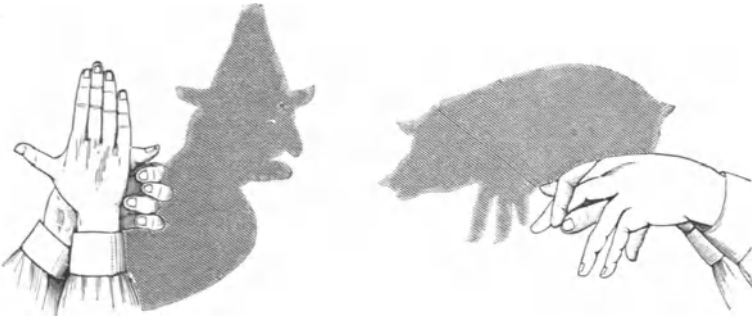
Mutter: Das ist hier ein weißer Schwan und das ist ein schwarzer Mann.

Alle: Ja, das ist ein weißer Schwan und das ist ein schwarzer Mann.
O ihr schönen, o ihr schönen Schattenbilder an der Wand.



Mutter: Das ist hier ein zott'ger Bär und das ist ein Fisch vom Meer.

Alle: Ja, das ist ein zott'ger Bär und das ist ein Fisch vom Meer.
O ihr schönen, o ihr schönen Schattenbilder an der Wand.



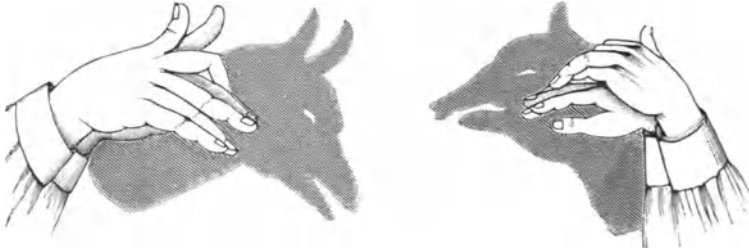
Mutter: Das ist hier 'ne alte Frau und das ist 'ne wilde Sau.

Alle: Ja das ist 'ne alte Frau und das ist 'ne wilde Sau.
O ihr schönen, o ihr schönen Schattenbilder an der Wand.

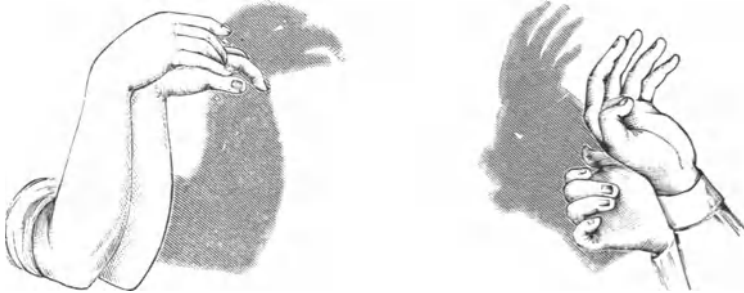


Mutter: Das ist hier ein Windspiel nett und das ist ein Mopschen fett.

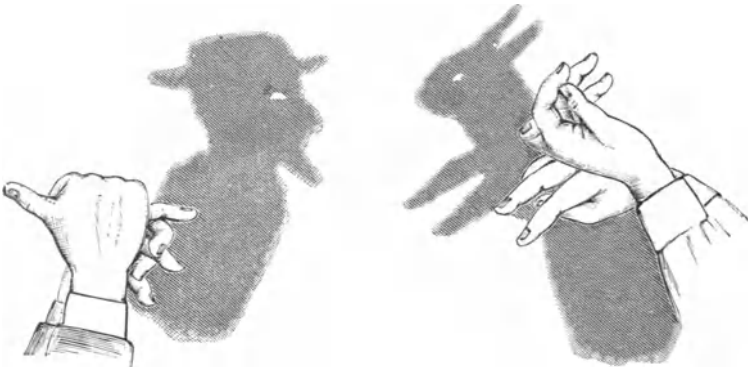
Alle: Ja, das ist ein Windspiel nett und das ist ein Mopschen fett.
O ihr schönen, o ihr schönen Schattenbilder an der Wand.



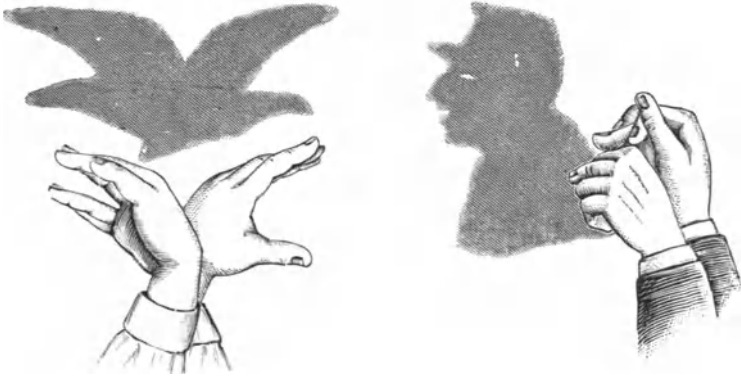
Mutter: Das ist hier ein Eselin und das ist ein Kopf vom Schwein.
Alle: Ja, das ist ein Eselin und das ist ein Kopf vom Schwein.
O ihr schönen, o ihr schönen Schattenbilder an der Wand.



Mutter: Das ist hier ein Adlerkopf, das ist ein Indianerschopf.
Alle: Ja, das ist ein Adlerkopf, das ist ein Indianerschopf.
O ihr schönen, o ihr schönen Schattenbilder an der Wand.



Mutter: Das ist hier ein Mann mit Bart und das ist ein Häschen zart.
Alle: Ja, das ist ein Mann mit Bart und das ist ein Häschen zart.
O ihr schönen, o ihr schönen Schattenbilder an der Wand.



Mutter: Das ist hier 'ne Ente wild und das ist das letzte Bild.

Alle: Ja, das ist 'ne Ente wild und das ist das letzte Bild.
O ihr schönen, o ihr schönen Schattenbilder an der Wand.

Der Buchfächer.



Fig. 29. Der Buchfächer.

Der Fächer wird aus einem nicht zu starken Buch hergestellt; jedes einzelne Blatt desselben wird nach innen zurückgebogen so daß die Blätter röhrengleich, hohl dastehen. Hierauf werden die Deckel nach außen zusammengenommen und mit der Hand festgehalten; das Ganze wird dann, wie Abbildung 29 zeigt, einem Fächer ähnlich sehen.

Die Buchmühle.

Um eine Buchmühle zu machen, werden zwei gleich große, aber nicht zu starke Bücher nebeneinander auf den Tisch gelegt, und

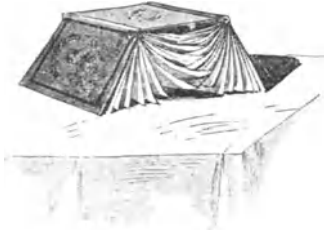


Fig. 30. Die Buchmühle.

zwar so, daß die beiden Rücken nach innen liegen und die beiden oberen Deckel, wenn man sie aufschlägt, aufeinander zu liegen kommen. Jetzt legt man die Blätter der Bücher wechselweise so lange aufeinander, bis dieselben fast gänzlich ineinander geblättert sind. Darauf wird das Ganze vorsichtig umgedreht

und, wie Abbildung 30 zeigt, aufgestellt, daß nun die Blätter einzeln und langsam herunterfallen können.

Die Taschentuchmaus.

Das Taschentuch wird zu einem Dreieck zusammengelegt, dessen beide gegenüberliegende Ecken übereinander geschlagen werden,



Fig. 31.

wie Abbildung 31 zeigt. Sodann wird der übereinander geschlagene Teil fest zusammengerollt, bis vom dritten Zipfel wenig zu sehen ist (Abbildung 32)

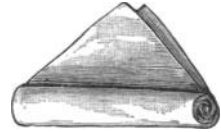


Fig. 32.

und von rückwärts übereinander gelegt, wie Abbildung 33 veranschaulicht, sodaß ein Wulst oben außen herum liegt. Jetzt wird der dritte Zipfel über die beiden, überein-



Fig. 33.

ander gelegten Teile geschlagen und immerfort nach innen gedreht, bis zwei Zipfel wieder zum Vorschein kommen (Abbildung 34). Von denen bildet einer den Schwanz; in den andern wird ein Knoten geknüpft, dessen Enden die Ohren des Kopfes bilden, der Kopf selbst ist der Knoten. Das fertige Mäuschen, wie Abbildung 35

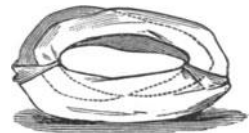


Fig. 34.

Das fertige Mäuschen, wie Abbildung 35

es zeigt, setzt sich die Mutter oder eines der älteren Geschwister auf die innere rechte Hand, deren Finger etwas gekrümmt werden; dann streichelt sie ein Weilchen mit der Linken den Rücken des Mäuschens und schnellst es plötzlich durch eine rasche Bewegung der rechten Finger, dem jüngsten in den Schoß, worüber dieses zwar etwas erschrickt, sich aber dennoch herzlich freut.

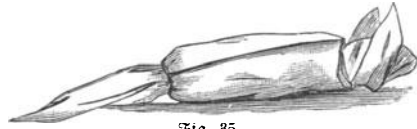


Fig. 35.

Der Taschentuchhanswurst.

Unsere Abbildung Fig. 36 zeigt einen Hanswurst, der sehr leicht herzustellen ist, wenn man ein großes Taschentuch an den zwei Ecken einer Seite erfaßt und so lange herumshawingt, bis es so zusammengekehrt ist, wie die Beine des Hanswurst zeigen. In den beiden anderen Ecken und in die Mitte des Tuches zwischen ihnen werden Knoten geknüpft um Arme und Kopf zu bezeichnen. Führt man dann mit Daumen, Zeige- und Mittelfinger in diese drei Knoten, so kann man mit der Figur, ähnlich wie mit den Figuren des Kasperletheaters, die schönsten Spiele aufführen.



Fig. 36.

Der Taschentuchhanswurst.

Das Ausschneiden mit der Schere.

Obgleich die Schere eigentlich kein Werkzeug für Kinder ist, deren ungeübte Hände leicht allerlei Unheil damit anrichten können, sollte doch die Mutter nicht allzu ängstlich sein und lieber durch gute Aufsicht etwaigen Unglücksfällen vorbeugen. Denn abgesehen davon, daß Ausschneiden von Figuren u. s. w. eine sehr hübsche Beschäftigung für die kleine Welt ist, wird auch die Phantasie und der Geschmack der Kinder wesentlich dadurch gebildet, und die kleinen Finger und Hände werden zur Geschicklichkeit erzogen. Es empfiehlt sich jedoch, den Kindern Scheren in die Hand zu geben, deren Spitzen rundgeschliffen sind.

Wenn dann das kleine Volk schon etwas damit hantieren kann und an leichten aufgezeichneten Figuren, Kreisen, Vierecken, Häusern u. s. w. seine Kunst erprobt hat, kann man nach bestimmten Vorbildern arbeiten lassen, was auch den Vorteil hat, daß die Kinder einen praktischen Erfolg ihrer Bemühungen sehen. Es eignet sich dazu am besten

Das Ausschneiden nach Schablonen.

Man faltet ein viereckiges Stück buntes Papier dreimal so zusammen, daß ein spitzes Dreieck entsteht. Dann zeichnet man eine der Abbildungen von Fig. 38, indem man sie zuerst mittels

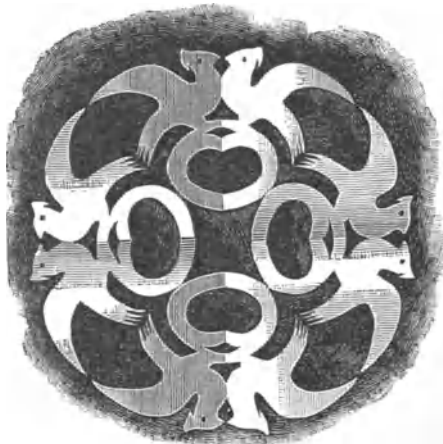


Fig. 37. Ausschneiden nach Schablonen.

Seidenpapiers durchpaußt, auf die eine Seite des zusammengefalteten Papiers, muß aber darauf achten, muß, daß dieselbe so liegt, daß die punktierten Stellen genau an den Seiten des Dreiecks anliegen. Hierauf schneidet man alle Linien mit der Schere nach, bis auf die punktierten, die nicht berührt werden dürfen. Ist dies geschehen, so klappt man das zusammengefaltete Papier wieder auseinander,

und es ergeben sich wunderhübsche ganze Muster, die schließlich als solche, für größere Handarbeiten, wie Kanvasstickerei u. s. w., benutzt werden können. Abbildung 37 zeigt eine ähnliche Vorlage. Mit der Zeit wird man dann leicht im stande sein, sich selbst neue Muster aufzuzeichnen.

Haben die Kinder erst ein wenig Übung bekommen, so kann man dann übergehen zum

Ausschneiden von Tieren.

Als Material dient hierzu am besten etwas stärkeres graues Papier, auf welches mit Bleistift und Würfellineal Quadrate

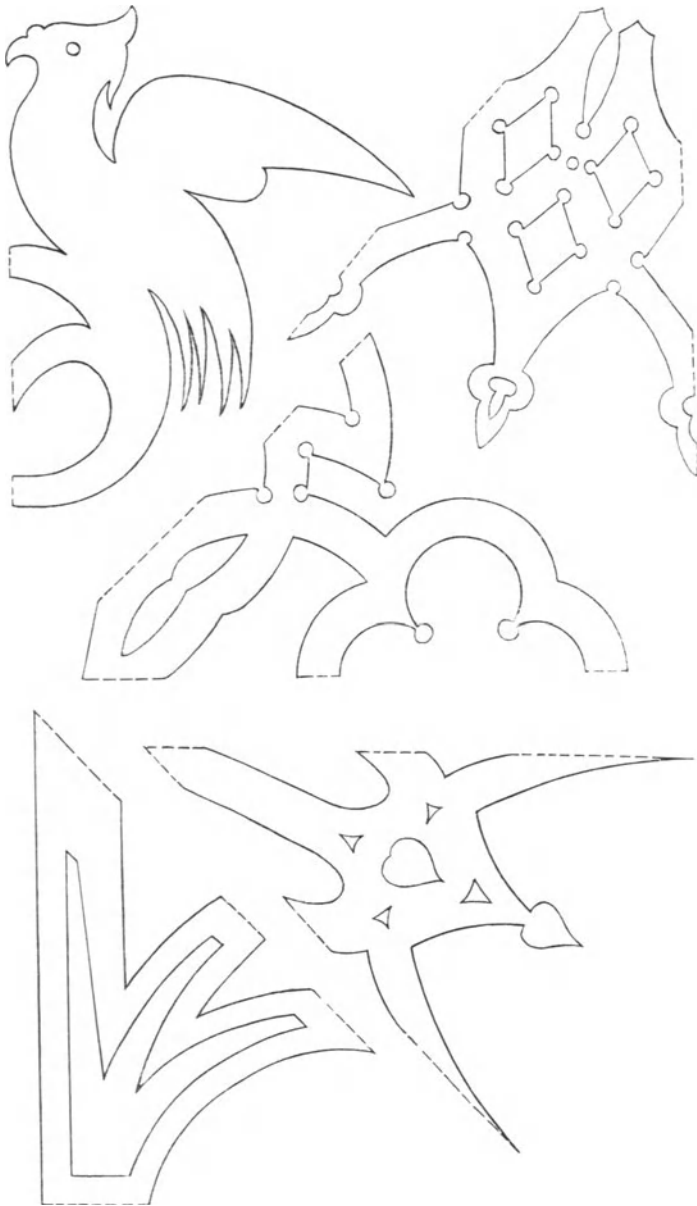


Fig. 38. Ausſchneiden nach Schablonen.

gezogen sind. Man kann sich auch des Papiers aus Zeichenheften bedienen, doch lassen sich dessen Linien freilich später nicht mit Gummi auslöschchen; endlich findet man in größeren Papier-

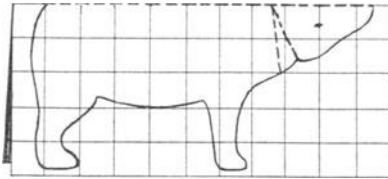


Fig. 39.

handlungen Papier, welches in regelmäßigen Abständen mit kleinen Punkten versehen ist, sog. stigmatisiertes Papier; auch dieses ist für unsre Zwecke sehr zu empfehlen. Um nun die verschiedenen Tiere auszu-

schneiden, die später unsren Gutshof oder unsren Park auf dem Tisch bevölkern sollen, verfährt man folgendermaßen:

Man nimmt ein viereckiges Stück Papier von der Länge von etwa 11 Quadraten und der Breite von etwa 10 Quadraten. Dieses faltet man einmal der Breite nach zusammen. Als Vorbild, nach welchem die andern Vierfüßler alle mit mehr oder weniger Abänderungen hergestellt werden können, ist hier ein Bär näher beschrieben. Man zeichnet zuerst die Abbildung 39 genau, wie sie hier im Buch angegeben ist, auf das zusammengefaltete Papier ab, wobei die Quadrate wesentliche

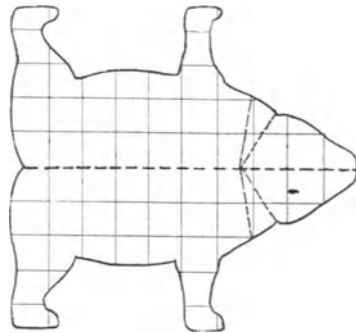


Fig. 40.

Dienste leisten. Dabei hat man aber Sorge zu tragen, daß die punktierte Linie, welche den Rücken darstellt, durch die obere Kante des Papiers gebildet wird. Hierauf hält man die beiden Hälften des Papiers fest zusammen und schneidet die Umrisse der Zeichnung aus. Klappt man dann das Papier auseinander, wird man eine Figur erhalten wie Abbil-

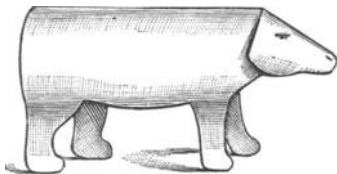


Fig. 41.

dung 40. Um nun die Biegung des Halses herauszubekommen, faßt man den Kopf des Bären zwischen zwei Finger, indem man

ihn etwas nach unten drückt und klappt den übrigen Teil der Figur wieder zusammen. Nun klappt man auch den Kopf zusammen, hält ihn aber zugleich in der Richtung nach unten fest. Es entstehen dann die Falten, welche in den Abbildungen 39 und 40 durch

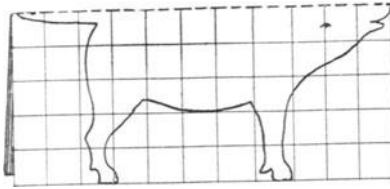


Fig. 42.

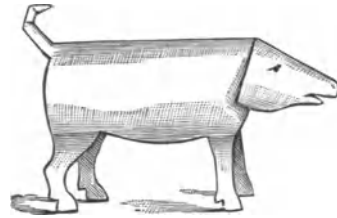


Fig. 43.

punktierte Linien angegeben sind. Endlich biegt man die vier Beine des Raubtiers ein wenig nach innen und der schönste Bär Abbildung 41, wird vor uns auf dem Tisch stehen. Schade nur, daß er nicht brummen kann!

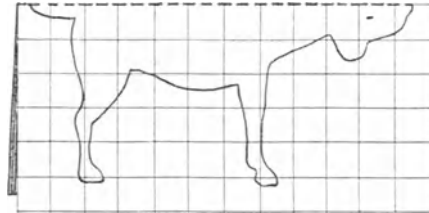


Fig. 44.

Das nächste Tier, welches wir ausschneiden, ist ein Schwein, Abbildung 42. Das Verfahren

ist dasselbe wie beim Bär, nur müssen wir auf das Schwänzchen Bedacht nehmen. Damit es die nötige Richtung bekommt, knickt man es ebenso, wie beim Kopf des Bären näher beschrieben ist, ein. Will man aber dem Schweinchen einen lustigen Ausdruck verleihen, so biegt man den Schwanz nicht nach unten, sondern nach oben, wie Abbildung 43 zeigt.

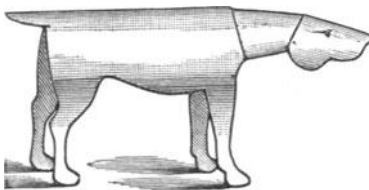


Fig. 45.

Da aber Schweine doch meistens auf Bauernhöfen gehalten werden, so müssen wir dafür sorgen, daß ein Tier hergestellt wird, welches den Hof bewacht, besonders wenn die Leute schlafen gegangen sind, damit nicht vielleicht Diebe unser Schwein,

welches im Winter die guten Schinken und Würste liefern soll, stehlen. Wir brauchen also einen oder mehrere Hunde.

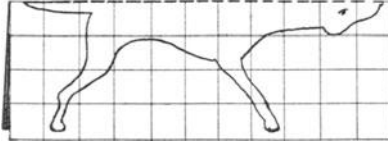


Fig. 46.

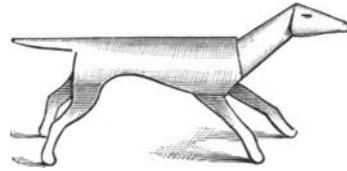


Fig. 47.

Einen richtigen Wacht- oder Kettenhund erhalten wir nach Abbildung 44, wobei es wohl am natürlichsten aussehen wird, wenn wir dem Kopf und Hals eine doppelte Biegung geben; denn Hunde lassen selten den Kopf sinken, sondern tragen ihn fast ganz aufwärts, besonders ein so wachstames Tier wie unser Hektor, Abbildung 45, zu werden verspricht.

Falls aber der Gutbesitzer etwa auf die Jagd gehen will, so kann er den Hektor nicht gut brauchen; da muß er einen schlank gebauten Hund haben, der tüchtig laufen kann. Einen solchen liefert Abbildung 46. Es wird sich sehr gut machen, wenn man durch einen kleinen Querschnitt am Maul dafür sorgt, daß es auszieht, als habe das Tier dasselbe offen, denn Jagdhunde haben bekanntlich immer, wenn sie rasch laufen, ihr Maul geöffnet. Auf der Abbildung ist es allerdings geschlossen: es ist ihm wahrscheinlich noch nicht sehr heiß geworden. Auch darf nicht vergessen werden, den Leib der „Diana“, Abbildung 47, viel schlanker auszuschneiden, als beim Hofhund.

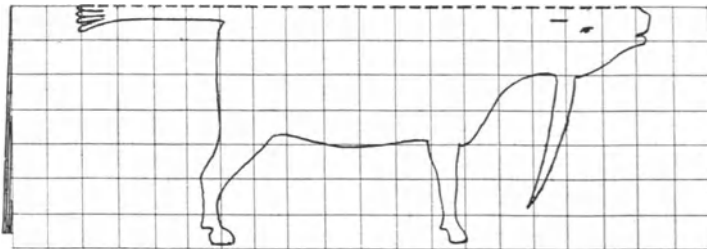


Fig. 48.

Da wir aber unsren Gutshof noch mehr bevölkern wollen, müssen wir uns auch daran machen, einige Kühe herbeizuschaffen.

Die Vorzeichnung hierzu ist Abbildung 48. Da bemerkt man aber über dem Auge des Tieres einen kleinen Schnitt. Derselbe hat folgenden Zweck. Wenn die Kuh soweit fertig ist, wie die bisher beschriebenen Tiere, so biegt man die Hörner, die noch nach unten hängen und viel zu groß erscheinen, nach innen um und

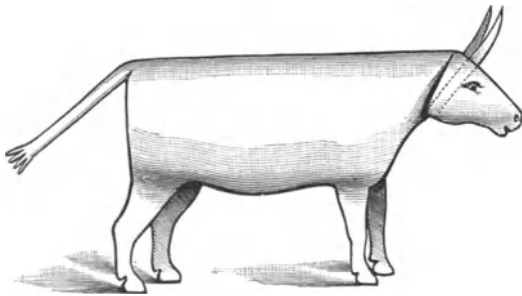


Fig. 49.

steckt die Spitzen derselben durch die Einschnitte auf beiden Seiten des Kopfes, wie in Abbildung 49 zu sehen ist.

Eine ganz besondere Sorte von Hornvieh, nämlich

Ungarische Ochsen kann man dadurch herstellen, daß man die Hörner doppelt oder gar dreifach so lang nimmt, wie bei den eben beschriebenen Kühen. Hat man sie dann durch die kleinen Schlitze gesteckt, so läßt man sie nicht nach oben ragen, sondern knickt sie

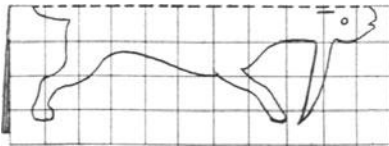


Fig. 50.

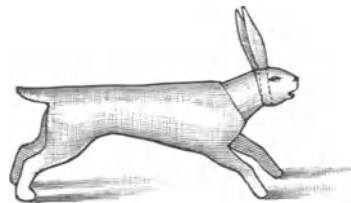


Fig. 51.

nach beiden Seiten um, daß sie wagrecht vom Kopf abstehen und wellt jedes Horn etwas mit dem Fingernagel, nur muß man nun vorsichtig sein, daß sich die Tiere nicht zu nahe kommen und mit den gewaltigen Hörnern verletzen.

Ähnlich wie bei den Kühen mit den Hörnern ist es beim Hasen (Abbildung 50), welchen jedenfalls unser Gutsbesitzer, als er vorhin mit der „Diana“ zur Jagd auszog, geschossen hat, mit den Ohren, oder, wie der richtige Jäger sagt, mit den Löffeln. Diese werden ebenfalls nach innen gebogen und durch die Schnitte oben am Kopfe gesteckt, Abbildungen 50 und 51.

Abbildung 52 stellt einen Elefanten vor, dessen lange Zähne das glänzende weiße Elfenbein liefern. Man klappt dieselben, um

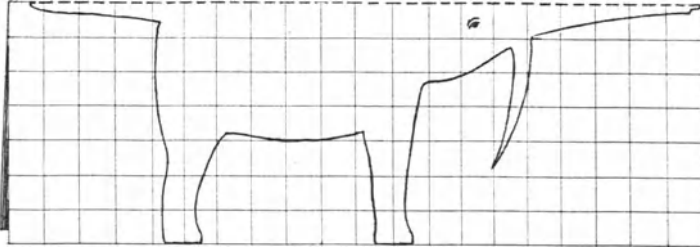


Fig. 52.

ein möglichst naturgetreues Bild zu erhalten, auf beiden Seiten des Rückens nach oben, wie aus der Abbildung 53 zu ersehen ist.

Nach dem bisher beschriebenen wird es nicht schwer fallen, sich selbst noch andre Tiere auszudenken. So kann man z. B. leicht aus dem Jagdhund eine Gemse machen, wenn man den Hals und die Beine etwas länger zeichnet und ähnlich, wie beim Hasen die Löffel, die gebogenen Hörner zuletzt durch die Einschnitte am Kopf steckt.

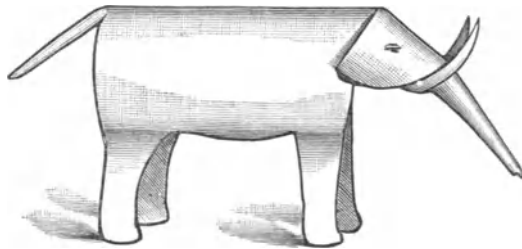


Fig. 53.

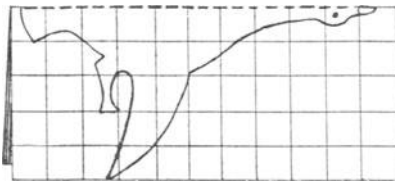


Fig. 54.



Fig. 55.

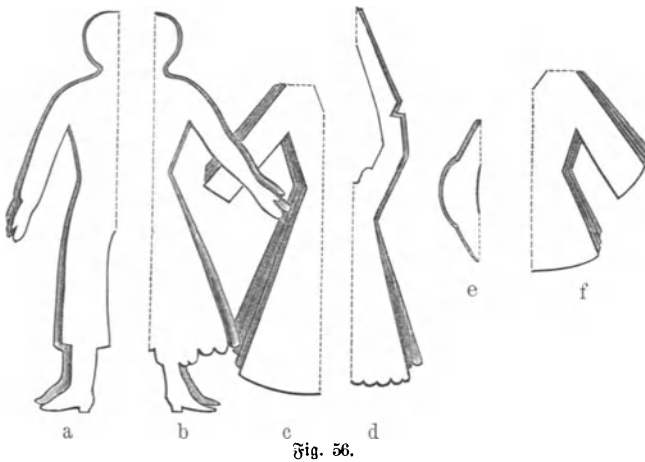
Was die Vogelwelt anbelangt, haben wir allerdings keine große Auswahl. Abbildung 54 stellt eine Gans vor, bei welcher, wie man aus Abbildung 55 des fertigen Vogels sieht, die Flügel

zuletzt nach oben geklappt werden. Sie wird dann aussehen, als ob sie sich eben mit lautem Geziß auf den bellenden Hund stürzen wollte, mit dem sie auf dem Gutshof in stetem Unfrieden lebt. Je nachdem man den Hals oder die Flügel des auszuscheidenden Vogels länger oder kürzer macht, kann man Enten und sonstiges Geflügel leicht verfertigen.

Somit wäre nun der Gutshof bevölkert. Wir haben Kühe, Schweine, Hunde, Gänse, auch einige fremdländische Tiere; aber wo bleibt der Gutsherr und seine Familie? Auch diesem Mangel können geschickte Kinder mittels Schere und Papier leicht abhelfen durch

Das Ausschneiden von Puppen.

Hierzu nimmt man starkes Papier und faltet dasselbe einmal der Länge nach zusammen. Darauf wird, ähnlich wie bei den Tieren,



eine der Figuren a und b von Abbildung 56 aufgezeichnet und ausgeschnitten. Schlägt man das Papier dann auseinander, so hat man einen Mann oder eine Frau, ähnlich wie Abbildung 57. Wenn man nun diesen Püppchen verschiedene Größen gibt, so kann man sich leicht eine ganze Familie zusammenstellen.

Aber Kleider müssen wir ihnen doch auch geben! So wollen wir zuerst für die Frau Gutsbefizerin sorgen. Abbildung 56c

zeigt, wie man ihr ein Kleid macht. Das Papier wird einmal der Länge und einmal der Breite nach zusammengefaltet, und nun zeichnet man das Muster der Abbildung auf die eine Seite des so erhaltenen viereckigen Stückes. Dabei müssen, wie wir schon bei dem Ausschneiden nach Schablonen gesehen haben, die punktierten Stellen auf die Kanten des Papiers zu liegen



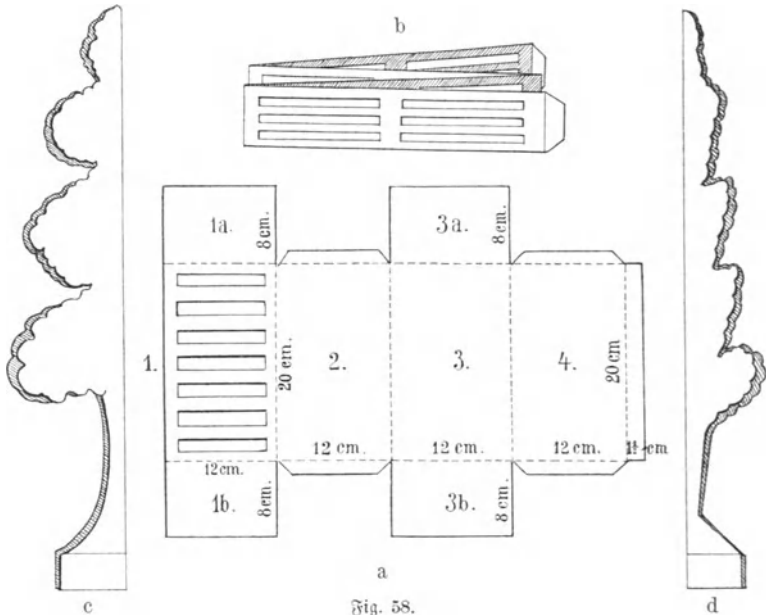
Fig. 57.

kommen. Ist dies alles ausgeschnitten, so legt man das Papier auseinander und hat dann ein herrliches Kleid mit Vorder- und Rückteil, welches man der Puppe über den Kopf weg anziehen kann. Abbildung 56d ist das Vorbild zu einer Lackschürze. Das Papier wird nur einmal zusammengelegt. Ebenso auch beim Hut, Abbildung 56e. Für unseren Herrn Gutsbesitzer können wir nur ein Röckchen herstellen, dessen Schnitt Abbildung 56f zeigt,

wobei das Papier viermal zusammengelegt wird. Der Hut wird ebenso wie der seiner Frau gemacht. Die Kleider lassen sich am besten mit weißem Briefmarkenpapier, wie es den Rand der ganzen Tafeln bildet, an den Körpern befestigen. Sollen sie dagegen öfters gewechselt werden, so nimmt man etwas Wachs, das in der Hand weich gemacht wird, und klebt die einzelnen Kleidungsstücke damit fest. — Ist auf diese Weise nun unsere Gesellschaft gekleidet, so kann man mit bunten Stiften oder mit Pinsel und Farbe die verschiedenen Kleidungsstücke bemalen, kann auch bei den Figuren selbst rote Backen, Härte u. dergl. herstellen. Und auf alle Fälle werden die Kleinen an solchen selbst geschaffenen Puppen eine viel größere Freude haben, als an den steifen Ankleidepuppen, wie man sie zu kaufen bekommt; ganz abgesehen davon, daß man sich selbst allerhand Figuren machen kann, wie sie eben gerade zum Spielen gebraucht werden. Dabei braucht sich der geschickte Ausschneider gar nicht einmal auf Menschen und Tiere zu beschränken; er kann sich auch leicht Häuser, Ställe u. s. w. herstellen.

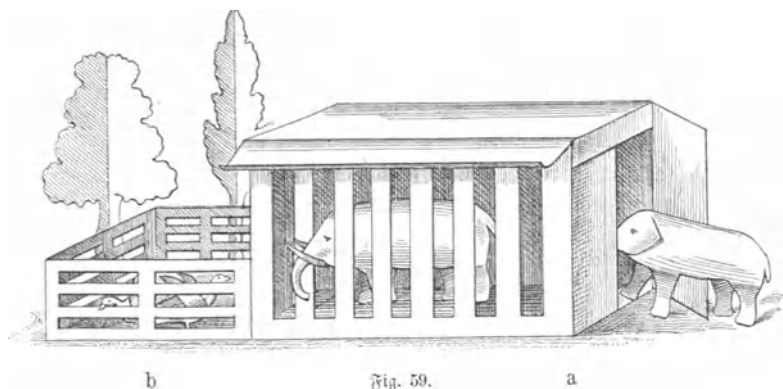
Dies geht am besten aus starkem Papier, gebrauchten Postkarten und dergleichen. Als Klebematerial lassen sich auch hier wieder die von Postmarken abgerissenen schmalen weißen Streifen, oder Oblaten verwenden. Will man einen festen Stall für das zahme Getier oder einen Zwinger oder Käfig für Bär, Elefant u. s. w. bauen, so zeichnet man sich einen Plan auf, wie Abbildung 58 a angiebt; die Maße sind etwas groß angenommen, so daß in der Behausung schon ziemlich große Tiere eingestellt werden können; wer mehr für zierliche Gestalt ist, kann ja alles entsprechend kleiner machen. Teil 1 bildet die Vorderwand und wird möglichst gleichmäßig als Gitter ausgeschnitten, Teil 2 ist der Fußboden, Teil 3 die Hinterwand und Teil 4 die Decke; die kleinen Lappen an 2 und 4 dienen dazu, dem Gebäude beim Zusammenkleben Halt zu geben, denn nun, wenn alles sauber ausgeschnitten ist, wird das Ganze an den mit Punkten bezeichneten Stellen fest eingeknickt und dann, wie Abbildung 59 a zeigt, zusammengesetzt. Was aber die Hauptsache an unserem künstlichen Bau nun ist, ist das, daß eine richtige Thür vorhanden ist, durch die man die Tiere hineinspazieren lassen kann,

wenn sie den Tag über auf der Weide herumgegangen sind. Während nämlich auf der einen Seite die beiden Teile 1a und 3a zusammengeklebt werden, werden 1b und 3b nur fest geknütt und halten nun von selber zu, lassen sich aber nach Bedarf öffnen und schließen. Zur mehreren Sicherheit kann man auch nachts einen Stein in Gestalt einer leeren Streichholzschachtel davorstellen. Die kleine Klappe an Teil 4 kann mit aufgebogenem Rande etwas



schräg gestellt werden, damit sie als Schutzdach bei etwaigen Regengüssen dient, wenn man sie nicht auch zum besseren Halt am Ganzen festkleben will. Gewiß ließe sich auch viel einfacher aus einer leeren Briefpapiereschachtel ein Stall herrichten, die armen Tiere müßten aber dann durchs Dach immer hinein- und herausklettern, was ja für Bären angehe, aber für Elefanten eine etwas schwierige Sache wäre; keine Dachrinne, die doch von großer Wichtigkeit ist, könnte nicht angebracht werden, und schließlich wäre das ganze nicht Erzeugnis unserer Hände und unseres eigenen Fleißes, sondern fertige Buchbinderware und entbehrte damit des Hauptreizes.

Nun brauchen wir noch einen Gänsestall, der sehr leicht gebaut werden kann, indem man einen langen Streifen Papier viermal zusammenlegt, wie Abbildung 58 b zeigt; mit der Schere werden dann 3—4 Streifen, wie beim Gitter für die großen Tiere, ausgeschnitten. Die kleine Klappe an der einen Seite dient zum Zusammenkleben, wenn das Gitter, das auch zur Not als Schafhürde benutzt werden kann, auseinander geklappt und aufgestellt wird. — Immerhin wird es gut sein, wenn durch ein paar Bäume, die in der Nähe der Ställe gepflanzt sind, für Schatten gesorgt wird, denn auch die armen Tiere leiden unter den heißen Sonnenstrahlen des Sommers. Abbildung 58 d zeigt das Muster einer



Pappel, c das einer Linde, die, weil sie viel breiter und dichter ist, viel mehr Schatten und Kühlung verbreitet, ganz abgesehen von dem herrlichen Geruch, den ihre Blüten ausströmen. Von ihnen wird übrigens der gute Lindenblütenthee bereitet. Um die Bäume auszuschneiden, wird das Papier nur einmal zusammengeknickt. Das Fußgestell wird der Länge nach, wie der schwarze Strich auf der Abbildung zeigt, eingeknickt; die beiden Hälften werden dann nach zwei Seiten gebogen, worauf der Baum schon von selbst feststeht und aufgestellt werden kann.

Im Sommer läßt es sich auf dem Lande recht hübsch leben, man kann immer ins Freie, atmet die reine Landluft und darf sich in Feld und Wald ergehen; aber im Winter — da sieht's oft

trüb aus und besonders an den Sonntagen, wenn alle Arbeit ruht, könnte wohl manchmal der ungebetene Gast Langeweile zu Besuch kommen, wenn nicht unser Gutbesitzer kurz entschlossen durch den Knecht den Schlitten aus der Remise holen ließ und Frau und Kindern verkündete, daß es heute Nachmittag eine fröhliche Schlittenpartie geben sollte. Hier ist der Schlitten dazu.

Er ist gar nicht schwer zu machen. Ein Stück fester Karton, zur Not genügt auch eine Postkarte, wird der Länge nach einmal zusammengeknickt; auf eine Hälfte zeichnet man den Plan, wie ihn

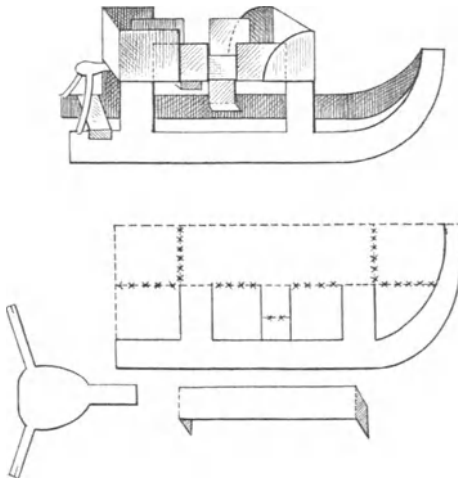


Fig. 60.

Abbildung 60 angiebt und schneidet dann vorsichtig die mit festen Strichen gezeichneten Linien aus. Dann faltet man das Ganze auseinander; an den mit --- bezeichneten Linien werden die Teile nach unten, an den mit **** bezeichneten Stellen die Teile nach oben geknickt, so wie es die Abbildung am fertigen Schlitten angiebt. Die einzelnen Seitenwände

kann man mit Gummi arabicum oder Briefmarkenpapier zusammenkleben; ist jemand in der glücklichen Lage, daß ihm eine ältere Schwester beisteht, so kann man sie auch bitten, diese Wände mit Wollfäden zusammenzuknoten, die dann außen auseinander gezupft werden und als Quasten herunterhängen, was man bei Schlitten vielfach hat. Der einzelne Teil neben dem Plan ist die Britsche. Sie wird ausgeschnitten und durch die beiden Schlitz, die man am besten mit dem Messer einschneidet, gesteckt, die Füße werden mit den Schnitten auf den Kufen befestigt. Auf ihr sitzt natürlich der Kutscher, der seine Füße auf das Verbindungsbrett stellt, das zwischen den beiden Kufen hinten angebracht ist.

Und nun könnte die Reise losgehen, da kommt auf einmal mitten durch Eis und Schnee noch lieber Besuch aus der Stadt, der gleich eingeladen wird, die Partie mit zu machen. Es ist Fräulein Tanzpüppchen.

Entgegen den etwas steifen Figuren des Herrn Gutsbesitzers und seiner Familie ist sie eine kleine bewegliche Person. Sie wird hergestellt, indem man die einzelnen Teile ihres Körpers aus Kartonpapier ausschneidet und in den Gelenken, da wo auf Abb. 61 die Knoten angegeben sind, mit dünnem Bindfaden so aufeinander befestigt, daß vor und hinter der Figur ein fester Knoten, möglichst anliegend am Papier gemacht wird. Man bekommt übrigens auch solche Puppen, die auf diese Art zusammengesetzt werden können, in jeder Papierhandlung. Am Rücken unseres Fräuleins wird eine Gummischnur befestigt, mittelst der sie nun die schönsten Tänze ausführen kann. Nun muß sie aber noch angezogen werden. Bei ihrer zierlichen Figur bedarf es allerdings nicht vielen Stoffes, doch muß dieser dafür um so feiner und geschmackvoller sein. Das Röckchen läßt sich vielleicht am besten aus mehreren Streifen Gaze herstellen, die mit der Schere ausgezackt und in der Taille zusammengezogen werden. Die Ärmel werden aus Spitze gemacht und das Nieder, aus einem Stückchen Seide, wird ähnlich wie die Kleidung der Gutsbesitzersleute geschnitten und an den Schultern mit zarten Schleifchen zusammengefaßt. Ein goldener Gürtel umschließt die schlanke Taille. Wer geschickt ist, kann aber auch sehr hübsche Kleider aus der Papierspiße an Tortenunterlagen oder an Blumenbouquets, die sich überhaupt für derartige Zwecke sehr gut eignet, leicht anfertigen.



Fig. 61.

Soll unser zartes Tanzpüppchen etwa noch einen, allerdings etwas groben Partner bekommen, so kann man mit leichter Mühe eine Ziehfigur in folgender Weise herstellen.

Ein Quartblatt Papier wird zweimal der Länge nach zusammengelegt, so daß vier gleiche Streifen entstehen; der vierte wird ab-

geschnitten und etwas schmaler gemacht, damit er bequem in der Röhre, die nun die drei anderen Streifen bilden, hin und her geschoben werden kann. Auf den mittleren Streifen malt man ein Gesicht oder, wer geschickt ist, kann auch ein ganzes Männchen mit



Fig. 62.

großem Kopf oder ein Teufelchen oder sonst etwas ähnliches zeichnen. Der offene Mund und die Augen werden ausgeschnitten. Dann schiebt man den vierten Streifen darunter und giebt mit dem Bleistift die Stelle an, wo der Mund und die Augen sind und schneidet nun eine lange Zunge aus und malt möglichst bunte, soll es ein Teufelchen sein, rote, Augen auf das Papier. Schiebt man dann den Streifen wieder unter das Gesicht, so steckt dieser die Zunge heraus und wackelt mit ihr und den Augen, je nachdem man den

Papierstreifen hin und her zieht.

Und nun kann die Schlittenpartie beginnen. Ihr Ziel ist das nächste Dorf. Dort wird Kaffee getrunken und Kuchen gegessen und dann wird zur Erwärmung ein Tänzchen veranstaltet, bei dem

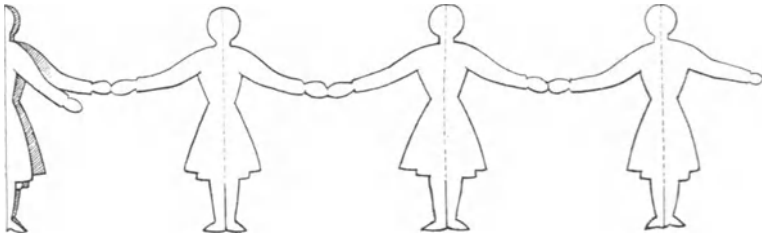


Fig. 63.

sich Fräulein Tanzpüppchen auszeichnet; denn besonders schön kann sie tanzen, wenn man die Schnur an ihrem Rücken an ein Gummiband befestigt, das von einer Stuhllehne nach dem kleinen Finger eines geschickten Klavierspielers gezogen ist: da macht sie dann zum Ergötzen der Zuhauer die schwierigsten Sprünge. Aber nicht nur:

die großen Leute tanzen, sondern auch die Kinder fassen sich an den Händen und hüpfen vergnügt herum (Abbildung 63).

Um sie auszuschneiden, wird ein Streifen Papier beliebig oft, doch nicht zu dick, zusammengefaltet, bis zur halben Breite einer Figur, und dann ausge schnitten, so wie das Ende der Abbildung angiebt. Klappt man dann das Ganze auseinander, hat man eine lange Reihe lustig tanzender Kinder.

Wenn unsere Tier- und Menschengeschichte nun schließt, so soll damit noch lange nicht gesagt sein, daß es nicht noch sehr viele andere schöne Gegenstände giebt, die man ausschneiden und mit einer schönen Geschichte begleiten kann; wer nur ein wenig Phantasie hat, dem wird es nicht schwer fallen.

Zusammensetzen ausge schnittener Figuren.

Die Abbildungen 64 und 65 auf den beiden nächsten Seiten stellen die einzelnen Körperteile eines Vogels und einer Katze dar. Man zeichnet dieselben erst auf Seidenpapier durch, überträgt sie auf starkes Kartonpapier und schneidet sie aus. Sodann versuche man durch Zusammensetzen und Übereinanderlegen der einzelnen Teile die vorgezeichneten Stellungen der beiden Tiere nachzulegen. Bei einiger Geduld wird dies auch gelingen, und bald werden die Kinder großes Vergnügen daran finden, mit den gegebenen Teilen in der Natur beobachtete Stellungen der beiden Tiere aus eigener Phantasie nachzuahmen. Einem mit ein wenig Zeichentalent begabten älteren Bruder wird es nicht schwer fallen, den Kleinen ähnlich wie hier bei Katze und Vogel die einzelnen Teile zum Zusammensetzen einer Kuh, eines Pferdes u. s. w. vorzuzeichnen.

Flechtarbeit.

Eine der schönsten und beliebtesten Beschäftigungen für Kinder ist die des Flechtens mit bunten Papierstreifen. Sie übt das kindliche Auge, geschmackvolle Farben zusammen zu stellen und erweckt selbst die Lust, eigne Muster zu erfinden, weshalb diese Arbeiten auch meist von schon älteren Kindern ausgeführt

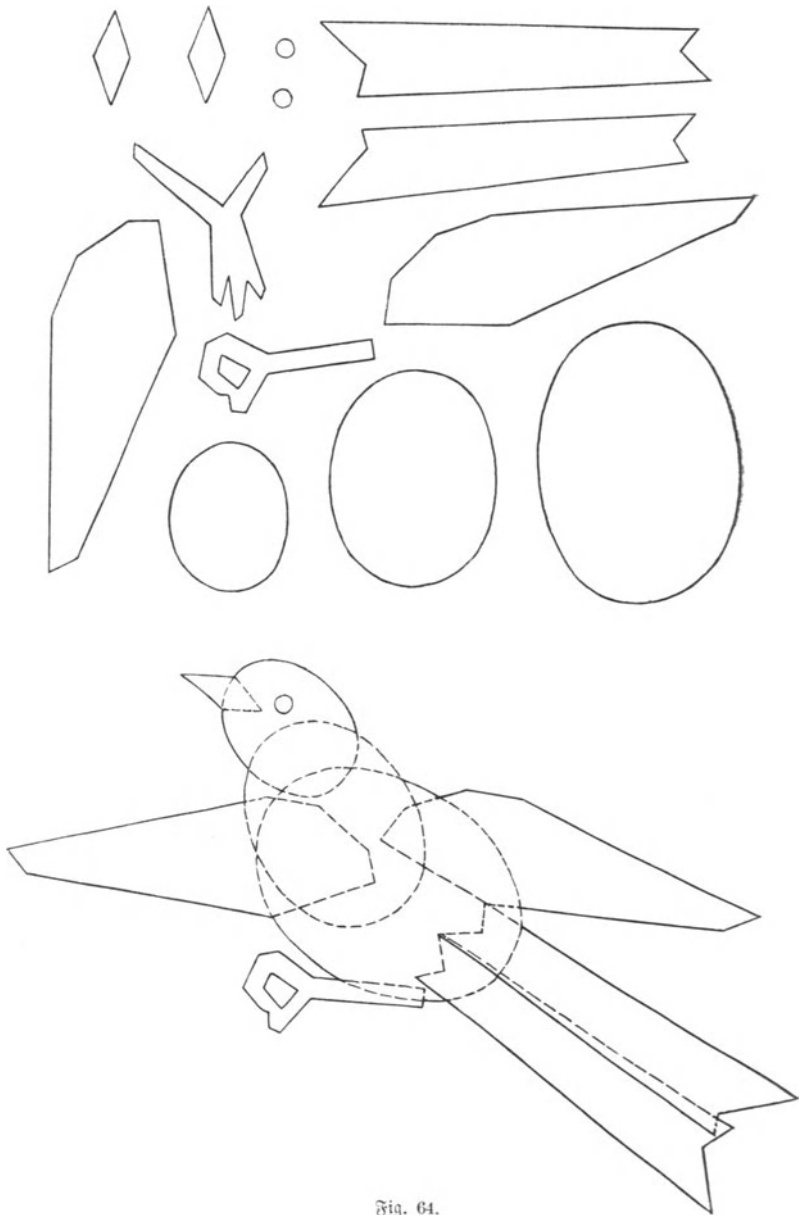


Fig. 64.

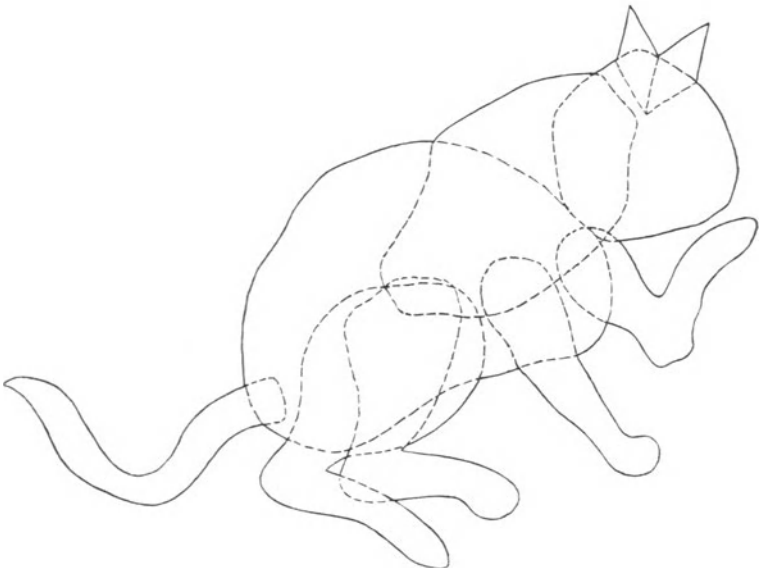
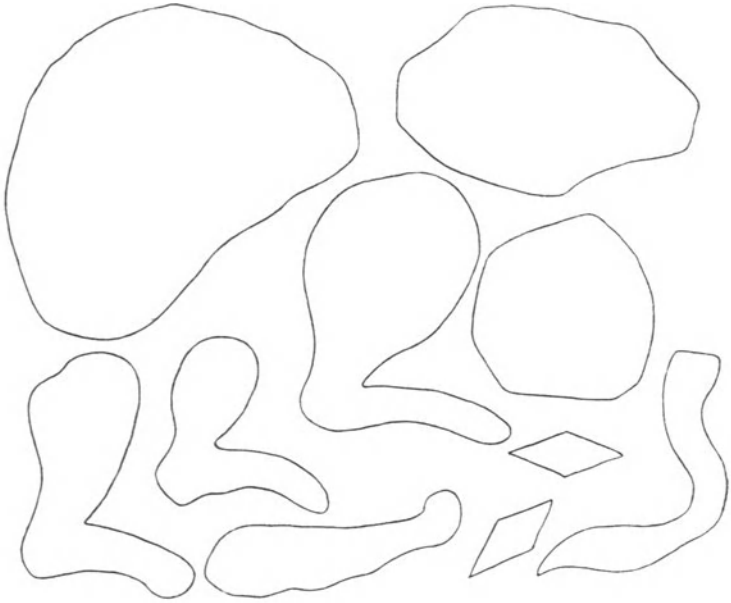


Fig. 65

werden. Indes auch die Kleinen finden ihr Vergnügen bei dieser Thätigkeit, darum sei dieselbe, wenn auch nur kurz, hier erwähnt.

Das Material ist billig. Man nimmt ein Oktav- oder Quartblatt farbiges Papier und biegt dasselbe der Länge nach in der Mitte zusammen, nachdem mit einem Lineal in gleichen Abständen parallele Linien darauf gezeichnet worden sind. Jedoch muß ein Rand von ungefähr der Breite eines Fingers an allen vier Seiten stehen bleiben. Schneidet man mit der Schere jetzt genau die Linien durch, so ergibt sich ein sogenanntes Flechtblatt, wie Abbildung 66

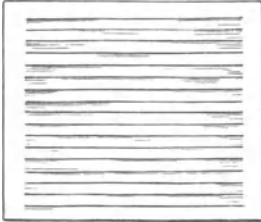


Fig. 66.

veranschaulicht. Jetzt wird andersfarbiges Papier in lose, gleichmäßige, aber ebenso breite Streifen, wie die auf dem Flechtblatt sind, geschnitten. Die zum Durchziehen der Papierstreifen nötige Nadel fertigt man sich aus einem fünfundzwanzig bis dreißig Zentimeter langen Holzspan (Abbildung 67). Dieser Span wird



Fig. 67.

dazu dünn und glatt gemacht und muß an einem Ende zugespitzt sein; am andern erhält er einen feinen schmalen Einschnitt, in welchen die einzelnen Papierstreifen gut eingezogen und befestigt werden können. Zu diesem Zweck ist es besser, die Streifen am einen Ende umzuknicken und doppelt in den Einschnitt zu stecken. Und nun fängt die Arbeit selbst erst an. Das einfachste Flechten, womit die Kleinen beginnen, besteht darin, fortfahrend einen Streifen über die Nadel zu nehmen, den nächstfolgenden unter der Nadel zu lassen und bei der nächsten Reihe mit „unter der Nadel legen“ anzufangen, so daß ein schachbrettartiges Muster entsteht. Von Zeit zu Zeit müssen die einzelnen Streifen vorsichtig mit der Spitze der Flechtnadel nach oben gerückt werden, damit sie ohne Zwischenraum neben einander liegen. Da Kinder

aber allein die Vorbereitungen für die Flechtarbeit nicht gut ausführen können, wollen wir den Rat geben, doch lieber das gesamte Material für dieselbe in jedem beliebigen Papierladen zu kaufen.

Faltarbeiten.

Mit Papier spielen alle Kinder gern, zerreißen, zerdrücken es oder bewerfen sich damit und suchen es auf alle mögliche Weise zu zerstören. Die niedlichen hier beschriebenen Gegenstände aber

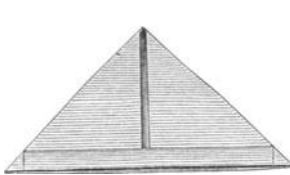


Fig. 68.

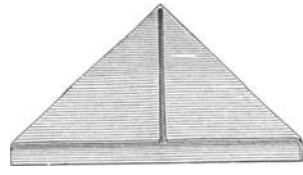


Fig. 69.

werden sie wohl belehren, daß man mehr Vergnügen am Schaffen wie am Zerstören finden kann.

Der erste der Gegenstände ist ein Generalshut (Abb. 68), den die Jungen bei ihren Soldatenspielen gut verwenden können.

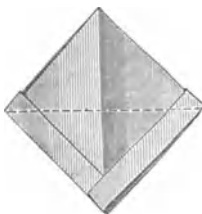


Fig. 70.

Er darf selbstverständlich nicht zu klein sein, weswegen man schon einen großen Bogen zur Verarbeitung nehmen muß. Diesen bricht man einmal der Breite nach zusammen. Dann werden die beiden Ecken an dem Bruch so nach innen ge-

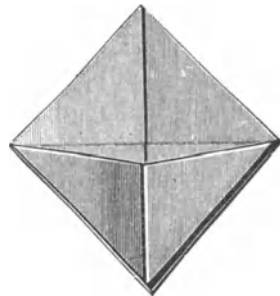


Fig. 71.

faltet, daß Abb. 69 entsteht. Hierauf schlägt man die noch unten hervorstehenden Papierstreifen auf beiden Seiten in die Höhe, legt die Spitzen auf beiden Seiten um die Ecken des

Hutes und derselbe ist fertig. Will man ihn aber noch weiter ausschmücken, so verfertigt man sich aus Papierstreifen einen

herrlichen Federstutz oder steckt einige bunte Federn, die man gefunden hat, in den Schliß am Hut. Durch weiteres Falten ergibt sich aus dem Hut eine Wandtasche. Um diese zu erhalten, zieht man ihn der Breite nach auseinander, indem man an beiden Seiten in der Mitte ansaßt.



Fig. 72.

Hat man so die Form der Abbildung 70 gewonnen, so drückt man, wie Abbildung 71 zeigt, die eine der Spitzen nach oben, dreht das Ganze um und die Wandtasche ist fertig. Wenn man die andre Seite der Wandtasche auch nach unten biegt, erhält man wiederum einen Hut (Abbildung 72); diesen zieht man ebenso, wie vorhin den ersten, in die Breite, so daß die beiden Spitzen aufeinander zu liegen kommen und eine Figur wie Abbildung 73 entsteht. Nun klappt man die eine Hälfte auf die andre, wie Abbildung 74 zeigt, und erhält so eine Beziertasche.



Fig. 73.

Man läßt nämlich in eine der beiden entstandenen Taschen ein kleines Geldstück stecken, klappt unbemerkt die anfangs nach vorn heruntergebogene Hälfte nach rückwärts um, und das Geldstück wird aus den beiden neuentstandenen Taschen verschwunden sein.

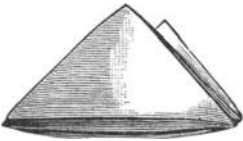


Fig. 74.

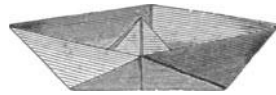


Fig. 75.

Aus der Beziertasche läßt sich leicht ein Kohn fertigen, indem man wieder die Abbildung 73 herstellt und dann die beiden Spitzen auseinander zieht, bis Abbildung 75 entsteht.

Papparbeiten.

Wer beim Ausschneiden und Falten recht geschickt ist, dem wird es Vergnügen machen, seine Künste auch anderweitig zu verwenden. Obgleich Papparbeiten eigentlich nur von größeren Kindern gut ausgeführt werden können, wollen wir doch im folgenden kurz beschreiben, wie man sich selbst kleine Kästchen herstellen kann.

Um eine niedliche Schachtel zu verfertigen, muß ein Stück Pappe durch Bleistift und Lineal, ähnlich wie in Abbildung 76 und 77, in gleiche Teile geteilt werden.

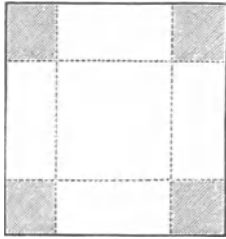


Fig. 76.

Ist das geschehen, so schneidet man die äußeren Eckteile davon ab, ritzt die übrig gebliebenen Randteile mit einem Messerchen vorsichtig auf den in den Abbildungen punktierten Linien ein, daß sie nicht durchschnitten werden (Abbildung 76 und 77) und biegt sie dann, die geritzte Seite nach außen nehmend, in die Höhe. Ist dies geschehen und zwar derart, daß die Seitenteile so in die Höhe gebogen sind,

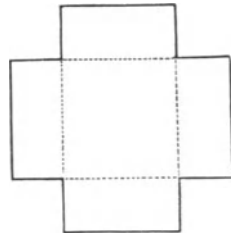


Fig. 78.

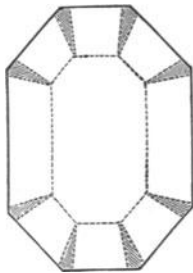


Fig. 77.

daß sich ihre Kanten berühren, so beklebt man diese mit Papier- oder Leinwandstreifen. Bei Kästchen aus ganz dünner Pappe oder aus Karton kann man auch dazu Briefmarkenpapier verwenden. Soll die Schachtel recht zierlich aussehen, so überziehe man sie innenwendig mit weißem, außenwendig mit buntem Papier. Das Papier wird nach der Größe der Schachtelwände und der des Bodens zugeschnitten, mit Gummi bestrichen, auf die Pappe gelegt und, damit die Arbeit sauber bleibt, mit einem Tuch angedrückt und mit einem Falzbein angerieben.

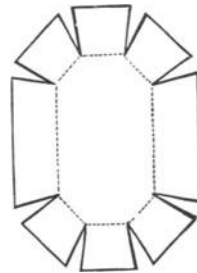


Fig. 79.

Perlen aufreihen.

Mit kleinen bunten Glasperlen beschäftigen sich mit Vorliebe die kleinen Mädchen oft schon im zartesten Alter, um ihren Puppen und sich selbst allerlei niedliche Schmuckgegenstände herzustellen. Bevor aber solche verfertigt werden können, muß man

die Perlen auf verschiedene Art aufzureihen lernen. Einige solcher Aufreihungen folgen nun hier. Als Faden für die Arbeit wird entweder Zwirn, Roßhaar oder Draht verwendet. Gummifaden ist nur bei größeren Perlen und an ganz geschlossenen Ketten verwendbar. Zwirn nimmt man nur in Ermangelung von Roßhaar, da dasselbe besser hält, und Draht wird für Schmuckgegenstände wie Broschen, Kreuze, Schließen u. verwendet. Wer mit Roßhaar fädelt, bedarf keiner Nadel bei der Arbeit, weil das Roßhaar an sich so steif ist, daß es diese vollkommen ersetzt. Da indes die Nadel in der Abbildung das Fädeln deutlicher veranschaulicht, so dient hier bei den Abbildungen der Zwirnfaden als Grundlage für die Perlen.

Das einfachste Aufreihen ist, Perle auf Perle über die Nadel auf den Zwirn gleiten zu lassen. Schwieriger schon ist das in Abbildung 80 veranschaulichte Fädeln. Zu Anfang nimmt man zwei Perlen auf den Faden und fädelt dann nochmals durch die erste Perle verkehrt hindurch; jetzt reiht man eine dritte Perle auf und geht wieder mit der eingefädelten Nadel durch die vorher gereichte u. s. w. Um Muster einzuarbeiten, wählt man zwei oder drei verschiedene Farben Perlen und fädelt von jeder Farbe eine bestimmte Anzahl auf den Faden. Um Ketten und Ringe in dieser Weise einfarbig herzustellen, sind Gold- oder Stahlperlen am besten zu empfehlen.



Fig. 80.

Für die Perlenreihe, Abbildung 81, verwendet man einen Faden, dessen beide Enden je in eine Nadel gezogen sind. Man nimmt auf die Mitte des Fadens eine bestimmte Anzahl Perlen; hier sind es neun. Dann fädelt man durch eine Perle mit beiden Nadeln, so daß der Faden geteilt aus derselben hervorgeht. Darauf faßt man die eine der eingefädelten Nadeln mit der rechten, die andre mit der linken Hand und zieht auf jeden Faden nur die Hälfte der Perlen, die man vorher



Fig. 81.

auf den ganzen Faden gezogen hat und fädelt wiederum durch die Schlußperle mit beiden Nadeln u. s. w. Auch hier ist ein Muster leicht zu gewinnen, da man nach jeder Schlußperle eine andere Farbe wählen kann; natürlich muß die Wahl eine geschmackvolle sein, so daß nur solche Farben, die zu einander passen, nebeneinander gefädelt sind.

Abbildung 82 zeigt die Hälfte einer Kette, die um den Hals geschlungen werden kann. Sie wird aus vier zusammengeknотeten Fäden hergestellt, und zwar fädelt man auf jeden dieser Fäden eine gleiche, nicht zu kleine Reihe Perlen, die man durch eine große Perle, durch welche die vier mit Perlen bezogenen Fäden hindurchgezogen werden, schließt, um wieder das Perlenaufziehen in gleicher Weise aufs neue zu beginnen. Der Schluß ist an jedem Ende eine Quaste, die aus fünf einzelnen, mit Perlen bezogenen, vielleicht vier Zentimeter langen Fädchen besteht, die durch die Schlußperle hindurchgezogen werden müssen. Die Perlen zur Quaste wählt man nach Belieben.



Fig. 83.

Abbildung 83 zeigt eine Schlange. Sie besteht aus dünnem, vielleicht elf Zentimeter langem Draht, der einfach mit allerlei bunten Perlen bezogen und sodann spiralartig gewunden ist. Den Kopf bildet eine größere schwarze Perle, das Schwanzende ganz kleine Perlenchen. Das fertige Ganze kann als Halter für einige Blumen dienen und vorn am Kleid der kleinen Mädchen mit einer Sicherheitsnadel als Schmuck befestigt werden.



Fig. 82.

Knüpfen und Binden.

Knüpfen und Binden ist doch so einfach und dennoch kann es nicht ein jeder. Die Mädchen üben sich darin zwar schon früh nicht allein bei ihrem Anzug, sondern auch schon bei dem ihrer Puppen. Knaben indessen wachsen oft ohne jegliche Übung

darin auf, so daß sie später als erwachsene Herren ratlos sind, wenn ihnen der Zufall einmal die schwierige Aufgabe stellt, an irgend etwas sich selbst Schleifen binden zu müssen. Um nun darin unsere Kleinen rechtzeitig zu unterweisen, folgen hier in Wort und Bild einige solcher Knoten und Schleifen.



Fig. 84.

Um eine einfache Schleife Abbildung 88 herzustellen, verfährt man folgendermaßen:

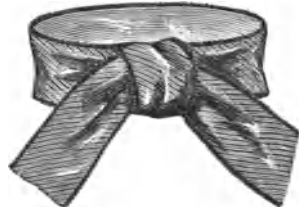


Fig. 85.

Die losen Enden der Halsbinde werden von links nach rechts übereinander geschlagen und hängen gelassen (Abb. 84). Hierauf wird das rechte hängende Ende unter dem linken herum und durch die eigene Schlinge zurückgeführt, leise angezogen und dann etwas breit gezupft (Abb. 85). Sodann legt

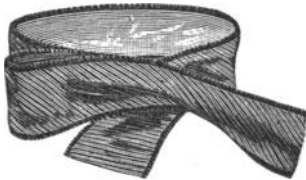


Fig. 86.

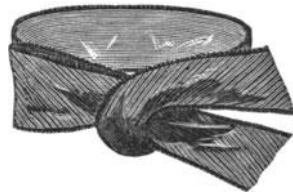


Fig. 87.

man von dem rechten (immer für die Person gemeint, welche sich die Halsbinde knüpft) herabhängenden Ende eine Schleife und hält dieselbe mit der rechten Hand (Abb. 86), während die linke Hand das linke Ende faßt und (Abb. 87) von rückwärts und unten über das



Fig. 88.

rechte der Schleife legt und wieder nach rückwärts und durch sich selbst zieht, wodurch die einfache Schleife Abb. 88 entsteht.

Der einfache Knoten Abbildung 89 entsteht ähnlich wie oben beschrieben, nur mit dem Unterschied, daß nicht wie bei

Abbildung 87 das rechte lose Ende von unten nach oben über das ganze linke Ende gezogen wird, sondern ein kleiner Teil ober-

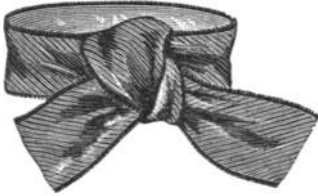


Fig. 89.

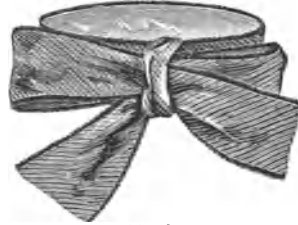


Fig. 90.

halb des Heraustretens des rechten Endes frei gelassen und dasselbe ganz kurz durch seine eigene Schlinge wieder herausgeführt wird.

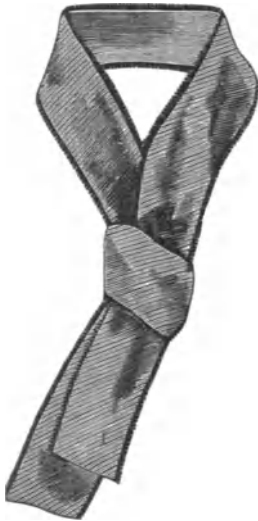


Fig. 91.

Die doppelte Schleife, welche in der Abbildung 90 dargestellt ist, findet ihre Erklärung eigentlich schon durch die Abbildungen 84 und 85, indem die losen Enden, anstatt, wie dort angegeben, gänzlich durch den Mittelknoten gezogen zu werden, als kürzere oder aber längere Schlingen, je

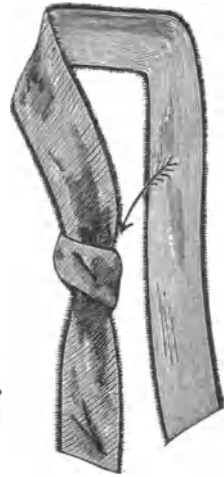


Fig. 92.

nachdem man es für schöner oder geschmackvoller hält, außerhalb

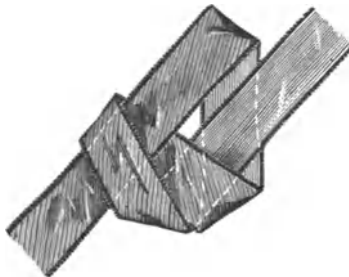


Fig. 93.

desselben, rechts und links einfach zurückgelassen werden müssen.

Der Schifferknoten Abb. 91 beruht insofern auf einer etwas anderen Grundlage, als man in dem rechten, lang herunterhängenden Ende einen Knoten „mit ihm selbst“, d. h. mit demselben und durch

daselbe Ende schlingt (Abb. 92) und dann das linke Ende durchsteckt, worauf man, zu besserer Festigkeit, den Knoten durch gelindes Anziehen des rechten Endes noch fester ziehen kann.

Abbildung 93 endlich zeigt, wie überhaupt alle hier vorkommenden Knoten zu knüpfen angefangen werden müssen.

Haare flechten.



Fig. 94.

Außer bei Knoten und Schleifen zu binden, was doch sehr leicht zu erlernen ist, wenn man nur ein wenig aufpaßt, wie es andere machen, kommen aber kleine Mädchen manchmal auch in Verlegenheit, wenn sie ihren Puppen oder gar sich selbst die Haare flechten wollen. Die Abbildungen 94 und 95 zeigen daher zwei Muster, wie dies zu bewerkstelligen ist; die Art des Flechtens ergibt sich aus den Abbildungen von selbst, nur muß man genau darauf achten, daß die einzelnen Haarsträhne alle gleich stark sind.



Fig. 95.

Schnüre schürzen und drehen.

Obgleich Arbeiten mit Schnüren und Bindfaden eigentlich Beschäftigungen für kleine Mädchen sind, so sollte doch auch jeder Junge verstehen, sich aus einem dünnen Bindfaden einen haltbaren Strick zu verfertigen, wäre es auch nur, um beim Pferdchen Spiel eine schöne Zugleine oder gute Zügel zu haben. Durch die nachfolgende Beschreibung wird man das Schürzen und Drehen von Schnüren leicht erlernen können.



Fig. 96.

Beim Schürzen wird in eine Schnur am Anfang eine Schlinge gemacht und durch diese wird die Schnur immer wieder zu einer neuen Schlinge gezogen. (Abbildung 96.) Solch eine fertig geschürzte



Fig. 97.

Schnur ist ein recht festes und hübsches Scherenband, das, wenn es mit zierlichen Schleifchen, der Farbe der Schnur entsprechend, geschmückt ist, recht gut als Geschenk verwendet werden kann.

Eine zweite derartige Arbeit wird aus einem starken Wollfaden gefertigt (Abbildung 97). Dieser wird hierzu doppelt genommen und so lange von beiden Enden nach verschiedenen Richtungen hin mit den Händen gedreht, bis er sich bei nochmaligem Zusammenfassen in der Mitte selbst zur Schnur zusammenwirbelt.

Stecknadelarbeit.

Außer auf die eben angegebenen Arten kann man sich auch auf folgende Weise eine recht haltbare Schnur herstellen.

Auf den oberen Teil einer leeren Zwirnspule werden, wie in Abbildung 98 angegeben, vier Stecknadeln gesteckt und mit einem Hammer oder dergl. festgeklopft.

Nun nimmt man einen Wollfaden und schiebt ihn durch das Loch in der Rolle, daß er unten heraushängt. Oben wickelt man ihn zweimal von rechts nach links um die vier Nadeln und schürzt bei der zweiten Umwicklung um jede Nadel eine Masche. Beim Weiterwickeln erfaßt man der Reihe nach jede



Fig. 98.

dieser Maschen mit einer Kopfnadel und hebt sie über die Spitze der Stecknadel, an welcher sie sich befindet. Es liegt auf diese Weise immer nur eine Reihe von vier Maschen auf den Nadeln, da die fertige Schnur nach innen durch das Loch in der Zwirnspule gezogen wird. Die Arbeit ist für kleine, geschickte Hände sehr leicht ausführbar, besonders wenn sie von der Mutter, die sich aus ihrer Jugendzeit sicher an diese Art der Herstellung von Schnüren erinnert, angefangen worden ist.

Scharpie-Mutter-Zupfen.

Eine sehr hübsche Beschäftigung für kleine Mädchen besteht darin, sich durch geschicktes Auszupfen einzelner Fäden aus

viereckig oder rund geschnittenen Stückchen weicher alter Leinwand, Gebrauchsgegenstände für die Puppenstube, wie Tisch- oder Bettdecken, Puppentäschentücher u. s. w. herzustellen. Die Abbildung 99 zeigt, wie solche Kunstwerke gefertigt werden. Zuerst wird ein Stück Leinwand genau der Lage der Fäden nach, viereckig geschnitten; dann fängt man von der einen Seite an, zwölf in einer Richtung liegende Fäden sorgfältig auszuziehen und wiederholt das an den drei übrigen Seiten, so daß das Stückchen Leinwand eine Art Franzen bekommt. Hierauf zählt man zwölf Fäden ab, die man stehen läßt, der dreizehnte, vierzehnte und

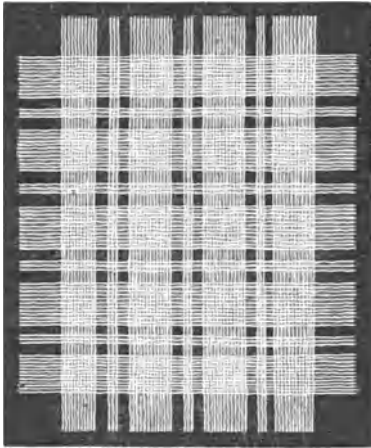


Fig. 99.

fünfzehnte wird aber wieder ausgezogen. Das ist schon bedeutend schwieriger, und am Anfang wird man gut thun, mit einer feinen Stecknadel nachzuhelfen, wenn das Gewebe noch zu fest ist, damit sich die stehen bleibenden Fäden nicht so sehr verziehen. Dann bleiben wieder drei Fäden stehen, dann werden wieder drei ausgezogen, dann bleiben wieder zwölf stehen u. s. f. Hat man dies auf der einen Seite vollendet, beginnt man auf der andern

und verfährt ebenso, wie es die Abbildung angiebt. Je sorgfältiger die einzelnen Fäden ausgezogen werden, je gleichmäßiger werden die Arbeiten dann aussehen. Die Abbildungen 100—105 sind Muster, welche eine kleine sechsjährige Freundin des Verlegers, Flora P. in Dresden, gefertigt hat, die als Vorbild dienen sollen. Übrigens wird es geschickten kleinen Mädchen nicht schwer fallen, sich immer neue Muster auszudenken und so die Ausstattung ihrer Puppen um ein beträchtliches zu vermehren. Wenn man an Stelle der ausgezogenen Fäden neue von anderer Farbe mit einer feinen Nähnadel einzieht, lassen sich sehr hübsche bunte Muster herstellen; besonders gilt dies bei Arbeiten, wie Abbildungen

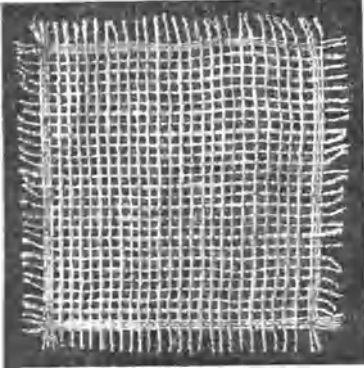


Fig. 100.

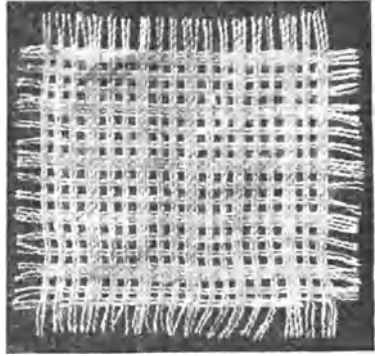


Fig. 101.

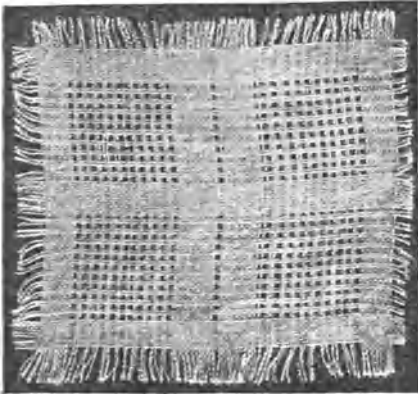


Fig. 102.

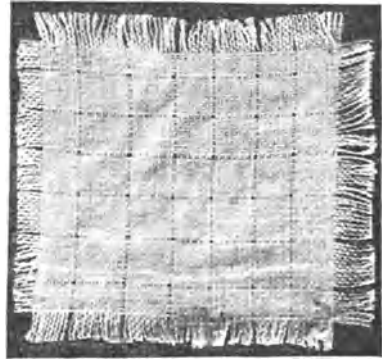


Fig. 103.

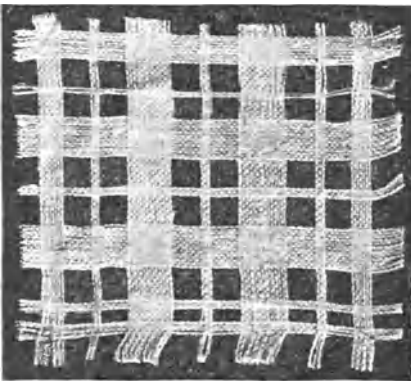


Fig. 104.

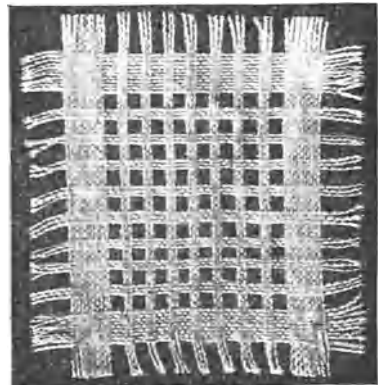


Fig. 105.

100, 101 und 102, wo keine großen Zwischenräume sind. Größere Zwischenräume, wie bei 104 und 105, können mit schmalen bunten Bändern durchzogen werden und dann als Fußteppiche, Sofavorlagen u. dgl. in der Puppenstube dienen.

Allerhand Spielzeug aus Kastanien, Eichel, Nußschalen, Korkkugeln u. s. w. herzustellen.

Geschickte Hände wissen aus vielen Gegenständen, die sonst oft unbeachtet weggeworfen werden, noch allerhand hübsche Kunstwerke herzustellen; meistens freilich bedarf es einiger Geduld und die ist dem kleinen zappeligen Volk nicht immer gegeben; aber darum sollen sie es lernen, sich ruhig eine längere Zeit zu beschäftigen, ohne schon nach einer Viertelstunde aufzuspringen und sich ein andres Spielzeug herbeizuholen. Die folgenden Beschreibungen, zu welchen die große bunte Tafel gehört, werden zu mancherlei Unterhaltung Stoff bieten.

Körbchen und Schachteln aus Kastanien.

Die Abbildungen 1, 2, 3 und 4 zeigen, wie man aus Kastanien mit einem scharfen Messer allerliebste Körbchen und Schachteln herstellen kann. Man zeichnet hierzu erst mit der Spitze des Messers die Form auf der Schale vor und schneidet dann möglichst behutsam den vorgezeichneten Linien nach. Läßt sich der Inhalt der Kastanie nicht gleich entfernen, so lege man das geschnitzte Kunstwerk kurze Zeit in die Sonne; bald wird das Mark getrocknet und eingeschrumpft sein, worauf man es leicht mittels einer Häkelnadel herausholen kann.

Schlangen, Ketten und Ohrringe aus Eichel.

Abbildung 5 stellt eine Schlange vor, die aus Eichel gemacht ist. Der Kopf ist eine vollständige Eichel, während der Körper aus den Nüßchen gebildet wird, welche die eigentliche Frucht tragen. Man reiht dieselben möglichst dicht mit der Nadel auf einen Faden oder besser auf ein langes Roßhaar auf, indem man am Kopf und zwar mit der ganzen Eichel, die von oben

durchstochen wird, beginnt. Je länger die Schlange wird, je kleiner wähle man die Näpfschen. Der Knoten des Fadens wird nicht ganz am Ende desselben gemacht, denn das übrig bleibende Stück wird auseinandergedreht und muß die geteilte Zunge der Schlange bilden. Mit ein paar Strichen mit der Feder kann man dem Untier noch möglichst wilde Augen malen, und der Kleine mag sich dann die fertige Schlange wie ein echter indischer Schlangenzüchter um den Hals oder die Arme ringeln und die Freunde durch seinen Mut in Erstaunen setzen.

Eine sehr hübsche Kette können sich kleine Mädchen aus den ganzen Eicheln, bei denen die Früchte noch in den Näpfschen festsitzen, machen. (Abbildung 6). Nachdem Eicheln und Näpfschen mit einem feinen Bohrer oder auch nur mit einer spitzen Stopfnadel vorsichtig durchbohrt worden sind, nehmen die kleinen Mädchen eine eingefädelte Nähnaedel und reihen die Eicheln in der Weise, wie die Abbildung zeigt, mit großen schwarzen Perlen dazwischen, zur Kette auf. In der Mitte der Kette ist darauf zu achten, daß die beiden Mitteleicheln, nur durch die schwarze Perle getrennt, mit ihren Spitzen zusammenstoßen, und daß von da ab die Eicheln verkehrt gefädelt werden, d. h. daß, während man zuvor erst die Kapsel und dann die Eichel auf den Faden zieht, jetzt erst die Eichel und darauf die Kapsel auf den Faden gezogen werden. Für den Anhänger muß ein besonderer brauner oder schwarzer Faden gewählt werden, da die Knoten sichtbar bleiben. In diesen Faden wird nun ein Knoten geschürzt, und nachdem eine Eichel und eine Kapsel aufgefädelt sind, wird durch die schwarze Mittelperle der Kette dieser Faden gezogen, auf den nun noch einmal eine Kapsel und eine Eichel gereiht werden. Dicht an der Spitze der Eichel wird der Faden darauf verknotet.

Abbildung 7 stellt einen Ohrring dar, der den Vorteil hat, sogar an Ohren zu halten, die nicht durchlöchert sind.

Brillen aus Nußschalen.

Abbildung 8 ist eine aus Nußschalen hergestellte Brille. Mittels eines Nagels oder einer spitzen Feile durchbohrt man zwei halbe Nußschalen und erweitert die entstandenen Löcher

immer mehr, bis man gut durch dieselben sehen kann. Am Rand angebrachte kleine Löcher dienen dazu, einen Bindfaden anzubringen, der die beiden Schalen zusammenhält und mit dem man die ganze Brille um den Kopf herum befestigt.

Ein Marktkorb für die Puppen aus einer Nußschale.

Aus einer einzelnen, besonders großen Nußschalenhälfte, kann man ein Marktkörbchen (Abbildung 9) für die Puppen machen, indem man in der Mitte des Randes auf beiden Seiten kleine Löcher bohrt und durch dieselben ein Bändchen zieht, welches als Henkel dient. Den Deckel schneidet man aus starkem Papier möglichst genau nach dem Umfang der Öffnung der Nußschale, und will man ihn noch besonders gut befestigt haben, so zieht man das Band, welches den Henkel bildet, durch zwei Einschnitte im Papier. Dann kann man den Deckel wie bei einem richtigen Marktkorb auf beiden Seiten in die Höhe klappen.

Ein Ball aus Wollfäden.

Um einen Ball, wie Abbildung 10 zeigt, herzustellen, schneide man zwei gleiche Ringe aus einer alten Visitenkarte, lege sie aufeinander und umwickle sie mit Sticowolle, so wie Abbildung 11 zeigt. Dies setze man so lange fort, bis der leere Raum in der Mitte der Ringe vollständig gefüllt ist. Nun fahre man mit der Schere von außen zwischen die beiden Papierringe und schneide ringsum die über dieselben gezogene Wolle durch. Nachdem man dann mit einer starken Schnur die im inneren, offenen Raum zwischen den beiden Ringen befindliche Wolle fest zusammengebunden hat, entferne man die Ringe, indem man sie einfach zerreißt, und sofort wird man einen Ball, ähnlich wie Abbildung 10, erhalten. Etwa vorstehende Enden schneidet man mit der Schere weg. Hält man dann den fertigen Ball an einem Faden nur kurze Zeit über kochendes Wasser, so wird derselbe noch voller werden und man wird das Geheimnis der Herstellung dieses Spielwerks nicht mehr ahnen. Nach kurzer Übung wird man lernen, durch Abwechslung in den Farben der Wolle, welche umwickelt wird, die schönsten Muster auf der Ober-

*Additional material from Illustriertes Spielbuch für Kinder,
ISBN 978-3-662-33557-4, is available at <http://extras.springer.com>*



fläche der Bälle hervorzurufen. Will man kleine Bällchen, z. B. zum Schmuck des Tanzpüppchens, vorn beim Gutschhof, machen, so kann man statt Wolle, Filozell=Seide verwenden; diese darf aber nur ganz locker durchgezogen werden, sonst verliert sie ihren Glanz.

Aus zwei auf diese Art hergestellten Bällen von brauner Farbe und verschiedener Größe kann man leicht ein Kücklein herstellen, welches dem Kleinsten ein willkommenes Spielzeug sein wird. (Abbildung 12.) Man verbindet die beiden Bälle mit einem Endchen Draht, zwei kleine schwarze Knöpfe dienen als Augen, während man Schnabel und Beine aus Hölzchen schnitzt oder aus Draht verfertigt, den man mit farbiger Wolle umwickelt oder besser noch umspinnt. Will man ein übriges thun, so begabe man das kleine Hühnchen mit einem Schwanz von Federn, die man in den größeren Ball hineinsteckt.

Ein Ring aus einem Pfirsichkern.

Abbildung 13 stellt einen Ring vor, den sich kleine Mädchen aus einem Pfirsich- oder Aprikosenkern herstellen können, indem sie denselben an einer Sandsteinstufe so lang abreiben, bis er die gewünschte Form hat. Er läßt sich dann trefflich benutzen, um den Schlips oder das Halstuch durchzuziehen und damit zu verknüpfen.

Puppen aus Korfköpfeln und abgebrannten Streichhölzern.

Die Abbildungen 14, 15, 16 stellen Puppen vor, welche sich Kinder leicht aus einigen alten Korfköpfeln und abgebrannten Streichhölzern herstellen können. Fast in jeder Puppenstube finden sich ein paar invalide Puppen, die nicht mehr zu brauchen sind, und deren Köpfe auf den Korfleibern zu neuem Leben erwecken können.

Außerdem kann man sich auch Köpfe aus Kork schnitzen oder aus Wachs formen. Letztere haben dann den Vorteil, daß aus Seide gemachtes Haar oder ein Barett aus einem Stückchen Zeug leicht auf ihnen festhält. Die Arme und Beine werden aus Streichhölzchen gemacht, während man die Puppe selbst auf den Kork einer Senfbüchse als Untergestell befestigen kann, wenn man

nicht vorzieht, ihr zur Stütze ein Streichholz als Stock in die Hand zu geben, welchen man mit ein wenig Wachs am Arm befestigt.

Stehaufchen aus hohlen Eiern.

Eine neue Art der beliebten „Stehaufchen“ erhält man dadurch, daß man den Inhalt eines Eies durch ein in die eine Spitze gebohrtes Loch auslaufen läßt und dann in die leere Schale eine Anzahl Schrotkörner und einige kleine Stückchen Wachs wirft. Hierauf erwärmt man das hohle Ei auf der Ofenplatte. Das Wachs schmilzt und hält beim Wiedererfalten die Schrotkörner an dem untersten Punkt im Ei fest, so daß dieses dann auf der Spitze stehen bleiben wird. Malt man nun, ähnlich wie in Abbildungen 17 und 18, auf die eine Seite des Eis ein lachendes und auf die andere ein weinendes Gesicht, so wird dieses neue Stehaufchen, nachdem man es hingelegt hatte, durch das lange Hin- und Herschaukeln, ehe es zur Ruhe kommt, die größte Heiterkeit erregen. Zum Bemalen eignen sich am besten Sepia für die Haare, Tusche für die Augen und etwas Karmin für die Lippen und Wangen, alles ganz ungefährliche Farben.

Nun ist aber wohl die Geduld unsrer kleinen Freunde und Freundinnen lange genug geprüft worden, und sie sehnen sich nach Spielen, bei denen sie herumspringen und sich austummeln können. Sie sollen aber trotzdem nicht die Stunden, welche sie bei den vorherbeschriebenen Arbeiten zugebracht haben, bereuen; denn sie haben mancherlei Unterhaltendes und nützliche Beschäftigungen kennen gelernt und das eine oder andre hat sich vielleicht sogar allerhand Gebrauchsgegenstände für die Puppenstube oder den Kaufladen angefertigt. Die Knaben haben aber durch Schnüreschürzen und -drehen dafür gesorgt, daß die Pferdeleinen und Zügel in Ordnung sind, wenn sie im Frühling mit ihren Kameraden wieder Pferdchen spielen, und manchem Kind werden sogar in späteren Lebensjahren die kleinen Kunstfertigkeiten, die es hier gelernt hat, zu statten kommen. Sedenfalls aber hat die ganze kleine Gesellschaft schon ein wenig Geschicklichkeit in die Finger bekommen, und die Aufgaben, die ihrer am Schluß unseres Buches in dem Kapitel „Weihnachten“ warten, werden nicht ganz der feinen Arbeit ungewohnte Hände finden.



Spiele mehrerer Kinder im Hause.

Wenn eins von den Kindern Geburtstag hat, so kommen wohl am Nachmittag die kleinen Freunde und Freundinnen, dem Geburtstagskind ihre Glückwünsche auszusprechen und es vielleicht mit der oder jener Kleinigkeit zu beschenken. Dann werden die Spielsachen und andern Angebinde, welche am Morgen beschenkt worden sind, gehörig betrachtet und mit ihnen gespielt. Nach dem Kaffee aber, oder gar etwa der Schokolade setzt sich die ganze kleine Gesellschaft zusammen an einen Tisch und spielt allerhand schöne Spiele, von denen im folgenden eine große Anzahl beschrieben sind.

Mehlhäufchen.

Zu diesem Spiel wird Mehl ganz fest in einen Tassenkopf gedrückt und in die Mitte ein Bonbon hineingesteckt. Dann stürzt man die Tasse auf einen Teller um, so daß ein fester Mehlhaufe entsteht, in dessen Mitte sich das Bonbon befindet. Jedes Kind

bekommt nun ein Messer und muß der Reihe nach ein wenig Mehl abschneiden. Wer das Bonbon mit dem Messer berührt, oder bei wem das Mehlhäufchen umfällt, muß das Bonbon mit dem Mund aus dem Mehl herausholen, darf es aber dann auch schnabulieren.

Schulspiel.

Das älteste der Kinder wird zum Lehrer gewählt, die andern setzen sich auf Stühle nebeneinander und zwar in einer Reihenfolge, die vorher ausgelost worden ist; denn je näher man dem Lehrer sitzt, einen um so ehrenvolleren Platz nimmt man ein.

Zuerst gilt's Ordnung zu schaffen, was oft eine gar schwierige Aufgabe ist. Doch unser kleiner Schulmeister läßt nicht mit sich spaßen. Da heißt es:

Aufgepaßt und hingeseßt,
Hände hübsch gefaltet,
Daß ihr mir, ich rat' euch jeßt,
Eure Schnäbel haltet!

Piese, wenn du nicht bald schweigst,
Zupf' ich dich am Ohrchen,
Karl, wenn du dich vorlaut zeigst,
Zeig' ich dir das Röhrchen.

Wer da auf dem letzten Sitz
Wackelt mit dem Kopfe?
Irr' ich nicht, es ist der Fritz!
Gleich gibt's Fingerklopse!

Wenn du nicht zur Tafel guckst,
Wehe dir, ich stecke
Dich und jeden, der da mußt,
Drüber in die Ecke.

Ist endlich Ruhe eingefeiert, kann die Schulstunde beginnen:

So, nun melde jeder sich
Gleich bei seinem Namen,
Denn beginnen feierlich
Soll jeßt das Examen.

Nun richtet der „Herr Lehrer“ allerlei leichte Fragen, wie z. B.: „Wer macht die Schuhe?“ „Wer bäckt das Brot?“ u. s. w. an seine einzelnen Schüler. Wenn einer diese Fragen nicht beantworten kann, während ein anderer, welcher der Reihe nach unter

ihm sitzt, die richtige Antwort gibt, so muß er mit diesem den Platz tauschen, d. h. er kommt, wie der Ausdruck in der Schule lautet, um einen oder mehrere herunter. Der Lehrer darf auch leichte Denkkzettel mit dem Plumpsock austheilen, Widerspenstige in die Ecke stellen, oder auch sonstige komische Strafen über seine Schüler verhängen, wie sie später beim „Pfänderauslösen“ angegeben sind.

Tellerdrehen.

Es wird ein Kreis gebildet; einer aus der Gesellschaft steht in der Mitte, stellt einen hölzernen Teller mit dem Rand auf



Fig. 108.

den Fußboden, dreht ihn und ruft schnell einen andern aus dem Kreis herbei. Dieser muß den Teller nun auffangen, ehe er niederfällt, sonst hat er ein Pfand zu zahlen. Um das Spiel noch belustigender und zugleich schwieriger zu machen, können sich die Mitspielenden, statt mit ihren eignen, mit vorher be-

stimmten Tier- oder Pflanzennamen rufen. Natürlich muß auch der ein Pfand bezahlen, der auf seinen Namen nicht hört oder ihn vergessen hat.

Hopfa, Hopfa, Hopfassa.

Die Kinder stellen sich bei diesem Spiel einzeln hintereinander auf, nur das vorderste von ihnen steht mit seinem Gesicht dem zweiten gegenüber und beginnt zu fragen, indem es dazu im Takt in die Höhe hüpfet;

Hopfa, hopfa, Hopfassa,
Was macht die Frau von Tralala?

worauf das zweite, gleichfalls hüpfend, antwortet:

Ich dank', ich dank', ich danke schön,
Ich werd' mich gleich erkund'gen geh'n.

Nun dreht sich das zweite um und stellt, ebenso hüpfend, seinerseits die Frage an das dritte, während das erste immer weiter hüpfet. So wird fortgeföhren, bis die ganze Gesellschaft eins das andre gefragt hat und im Takt dazu hüpfet. Wer früher damit aufhört oder zu früh anfängt, muß ein Pfand geben.

Der Wassermann.

Auf dem Fußboden des Zimmers wird ein bestimmter Raum durch einen mit Kreide gezogenen Kreis als Wasser abgegrenzt. In diesem kauert ein Kind als Nix oder Wassermann. Die andern kommen nun bis zur Grenze heran und suchen den Nix durch Rufen oder Entgegenstrecken ihrer Arme zu necken. Der Wassermann versucht sie zu fangen und zu diesem Zweck rutscht er bis zum Kreidestrich heran, weiter darf er nicht. Beim Herannahen des Nix aber entfernen sich die Neckenden eiligst, denn erhascht er eines derselben, so muß dieses an seine Stelle. Vergißt aber der Nix selbst, daß er sich nicht stellen darf, sondern immer zusammengekauert bleiben muß, so zahlt er ein Pfand; dasselbe gilt, wenn er seinen Kreis überschreitet.

Dieses Spiel kann auch noch auf andere Weise ausgeführt werden. Es wird ein Kreis gebildet, in dessen Mitte einer als Nix auf einem kleinen Stuhl sitzt. Der Kreis bewegt sich um den nun stillsitzenden Nix herum und singt:

Nix in der Grube,
Du bist ein loser Dube,
Wasche deine Beinelein,
Mit silbergoldnen Steinelein,
Nix greif zu.

Bei diesen letzten Worten hascht der Nix, ohne sich von seinem Platz zu erheben, nach einem aus dem Kreis. Gelingt es ihm, jemand zu fangen, so ist er erlöst und der andre wird Nix.

Ich sehe was, was du nicht siehst.

Einer aus der Gesellschaft wird zum Frager gewählt. Dieser muß sich irgend einen Gegenstand aus dem Zimmer, welchen er erraten lassen will, heimlich merken. Nachdem sich die andern in einen Kreis gesetzt haben, beginnt er, indem er sich vor einen beliebigen Mitspielenden hinstellt: „Ich sehe was, was du nicht siehst“ und nennt dabei die Farbe des gemerkten Gegenstandes. Weiß ihm der Gefragte denselben nicht zu nennen, geht er weiter. Hat er den ganzen Kreis abgefragt, ohne daß die Lösung erfolgt, nennt er nun den Gebrauch des betreffenden Gegenstandes oder sonst irgend eine Eigenschaft u. s. f. Wer zuerst den gedachten Gegenstand errät, tritt als Frager in den Kreis.

Wie? wo? warum?

Die Spielenden wählen einen aus, welcher zu Anfang des Spieles aus dem Zimmer geschickt wird, damit er die beginnenden Verhandlungen nicht hören kann. Die andern bestimmen irgend ein Wort, am besten ein solches, welches mehrere Bedeutungen zugleich hat, z. B. Hut (Hut auf dem Kopf, Fingerhut), Feder (Feder zum Schreiben, Feder des Vogels, Sprungfeder in der Matratze, Feder in der Uhr) u. s. w., was der Hinausgesandte erraten soll. Nehmen wir an, es sei „Hut“ gewählt. Der Hinausgesandte wird nun wieder hereingerufen und beginnt jetzt der Reihe nach im Kreis erst zu fragen: „Wie liebst du's?“ Darauf antwortet z. B. der erste: „Ich liebe es hoch.“ Der zweite: „Ich liebe es von Stahl.“ Der dritte: „Ich liebe es schwarz“ u. s. w. Alsdann fährt der Fragende fort: „Wo liebst du's?“ Die erste Antwort lautet z. B.: „Auf dem Kopf.“ Die zweite: „Auf dem Finger.“ Die

dritte: „In der Hand“ u. s. w. Die dritte Frage ist: „Warum liebst du's?“ Da sagt denn wieder der erste: „Weil's gut kleidet,“ Der zweite: „Weil's mich vor Stichen schützt.“ Der dritte: „Weil's meinen Kopf warm hält“ u. s. w. Derjenige, bei welchem der Fragende nun das Wort endlich errät, muß beim nächsten Spiel als Fragender umhergehen.

Tiere erraten.

Nachdem ein Mitspielender hinausgegangen ist, setzen sich die übrigen in einen Kreis und geben sich Tiernamen. Ist das geschehen, ruft man den Hinausgesandten wieder herein. Er tritt an einen der im Kreis Sitzenden heran und fragt zunächst: „Welche Farbe hast du, bist du grau, bist du grün“ u. s. w. Der Gefragte antwortet nur kurz mit ja oder nein. Ist endlich die Farbe des Tieres erraten, wird weiter gefragt: „Bist du groß? Bist du klein?“ u. s. w. Sodann fragt er nach andern Eigenschaften, wie z. B.: „Bist du wild? Bist du zahm? Bist du treu?“ u. s. w. Zum viertenmal wird nach den Thätigkeiten gefragt: „Brummst du? Fliegst du? Kletterst du?“ zc. Kann der Fragende nach der vierten Antwort das Tier nicht erraten, muß er beim nächsten im Kreis sein Glück versuchen. Derjenige aber, dessen Tiernamen er erraten hat, tritt alsdann an seine Stelle.

Verstecken oder Feuer, Wasser, Kohle.

Auch hierbei geht einer der Mitspielenden aus dem Zimmer. Die Zurückgebliebenen verstecken nun irgend einen Gegenstand an einem beliebigen Platz im Zimmer. Sodann wird der Hinausgesandte wieder hereingerufen, um denselben zu suchen. Naht er sich dann dem Ort, an welchem der Gegenstand versteckt worden ist, rufen die andern: „Feuer! Feuer!“ Entfernt er sich mehr: „Wasser! Wasser!“ und schließlich, wenn er ganz weit ab von diesem Platz ist: „Kohle! Kohle!“ Das Rufen wiederholt sich so lange, bis der Gegenstand gefunden worden ist.

Stille Musik.

Ein jeder wählt sich irgend ein Instrument, welches er aber nur durch seine Bewegungen darzustellen hat. Einer ist Kapell-

meister. Wenn dieser den Arm als Taktstock hebt, beginnt die stille Musik, die er scheinbar dirigiert, d. h. jeder spielt nun sein gewähltes Instrument, ohne aber selbst die Miene zu verziehen, während er durch möglichst naturgetreue Bewegungen die andern zum Lachen zu bringen sucht. Erst wenn der Kapellmeister aufhört, darf nach Herzenslust gelacht werden; wer sich schon vorher nicht beherrschen kann, muß ein Pfand zahlen.

Jakob, warum lachst du?

Jakob und ein Aufseher werden gewählt. Die andern stellen hierbei, ebenfalls nur durch Bewegungen, verschiedene Handwerker dar. Jakob fängt an zu lachen. Die Handwerker rufen: „Jakob lacht“. Alsdann tritt der Aufseher mit dem Plumpsack in der Hand an Jakob heran, schlägt ihn und fragt: „Jakob, warum lachst du?“ Jakob gibt nun schnell irgend einen Grund, wie z. B. „Weil der Schuster mir meine Stiefel nicht gebracht hat“, als Entschuldigung an. Jede dieser Entschuldigungen muß sich aber auf einen der beim Spiel vertretenen Handwerker beziehen. Sofort fällt der Aufseher mit Schlägen über den betreffenden Handwerker her und fragt ihn, in diesem Fall z. B.: „Schuster, warum hast du Jakob die Stiefel nicht gebracht?“ Und der so Angeredete gibt wieder zur Antwort: „Weil mir der Gerber kein Leder schickte.“ Nun geht der Aufseher schnell wieder zu diesem u. s. f. Derjenige, welcher einen Augenblick um die Antwort verlegen ist, muß ein Pfand zahlen und erhält außerdem Schläge mit dem Plumpsack. Das Spiel hört auf, wenn alle Handwerker gefragt worden sind. Der letzte wird dann Aufseher, während der bisherige Aufseher Jakob wird.

Handwerkraten.

Ein Kind wird zum Mohrenkönig ernannt und mit einer schwarzen Maske und einer goldenen Krone, wie beides leicht aus Papier gemacht werden kann, geschmückt. Zwei andere Mitspielende, die durch Auszählen bestimmt werden, gehen ins Nebenzimmer und verabreden sich, was sie für ein Handwerk darstellen wollen; sie können sich auch allenfalls mit den nötigen Werkzeugen versehen. Dann kommen sie wieder herein, treten vor den König, der im

Kreis der anderen Gesellschaft sitzt und niemanden in sein Reich läßt, der nicht ein Handwerk gelernt hat, verbeugen sich tief vor ihm und singen in kläglichem Ton:

Mohrenland, Mohrenland!
Die Sonne hat uns schwarz gebrannt!
Wir sehen aus wie Mohren
Und haben schwarze Ohren.

Der König erwidert die Verbeugung in mohrenhafter Weise und fragt sie:

Hat euch die Sonne auch schwarz gebrannt,
So seid ihr doch nicht aus Mohrenland
Drum sagt, was ist euer Vaterland?

Nun hüpfen die beiden im Galopp im Kreis herum und singen:

Wir kommen her aus Sizenfachsen,
Obersachsen, Untersachsen,
Bordersachsen, Hintersachsen,
Wo die hübschen Mädchen waschen.

Der König:

Es kommt aber niemand ins Mohrenland,
Der nicht etwas kann mit seiner Hand.
Nun, ihr muntern Sizenfachsen,
In welchem Handwerk seid ihr erwachsen?

Jetzt beginnen die beiden Handwerker stumm ihr Gewerbe auszuüben; sind sie Tischler, so hobeln oder sägen sie, als Schneider nähen sie oder schneiden mit der Schere; der Schuster zieht den Pechdraht durch die Sohle und hämmert das Leder u. s. w. Je weniger bekannt das Gewerbe ist, je schwieriger ist es zu raten. Der erste, der es erraten hat, wird nun von den beiden Handwerkern gefragt, zu wem er wolle, zum Apfel oder zur Birne, denn diese Namen hatten sie sich im Nebenzimmer gegeben. Der, zu dem das Kind will, wird aufs neue mit dem Errater Handwerker, während der andere Mohrenkönig wird, und das Spiel von vorn beginnt.

Ringfachsen.

Man bildet einen Kreis. Alle Mitspielenden halten eine zusammengeknüpfte Schnur, auf welche zuvor ein Ring gezogen

worden ist, fest in den Händen und schieben den Ring so schnell als möglich einander zu. Dabei singen sie den Vers:

Ringlein, Ringlein, du mußt wandern
Von dem einen zu dem andern,
Das ist herrlich, das ist schön,
Ringlein, du mußt wandern geh'n.

Der in der Mitte Stehende darf nicht sehen, wo sich der Ring gerade befindet, was dadurch erreicht wird, daß alle Mitspielenden die Bewegung machen, als ob sie den Ring einander zuschöben. Auf sein „Halt“ müssen alle die Hände ruhig halten, und der Suchende berührt diejenigen, in welchen er gerade den Ring vermutet; findet er ihn dann wirklich, so muß der, bei dem er gefunden worden ist, in die Mitte des Kreises und suchen; gelingt es ihm nicht, muß er weiter suchen, bis er ihn findet.

Ganz ähnlich ist das Spiel

Meister Wicks, wicks, wicks.

Auch hier bilden die Kinder einen Kreis um eins, welches in der Mitte steht und der Meister Wicks, wicks, wicks ist. Die Hände halten sie auf den Rücken und geben sich so eine Bürste zu, die der „Meister“ suchen muß. Wer besonders kühn ist, kann auch den Meister, wenn er sich gerade nach der andern Seite gewendet hat, bürsten, muß aber die Bürste dann schnell weiter geben, ehe sie jener sieht. Dazu singen die Spielenden, indem sie abwechselnd den einen und den andern Fuß zum Wischen vorstrecken:

„Lieber Meister Wicks, wicks, wicks,
Puß' mir meine Schuhe fix!
Wicks' sie beide blitzeblant,
Dann sollst du haben schönen Dank!“

(Alle knigen!)

Der Meister antwortet: „Sa, — wo ist denn die Bürste hin?“

„Nicht rechts, nicht links, ich find' sie nicht!
Hätt' ich doch den Dieb erwischt!“

Bei wem er endlich die Bürste findet, der ist nun der Meister.

Wessen Auge ist es?



Fig. 109.

Es wird soviel Zeitungspapier zusammengeklebt oder geheftet, daß es die Öffnung einer einseitigen Thür deckt. In derselben wird das Papier mit Reißnägeln befestigt. Einer geht vor die Papierwand, die andern bleiben hinter derselben. Dann wird ein Loch in der Größe eines Auges und in der Höhe des Kleinsten aus der Gesellschaft in das Papier geschnitten. Nacheinander sieht nun jeder der Mitspielenden mit einem Auge durch das Loch, bis der draußen vor der Wand Stehende einen derselben erkannt hat. Alsdann tritt der so Erkannte an dessen Stelle hinaus.

Reise nach Jerusalem.

Alle sitzen in einer Reihe, und vor ihnen steht ein Erwachsener, der seine Reise nach Jerusalem beschreibt. Zuvor gibt er jedem aber ein Wort und zwar ein solches, das oft in seiner Beschreibung vorkommt, z. B. Schiff, Meer, Pilger, Araber u. dergl. m. Sobald der Erzählende nun ein solches Wort nennt, muß derjenige aufstehen und sich einmal um sich selber drehen, der jenes Wort erhalten hatte. Wer es verfehlt, bekommt Schläge mit dem Plumpsack und muß ein Pfand zahlen. Bei dem Wort: „Jerusalem“ müssen sich alle erheben und einmal herumdrehen.

Alles, was Federn hat, fliegt hoch.

Die ganze Gesellschaft setzt sich um den Tisch herum und legt die Hände auf denselben. Einer hebt seine beiden Zeigefinger in die Höhe und ruft: „Alles, was Federn hat, fliegt!“ worauf jeder die Arme in die Höhe heben muß. Darauf sagt er: „Der Adler fliegt!“ Alle heben die Hände hoch. „Die Taube fliegt!“ die andern heben die Hände wieder hoch. „Die Katze fliegt!“ oder sonst irgend ein Tier, was nicht fliegen kann. Wer dann die Finger hebt, wird ausgelacht und muß obendrein noch ein Pfand geben. Durch recht schnelles Rufen muß der Ausrufer die andern irre zu führen suchen, die sich dann immer rasch besinnen müssen, ob das genannte Tier wirklich fliegen kann oder nicht.

Die Baumschule.

Man sitzt hierbei um den Tisch. Ein Erwachsener nennt allerlei Bäume und Sträucher, wie Eiche, Linde, Schlehe, Birke, Kastanie, Pflaumenbaum u. s. w. Ist ein Baum unter den genannten, der eßbare Früchte trägt, so müssen alle den Zeigefinger an den Mund legen. Wer es versäumt oder die Bäume verwechselt, muß natürlich als Strafe ein Pfand hergeben.

Suppe.

Es wird eine Geschichte erzählt, in welcher das Wort „Suppe“ oft vorkommt. Jedesmal, wenn man das Wort hört, muß man mit dem Zeigefinger auf ein Stückchen festes Papier, welches vor jedem Mitspielenden auf dem Tisch liegt, tippen und so thun, als äße man von seinem Teller einen Löffel Suppe. Vorher aber sollen die Hände unter dem Tisch bleiben. Wer das Gebot nicht befolgt, erhält Plumpfackschläge, und wer zu früh tippt, muß ebenso ein Pfand geben, wie jener, der es vergißt.

Das Bergmannspiel.

Einer wird zum Zwerg gewählt. Ein anderer, oder besser ein Erwachsener, ist Bergmann. Die übrigen setzen sich in einen Kreis um den Zwerg herum. Zuvor aber haben alle Namen von verschiedenen Metallen erhalten, z. B. Gold, Silber,

Eisen, Blei u. s. w. Der außerhalb des Kreises stehende Bergmann tritt nicht in den Kreis, sondern nur an denselben heran und spricht:

Du liebes, liebes Zwergelein,
Laß mich doch in dein Bergelein.

Der Zwerg fragt: „Was willst du drin?“

Der Bergmann antwortet:

Ich will dort in der Erde graben
Und möchte deine Schätze haben.

Der Zwerg fragt wieder: „Wozu?“

Da antwortet nun der Bergmann z. B.: „Um Waffen zu schmieden und dazu brauche ich Eisen“, oder: „Um Messer und Scheren zu machen, Stahl“, oder: „Um Geld zu prägen, Gold, Silber und Kupfer“ und beim Nennen dieser Metalle muß sich jeder, der das betreffende Metall vorstellt, umbdrehen; wer es versäumt, erhält vom Bergmann Plumpsackschläge und darf nicht wieder in den Kreis. Das Spiel ist zu Ende, sobald der Bergmann alle Metalle verlangt hat und zuletzt wird derjenige, der sich am längsten im Kreis gehalten hat, beim nächsten Spiel der Zwerg.

Interessanter noch wird das Spiel dadurch, daß die Kinder ihre Namen sich aussuchen, ohne daß es der Erwachsene hört, der während dieser Zeit vor der Thür wartet. Er muß dann seine Antworten so lange stellen, bis er die Metalle aller Mitspielenden genannt hat. Hat er aber dreimal Metalle genannt, die nicht vertreten sind, so wird er von der ganzen Gesellschaft mit dem Plumpsack dreimal im Kreis herumgejagt und muß sich durch ein Pfand auslösen.

Schwarz und Weiß verbiet' ich dir, Ja und Nein auch.

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, die Worte: Schwarz und Weiß und Ja und Nein zu vermeiden. Alle sitzen in einem Kreis, ein älterer tritt an eines der Kinder heran und sagt: „Schwarz und Weiß verbiet' ich dir, Ja und Nein auch. — Also du hast ein neues Kleid bekommen?“ Der Angeredete darf nun nicht Ja oder Nein entgegen, sondern muß irgend eine andere Antwort für die Frage finden, wie z. B. gewiß, freilich, allerdings u. dgl. m.

Dann geht der Fragende zum Nachbar und fragt: „Wie sieht es aus?“ Dieser braucht nur schön, häßlich, schmutzig oder sonst eine Eigenschaft zu nennen. Bei der Frage: „Welche Farbe hat das Kleid?“ die wieder der nächste Nachbar zu beantworten hat, darf Schwarz und Weiß nicht genannt werden. Der Fragende geht nun so, von einem zum andern im Kreis umher, indem er sich viele Fragen ausdenkt, auf welche Farben zu nennen oder Ja und Nein zu antworten wäre. Wer sich irrt, muß auch bei diesem Spiel ein Pfand als Strafe geben.

Taschentuch zuwerfen mit zusammengesetzten Worten.

Alle sitzen in einem Kreis. Einer hat ein zusammengeballtes Taschentuch in der Hand, wirft es einem andern aus dem Kreis zu und nennt irgend ein Hauptwort, zu welchem der Geworfene ein anderes suchen muß, aus welchen beiden sich dann ein neues, zusammengesetztes Hauptwort ergibt; also z. B. der erste ruft: „Vogel“, der zweite „=Nest“ (Vogel=nest) oder „=Bauer“ (Vogel=bauer) oder „=Schießen“ (Vogel=schießen). Der zweite wirft nun wieder das Taschentuch einem dritten mit eben solch einem Hauptwort zu, der wieder mit einem Hauptwort darauf antworten muß und so fort. Wer sich lange besinnt, oder schon Dagewesenes wiederholt, hat ein Pfand zu geben.

Farbennennen.

Bei diesem Spiel wirft man sich in gleicher Weise das Taschentuch zu, wie beim vorigen, nur nennen die im Kreis Sitzenden statt der Hauptwörter verschiedene Farben. Der erste ruft z. B. „Grün!“ und wirft das Tuch einem andern zu, der schnell rufen muß „Das Gras!“ Dieser wieder wirft es zu einem andern und ruft „Braun!“ worauf jener antworten muß „Der Bär!“ u. s. w. Auch hier muß, wer sich lange besinnt oder nicht das richtige findet, ein Pfand geben. Weiß der Frager aber selbst die Antwort nicht, so kostet es natürlich ihn ein Pfand und der andere geht frei aus.

Tiersprache.

Hierbei wird das Taschentuch unter Nennung von Tiernamen geworfen. Der Empfänger desselben hat dann den Laut des Tieres, das man ihm genannt hat, nachzuahmen. Die ver-

schiedenen Tierlaute nachzumachen, ist durchaus nicht leicht, doch wirkt das Ganze sehr spaßhaft, besonders, wenn das Spiel recht rasch vor sich geht.

Zieht durch die goldne Brücke.

Zwei Kinder werden durch Auszählen zur Brücke bestimmt. Sie stellen sich einander gegenüber, geben sich die Hände und halten die Arme, so hoch sie können. Hierdurch wird ein Thor gebildet. Die andern fassen sich bei den Säcken oder Rücken an, immer einer



Fig. 110.

hinter dem andern, und ziehen unter den Armen der beiden ersten Kinder durch, die dazu singen:

Zieht durch, zieht durch,
Durch die goldne Brücke,
Sie ist entzwei, sie ist entzwei,
Wir woll'n sie wieder flicken.
Womit? Mit Gras,
Mit Steinelein, mit Beinelein,
Der Letzte muß gefangen sein.

Ist das letzte Kind von der Reihe durch die Brücke geschlüpft, schließt sich sofort wieder das erste an, so daß ein Kreis entsteht und ein fortwährendes Durchziehen stattfindet. Bei den Worten: „Der Letzte muß gefangen sein“ senken die beiden, welche die Brücke bilden, schnell ihre Arme und fangen auf diese Weise ein Kind. Zuvor aber haben sie sich heimlich verständigt, wer von ihnen der Herr und wer der Knecht sein sollte, und so fragen sie

nun den Gefangenen leise: „Wo willst du hin, zum Herrn oder zum Knecht?“ Der Gefangene wählt sich einen oder den andern und stellt sich hinter den Gewählten auf. Sodann beginnt wieder der Vers, das Fangen und das Fragen, und das wiederholt sich so lange, bis der Letzte aus dem Zug gefangen ist. Wer die meisten Anhänger hinter sich zählt, hat gewonnen.

Die bedeckte Gasse.

Bei diesem Spiel stellt sich die Gesellschaft paarweis auf, hebt die Arme empor, reicht sich die Hände und bildet so hintereinander stehend eine bedeckte Gasse, durch welche immer von neuem das letzte Paar hindurch geht, bis es am Ende der Gasse, wie die andern, wieder die Arme hochhält. Je schneller das Durchlaufen durch die Gasse geschieht, um so lustiger wird das Spiel werden.

Alle in ein Loch.

Die Mitspielenden sitzen um einen Tisch. In der Mitte desselben ist mit Kreide ein großer und ein mittlerer Kreis und eine Figur mit möglichst unregelmäßigen Linien und Ecken, das „Kunterbunterloch“ gezeichnet; jeder Einzelne bekommt einen kleinen Kreis vor seinen Platz gemalt; nun fährt der Anführer mit seinem Finger in irgend einen Kreis und ruft schnell hintereinander: „Uns große Loch“, „Uns Mittelloch“, „Alle in ein Loch“, „Jeder in sein Loch“, „Uns Kunterbunterloch“ u. s. w. Die Mitspielenden müssen nun schnell seiner Hand in den betreffenden Kreis folgen. Größtenteils aber irrt man sich dabei, und da regnet's dann Pfänder.

Angeln.

Auch bei diesem Spiel sieht man, wie beim vorigen, um den Tisch, malt gleichfalls mit Kreide vor jedem Mitspielenden einen Kreis als Teich auf, nur daß in der Mitte des Tisches, statt zweier, ein großer Kreis, der Gemeindeteich genannt, zu sehen ist. Der Fischer hat eine kleine Angelrute, an welcher am Ende eine zusammenziehbare Schlinge gemacht ist. Es muß der Anforderung Folge geleistet werden, sobald der Fischer, den hier irgend ein älterer Junge oder eine große Schwester vertritt, ruft: „Jeder in seinen Teich“, „Jeder in Nachbars Teich“, oder „Alle in

den Gemeindeteich.“ Zuvor aber legt er vor den Gemeindeteich die Schlinge der Angel, damit er die Finger, wenn sie nicht schnell genug fortgezogen werden, als Fischchen darin fangen kann. Der Gefangene muß, um sich auszulösen, ein Pfand zahlen.

Personen raten.

Für dieses Spiel teilt sich die Gesellschaft in zwei gleiche Abteilungen. Eine derselben geht hinaus, die andre bleibt im Zimmer, und die Zurückgebliebenen wählen sich jeder ein Kind von der andern Abteilung. Von den Hinausgesandten kommt nun eins nach dem andern wieder herein und verbeugt sich vor demjenigen, von dem es glaubt gewählt worden zu sein. War die Vermutung richtig, so ladet man es ein, Platz zu nehmen; war sie falsch, wird es von der ganzen Gesellschaft ausgelacht und muß wieder hinausgehen. Diejenigen, die richtig geraten haben, werden im nächsten Spiel die Wähler, während nun die andern hinausgehen müssen und das Spiel von neuem beginnt.

Das Gegenüber.

Aus der Gesellschaft wird ein Kind als der Frager ausgewählt. Die andern setzen sich in zwei Reihen einander gegenüber. Der Frager tritt nun mit einer beliebigen Frage an einen aus der Gesellschaft heran, statt des Angeredeten aber muß dessen Gegenüber ihm auf die Frage antworten. Spricht der Angeredete oder paßt der Gegenübersitzende nicht auf, so müssen Pfänder gegeben werden. Bei diesem Spiel kommt es hauptsächlich darauf an, daß die Fragen recht schnell und so gestellt werden, daß der Gefragte sich vergißt und selbst antwortet oder daß dessen Gegenüber nicht rasch eine Antwort zu finden weiß.

Buchstabieren.

Einer der Mitspielenden, der zum Leser ernannt wurde, geht aus dem Zimmer. Die Zurückgebliebenen wählen ein Wort, das sovielen Buchstaben enthält, als nun noch Mitspielende sind. Nehmen wir an, es sind sieben Kinder im Zimmer geblieben; für diese sieben wird das Wort Pflaume gewählt und in die sieben

Buchstaben P , f , l , a , u , m , e zerlegt. Jedes der Kinder erhält nun einen Buchstaben davon und alle stellen sich so auf, wie die Buchstaben im Wort folgen, so daß P als erster, f als zweiter, l als dritter u. s. w. stehen. Der Leser wird dann hereingerufen und tritt vor die Mitspielenden, die nun schnell hintereinander ihre erhaltenen Buchstaben nennen. Gelingt es dem Leser, aus den genannten Buchstaben sofort das richtige Wort zusammenzustellen, so bleibt er im Zimmer und erhält beim nächsten Spiel den ersten Buchstaben des Wortes, das letzte der Kinder geht aber an seine Stelle hinaus. Gelingt es dem Leser aber nicht, was sehr häufig vorkommt, so muß er noch einmal hinaus und es wird ein neues Wort zum Lesen gewählt. Selbstverständlich ist das Spiel nur für solche Kinder, welche schon Lesen lernen.

König Verdruß.

Eins von den Kindern ist „König“; eins von den älteren (oder ein Erwachsener) wird Minister; die übrigen bilden „das Volk“. Der Minister tritt vor den König, der in der Mitte auf seinem Thron (einem Stuhl) sitzt, und berichtet ihm unterthänigst, es sei ihm zu Ohren gekommen, daß das Volk unzufrieden mit ihm wäre. Da erteilt ihm der König den Auftrag, auszuforschen, was man denn für Klagen wider ihn führe. Hierauf geht der Minister und fragt bei jedem einzelnen herum, was er denn an dem König auszusetzen habe. Jeder sagt nun etwas Schlimmes; je näher er der Wahrheit kommt, desto besser. Nachdem so der Minister alle Stimmen eingesammelt hat (wenn er sich nicht alles merken kann, muß er sich rasch die einzelnen Vorwürfe notieren), begibt er sich wieder zum König und erstattet Bericht, wobei er natürlich die Form seiner Rede nach Vermögen ausschmückt. Die einzelnen Tadel muß er selbstverständlich möglichst durcheinander und in geschickter Gruppierung vorbringen. Ist er zu Ende, so fragt er ehrerbietigst, „was seine Majestät am meisten gekränkt habe.“

Der König nennt nun einen von den Vorwürfen und darf nur dreimal raten, wer es gesagt hat. Errät er ihn, so wird der Betreffende König; wenn nicht, bleibt er es noch einmal u. s. w., bis er es erraten hat.

Platzwechseln.

Im Zimmer, in welchem gespielt wird, ist ein Stuhl weniger als Spieler sind. Alle fassen dann sich an und bilden einen Kreis, nur einer steht in der Mitte desselben. Um diesen wird nun herumgetanzt, bis er, als Zeichen, daß sich jeder seinen Platz suchen solle, in die Hände klatscht. Er selbst eilt gleichfalls nach einem Sitz, und da ein Stuhl weniger ist, als Spieler sind, bleibt ein Mitspielender ohne Platz und dieser wird alsdann beim nächsten Spiel der in der Mitte Stehende.

Ich sitz' auf einem Stein.

Bei diesem Spiel sitzen alle dicht nebeneinander. Zuvor ist ein Rater aus der Gesellschaft gewählt. Dieser kommt rückwärts ins Zimmer und setzt sich, ohne sich umzusehen, auf den Schoß eines der Mitspielenden. Dieser muß nun irgend einen verstellten Laut von sich geben. Erkennt der Rater aus der Stimme richtig, wer den Laut ausgestoßen hat, so ist er erlöst, rät er aber falsch, wird er mit Plumpsackschlägen davon gejagt und muß aufs neue vor die Thür und wieder rückwärts hereinkommen.

Pfänderauslösen.

Bei allen diesen Spielen muß jeder, wenn ihm ein Pfand abgefordert wird, einen Gegenstand, den er bei sich hat, wie Taschentuch, Armband, Schleife, Messer, Notizbuch u. dgl. m. als Pfand hingeben, welches er dann durch irgend eine Strafe, die ihm auferlegt wird, später wieder einlöst. Ist daher eine größere Anzahl von Pfändern beisammen, so kann man zur Abwechslung vom Spielen daran gehen, dieselben wieder einlösen zu lassen, und es wird am besten hierzu ein Erwachsener gebeten, der das Ganze leitet. Er legt zu diesem Zweck sämtliche Pfänder auf den Schoß und bedeckt sie mit einem Taschentuch. Dann greift er einen beliebigen Gegenstand davon heraus, den er aber noch unter dem Tuch hält, und fragt: Was soll das Pfand in meiner Hand? Hierauf bestimmen die Mitspielenden die Strafe, worauf das Pfand gezeigt wird und der betreffende Besitzer sich melden muß. Hier folgen nun einige solche Pfänderauslösungen.

Es soll eine Bildsäule gestellt werden. Der Eigentümer oder die Eigentümerin des Pfandes muß sich auf einen Stuhl in die Mitte des Zimmers stellen, und ein jeder aus der Gesellschaft hat diese eine beliebige Stellung zu bringen; z. B.: Es werden ihr die Hände gefaltet, es wird ihr die Hand gegeben, der streckt, der rechte legt u. s. w. Von werden natürlich lungen sein, betreffende Person alles lassen muß, ohne eine Miene zu verziehen.



Die Tonleiter ohne Pause oder falschen Ton auf- und absingen.

Ein scherzhaftes Gedicht hersagen.

Einen Schnellsprechsatz dreimal hintereinander hersagen.

In der einen Ecke des Zimmers lachen, in der andern weinen, in der dritten gähnen, in der vierten tanzen.

Mit einer Hand an die Stirn reiben, mit der andern an die Brust klopfen, ohne die Bewegung beider Hände einen Augenblick zu verwechseln.

Sich in die Mitte des Zimmers stellen, bald ein heiteres, bald ein trauriges Gesicht machen.

Zwei Minuten lang mit ernstem Gesicht dastehen, während die andern allerlei Scherz treiben.



Fünf Fragen beantworten, während man unters Kinn faßt.
Auf einem Bein durchs Zimmer hüpfen.

Ein Liedchen singen.

Gefichter schneiden, die von der Gesellschaft vorgemacht werden, ohne zu lachen.

Den Ofen dreimal herzlich küssen.

Sich drei Nasenstüber geben lassen.

Dreimal mit dem größten der Kinder im Zimmer umher tanzen.

Auf den Behen gehen.

Nach dem Pendel der Uhr sehen und nach seinem Ticktack zählen.

Schneide, schneide Schinken. Es stellt sich der= oder diejenige hin und spricht:

Schneide, schneide Schinken,
Wen ich lieb hab', dem werd' ich winken.

Bei diesen Worten wird einem Kind aus der Gesellschaft gewinkt, das nun dem zu Erlösenden drei Küsse gibt.

Ein andrer Vers lautet:

Ich sitze da und schneide Speck,
Wer mich lieb hat, holt mich weg.

Bei der Ausführung dieses Verses wird ebenso verfahren.

Von 20 bis 1 zurückzählen.

Beim Ofen-Anbeten spricht der Pfandauslösende:

Lieber Ofen, ich bete dich an,
Du hast keine Frau und ich keinen
Mann, (oder umgekehrt)

Drum bist du so gesinnt wie ich,
So komm herab und küsse mich!

und dabei muß ein Kind, das versteckt bei dem Ofen stand, hervorkommen und den Sprecher küssen.

Testamentmachen. Ein kleines Mädchen setzt sich hin und der= oder dasjenige, die das Pfand auszulösen hat, kniet vor ihm nieder, das Gesicht im Schoß der Sitzenden bergend, die alsdann allerlei Handbewegungen, wie Ohrfeigen austheilen, Nasen=



zupfen, Augenreiben u. s. w. macht und dabei fragt: „Wer soll das haben? wer das?“ u. s. w. Worauf das auf dem Schoß ruhende Kind jedem aus der Gesellschaft eine dieser Strafen bestimmt.

Drei Fragen hinter der Thür. Dasjenige der Kinder, welches das betreffende Pfand auszulösen hat, muß hinausgehen, während die Zurückgebliebenen über drei Fragen, welche sie ihm vorlegen wollen, sich beraten. Ist das geschehen, ruft man das draußen stehende Kind wieder herein und fragt dreimal hintereinander: „Ja oder Nein?“ Worauf der andre auch nur jedesmal mit Ja oder Nein zu antworten hat. Alsdann nennt man ihm die drei Fragen, welche man sich gedacht hatte, und die oft dabei verkehrten Antworten bereiten viel Spaß, wie z. B. wenn man die drei Fragen gedacht hat: „Willst du Seiltanzen?“ „Willst du in die Luft fliegen?“ und „Willst du in der Schule versetzt werden?“

und für die beiden ersten bejahende Antworten erhält die dritte Antwort

Steine fahder bedauernsoder die Eigendes mit der Stirn auf und nieder zu als ob ein Wagen mit



Steinen vorbeiführe.

Sich ohne Gebrauch der Hände auf den Fußboden setzen.

Stehend seine Füße küssen.

Das Spielen eines Musikinstrumentes nachahmen.

Mit der Hand ein Schattensbild an die Wand machen.

Das Alphabet schnell rückwärts sagen.

Ein Gedicht ernstes Inhaltes deklamieren.

Jedem der Gesellschaft etwas Schmeichelhaftes sagen.



Auf einem Bein hüpfen und dabei ein Kompliment machen.
Ein Kunststück machen.
Pfeifen, ohne zu lachen.

Geschwindigkeitsprüfungs.

Nachdem nun die Pfänder eingelöst sind, sitzen alle um den Tisch und ein älterer spricht folgendes vor, das jeder dreimal zu wiederholen hat. Wer es falsch spricht, wird ausgelacht.

Ich habe in meinem Hof:

20 brüllende Löwen,	10 Enten,
19 schwarze Panther,	9 Ferkel,
18 zottige Bären,	8 Ochsen,
17 gestreifte Zebras,	7 Kühe,
16 graue Maulesel,	6 Kälber,
15 hüpfende Kaninchen,	5 Ziegen,
14 buckelige Kamele,	4 Böcke,
13 wiehernde Pferde,	3 Schweine,
12 Gänse,	2 Hühner
11 Tauben,	und einen Hahn.

oder

Drei Leertonnen, drei Throntonnen, drei Throntonnen, drei Leertonnen.

Umgekehrte Westen und zerquetschte Zwetschen, zerquetschte Zwetschen und umgekehrte Westen.

Strickstrumpf strickend stützt sich Schäfer Striegelack auf seinen Stützstock.

Unser alter Ofentopfdeckel tröpfelt.

Die Katze tritt die Treppe krumm, krumm tritt die Katze die Treppe.

Große Krebse krabbeln in dem Kober.

Esel essen Messeln gern.

Schnalle schnell die Schnallen an.

Kein klein Kind kann kein Kirschkern knacken.

Der Kottbusser Postkutschler pußt den Potsdamer = Kottbusser Postkutschkasten.

Sechs und sechzig Schock sächsischer Schuhzwecken.

In Ulm, um Ulm und um Ulm herum.

Konstantinopolitanischer Dudelsackspfeifenmachergeselle.



Konzert und Katzenmusik.

Zum Schluß nach allen den Spielen soll aber der Gastgeber noch durch ein schönes Konzert mit darauffolgendem Zapfenstreich (vielleicht wird's auch eine Katzenmusik!) geehrt werden. Zu diesem Zweck stellt sich die Gesellschaft in eine lange Reihe oder, wie die Musiker bei einem Ständchen, in einen Kreis, und der Musikdirektor tritt vor den ersten, indem er ihm sagt:

Kleins Männle, kleins Männle, was kannst du machen?

Dieser antwortet:

Ich kann wohl spielen auf meiner Trumm,
Bum bum hidi bum, so macht meine Trumm,
Bum bum hidi bum.

Der Direktor fragt nun den zweiten ebenso:

Kleins Männle, kleins Männle, was kannst du machen?

Worauf dieser antwortet:

Ich kann wohl spielen auf meiner Flöt',
Dill dill dill dill, so macht meine Flöt'.

Worauf der erste seinen einen Trommelvers und der zweite seinen einen Flötenvers hintereinander wiederholt.

Der dritte Gefragte antwortet:

Ich kann wohl spielen auf meiner Zither,
Bring bring bring bring, so macht meine Zither.

Worauf wieder der Trommelvers vom ersten, der Flötenvers vom zweiten, und der Zithervers vom dritten, immer natürlich mit den nötigen Gebärden, nacheinander wiederholt werden.

Der vierte antwortet:

Ich kann wohl spielen auf meiner Laute,
Blum blum blum blum, so macht meine Laute.

Folgen die drei vorhergehenden.

Der fünfte antwortet:

Ich kann wohl spielen auf meinem Fagott,
Du du du du, so macht mein Fagott.

Wie oben.

Der sechste antwortet:

Ich kann wohl spielen auf meiner Leher,
Eng eng eng eng, so macht meine Leher.

Der siebente antwortet:

Ich kann wohl spielen auf meiner Baßgeig',
Gu gu gu gu, so macht meine Baßgeig'.

So können nun noch die beliebigen Instrumente folgen. Alle Teilnehmer, die gerade nicht beschäftigt sind, stimmen und probieren inzwischen ihre Instrumente, ziehen neue Saiten auf die Geige u. s. w., dürfen aber ja nicht vergessen, wenn an sie, nach einer jedesmaligen neuen Frage die Reihe zu spielen kommt. Hat sich der letzte über die Art seiner musikalischen Thätigkeit ausgewiesen, so begibt sich der Musikdirektor in die Mitte des Kreises, klopft mit dem Taktstock, alle stimmen noch einmal, und ein Konzert möge beginnen, was jedenfalls den Mitwirkenden mehr Freude macht, als den Zuhörenden. Nur Sorge der Direktor, daß es nicht allzulange dauert. Einem Stück, bei

dem alle Instrumente beschäftigt sind, lasse er ein Duett für Fagott und Zither folgen u. s. w. Das Ende bildet ein Tusch auf den Geburtstäger.

Dann aber versehen sich alle schnell nun mit wirklichen Lärminstrumenten und zwar holen sie diese in der Küche, einer hat zwei Blechstürzen als Becken, der andere trommelt mit einem Kochlöffel auf einen Blechtopf, der dritte trompetet durch einen Trichter, der vierte nimmt den Kohlenkasten als große Trommel, das Kratzen mit einer Gabel auf dem Reibeisen ist auch nicht zu verachten, ein Schaumschläger aus Draht läßt sich als Schellenbaum bestens verwenden u. s. w., und nun geht es in geordnetem Zug durch Stuben und über den Vorfaal, bis endlich des Lärms genug ist. Will ein Erwachsener diese Kratzenmusik mit einem Marsch auf dem Klavier begleiten, so wird das die Feierlichkeit jedenfalls bedeutend erhöhen.

Rätsel.

Damit sich aber die Kinder beim Nachhausegehen nicht erkälten, setzt sich die ganze Gesellschaft noch zum Schluß still hin und ein Erwachsener gibt Rätsel auf. Hier folgen nun einige solcher leichten Rätsel:

1. Als Königin thron' ich,
Im Korbe wohn' ich?
2. Es ist keine Lampe, giebt Licht,
Es ist keine Nadel und sticht?
3. Es ist bald groß und ist bald klein
Und schützt gegen Regen und Sonnenschein?
4. Es summt und brummt,
Es lebt und schwebt,
Doch nach dem Mai,
Da ist's vorbei?
5. Im Hause schließ' ich Thür und Thor
Und lege mich auch oft davor.
Auch bin ich selbst ein Haus, mein Kind,
Nun rate mich einmal geschwind?
6. Sag' an, wie man es nennt,
Es bläst und hat kein Instrument,
Es heult und ist kein Tier,
Du siehst es nicht und doch ist's hier?
7. Ist weiß wie Schnee,
Kommt aus der See,
Wohnt voller Pracht

Im tiefen Schacht,
Würzt jede Speiß',
Sag' an, wer's weiß?

8. Es ist ein rundes, buntes Ding,
Kein Vogel ist's, kein Schmetterling,
Hat Flügel nicht und hat nicht Schwanz
Und doch fliegt's hoch im lust'gen Tanz.
Doch ist es auch ein fröhlich Fest,
Bei dem man jeden tanzen läßt?
9. Es ist weder Mensch noch Tier und hat doch Glieder?
10. Es hat Borsten und ist doch kein Schwein?
11. Das erste schmeckt sehr gut gebraten,
Das zweite muß oft im Schmuße waten,
Dem Ganzen machts Fürchten viel Beschwerden,
Und unser Kindchen soll's niemals werden.
12. Die ersten schnattern laut am Teich,
Die zweiten kann man pflücken,
Und nach dem ganzen wird sich gleich
Ein kleines Mädchen hüden?

Scherzrätsel.

13. Welche Peter machen den meisten Lärm?
14. Welchem Knecht giebt man keinen Lohn?
15. Welche Schützen haben kein Gewehr?
16. Was thut die Gans, wenn sie auf einem Beine steht?
17. Auf welcher Straße ist noch kein Mensch gefahren?
18. Welcher Abend fängt schon am Morgen an?
19. Welche Zeiten sind die besten?
20. Welches Licht brennt länger, ein Wachlicht oder ein Talglicht?
21. Wo hat der Großvater den ersten Löffel genommen?
22. Wann ist der Müller ohne Kopf in der Mühle?
23. Wann ist es gefährlich in den Garten zu geh'n?
24. Welche Biere schäumen am meisten?
25. Wer hat es bequemer, Kaffee oder Thee?
26. Welches ist der höflichste Fisch?
27. Warum kann ein Pferd kein Schneider sein?
28. Wer fährt immer mit Sieben?
29. Wohin geht man, wenn man sechs Jahre alt ist?
30. Wie heißt die Frau vom Papagei?
31. Welcher Ring ist nicht rund?
32. Warum sieht sich der Hase um, wenn ihn die Hunde verfolgen?
33. In welchem Wald wächst kein Laub?
34. Was hat man an der Hand, wenn man von Leipzig nach Stötteritz geht?
35. Was läuft ohne Füße fort und kommt doch nicht wieder?
36. Was steht zwischen Berg und Thal?

37. Welche Leser können nur im Herbst lesen?
38. Welche Mücken fressen Mücken?
39. Welche Schuhe zerreißen nie an den Füßen?
40. Welche Sohlen sind die dauerhaftesten und werden nie von einem Schuhmacher ausgebeffert?
41. Welche Tiere schämen sich nach dem Tod?
42. Welche Zungen können nicht reden?
43. Welchem Vogel fehlen die Flügel, die Krallen, die Federn und der Schnabel?
44. Wer kann außs freie Feld gelangen, ohne sein Haus zu verlassen?
45. Wer ist Bräutigam und Braut zugleich?
46. Wer zieht sein Geschäft in die Länge und wird doch zu rechter Zeit fertig?
47. Wie wird ein Mohr, der blauen Montag gemacht hat, wenn er am Gründonnerstag ins Rote Meer fällt?
48. Wieviel Erbsen gehen in einen Topf?
49. Es wird gepeitscht und ist doch kein Pferd?

Auflösungen der Rätsel.

- | | |
|--|---|
| 1. Die Biene. | 25. Der Kaffee, denn er muß sich sehen, der Thee aber muß ziehen. |
| 2. Die Sonne. | 26. Der Büdling. |
| 3. Der Schirm. | 27. Weil es das Futter frißt. |
| 4. Der Maitäfer. | 28. Der Siebmacher. |
| 5. Das Schloß. | 29. Ins siebente Jahr. |
| 6. Der Wind. | 30. Mamagei. |
| 7. Das Salz. | 31. Der Spring. |
| 8. Der Ball. | 32. Weil er hinten keine Augen hat. |
| 9. Die Kette. | 33. Im Nadelwald. |
| 10. Die Bürste. | 34. Fünf Finger. |
| 11. Hasenfuß. | 35. Die Zeit. |
| 12. Gänseblümchen. | 36. Das Wörtchen „und“. |
| 13. Die Trompeter. | 37. Die Weinleser. |
| 14. Dem Stiefelnecht. | 38. Die Graswürden. |
| 15. Die A B C - Schützen. | 39. Die Handschuhe. |
| 16. Sie hebt das andre Bein in die Höhe. | 40. Die Fußsohlen. |
| 17. Auf der Milchstraße. | 41. Die Krebsse und Hummern, denn sie werden rot. |
| 18. Der Sonnabend. | 42. Die Seezungen. |
| 19. Die Mahlzeiten. | 43. Dem Spaßvogel. |
| 20. Keins; beide brennen kürzer. | 44. Die Schnecke. |
| 21. Beim Stiel. | 45. Der Brauer. |
| 22. Wenn er zum Fenster hinaussteht. | 46. Der Seiler. |
| 23. Wenn die Sonne schießt, der Spargel schießt und die Bäume ausschlagen. | 47. Raß. |
| 24. Die Barbierere. | 48. Gar keine, sie müssen hinein-geschüttet werden. |
| | 49. Der Kreisel. |

Zum Schluß noch zwei hübsche Verschen:

Allerlei Reime.

Was hab' ich beim Spazierengehn
Für viele Tierlein doch geseh'n!
Ein Willkommen! sang vom Zweige flink
Mir freundlich zu ein lust'ger —?
Aus dem Gebüsch mit süßem Schall
Begrüßte mich die —?
Ein Männchen machend saß im Grafe
Mit langen Ohren Junker —?
Vom Sumpf her klapperte, horch horch,
Sein Vesper suchend, Meister —?
Und voller Angst, daß er sie töte,
Hüpt in das Wasser eine —?
Und um die Ecke schlüpfte flugs,
Als er mich sah, der Meister —?
Indessen brummte froh mir zu
Mit biedrem Brüllen eine —?
Als Bummelzug entlang die Hecke
Zog gar gemächlich eine —?
Im Sonnenschein konnt' ich erblicken
Den lust'gen Tanz von tausend —?
Doch jetzt, ihr Kleinen, gelt, s' war nett,
Marschirt ihr schleunigt in das —?
Und träumt, das Köpfchen tief im Flaum
Den aller schönsten, süßen —?

Wie das Kind die zwölf Monate merkt.

Januar und Februar
Sind der Monden erstes Paar,
Aber März, April und Mai
Sind der Monden nächste drei.
Juni, Juli und August
Sind schon recht, nun fehlen just
Noch vier Monde: der September,
Der Oktober und November,
Der Dezember — nun ist's aus:
Kommt ein Duzend grad heraus.
Wer den letzten Mond vergißt,
Dem bringt nichts der heil'ge Christ.



Beschäftigung des einzelnen Kindes im Freien

Spiellust im Frühling.

Der Winter ist wieder vergangen,
Es grünet und blühet das Feld;
Im Walde da singen die Vögel,
Es freut sich die ganze Welt.

Was macht nun ein rüstiger Bube?
Er bleibet nicht länger zu Haus',
Er ziehet gar lustig und munter
Mit uns in das Freie hinaus.

Und sind wir ins Freie gekommen,
Beginnen wir mancherlei Spiel:
Wir spielen Soldaten und Jäger
Und laufen vereint nach dem Ziel.

Wir spielen dann immer was Neues:
Jetzt schlagen wir Ball und den Reif,
Dann lassen wir steigen den Drachen
Mit seinem gewaltigen Schweif.

Dann dreh'n wir uns lustig im Kreise
Und tanzen auf einem Bein'.
Das ist ein Leben und Treiben,
Wir trommeln und singen und schrei'n.

Und ist dann der Abend gekommen,
Dann gehen wir fröhlich nach Haus',
Dann sinnen wir andere Spiele
Auf morgen uns wiederum aus.

Ostern ist ein Fest, das nicht nur die Menschen feiern, auch die ganze Natur feiert es: der Frühling hält seinen Einzug und schmückt die Erde mit neuem Grün und neuen Blumen, die Vögel kehren wieder, bauen ihre Nester und überall erwacht neues Leben. Auch die Hühner auf dem Hof erinnern sich ihrer Pflicht, die sie im Winter veräumt hatten, und beginnen wieder Eier zu legen. Zu Ostern aber versteckt die Mutter schön buntgefärbte Eier für die Kinder, die diese dann überall in Haus und Garten suchen müssen. Um die Eier aber bunt zu färben, verfahren die Kinder, die doch gern dabei helfen wollen, folgendermaßen:

Um sie braun zu färben, nehmen sie Zwiebelshalen, welche sie sich in der Küche vom vorhergehenden Tag aufbewahren ließen, die sie nun zugleich mit den Eiern in ein Töpfchen legen, um sie auf dem Herd kochen zu lassen. In ein anderes Töpfchen werden kurze Späne von sogenanntem Rotholz gethan, in ein drittes Brasilianspan mit etwas Alaun. Das eine bringt rote, das andre schön violette Farbe bei den Eiern hervor. Ganz buntschekige Eier kann der kleine Eierfärber dadurch erlangen, daß er allerlei bunte Papierschnitzel, welche er sich von seinem Ausschneiden im Winter zu diesem Zweck gut verwahrt hat, auf der bunten Seite mit etwas Wasser benetzt, um die Eier herumwickelt und mit Fäden daran festbindet. Um recht schöne weiße Eier zu erzielen, muß man sie nach dem Kochen fünf Minuten in Essig legen. Die Eier können alsdann mit Sprüchen versehen oder mit Abziehbildern verziert werden.

Ist der erste Osterfeiertag nun endlich erschienen, an dem die Kleinen mit Ungeduld auf das Eiersuchen warten, geht die Mutter allein ins Freie hinaus und versteckt die gesammelten Eier einzeln unter einen Holunderbusch, in ein Gartenbeet oder sonst wohin, dann ruft sie: „Kommt, Kinder, der Osterhase hat Eier gelegt“. Nun stürzt die jauchzende Schar aus dem Haus und durchstöbert jeden Schlupfwinkel des Gartens und des Hofes nach den bunten Eiern.

So hat denn der Frühling begonnen, und die Kinder sind von jetzt ab täglich im Freien; hier geben Sand und Steinchen, Blatt und Blüte soviel Anregung zu Spielen aller Art, daß sie zu ihrer Unterhaltung dorthin nur wenig Spielgeräte aus der Kinderstube mitnehmen.

Spiele am Sandhaufen.

Alle Kinder spielen gern im Sand und, weil das nebenbei auch eine sehr gesunde Beschäftigung ist, so finden wir jetzt fast auf jedem Spielplatz einen mächtigen Sandhaufen. Hier kann man nach Lust bauen und graben. Die Knaben werden am liebsten

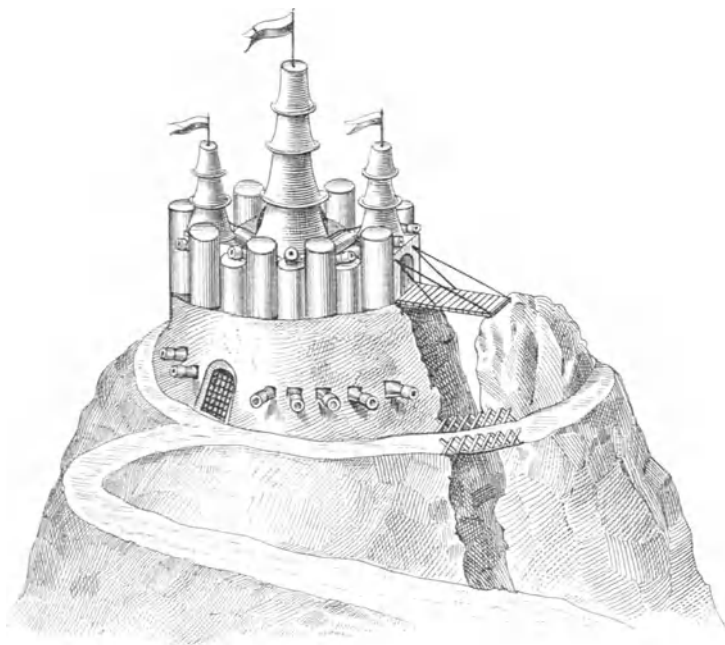


Fig. 118.

Festungen und Ritterburgen herstellen, während sich die Mädchen an Gärtchen u. dergl. erfreuen.

Um eine Festung oder ein altes Schloß zu bauen, muß der Sand ein wenig feucht sein, damit sich ein hoher Haufen auf-

schichten läßt. Ehe dieser seine ganze Höhe erreicht hat, wird eine ebene Fläche gemacht, auf welche man nach den Seiten leere Weinflaschen so legt, daß die Hälse etwas über den Berg hinausragen. Über die Hälse schiebt man die äußeren Umhüllungen von Streichholzschachteln und überschüttet das Ganze weiter mit Sand. Die verderbendrohenden Feuerschlünde scheinen dann aus den Lugen unterirdischer Kasmatten hervorzugucken.

Weiter oben wird wieder aus feuchtem Sand rings um den Berg eine Mauer geformt, in der von Zeit zu Zeit und vor allem an den Ecken leere Kaka- oder Konservenbüchsen als Türme eingefügt werden. In der Mitte des Burghofes wird der Bergfried, der Hauptturm, errichtet, indem man drei bis vier Blumenäse verkehrt auf einander setzt, durch deren Löcher man der Festigkeit halber, aber auch, um oben eine Fahnenstange zu haben, einen Blumenstab steckt. Kleinere Blumenäse können noch zur Sicherung des Turmes, der die letzte Zuflucht der belagerten Burgbewohner bildet, rings um den Hauptturm aufgestellt werden. Mit der Hand wird nun in Schneckenlinie ein Aufgangsweg zum Burghor gebahnt. Dieser wird aus zwei kleinen Büchsen, oder besser aus einem Blumenasch gebildet, dem der Boden ausgeschlagen ist; dann ist es ein Tunnel-Aufgang, wie er noch heute auf dem Königstein und vielen andern Festungen besteht. Daß in der Mauer wieder kleine Medicinflaschen als Kanonenrohre eingegraben werden, ist selbstverständlich. Vor dem Burghor wird aber die Aufgangsstraße durch eine tiefe Schlucht unterbrochen, über welche ein Brettchen, eine Dachshindel oder dgl. eine schmale Brücke bilden. Ist man für die Sicherheit der das Schloß besuchenden Leute besorgt, so wird es sich empfehlen, durch kreuzweise an den Rand des Weges gesteckte Hölzchen ein festes Gitter herzustellen, damit niemand hinunterfallen kann, welche Gefahr bei etwaigen steilen Abhängen für schwindliche Personen nahe liegt.

Ist der Sand ein wenig feucht, so kann man auch Kasmatten bauen, das sind nämlich unterirdische Räume, in

welchen die Besatzung der Burg wohnt und sicher vor den Kanonenkugeln der Belagerer ist. Auch ein tiefer Brunnen und ein Burgverließ dürfen in der Burg natürlich nicht fehlen.

Unten am Fuß des Berges aber wird ein Garten hergerichtet und zwar auf folgende Weise:

Aus gleich langen Zweigen von weichem Holz, die gebogen an beiden Seiten nebeneinander in die Erde gesteckt werden, besteht der Zaun, welcher den Garten umgibt. Im Innern desselben sind Wege und Beete abzuteilen; die Beete werden mit klein gezupftem Gras belegt und mit niedlichen Blümchen besteckt; als Auspuß um die Beete herum können leere Schneckenhäuser benutzt werden. Bäume pflanzt man auch hinein; dazu dienen kleine Zweige mit nicht zu großen Blättern, und schließlich wird aus kleinen Steinchen, die man regelmäßig aufeinander legt, eine halbrunde Grotte zusammengesetzt, welche die Laube des Gartens vorstellt.

Ballspiele.

Die Kinder sollen sich im Freien aber nicht immer nur stillsitzend beschäftigen, sie müssen sich auch umhertummeln und auslaufen können, und darum ist der Ball eines jener Spielgeräte, welches jedes Kind gern ins Freie mitnimmt. Es tummelt sich dann in Wald und Wiese, auf Spielplätzen, im Garten und auf dem Hof damit.

Die hier folgenden Ballspiele sind die leichtesten von allen, und die Kleinen werden sie gut ausführen können.

Bällchen, Bällchen springe
In die Luft hinein,
Wenn ich's Liedchen singe
Freudig, hell und rein.

Der Ball wird hierbei in die Höhe geworfen und sofort gefangen.

Werf' ich's Bällchen nieder,
Springt es fröhlich wieder
In die Höh',
Ei juchhe!

Dabei wird der Ball niedergeworfen und, nachdem er einmal aufgesprungen war, gefangen.

Das Bällchen werf' ich an die Wand,
Es springt zurück in meine Hand.

Während man den Vers spricht, wird der Ball an eine Mauer geworfen und, nachdem er einmal auf der Erde aufgesprungen ist, gefangen.

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.

Bei dieser Strophe muß man den Ball während des Sprechens der ersten und der letzten vier Reihen jedesmal einmal niedergeworfen und aufgefangen haben.

Spring' Bällchen von der Wand
Zurück in meine Hand,
Von der Wand
In meine Hand.

Auch hierbei muß der Ball zweimal an die Wand geworfen und gefangen worden sein.

Daß zurück sie prallen,
Werft sie an die Wand,
Doch laßt sie nicht fallen,
Fangt sie mit der Hand.
Hopja Ball,
Fall' nicht, Ball,
Hopja Ball,
Fall' nicht, Ball.

Bei diesem Ballspiel muß der Ball dreimal an die Mauer geworfen und dreimal in die Hände des Kindes gelangt sein, ohne den Erdboden berührt zu haben.

Tipp, tapp, tapp,
Spring' von der Wand schnell ab,
Dich zu fangen ist mein Sinn,
Einmal, zweimal, dreimal,
Bis ich nun ein Lehrling bin.



T. Sch. 1872
H. 1872
97-

Tipp, tipp, tapp,
Spring' von der Wand schnell ab,
Dich zu fangen ist mein Sinn,
Einmal, zweimal, dreimal,
Viermal, fünfmal, sechsmal,
Bis ich nun Geselle bin.

Tipp, tipp, 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.



Während man
bei diesem
Meister=
ball=
spiel

die
Strophen
spricht, wird für
den Lehrling dreimal, für den Gesellen sechsmal und
für den Meister zwölfmal hintereinander an die Wand
geworfen; ohne den Ball einmal auf die Erde fallen
zu lassen, muß er gefangen werden. Gelingt das nicht,
so beginnt das Spiel wieder von neuem.

Will man noch eine weitere Schwierigkeit bei diesem Spiel
einführen, so verlange man, daß jedesmal, während sich der Ball

in der Luft befindet, von dem betreffenden Spieler in die Hände geklatscht wird. Und zwar muß der Lehrling je einmal, der Geselle je zweimal und der Meister je dreimal klatschen, ehe er den Ball fängt.

Ein sehr beliebtes Ballspiel ist Schlagball oder Ballschlagen. Bei diesem braucht der Spielende den Ball nicht zu fangen, sondern muß ihn immer wieder von neuem niederschlagen. Am besten gelingt es, wenn man gleichmäßig, nie zu heftig schlägt, so daß der Ball nicht über die Höhe der schlagenden Hand springen kann. Es wird bei diesem Spiel nur gezählt; wenn mehrere Spieler sich daran beteiligen, hat derjenige gewonnen, der den Ball am häufigsten niederschlagen konnte.

Reifentreiben.

Ebenso wie das Ballspiel, ist auch das Reifentreiben ein Tummelspiel. Am besten nimmt man einen gewöhnlichen eisernen Faßreif dazu, doch können auch hölzerne verwendet werden. In den Spielwarenhandlungen bekommt man schön bemalte, bunte Reifen zu kaufen, die oft mit Klingeln behängt sind. Aber gewöhnlich dauert die Herrlichkeit nicht lange, und dann ist der Verlust schwerer zu beklagen, als der eines gewöhnlichen Faßreifens, den man sich leicht wieder verschaffen kann. Der Reif wird gleich einem Faß fortgerollt, und um ihn immer im Laufen zu erhalten, muß man ihn, nebenher laufend, mit einem Stäbchen leiten, das heißt, ihn fort und fort bald rechts, bald links schlagen, damit er sein Gleichgewicht nach der einen oder der andern Seite hin nicht verliert und niederfällt.

Seifenblasen zu machen.

Um Seifenblasen zu machen, muß zuvor in einem sauberen Näpfschen in einfachem weichen Wasser Seife aufgelöst werden. Darauf taucht man den Kopf einer Thonpfeife in die Flüssigkeit und bläst vorsichtig durch das die Röhre bildende Mundende, worauf eine buntschillernde Seifenblase dem Kopf entsteigen wird. Es muß aber ganz sanft in die Pfeife geblasen werden, auch darf die Seifenblase selbst nicht zu groß sein, da sie sonst zerplatzt.

Maikäfer.



Es gibt viele Kinder, welche sich vor Tieren fürchten, ja beim bloßen Anblick eines harmlosen Grashüpfers oder gar eines Mäuschens sich ängstigen, als ob ihnen wer weiß was für große wilde Tiere begegneten. Solche Kinder sind Feiglinge und müßten von ihren Spielgenossen nur immer gründlich verlacht werden, denn außer einigen wenigen Arten von Spinnen und Raupen, welche mitunter eine für die Haut schädliche Flüssigkeit von sich geben, kann man all die kleinen Tierchen, wie Marienwürm-

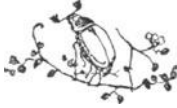


chen, Schmetterlinge, Maikäfer, Schnecken u. s. w., anfassen. Und daß besonders Maikäfer und Schnecken schon von jeher der Kinder Freunde waren, beweisen die vielen alten

Maikäfer- und Schneckenlieder. Dann nehmen die Kinder wohl die Tierchen recht zart in die Hand oder setzen sie sich auf die Fingerspitze und fingen eines jener bekantten



Maikäferlieder.



Maikäfer flieg',
Dein Vater ist im Krieg,
Deine Mutter ist in Engelland,
Engelland ist abgebrannt,
Maikäfer fliege,
Maikäfer flieg'!

oder



Türkenmännchen flieg' hinweg,
Die Weiber mit den Stangen
Wollen dich empfangen,
Die Männer mit den Spießen,
Die wollen dich erschießen.
Fliege in den Himmel,
Bring' mir einen Sack voll Kümmel,
Tunf' ich meinen Beck hinein
Bei dem roten, kühlen Wein.

oder



Maikäferchen, Maikäferchen fliege weg,
Dein Häuschen brennt,
Dein Mütterchen flennt,
Dein Vater sitzt auf der Schwelle,
Flieg' in den Himmel aus der Hölle.

Schneckenlieder.



Schnecke, Schnecke schniere,
Zeig' mir deine Biere,
Wenn du sie nicht zeigen willst,
Werf' ich dich in den Graben,
Fressen dich die Raben,
Hol' ich dich heraus,
Frißt dich die Maus.



Schnecke pumpecke,
Streck' deine vier Hörnerchen 'raus,
Wenn du sie heraus nicht streckst,
Werf' ich dich in den Graben,
Fressen dich die Raben,
Fressen dich die Müller-Müden,
Die auf deinen Rücken picken.

Der Käferball.

's ist Frühlingsball im Käferland,
Die Heimchen musizieren,
Indes die Tänzer gar gewandt
Die Fräulein engagieren.

Hirschkäfer und sein Vetter Mai=
In glänzend schmucker Weste,
Die sind als erste heut dabei
Und drehen sich außs beste.

Der Schmetterlinge Flügelein,
Die glänzen licht, wie Seide,
Und Schön-Libellchen hüpfst herein
Zm bunten Atlaskleide.

Frau Heuschreck dort, die Großmama,
Thront auf dem Ehrensitz
Und dreht nur manchmal hier und da
Den Kopf mit samt der Mütze.

Grashüpferlein, wo auch sich's zeigt,
Reicht Labung in der Pause,
Und erst, wenn Grillchen nicht mehr geigt,
Hüpfst alles froh nach Hause.

Die Kleinen aber sollen die Tiere nicht quälen und deshalb müssen sie schon frühzeitig belehrt werden, daß, wenn sie den Tierchen ein Bein knicken oder einen Flügel brechen, oder gar die Schnecke aus ihrem Häuschen reißen, diese eben solche Schmerzen empfinden, wie sie, wenn ihnen etwas zuleide gethan wird. Ein altes Sprichwort heißt schon:

Quäle nie ein Tier zum Scherz,
Denn es fühlt wie du den Schmerz!

Die Kinder müssen also stets vorsichtig mit den Tieren spielen, sie nicht etwa in dichte Schachteln setzen, wo sie weder Licht noch Luft haben, sondern sie dürfen sie höchstens als Gäste im Sandgärtchen, das sie gepflanzt haben, auf- und niedergehen lassen und sich nicht allzusehr grämen, sollte sich ein übermütiger Maikäfer einmal, mit Hilfe seiner Flügel, aus dem Staub gemacht haben.

Komm, wir wollen wandern.

Bei diesem Spiel verschränken zwei Kinder die Arme, indem jedes die gleiche Hand des andern faßt. Dann gehen sie auf und nieder und singen:

Komm, wir wollen wandern Kirarutsch!
Von einer Stadt zur andern. Wir fahren in der Kutsch'.

Wenn das Liedchen zu Ende gesungen ist, wenden sich die Gehenden schnell um, ohne die Hände loszulassen und beginnen das Lied von neuem.

Blumen sammeln.

Die Blumen sind eine der herrlichsten Gaben, die der liebe Gott der Erde geschenkt hat, sie erfreuen nicht nur unser Auge durch ihre Farbenpracht, sondern ergötzen uns auch durch ihren allbelebenden Duft. Wer hätte da nicht Lust, sich solche Blumen zu pflücken! Und das können wir auch, aber nicht dort, wo sie mit Mühe gepflegt und gezogen werden, wie z. B. in Gärten, sondern lieber draußen, auf Wiesen und in Wäldern, in Gottes freier Natur. Und dort hinaus wandert man nun mit dem Körbchen am Arm, um die mit langem Stiel gepflückten Blümchen hineinzusammeln. Kommt man aber dann wieder nach Hause, so muß man dafür Sorge tragen, wenn man auch noch so müde ist, daß die herrlichen Blüten und Gräser gleich in ein Glas oder eine Vase mit frischem Wasser kommen: da halten sie sich noch tagelang. Wer aber seinen Blumenstrauß achtlos in irgend einer Ecke verwelken läßt, oder die unterwegs gepflückten Blumen wohl gar nach kurzer Zeit wieder wegwirft, der sollte lieber überhaupt keine sammeln, denn auch die Blümchen sind Geschöpfe des lieben Gottes und genießen ihr Leben nach ihrer Art. Warum sie also dann brechen, wenn niemand an ihnen noch eine Freude hat?

Pfeifen schnitzen.

Die Knaben aber beteiligen sich nicht lange am Blumenpflücken, sie haben andre Arbeit gefunden. Sie sitzen andächtig am Waldbrand und der älteste unter ihnen, der schon mit dem Messer richtig umzugehen versteht, zeigt, wie aus Weidenruten helltönende Pfeifen geschnitten werden. Er nimmt dazu eine recht schöne, gerade Rute und schneidet so viel ab, daß ein etwa

handlanges Stück, das aber auch einen Finger dick sein muß, bleibt. Hierauf legt er den Zweig mit dem Ende aufs Knie und klopft ihn mit dem Messerstiell tüchtig durch, ohne ihn jedoch zu ritzen. Etwaige Knoten am Zweigende schneidet er weg, ringelt dann dicht beim folgenden Knospenknoten den Zweig, indem er das Messer rings herum führt und die Schale bis auf das Holz durchschneidet. Diese dreht er dann ein wenig zwischen den Fingern, um zu versuchen, ob sie los ist, und sitzt sie an einer Stelle noch fest, so wird sie naß gemacht und nochmals geklopft. Ist sie ganz lose, so schneidet er mit dem Messer nicht weit vom Ende eine Kerbe in Schale und Holz und streift dann die Schale, die nun eine Röhre bilden muß, nach dem dünnen Ende des Zweiges zu ab. Von dem inneren Stock wird nun der Teil oberhalb der Kerbe abgeschnitten und der Länge nach gespalten, worauf die eine Hälfte wieder von oben in die Hülse gesteckt wird. Der übrige Teil des Stockes wird am Ende gerade abgeschnitten und von der andern Seite in die Röhre gesteckt. So ist eine Flöte fertig. Wenn man oben hineinbläst, wird ein heller Ton erschallen; je mehr man den Stock in die Hülse hineinschiebt, um so höher wird der Ton werden, so daß man mit einiger Geschicklichkeit ganz gut eine kleine Melodie auf dieser Flöte pfeifen kann.

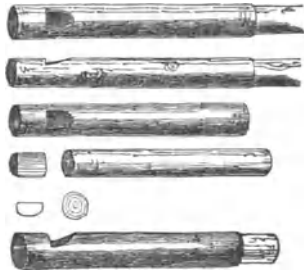
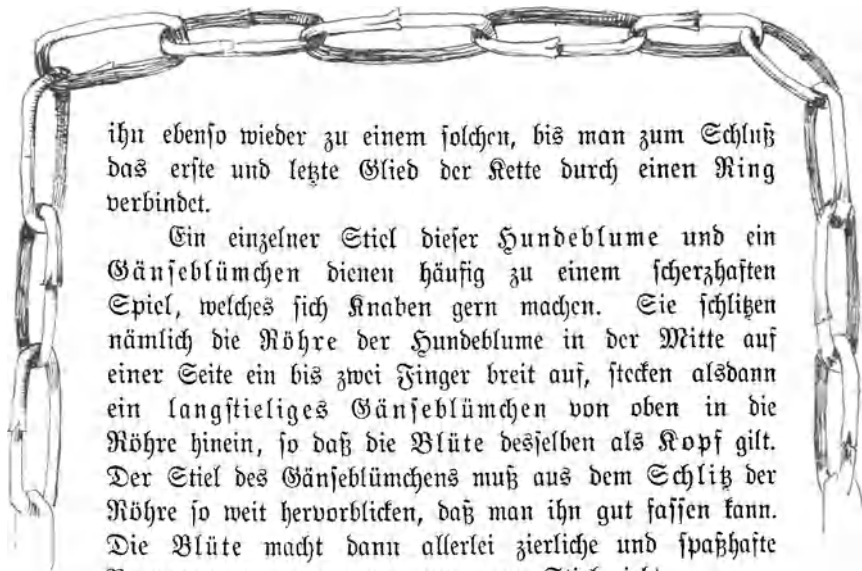


Fig. 124.

Allerhand Blumenspiele.

Die Mädchen haben indes auf der Wiese das mitgenommene Körbchen voll gelbe Blumen gepflückt, deren Blüten aus lauter feinen Strahlenblättchen bestehen; sie werden Löwenzahn oder auch Hundebumen genannt und heißen auf lateinisch: *Leontodon taraxacon*. Diese Blumen besitzen röhrenartige Stengel, aus welchen sich die Kinder mit Vorliebe Ketten machen. Sie zupfen zu diesem Zweck die gelbe Blüte ab und stecken dann das obere dünne Ende der Röhre in das untere dicke hinein. Dadurch entsteht ein Ring als erstes Glied zur Kette. Nun zieht man den zweiten Stengel durch den ersten Ring und schließt

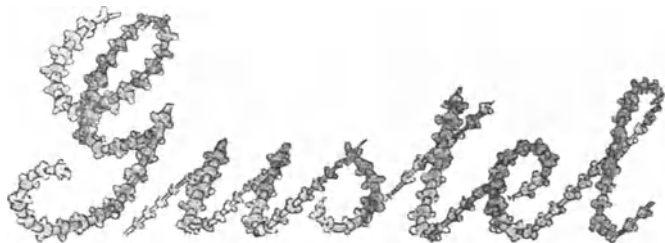


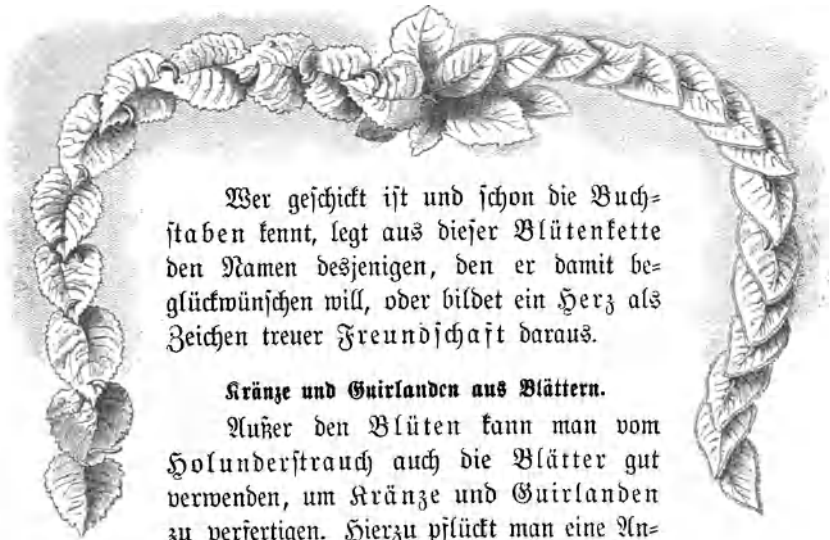
ihn ebenso wieder zu einem solchen, bis man zum Schluß das erste und letzte Glied der Kette durch einen Ring verbindet.

Ein einzelner Stiel dieser Hundebblume und ein Gänseblümchen dienen häufig zu einem scherzhaften Spiel, welches sich Knaben gern machen. Sie schlißen nämlich die Röhre der Hundebblume in der Mitte auf einer Seite ein bis zwei Finger breit auf, stecken alsdann ein langstieliges Gänseblümchen von oben in die Röhre hinein, so daß die Blüte desselben als Kopf gilt. Der Stiel des Gänseblümchens muß aus dem Schlitze der Röhre so weit hervorblicken, daß man ihn gut fassen kann. Die Blüte macht dann allerlei zierliche und spazhafte Bewegungen, wenn man unten am Stiel zieht.

Buchstaben aus Syringenblüten.

Der Saft der bunten, röhrenartigen Fliederblüten, *Syringa vulgaris*, schmeckt süß und angenehm, und deshalb saugen die Kinder diese auch gern aus. Ist das geschehen, dürfen aber die Blüten nicht etwa achtlos fortgeworfen werden, denn sie ergeben, wenn die eine Blütenröhre immer über die andere gesteckt wird, eine wunderhübsche Kette, deren beide Enden schließlich, verbunden, einen Ring darstellen, welchen man auf ein reines Blättchen Papier aufkleben und in dessen Mitte man ein Verschen hineinschreiben kann, um das Ganze als Geburtstagsgeschenk zu verwenden.



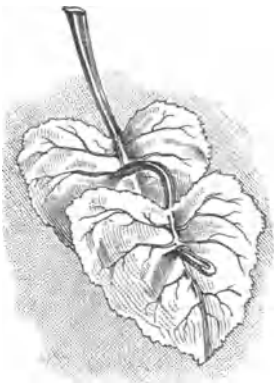


Wer geschickt ist und schon die Buchstaben kennt, legt aus dieser Blütenkette den Namen desjenigen, den er damit beglückwünschen will, oder bildet ein Herz als Zeichen treuer Freundschaft daraus.

Kränze und Guirlanden aus Blättern.

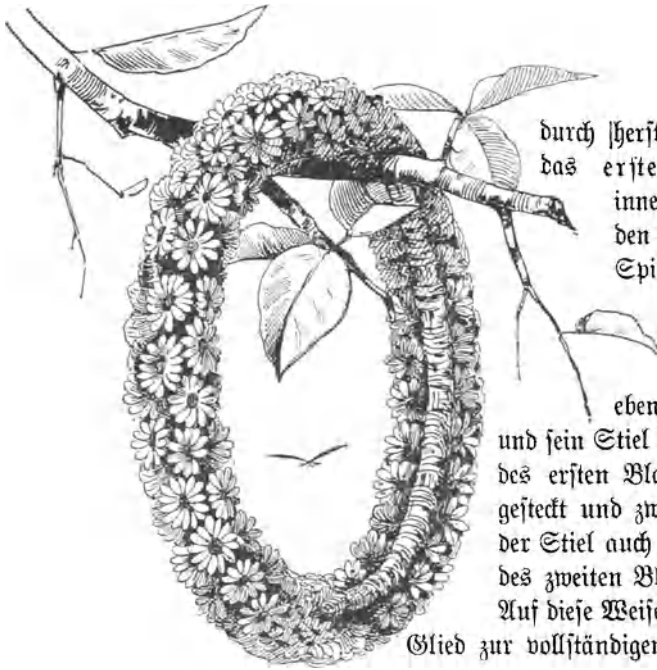
Außer den Blüten kann man vom Holunderstrauch auch die Blätter gut verwenden, um Kränze und Guirlanden zu verfertigen. Hierzu pflückt man eine Anzahl mit nicht zu kurzen Stielen, steckt immer den Stiel des ersten Blattes von oben in das Blattfleisch des zweiten hinein und kommt mit ihm von unten durch eine weitere Öffnung herauf, um wiederum durch einen dritten Riß den Stiel nach unten zu zu verbergen.

Um Ruster- oder Haselnußblätter zum Kranz zu verwenden, ist es ratsam, das erste Blatt unten am Stiel umzubiegen und diesen durch die Spitze des zweiten Blattes zu führen, um ihn alsdann wieder am ersten Blatt herauskommen zu lassen und so weiter fort, wie aus der Abbildung ersichtlich ist.



Weinblätter reißt man am besten zu einer Kette, wenn man die Spitze des zweiten Blattes auf das Ende des ersten legt, die dritte Blattspitze wieder auf das Ende des zweiten Blattes u. s. w. fort. Die abgebrochenen Stiele dienen als Nadeln, um die Blätter festzuhalten.

Eine ziemlich dauerhafte Guirlande können sich Kinder da-



durch herstellen, daß sie
das erste Blatt nach
innen biegen und
den Stiel nahe der
Spitze durchstecken:
das zweite
Blatt wird
sodann
ebenso umgebogen
und sein Stiel durch die Mitte
des ersten Blattes hindurch-
gesteckt und zwar derart,
daß der Stiel auch noch die Spitze
des zweiten Blattes mit faßt.
Auf diese Weise wird Glied an
Glied zur vollständigen Kette gereiht.

Kränze winden.

Welches Mädchen fände nicht ein besonderes Vergnügen daran, aus den lieblich duftenden Blumen Kränze zu winden und sich damit zu schmücken. Gibt es doch auch kaum einen schöneren Schmuck für ein frisches, jugendliches Gesicht, als ein einfacher, aber geschmackvoll gewundener Kranz. Alle Blumen werden dazu verwandt, ja selbst Gänseblümchen werden zu Kränzen gewunden. Man nimmt hierzu ungefähr zehn Blüten mit möglichst langem Stiel als Büschel zusammen in die linke Hand, ebensoviel in die rechte, legt sie über Kreuz und schlägt dann die zehn Stiele des einen Büschels über die zehn Stiele des andern und achtet darauf, daß die übergeschlagenen Stiele zwischen die beiden Blütenbüschel zu liegen kommen. Wenn in dieser Weise fortgefahren wird, erhält das ganze Geflecht die notwendige Festigkeit. Erscheint es lang genug, verbindet man ebenso den Anfang mit dem Ende, wodurch die Form des Kranzes hergestellt wird.

Blumen mit kürzeren und weniger geschmeidigen Stielen, wie z. B. Kornblumen und Klee, werden auf eine Weidenrute gebunden und zwar, da man auf der Wiese keinen Draht und keinen

Zwirn hat, mit Grasshalmen. Dabei wird einfach Blüte an Blüte an der Weidenrute entlang gelegt und öfters mit dem Grassalm überwickelt. Zuletzt bindet man die Weidenrute selbst mit ihren beiden Enden zusammen, so daß sie einen Kranz oder Blumenreifen bildet. Diesen kann man auch zum Spiel benutzen, indem man ihn mit einem zweiten Weidenstock in die Höhe wirft und wieder auffängt.

Das Ausschlagen von Blättern.

Bevor wir zu der Verwertung der Früchte und Frucht-
abfälle gelangen, sei hier noch einer andern Beschäftigung mit
Blättern gedacht. Wenn man im Frühjahr auf die laubbedeckte
Walderde blickt, findet man oft vorjährige Blätter, von denen
nichts mehr übrig geblieben ist als das feine Gerippe. Dieses
reinigt man zu Hause gut und benutzt es als Leeseichen. In Er-
mangelung alten Laubes aber machen sich die Kinder solche Blatt-
gerippe, wie sie die Arbeit nennen, aus frischen Blättern selbst,
indem sie das Blattfleisch zwischen den zarten Blattrippen
mit Zeigefinger und Daumen achtsam herauszupfen. Eine noch
mühsamere, aber auch die Mühe lohnendere Arbeit ist es, ein
noch ganz unverlehtes Eichen- oder Kastanienblatt auf folgende
Weise zu bearbeiten. Man legt das betreffende Blatt einige Zeit
in Wasser, läßt es trocknen, legt es dann auf ein aufgeschlagenes
Buch und klopft mit einer nicht zu weichen Kleiderbürste fort
und fort darauf. Ist dies regelmäßig und vorsichtig geschehen,
so wird man alsbald bemerken, wie nach und nach alle Fleischteile
schwinden und ein so zartes Gespinnst von Nerven und Adern
hervortritt, daß man fast glaubt, ein feines Spitzengewebe vor
sich zu haben. Mit bunten Bildchen besetzt, kann dasselbe dann
gleichfalls als Buchzeichen dienen.

Allerlei aus Fruchtabfällen und Früchten.

Retten aus Kirchsternen.

Je mehr sich der Frühling dem Sommer naht, desto höher
steigt die Sonne, desto senkrechter und glühender sendet sie ihre

Strahlen auf die Erde herab; aus den Blüten entwickeln sich Früchte, von denen wir so manche genießen, und deren Kern oder Schale die Kinder oft zu allerhand niedlichen Dingen verwenden können.

Da sind zunächst in den Kirschen die Kerne, welche meist von den Knaben zu einer schönen, wie gedrehten aussehenden Kette verarbeitet werden. Zu dieser Arbeit sind große Kirschkerne nötig; diese werden auf zwei entgegengesetzten Seiten auf einem Sandstein so lange abgerieben, bis nach und nach ein kleiner Ring entsteht, welcher schon meist durch die Arbeit einen Sprung erhalten hat; dieser wird nun benutzt, die entstandenen Ringe ineinander zu fügen und zwar so, daß man den Spalt des einen Ringes öffnet und zwei andere Ringe hineinzwängt, so daß schließlich eine Kette zustande kommt, welche der kleinen Schwester als herrliches Armband dienen kann. Legt man sie vorher noch in schwarze und rote Tinte, so kann man ihr ein schönes buntfarbiges Aussehen verleihen. Die Arbeit an sich erfordert viel Geduld. Wird der Kirschkern in der hier angegebenen Weise nur auf einer Seite abgeschliffen, so entdeckt man alsbald den darin enthaltenen lockerliegenden und bitter-schmeckenden Kern; wenn dieser herausgeholt ist, ergibt sich eine Höhlung in der Kernschale und diese kann den Knaben als Pfeife dienen. Besser gelingen diese Pfeifen noch aus Pfirsich- oder Aprikosenkernen, die in derselben Weise bearbeitet werden. Auch lassen sich aus ihnen ebenfalls, wie aus den Kirschkernen, Ketten herstellen.

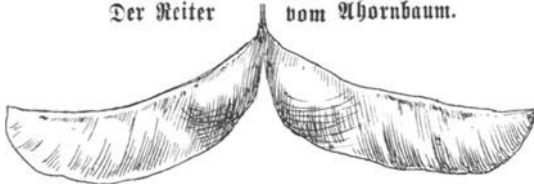
Das Storchnest.



sie, wie junge Störche, mit der Spitze aus dem dichten Strauchgewächs hervorsehen.

Recht scherzhaft wirkt das Storchnest, welches sich die Kinder auf dem Feld aus den Früchten des Wiesenstorchschnabels (lateinisch *Geranium*) und aus der Doldenblüte der wilden Möhre (lateinisch *Daucus carota*) herstellen. Letztere bildet das Nest selbst, in welches die Storchschnabelfrüchte so hineingesetzt werden, daß

Der Reiter vom Hornbaum.



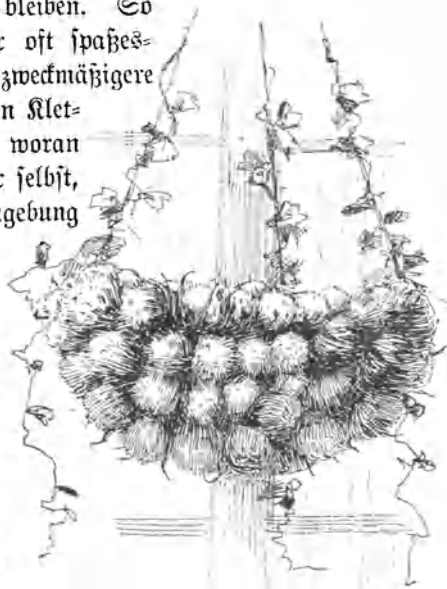
Der Hornbaum hat eine längliche grüne Frucht, einer Schote ähnlich, welche auseinander geteilt den Kindern zu mancherlei Spaß dient, denn sie setzen sie als Klemmer entweder auf ihre Nasen oder auch auf die Finger, wobei die Frucht in der Phantasie des Kindes als Reiter gilt und die Finger, als Pferde gedacht, stolz mit ihrer Bürde hin- und herreiten.



Das Klettenkörbchen.

Die Klette ist ein niedriges, großblättriges Gewächs, dessen Blüten mit Stacheln versehen sind. Sie wächst allerwärts und ist sprichwörtlich geworden, weil ihre Blüten und Früchte vermöge ihrer Stacheln überall haften bleiben. So bewerkeln sich auch die Kinder oft spaßes- halber mit denselben. Eine zweckmäßigere Beschäftigung aber ist, aus den Kletten etwas zu verfertigen, woran nicht allein der kleine Künstler selbst, sondern auch noch seine Umgebung Freude hat. Die Kletten haften nämlich, wenn man sie zusammensügt, aneinander fest, und so kann man dadurch mit ihnen ein kleines Körbchen bauen.

Zuerst muß Klette an Klette dicht in der Runde gesetzt werden; für den Boden erscheint dieser dann groß



genug, so biegt man ihn in der hohlen Hand etwas nach oben und setzt am Rand immer mehr und mehr Ketten hinzu. Zum Schluß füllt man das Innere mit Moos aus und legt bunte, eirunde Steinchen, die man überall findet, als Eier hinein; das Körbchen sieht dann wie ein allerliebstes kleines Nest aus und kann lange Zeit als Zierde am großen Fenster in der Kinderstube prangen.

Das Fräulein von Mohn.

Aus den Knospen der Mohnblumen lassen sich sehr hübsche Püppchen herstellen. Man nimmt hierzu solche Knospen, die eben aufblühen wollen und biegt deren beiden grünen Kelchblättchen vorsichtig auseinander; auch muß man Bedacht nehmen, daß sie



nicht abreißen. Darauf zupft man die Blumenblätter, die, je nachdem, rot oder silbergrau sind, heraus, wie aus unserer Abbildung ersichtlich ist. Diese bilden das seidene Kleid des Blumenfräuleins, während die grünen Blätter eine Mantille oder einen Umhang vorstellen. Vom Stiel der Blume läßt man ein ganz kurzes Endchen stehen. Auf dieses steckt man den kleinen Mohnkopf, der sich in der Mitte der eigentlichen Blüte befindet und den man geschickt heraus nehmen muß, indem man die bunten Blütenblätter leicht auseinander bläst. Wenn man dann noch mit einer Stecknadel ein Gesicht auf denselben zeichnet, so hat man ein allerliebstes Püppchen, dem freilich die Arme fehlen; doch kann man sich ja denken, daß es dieselben unter der Mantille verborgen hat.

Hat man nur aufgeblühte Mohnblumen zur Benutzung, so muß man schon auf die Mantille bei den Puppen verzichten, kann sich dagegen aus den Blumenblättern eine ganz brauchbare Gesellschaftsdame herstellen. Zu diesem Ende bläst man in die Blüten, so daß sich die Blätter recht weit ausbreiten und drückt sie dann über den Kelch weg nach der andern Seite, indem man die Blume zwischen Daumen und Zeigefinger, mit denen man eine runde Öffnung gebildet hat, durchschiebt. Dann bindet man sie in der Mitte zusammen mit einem Faden oder Grasshälmchen, so daß die Taille entsteht. Der Kopf ergibt sich von selbst aus dem stehen gebliebenen Fruchtknopf, dessen viele Staubfäden eine sehr nette Halskrause für unser „Fräulein von Mohn“ bilden.

Die Mohnvase.

Aber nicht bloß die Mohnblumen lassen sich zu allerlei hübschen Dingen verwenden, auch aus der reifen Frucht kann man nette Vasen u. dergl. herstellen. Zu diesem Zweck schneidet man den Stiel ganz dicht unter dem Kelch ab, durchbohrt diesen und läßt den Mohn durch das entstandene Loch herauslaufen. Die Blütenkrone wird der Fuß der Vase, während man in die Öffnung am Kelch einige schlanke Gräser stecken kann, die dann als Makartboufett die Puppenstube zieren.

Ist das Fruchtgehäuse trocken geworden, so kann man ihm mit etwas Bronzelack ein schönes Aussehen geben, oder man kann es mit kleinen Blümchen oder Abziehbildern bekleben.

Ketten und Perlen aus Buchnüssen.

Wem sind wohl noch nicht in der Herbstzeit in Buchenwäldern die kleinen dreieckigen braunen Früchte der Buchen, die Bucheckern aufgefallen, wenn sie, oft noch in der umgebenden



Kapsel, in großen Mengen um die einzelnen Stämme herumliegen. Dieselben werden zur Vorbereitung gebraucht, da sie sehr fett-
haltig sind. Das merkt man auch, wenn man sie, nachdem man
die harte Schale beseitigt hat, ißt. Zu gleicher Zeit aber lassen sich
diese Buchnüsse auch noch zur Herstellung einer Kette verwenden
und zwar auf folgende Weise. Wie bei einer der Perlenauf-
reihungen nimmt man auf die beiden Enden des Fadens je eine
Nadel, sticht mit diesen der Länge nach 3 oder 4 Buchnüsse
auf und zieht sie über den Faden; sodann fädelt man eine große
schwarze Perle über beide Nadeln und beginnt wieder von vorn.
Das wiederholt sich so lange, bis die Kette der Weite des Halses,
für den sie bestimmt ist, entspricht.

Aber nicht nur aus den Buchnüssen, sondern auch aus den
Kapseln lassen sich allerlei brauchbare Dinge verfertigen. Die



Kapsel selbst macht vollständig den
Eindruck der Kelchblätter einer auf-
gebrochenen Knospe. Wenn man
zwischen diese ein kleines, rundes, mit
Watte gefülltes Kissen, das mit rotem
Seidenzeug überzogen ist, klebt, so
sieht das fertige Ganze wie ein Rosen-
knöspchen aus und kann als Nadel-
kissen benutzt werden.

Bei der Abbildung hier unten
dient die Buchenkapsel als Fuß; das
niedliche Blumenkörbchen selbst ist die
Schale einer halben Walnuß; sie kann
aber ebenso gut aus der Hälfte einer
ausgehöhlten Kastanie gefertigt werden.
Es wird mit einem feinen Bohrer ein
kleines Loch in die Mitte der Schale ge-
bohrt und diese auf den kurz abgeschnit-
tenen Stiel der Buchenkapsel gestülpt
und mit Fischleim oder Gummi arabikum
darauf festgeklebt. Die Blümchen in dem Blumenkörbchen sind
Immortellen und feine dauernde Grasshalme.



Der Früchtestrauß.

Aus all diesen haltbaren Waldfrüchten kann auch ein niedlicher Waldstrauß gebunden werden. Man nimmt z. B. eine Anzahl Buchenkapfeln und windet nicht zu starken Draht locker um ihre kurzen Stiele, um sie zu verlängern und die schön geformten Früchte herabhängend erscheinen zu lassen. Die Eichel-



früchte werden in ihre passenden Kapfeln mit Fischleim hineingeklebt und ihre Stiele gleichfalls mit Draht zur Verlängerung umwunden.

Die schon vorjährigen Früchte der Erlen, deren man unzählige unter diesen Bäumen findet, sehen wie kleine, schwarze Tannenzäpfchen aus, nur daß sie ähnlich den Eichelns, gruppenweise an einem gemeinsamen Stiel sitzen. Der Stiel, obgleich er lang ist, muß für den Strauß auch mit Draht umwunden werden,

da er sonst leicht abbrechen würde. Und endlich die Tannenzapfen selbst müssen für die Arbeit klein und zierlich gewählt werden, nur die unteren Schuppen derselben werden mit Draht umwunden und dieser alsdann als Stiel heruntergeführt, damit die Tannenzapfen auch etwas herabhängen können. Zuletzt werden einige trockene Blätter im Wald aufgelesen, auch mit Draht verbunden, und nun all diese Früchte und Blätter zu einem schönen Waldstrauß zusammengebunden, der den Winter über, in Ermangelung der frischen Blumen, in der Vase als liebe Erinnerung an die schönen Sommer- und Herbsttage prangen kann.

Aus Hagebutten, den Früchten der wilden Rose, machen sich die Kinder auch häufig Ketten, indem sie dieselben, wenn sie schon etwas trocken geworden und nicht mehr zu weich sind, einfach aneinanderreihen.

Die Kürbislaterne.

Der Kürbis ist ein Gartengewächs des Herbstes mit ziemlich harter, jedoch durchscheinender Schale. Infolgedessen kann man ihn mit leichter Mühe zu einer Laterne umgestalten, bei deren mildem Licht man an schönen Herbstabenden noch im Freien sitzen kann, wenn es auch schon dunkel ist. Um das Fleisch aus der Frucht zu entfernen, bohrt man von oben ein Loch in dieselbe, etwa so breit, daß man eben mit der Hand durchgreifen kann. Durch diese Öffnung entfernt man, zuerst mit einem Löffel, dann aber mit den Fingern die vielen Kerne und das ganze Kernhaus, so daß nur noch die fleischige Schale bleibt. In diese schneidet man nun ein Gesicht, ähnlich wie unsere Abbildung zeigt.



Mit einem Löffel, dessen Seiten scharf sind, kann man außerdem noch da, wo sich die Wangen befinden, das Fleisch von innen etwas abschaben. Setzt man dann in die hohle Frucht ein brennendes Licht, so scheint der Kopf von einer gespenstischen Helle umgeben zu sein, je nachdem man viel oder wenig Fleisch an der Schale gelassen hat.

Das Binsenkörbchen.

Aber nicht nur aus den Fruchtabfällen und den Früchten selbst können Gegenstände, wie die bisher beschriebenen, gefertigt werden, auch Binsen und dergl. lassen sich zu derartigem Zweck verwenden.

Die Binsen, welche sich fast überall an den Rändern von Teichen und Bächen oder an sumpfigen Stellen finden, sind dünne blätterlose Stengel, die sich leicht biegen lassen, ohne zu brechen. Ehe wir aber an die Beschreibung des Binsenkörbchens gehen, möchten wir unsere kleinen Freunde und Freundinnen darauf aufmerksam machen, wie das Pflücken der Binsen wegen der Nähe des Wassers oft sehr gefährlich ist, und ihnen den guten Rat geben, sich lieber die biegsamen Stengel von einem Erwachsenen sammeln zu lassen, als sich selbst in Gefahr zu begeben.

Um einen Binsenkorb herzustellen, slicht man aus sehr langen Binsen einen dreifachen Zopf, nach der Art, wie es in einer früheren Abteilung dieses Buches auf Seite 50 angegeben ist. Die beiden Enden des Zopfes werden verbunden, so daß ein Kranz entsteht. Nun nimmt man einzelne Binsen und steckt sie durch das Geflecht im Zopf, in welchem man sie dadurch befestigt, daß man sie mehrere Male umschlingt. Ist auf diese Weise der ganze Kranz mit einzelnen Stengeln besteckt, so verbindet man die andern Enden derselben, indem man sie mit einer einzelnen Binse fest umwickelt, wie dies die Abbildung zeigt. Der Henkel ist, wie der Rand, ein dreiflechtiger Binsenzopf; er wird auf beiden Seiten über den Rand gebogen und an demselben befestigt.



Außer diesem Körbchen können sich aber die kleinen Mädchen noch sehr leicht aus den schlanken Halmen ein leichtes Hütchen herstellen.

Zu diesem Zweck wird ein ähnliches Gestell gemacht, wie wir eben beschrieben haben, nur viel fester. Auch kann man, wenn die einzelnen Binsen in den Zopf am oberen Ende eingeflochten sind, durch dieselben wieder der Breite nach lange Stengel ziehen,

so daß ein dichtes Geflecht entsteht. Je nachdem man den Hut höher oder anliegender haben will, bindet man die Enden kürzer oder länger zusammen. Von außen kann man die Kopfbedeckung, die dann ein japanisches Aussehen haben wird, mit Blumen oder Blättern schmücken, ja man kann sogar oben in der Mitte eine große Sonnenblume anbringen, die das Ganze wie ein Schirm beschattet.

Ein Hut aus Sonnenblumen.

Auch aus Sonnenblumen kann man sich einen Hut machen, indem man drei bis vier Blüten mit ziemlich langen Stielen abschneidet und die letzteren mit starken Grashalmen zusammenbindet. Ebenso verknüpft man die Kelche der einzelnen Blumen miteinander, doch so, daß ein Raum entsprechend der ungefähren Kopfweite der Trägerin frei bleibt. Hält der Hut nicht von selbst auf dem Kopf, kann man sich dann leicht ein Band aus Binjen oder Grashalmen fertigen, ähnlich wie wir es früher beim Zöpfeflechten beschrieben haben, welches man auf beiden Seiten an den Blumen befestigt.







So vergnüglich für die Kinder auch alle die im vorigen Abschnitt beschriebenen Beschäftigungen sein mögen, so gern sie sich auch ihnen hingeben, die wahre Lust am Spielen im Freien beginnt doch erst, wenn sich eine Gesellschaft von Kindern zusammengefunden hat auf den öffentlichen Spielplätzen, auf den Wiesen. Da strömen sie von allen Seiten herzu, da werden Freundschaften angeknüpft, und glaubt auch manche Mutter, daß solch' ein Umgang mit fremden, oft unbekanntem Kindern nicht immer vorteilhaft auf die ihrigen einwirkt, so sollte sie doch auch bedenken, wie die allgemeine Lust am Spielen, die allgemeine Freude an der fröhlichen Natur manchen Standesunterschied aufhebt, manche Bildungsstufe überbrückt.

Da kommt sie an, die kleine Schar,
mit Blumen geschmückt,
und singt mit froher
Stimme das alte be-
kannte



Spielbuch für Kinder.



Sommerlied.

Trarira,
Der Sommer, der ist da!
Wir woll'n 'naus in' Garten
Und woll'n des Sommers warten.

Trarira,
Der Sommer, der ist da.

Trarira,
Der Sommer, der ist da!
Wir wollen zu den Hecken
Und woll'n den Sommer wecken.

Trarira,
Der Sommer, der ist da!

Trarira,
Der Sommer, der ist da!
Die Sonne hat gewonnen,
Der Schnee, er ist zerronnen.

Trarira,
Der Sommer, der ist da.

Wo Knaben sind, da wird es auch nicht lang dauern, so ordnen sie sich einem gewählten Führer unter und das Soldatenspiel beginnt. Es werden alle möglichen Marschordnungen versucht, am einfachsten ist es aber, wenn sie sich nebeneinander in Reihe und Glied stellen und, mit dem linken Fuß beginnend, geradeaus marschieren, indem sie dazu sprechen:

Rechten, Linken,
Speck und Schinken.

Läßt sich keine Trommel auftreiben, so ahmen sie deren Ton nach, indem sie taktmäßig mit Brummstimmen das alte Landsknechtslied singen:

Rumpete, Pumpete, pum,
Hüte dich, Bauer, ich kumm'
Und sag' dir nit, warum.

Am besten aber marschirt es sich jedoch immer mit Gesang, und wem wären sie nicht bekannt, jene Soldatenlieder, die schon die Mutter dem kleinen Knaben vorgefungen hat, wenn er auf ihren Knien ritt! Da singt nun die ganze Kompanie:

Wer will unter die Soldaten.

Wer will unter die Soldaten,
Der muß haben ein Gewehr,
Das muß er mit Pulver laden
Und mit einer Kugel schwer.

Büblein wirst du ein Rekrut,
Merk' dir dieses Liedlein gut.
Hopp, hopp, hopp,
Pferdchen lauf' Galopp.

Der muß haben an der Seiten
Einen Säbel spiz und scharf,
Daß er, wenn die Feinde streiten,
Spießen und auch fechten darf.

Büblein wirst du ein Rekrut,
Merk' dir dieses Liedlein gut.
Hopp, hopp, hopp,
Pferdchen lauf' Galopp.

Einen Schnurrbart an der Nasen,
Einen Tschako auf dem Kopf,
Sonst, wenn die Trompeten blasen,
Ist er nur ein armer Tropf.

Büblein wirst du ein Rekrut,
Merk' dir dieses Liedlein gut.
Hopp, hopp, hopp,
Pferdchen lauf' Galopp.

oder:

Ein scheckiges Pferd.

Ein scheckiges Pferd und ein blankes Gewehr,
Ein hölzernes Schwert und was will man noch mehr?
Der Bub' ist Soldat, man sieht's ihm wohl an,
Er marschirt so gerad, hält Schritt, wie ein Mann.
Mit trotzigem Mut zieht morgens er aus,
Kehrt freundlich und gut zu Mittag nach Haus,
So wird exerziert bis zum Abend noch spat,
Bis der Schlaß kommandiert: Zu Bett, Kamerad!

Zum Marschieren.

läßt sich auch gut singen:

Lasset uns marschieren. Rrrum,
Rrrataplan, vorwärts, Feldschritt, frisch voran.
Lasset uns marschieren. Rrrum,
Mit den Grenadieren. Rrrum, bidibum,
Mit den Kameraden und mit den Soldaten,
Mit den Reitercharen und mit den Husaren,
Mit den Leutenanten und den Musikanten.
Rrrum, rrrum, bidibum.
Vorwärts, Feldschritt, aufgepackt,
Rrr, haltet Takt,
Fertig, Feuer, piß, paß, puß!
Vorwärts marsch und frisch voran.
Rrrataplan, lasset uns marschieren.

Das Soldatenspielen paßt aber nicht für Mädchen, die an solch' kriegerischer Bethätigung keine Freude haben; damit sie aber auch mitspielen können, ordnet sich die ganze kleine Gesellschaft in eine Reihe hintereinander, indem sie sich die Hände gibt und recht festhält, damit

Die Schlange

nicht jämmerlich zerreißt. Nun wird los marschiert; dazu werden nach einer beliebigen Melodie die folgenden Verse gesungen und die darin angedeuteten Bewegungen, zuerst von dem vordersten, dem „Kopf der Schlange“, ausgeführt. Beim vierten Vers bleibt dieser stehen und dreht sich nur auf dem Platz herum, so daß sich der ganze Zug um ihn aufwickelt und das „Schlangennest“ fertig wird. Um die Freiheit wieder zu erlangen, marschiert er dann entgegen dieser Reihe durch die Spirale und alle müssen ihm folgen, oder er kriecht, und alle nach ihm, unter den emporgehaltenen Armen der andern an einer beliebigen Stelle ins Freie und zieht den „Schwanz“ nach sich, was zu den lustigsten Windungen Anlaß giebt.

Seht die große Riesenschlange,
Sie geht aus zu ihrem Fange.
An dem großen langen Kranz
Ist ein Kopf und auch ein Schwanz.

Seht, jetzt geht sie schnurgerade
Immer fort auf ihrem Pfade;
Ganz gerade, geht nur acht,
Daß ihr gut die Schlange macht.

Jetzt beginnt sie sich zu winden,
Zickzack wird sie vorn und hinten;
Links und rechts geht Kopf und Schwanz,
Und das ist der Schlangentanz.

Nun wird sie sich auch noch ringeln,
Schwänzchen wird den Kopf umzingeln,
Haltet aber alle fest,
Denn das wird das Schlangennest.

Wieder geht sie auf die Reise,
Laßt den Kopf heraus zum Kreise.
Folget alle nach der Reih,
Schlange macht sich wieder frei.

Kugel- oder Murmelspiele.

Im Frühling, wenn es wieder anfängt warm zu werden, und die Straßen und Plätze trocken sind, sieht man überall Knaben und Mädchen mit den kleinen Kugeln oder Murmeln oder, wie sie in Süddeutschland genannt werden, Märbeln, spielen. — Im folgenden sind einige solche Spiele, die auch kleinere Kinder spielen können, beschrieben.

Das Wandwerfen.

Die Mitspielenden werfen von einem entfernten, bestimmten Punkt aus hintereinander je eine Murmel an die Mauer. Dasjenige der Kinder, dessen Kugel zunächst der Mauer liegen bleibt, hat gewonnen und darf sich die Murmeln der andern Kinder als Gewinn einstecken; dafür beginnt es beim nächsten Spiel.

Das Strichwerfen.

Bei diesem Spiel werden die Murmeln statt an die Mauer, nach einem Strich geworfen. Der mit seiner Murmel dem Strich zunächstliegende hat gewonnen; die Gewinnregel gleicht der obigen.

Ringkugeln.

In die Mitte des Spielplatzes wird ein kleiner Ring, etwa eine Spanne weit und um diesen herum ein größerer von wenigstens drei Schritt im Durchmesser gezeichnet. Zunächst werden in den kleinen Kreis die Murmeln gesetzt, und zwar nach Belieben entweder in den Raum hinein oder auch auf die Kreislinie. Man verständigt sich zuvor darüber, ob jeder der Mitspielenden nur eine oder zwei Kugeln einsetzt. Jetzt beginnen die Kinder der Reihe nach von außerhalb des größeren Kreises zu kugeln und suchen eine der Murmeln im kleinen Kreis zu treffen. Gelingt es, eine oder mehrere aus demselben herauszuschellen, so ist der Treffer berechtigt, die getroffenen Murmeln als Gewinn für sich zu behalten. Bleibt hingegen seine Wurfkugel selbst im Kreis liegen, so muß sie dort so lange bleiben, bis ein anderes der Kinder die Kugel durch seinen Wurf aus dem Kreis

hinausgeschossen hat. Der Treffer schießt alsdann noch einmal auf die Kugel; stößt er sie an, so gehört sie ihm.

Brettrollen.

Ein Brett von einigen Fuß Länge wird schräg über eine Bank oder einen hohen Stein gelegt. Hinter dem hochliegenden Teil des Brettes stellen sich die Mitspielenden nacheinander auf und lassen einzeln jeder seine Kugel herabrollen und zwar so, daß immer der Nachfolgende eine Kugel des Vorhergehenden zu treffen sucht; gelingt es, so gehört diese ihm; hat er aber fehlgeschossen, so dient seine eigene Murrel nunmehr seinem Hintermann wieder zum Ziel.

Kugelgrube.

Es wird ein Grübchen mit dem Abjaß des Stiefels in die Erde gebohrt und ein Strich als Standzeichen einige Schritte entfernt von der Grube gezogen. Der Spieler, der bei diesem Spiel beginnt, rollt seine Murrel nach der Grube. Ist es ihm gelungen, so sucht ein zweiter auch hineinzukommen; glückt es ihm, so gewinnt er die Murrel des ersten Spielers und muß die seinige herausrollen. So geht das Spiel fort, bis einer nicht bis in die Grube mit seiner Kugel gelangt. Derjenige, der zuletzt in die Grube getroffen hat, muß dann die außenliegende Kugel in die Grube schnellen. Wenn sich mehrere Kinder bei dem Spiel beteiligen, können es auch oft mehrere Kugeln sein, die der Betreffende aber mit dem ersten Wurf hineinschieben muß; fehlt er, so kommt der Folgende an die Reihe. Wer die letzte Kugel in die Höhlung der Grube schiebt, gewinnt alle in der Grube befindlichen Murreln.

Die drei Gruben.

In einer Entfernung von ungefähr zwei bis drei Schritten werden hintereinander drei Grübchen gemacht. Die Standzeichen sind vor jeder Grube ebenfalls so weit voneinander entfernt. Einer beginnt seine Murrel in die erste Grube zu schieben; gelingt es ihm, so darf er weiter schieben und sucht nun vom zweiten Standzeichen aus in die zweite Grube zu treffen u. s. w. Mißglückt es einem der Kinder, so bleibt die Murrel des

Betreffenden in der Grube liegen, in welche sie zuletzt gefallen war, und ein anderer Mitspieler kommt an die Reihe. Gewinner ist derjenige, der zuerst die entfernteste Grube mit seiner Kugel erreicht hat.

Pflaumenpflücken.

Die Mitspielenden setzen jeder eine gleiche Anzahl Murmeln dicht nebeneinander in eine Reihe. Sodann muß jeder mit seiner Wurfkugel von einem entfernten, bestimmten Punkt aus die Murmeln dieser Reihe zu treffen suchen. Wem es gelingt, eine oder mehrere aus der Reihe zu stoßen, darf die herausgestoßenen Kugeln als Gewinn für sich behalten.

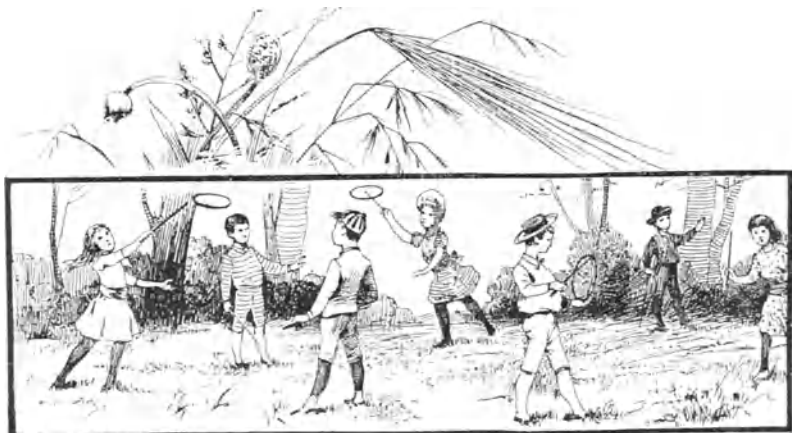
Anduzen oder Detschen.

Dieses Spiel wird gewöhnlich nur von zwei Teilnehmern gespielt. Der eine von ihnen wirft seine Kugel beliebig weit vor sich hin. Hierauf versucht der andere von derselben Stelle aus mit seiner Kugel die des Gegners anzustoßen. Gelingt ihm dies, so gehört sie ihm, fehlt er sie aber, so rollt nun der erste wieder seine Kugel nach der des zweiten und zwar vom jeweiligen Standpunkt der Kugel aus. Dies wird so lange fortgesetzt, bis eine Kugel die andere getroffen hat. Je nach Übereinkunft gilt das Spiel aber schon für gewonnen, wenn die eine Kugel von der andern nur soweit entfernt ist, daß man sie mit ausgepannter Hand erreichen, „spannen“, kann.

Ein sehr hübsches Spiel für Knaben und Mädchen im Freien ist

Reifenwerfen.

Wenn neun bis zehn Kinder sich daran beteiligen, so sind drei bis vier Reifen erforderlich und Stöcke, soviel als Spieler sind. Falls man keine Reifen kaufen will, kann man sie selbst aus Weidenruten zusammenbinden und mit buntem Band, jeden mit einer anderen Farbe, umwickeln. Die Stöcke sind aus biegsamem Rohr, von der Länge eines Armes und ungefähr fingerdick; am untern Ende befestigt man ein Querholz, damit der



Reifen nicht stets beim Fangen über den Stock hinweg auf den Arm fällt. Die Spieler stellen sich etwa zehn Schritt voneinander entfernt in einen Kreis, fassen den Reif mit Daumen und Zeigefinger der linken Hand unten fest, legen an die obere Innenseite den Stock, welchen sie in der rechten Hand halten, und schleudern damit den Reif dem Nächststehenden zu. Bei diesem Spiel kommt es nicht nur auf gewandtes Fangen, sondern auch hauptsächlich auf geschicktes Werfen an.

Auszählrcime.

Fast zu jedem der folgenden Spiele muß ein Spielanführer gewählt werden, und dies geschieht am besten durch Auszählen. Hier folgen einige der beliebtesten Auszählverschen:

Wenn die Kinder Spiele treiben,
Wollen sie beim Rechte bleiben.
Und sie zählen ehrlich ein,
Wer da wird der Letzte sein.

Ene dene Tassetband,
's ist nicht weit von Engelland,
Engelland ist zugeschlossen,
's Schlüsselchen ist abgebrochen.

Schäfer, bind' dein Hündlein an,
Daß es mich nicht beißen kann.
Beißt es mich, so straf ich dich,
Einen Gulden dreißig.

1. 2, 3, 4, 5, 6, 7,
Eine Frau, die schabte Rüben,
Eine Frau, die schabte Speck,
Schnupdwurp, da war sie weg.

1, 2, 3, 4,
Stand ein Männlein vor der Thür,
Hat ein Gläslein in der Hand,
Pinf, pank, Zuckerant.

Enje denje dicken dacken,
Ziber, de biber, de bohe knacken,
Ziber de biber de buff.

Ene, mene, ming, mang,
Kling, Klang,
Dse, Pose, packe dich,
Eier Weiher weg.

Hund und Hase.

Eins der Kinder wird durch Abzählen zum Hund bestimmt. Die übrigen zerstreuen sich als Hasen in einem zu diesem Jagdspiel bestimmt abgegrenzten Raum. Wenn nun der Hund einfängt, oder wer den Spielplatz überschreitet, wird Hund und muß jetzt die andern Hasen fangen helfen. Der letzte der eingefangenen Hasen wird beim nächsten Spiel Hund.

Der schwarze Mann.

Für dieses Spiel wird ein Kind durch Auszählen zum schwarzen Mann gewählt. Dieser stellt sich allein auf die eine Seite des ziemlich ausgedehnten Spielplatzes, die andern stehen ihm gegenüber am entgegengesetzten Ende. An beiden Enden sind durch Striche auf dem Boden oder durch kleine Steinchen Freimale bezeichnet. Jetzt ruft der schwarze Mann: „Wer fürchtet sich vor dem schwarzen Mann?“ Die ihm Gegenüberstehenden antworten: „Niemand!“ worauf sie das andre Freimal

zu erreichen suchen, während sich der schwarze Mann bemühen muß, einen von ihnen beim Laufen über den Platz zwischen den beiden Malen zu fangen. Gelingt es ihm, so muß der Gefangene auch schwarzer Mann werden und mit zu haschen suchen. Beide laufen nun wieder von der Seite aus, wo zuvor die andern standen, denn diese haben sich jetzt ihrerseits wieder gegenüber aufgestellt. Das Spiel dauert so lang, bis alle Mitspielenden von den schwarzen Männern, deren ja bei jedem Laufen mehr werden, gefangen sind.

Ganz ähnlich ist das Spiel

Der Spitz und die Hühner,

welches in Amerika an Stelle des schwarzen Mannes von den Kindern gespielt wird.

Ein Quadrat wird abgesteckt. Zwei gegenüberliegende Seiten bilden das Mal. Die Hühner stehen bei dem einen großen Mal, während der Spitz seinen Stand in der Mitte einer der anstoßenden Seiten erhält. Seine Aufgabe ist es, die nach dem andern Mal eilenden Hühner abzufangen. Wer gegriffen wird, muß abtreten. Wollen die Hühner nicht laufen, so darf der Spitz bis drei zählen, worauf alle zum andern Mal eilen müssen.

Blindekuh.

Dieses Spiel wird auf einem großen, ebenen Platz ausgeführt, damit das zur Blindekuh ausgezählte Kind sich nicht stoßen und nicht stolpern kann, da ihm die Augen fest verbunden werden. Darauf wird es von einem Führer mehrmals im Kreis herum geführt; dabei sprechen sie Folgendes miteinander:

Er. Blindekuh ich führe dich.

Sie. Wohin?

Er. Nach dem Kuhstall.

Sie. Was soll ich da?

Er. Futter essen.

Sie. Da find' ich kein's.

Er. So such' dir was.

Bei den letzten Worten läßt der Führer die Blindekuh stehen, gesellt sich zu den andern Mitspielenden, die nun um die Blindekuh herumspringen und sie mit allerlei Rufen necken. Die

Blindeküch muß nun eins der umherlaufenden Kinder fangen, gelingt ihr das, so ist sie erlöst und das gefangene tritt an ihre Stelle.

Topf schlagen.

Bei diesem Spiel wird eine breite Gasse am besten durch gespannte Fäden abgegrenzt. An einem Ende derselben wird ein Topf als Ziel umgekehrt auf den Boden gestellt. Etwa 20 oder



mehr Schritte davon ist das Anfangsmal gesetzt, und hier steht der Schläger, dem die Augen verbunden sind. Als Schlagwaffe gibt man ihm einen derben Stock. Er hat diesen aufrecht zu tragen, darf nicht mit ihm an der Erde herumfühlen, sondern nur drei tüchtige senkrechte Schläge damit thun. Mitunter erlaubt man ihm, vorher sich die Schritte der Entfernung auszuzählen, dreht ihn aber, nachdem ihm die Augen verbunden worden sind, dreimal

herum und überläßt es ihm dann, sich selbst zurecht zu finden. Niemand der Umstehenden darf durch einen Zuruf ihn weder stören, noch auf die richtige Spur leiten; daß er nicht durch Stolpern oder Anstoßen Gefahr läuft, dafür muß schon vorher Sorge getragen sein. Wer den Topf zerschlägt, bekommt den damit verbundenen Preis.

Blindekuh im Kreis oder stille Blindekuh.

Bei diesem Spiel kommt es nicht, wie beim früheren, aufs Fangen, sondern nur aufs Erraten an, denn die Blindekuh steht in einem von den Mitspielenden gebildeten Kreis still, hat die Augen verbunden und einen Stock in der Hand, mit welchem sie, nachdem der Kreis mehrmals um sie herumgetanzt hat, auf die Erde stampft, zum Zeichen, daß alle still stehen müssen. Dann berührt die Blindekuh eins der im Kreis stehenden Kinder, worauf dieses mit verstellter Stimme ein „Piep“ ertönen läßt. Die Blindekuh muß nun dem vernommenen Laut nach erraten, wen sie berührt hatte. Nennt sie einen falschen Namen, so dreht sich der Kreis von neuem. Errät sie den Mitspielenden aber, so tritt sie aus der Mitte heraus und der Erratene wird Blindekuh.

Das verirrte Häschen.

Nachdem die Kinder ein „Häschen“ und eine „Mutter“ gewählt haben, werden dem Häschen die Augen verbunden, während die Mutter ein buntes Kopftuch umgebunden bekommt. Sie bildet nun mit den übrigen Kindern einen Kreis um Häschen, der die Mutter suchen muß. Die Kinder im Kreis, der bald nach rechts, bald nach links herumgeht, singen:

Häschen klein,
Eilt allein
In die weite Welt hinein,
Stock und Hut,
Steht ihm gut,
Er ist wohlgemut.

Häschen eilt hinaus zum Wald
Und vergißt nur gar zu bald,
Daß die liebe Mutter spricht:
Häschen, bleib zu lange nicht!

Hänschen geht suchend und tastend im Kreise umher und spricht

Ach, wenn ich nur zu Hause wär!
Ich finde ja den Weg nicht mehr —
Dunkel ist es hier, o Graus!
Wäre ich doch erst zu Haus!

Die Kinder antworten:

Ja, groß und finster ist der Wald!
Der Vater schon zu Hause schalt!
Die Mutter ruft und weinet sehr,
Hat ja nun kein Hänschen mehr! —

Die beiden letzten Verse werden so lange abwechselnd wiederholt, bis Hänschen die Mutter, die mitunter einen weinerlichen Ton hören läßt, gefunden hat.

Alle klatschen in die Hände und singen:

Hänschen ist nun wieder da!
Hurra, heia, hopsasa!

Darauf wirft die Mutter vor Freude über das wiedergefundene Hänschen das Kopftuch in die Luft, und wer es auffängt, darf das nächste Mal Hänschen sein.

Fuchs und Gans.

Es wird durch Auszählen der Jäger und der Fuchs bestimmt. Letzterer ist als Dieb angeklagt und wird als solcher in die Mitte des Kreises genommen; die Ankläger, welche den Kreis bilden, zeigen auf den Fuchs und singen die erste Strophe. Bei der zweiten Strophe geht der Jäger mit der Flinte um den Kreis herum. Die Ankläger zeigen auf den Jäger bei den Worten: „Seine große lange Flinte“ u. s. w. und richten sich bei der dritten Strophe warnend gegen den Fuchs.

Fuchs, du hast die Gans gestohlen,
Gib sie wieder her,
Sonst wird dich der Jäger holen
Mit dem Schießgewehr.
Sonst wird dich der Jäger holen
Mit dem Schießgewehr.

Seine große, lange Flinte
Schießt auf dich den Schrot,
Daß dich färbt die rote Tinte,
Und dann bist du tot.
Daß dich färbt die rote Tinte,
Und dann bist du tot.

Liebes Füchlein laß dir raten,
Sei doch nur kein Dieb;
Nimm, du brauchst nicht Gänsebraten,
Mit der Maus vorlieb.
Nimm, du brauchst nicht Gänsebraten,
Mit der Maus vorlieb.

Der Fuchs scheint befehrt, er schleicht aus dem Kreis, der Jäger aber traut ihm nicht und singt, während sich dieser eine neue Gans aussucht und mit ihr davonläuft:

Seht euch nicht um, der Fuchs geht 'rum,
Er ist ein schlaues Tier,
Er trinkt nicht Bier, er trinkt nicht Wein,
D'rum heißt er auch das Füchselein.
Seht euch nicht um, der Fuchs geht 'rum.

Sobald er ausgejungen hat, läuft der Jäger dem Fuchs nach, um ihm die gestohlene Gans abzujaßen. Die noch im Kreis stehenden Ankläger singen währenddessen folgenden Vers:

Der schöne Fuchs, der wird geprellt
Und lief er durch die ganze Welt,
Der Jäger holt ihn ein,
Der Jäger holt ihn ein.

Glückt es dem Jäger, den Fuchs mit der Beute zu erjagen, so ist der nächste Fuchs. Die gerettete Gans kann sich nun einen andern Jäger wählen und das Spiel beginnt von neuem.

Katze und Maus.

Ein Kind wird durch Auszählen Katze, ein andres Mäuschen. Die übrige Gesellschaft bildet einen Kreis, in welchen das Mäuschen aufgenommen wird, während die Katze ihn nur von außen umschleichen darf. Die Katze sucht nun auf jede mögliche Weise in den Kreis einzudringen, wird aber durch die den Kreis Bildenden daran verhindert; glückt es ihr dennoch einmal, so läßt man eiligst das Mäuschen hinaus und sucht der Katze nun wieder aus dem Kreis den Ausgang zu versperren; gelingt's ihr aber dennoch hinauszukommen, so läßt man das Mäuschen wieder herein. Dieses Sagen geht so lange fort, bis einmal die Katze das Mäuschen gefaßt hat. Dasjenige Paar, welches im Kreise verschuldet hatte, daß die Katze das Mäuschen fing, wird nun Katze und Maus.



Versteckspiel mit Anschlägen.

Es wird durch Auszählen bestimmt, wer von den Mitspielenden die Versteckten zu suchen hat. Der Sucher stellt sich jetzt mit dem Gesicht gegen eine Wand, hält sich die Hände vor die Augen und zählt langsam bis zehn. Sodann ruft er; „Eins, zwei drei, wer nicht versteckt ist, der ist's gleich.“ Nach diesen Worten beginnt er zu suchen, denn die andern Mitspielenden haben sich inzwischen versteckt. Jeder, den der Sucher findet, wird angeschlagen, d. h. der Sucher läuft schnell zu seinem Wandplätzchen zurück und schlägt dreimal an die Wand. Erreicht dagegen der Gefangene zuerst dieses Mal und schlägt dreimal an, so ist er frei. Der zuletzt Gefangene wird im nächsten Spiel Sucher.

Plumpfackspiel.

Die Mitspielenden stellen sich mit den Händen auf dem Rücken in einen Kreis zusammen. Einer von ihnen aber bleibt außerhalb des Kreises, und geht mit einem geknoteten Taschentuch, so oft er Lust hat, um denselben herum, indem er spricht:

„Dreht euch nicht um,
Der Plumpfack geht 'rum“

dabei legt er plötzlich einem der im Kreis Stehenden den Plumpfack in die Hände. Der neue Besitzer desselben muß nun aus dem Kreis heraustreten, seinem Nachbar zur Rechten einen Schlag mit dem Plumpfack versetzen und ihn um den Kreis herumjagen.

Indessen hat der andre, der den Plumpfack zuerst hatte, den einen der beiden freigewordenen Plätze schon besetzt und für die beiden Umherlaufenden kommt es nun darauf an, wer von ihnen zuerst den andern noch leeren Platz erreicht. Derjenige, der übrig bleibt, muß beim nächsten Spiel außerhalb des Kreises verbleiben, um den Plumpfack wieder einem andern zuzustecken.

Wollt ihr wissen, wie der Bauer.

Wollt ihr wissen, wie der Bauer
Seinen Hafer ausfät?
Seht, seht, so sät der Bauer
Seinen Hafer ins Feld.

Wollt ihr wissen, wie der Bauer
Seinen Hafer abmäht?
Seht, seht, so mäht der Bauer
Seinen Hafer vom Feld.

Wollt ihr wissen, wie der Bauer
Seinen Hafer ausdrischt?
Seht, seht, so drischt der Bauer
Seinen Hafer im Zelt.

Wollt ihr wissen, wie der Bauer
Seinen Hafer verkauft?
Seht, so verkauft der Bauer
Seinen Hafer für Geld.

Bei diesem Spiel stehen die Kinder im Kreis, singen obige Liedchen und suchen bei der zweiten Hälfte jedes Verses die Arbeit, das Säen, das Mähen u. s. w. durch ihre Bewegungen nachzuahmen. Bei der vierten Strophe macht die rechte Hand mit Daumen-, Zeige- und Mittelfinger die Bewegung des Geldzählens, beim Wort „Geld“ klatschen alle in die Hände.

Häschen in der Grube.

Häschen in der Grube saß und schlief,
Armes Häschen, bist du krank,
Daß du nicht mehr hüpfen kannst?
Häschen hüpf', Häschen hüpf', Häschen hüpf'.

Die Mitspielenden reichen sich die Hände und bilden einen Kreis; einer kauert in der Mitte als Häschen und stellt die

langen Ohren desselben dar, indem er die Hände an beiden Seiten des Kopfes in die Höhe streckt und mit ihnen wackelt. Die andern Kinder fingen nun vorstehendes Liedchen und bei den Worten „Häschen hüpf!“ hüpfte das Häschen auf eines der Kinder zu, das nun statt seiner Häschen wird.

Es klappert die Mühle.

Es klappert die Mühle am rauschenden Bach:
Klipp klapp!
Bei Tag und bei Nacht ist der Müller stets wach:
Klipp klapp!
Er mahlet das Korn zu dem kräftigen Brot,
Und haben wir solches, so hat's keine Not.
Klipp klapp! klipp klapp! klipp klapp!
Klipp klapp! klipp klapp! klipp klapp!

Flink laufen die Räder und drehen den Stein,
Klipp klapp!
Und mahlen den Weizen zu Mehl uns so fein,
Klipp klapp!
Der Bäcker dann Zwieback und Kuchen d'raus bäckt,
Der immer den Kindern besonders gut schmeckt.
Klipp klapp! u. s. w.

Wenn reichliche Körner das Ackerfeld trägt,
Klipp klapp!
Die Mühle dann flink ihre Räder bewegt,
Klipp klapp!
Und schenkt uns der Himmel nur immerdar Brot,
So sind wir zufrieden und leiden nicht Not.
Klipp klapp! u. s. w.

Bei diesem Spiel werden drei Kreise gebildet, von denen einer immer größer als der andre sein muß, da der erste vom zweiten, der zweite vom dritten umschlossen wird. Die erste Strophe fingen die Kreise still stehend; bei dem „Klipp klapp“ klatschen die Spielenden in die Hände. Beim Singen der zweiten und dritten Strophe drehen sie sich aber, und zwar der erste Kreis nach links, der mittlere nach rechts und der äußerste wiederum nach links. Das „Klipp klapp“ ist jedesmal von dem Klatschen der Hände und Stampfen der Füße begleitet, womit das Klappern des Mühlwerks nachgeahmt werden soll, während die drei sich drehenden Kreise die Mühlräder darstellen.

Der Scherenschleifer.

- Einer. 's kommt der fremde Schleifer her,
Schleift die Messer und die Scher'.
- Alle. Messer und Scher', Messer und Scher',
Bisch, bsch, bsch.
- Einer. Der Schleifer ist von Dinkelsbühl, Dinkelsbühl,
Schleift gar gut und schneid't net viel.
- Alle. Messer und Scher', Messer und Scher',
Bisch, bsch, bsch.
- Einer. Scherenschleifer rund umdreh'n,
Und auf einem Beine steh'n.
- Alle. Messer und Scher', Messer und Scher',
Bisch, bsch, bsch.

Aus der Kinderschar wird eines zum Scherenschleifer aus-
zählt. Die andern bilden einen Kreis um denselben. Der Scheren-
schleifer beginnt obiges Liedchen zu singen, während der Kreis sich
um ihn herumdreht. Bei den Worten „Messer und Scher“ fallen
alle in den Gesang ein und ahmen das Geräusch des Scheren-
schleifens mit dem Mund nach. Bei der letzten Strophe, wenn
der Scherenschleifer: „Auf einem Bein steh'n“, sagt, steht der
Kreis still, und jedes der Kinder, auch der Scherenschleifer selbst,
hebt das rechte Bein in die Höhe und alle singen das Lied zu
Ende. Die Füße dürfen nicht gewechselt werden, und wer es unter
den Spielern am längsten aushält, so auf einem Bein zu stehen,
ohne das andre niederzulassen, wird dafür beim nächsten Spiel
Scherenschleifer.

Im Sommer, im Sommer.

Im Sommer, im Sommer,
Da ist die schönste Zeit,
Da gehen froh spazieren
Viel jung' und alte Leut'.

Das Pflücken, das Pflücken,
Das muß man recht versteh'n.
Kommt, laßt uns miteinander
Im Kreis uns lustig dreh'n.

Hierbei bilden die Kinder einen Kreis. Eins derselben stellt
sich in die Mitte und ahmt durch Bewegung das Blumenpflücken

nach, der ganze Kreis thut dasselbe. Bei den Worten „Kommt, laßt uns miteinander im Kreis uns lustig drehen“, fassen sie sich gegenseitig an und drehen sich im Kreis. Dann wiederholen alle die vier Anfangszeilen der Strophe und singen bei der zweiten Strophe, statt „das Pflücken“, „das Ernten, das Ernten, das muß man recht verstehen“, und bei der dritten Strophe, während sie „das Tanzen, das Tanzen, das muß man recht verstehen“ sagen, fassen sich die Kinder paarweis um und tanzen. Bei einer ungleichen Anzahl Kinder schlägt das Zurückgebliebene den Taft dazu.

Kommt ihr Mädchen, kommt ihr Knaben.

Kommt ihr Mädchen, kommt ihr Knaben,
Wollt ihr was gesungen haben?
Kommt herbei und hört.
Und gefällt euch meine Weise,
Nun, so singt sie mit, doch leise,
Daß ihr mich nicht stört.

Diese Strophe singt das zum Musikanten gewählte Kind; die andern stehen im Kreis um dasselbe herum, wiederholen die Strophe und ahmen all die Töne, wie Lachen, Singen, Trommeln, welche ihnen der Musikant der Reihe nach vormacht, nach.

Einfache Ringeltänze.

Die Kinder drehen sich hierbei nur singend im Kreis und lassen sich immer bei dem letzten Wort nieder.

Ringel, Ringel, Reihe,
Wir sind der Kinder dreie,
Wir sitzen unter'm Holderbusch,
Und machen alle husch, husch, husch.

Ringel, Ringel, Rosen,
Schönste Aprikosen,
Beilchen und Vergißmeinnicht,
Alle Kinder setzen sich!

Ringel, Ringel, Rosenkranz,
Schließet euch zum Jungfernkranz.
Setzt ein Töpfchen Wasser bei,
Morgen woll'n wir waschen.
Große Wäsche, kleine Wäsche,
Allerhand sehr feine Wäsche.
Riteriki!

Bei den folgenden Verschen dreht sich, jedesmal, wie es der Gesang vorschreibt, ein Kind herum, so daß es mit dem Gesicht nach außen zu stehen kommt. Das Spiel ist zu Ende, wenn nach und nach alle Kinder herumgedreht sind.

Wir bilden einen bunten Kranz
Und fangen an den Ringeltanz;
Doch keins von allen sieht sich um,
Und nur Luischen dreht sich 'rum.

Kling, Klang, Gloria!
Wir treten auf die Kette,
Daß die Kette klingen soll;
Klingt so hell, klingt so klar,
Hat geklungen sieben Jahr,
Sieben Jahr' sind um
Und Anna dreht sich 'rum.

Wir traten auf die Kette,
Wis daß die Kette klang.
Da kam ein schönes Vöglein,
Das hatt' einen schönen Gesang.
Sieben Jahr' hat es gesungen,
Sieben Jahr' sind nun verklungen,
Sieben Jahr' sind um und um,
Liebes Gretchen, dreh' dich um.

Das Maiispiel.

Im Maien, im frischen grünen Mai'n,
Da laßt uns alle lustig sein,
Im frischen, grünen Maien.
Die Sorgen, die Sorgen,
Die kennt ein jeder Mann;
Das muß ne 'lust'ge Seele sein,
Mit der ich tanzen kann.

Ein kleiner Kreis von 6 Kindern steht in einem größeren; die beiden Kreise singen oder sprechen obiges Liedchen, und die sechs Kinder des kleinen Kreises, wählen sich beim Absingen der letzten Zeile, 6 Kinder aus dem größeren Kreis zum Tanz. Die Übriggebliebenen klatschen mit ihren Händen nach einer bestimmten Melodie den Takt dazu.

Kommt ein Vögel geflogen.

Von den Mitspielenden wird einer zum Vogel bestimmt. Die übrigen fassen sich bei den Händen und bilden einen Kreis. Der

Vogel muß sich außerhalb desselben aufhalten. Während sich nun der Kreis dreht und die Kinder nach der bekannten Melodie die folgende Strophe:

Kommt ein Vögel geflogen,
Setzt sich nieder auf mein Fuß,
Hat ein' Zettel im Schnabel,
Von der Mutter 'nen Gruß.

singen, durchbricht der „Vogel“ den Kreis, der nun stillsteht, und läßt sich vor einem der Mitspielenden nieder. Zuvor haben diese aber einen unter sich ausgewählt, der, falls der Vogel richtig rät, ihn abzulösen hat. Kommt der Vogel aber nicht vor diesem, sondern vor einem falschen Kind nieder, so öffnet sich der Kreis, der Vogel muß noch einmal hinaus und die anderen tanzen und singen weiter:

Liebes Vögel flieg' weiter,
Nimm 'nen Gruß mit und 'nen Kuß,
Und ich kann dich nicht begleiten,
Weil ich hier bleiben muß.

Das Spiel wird so lange fortgeführt, bis der Vogel sich vor demjenigen, der ihn erlösen soll, niederläßt.

Vogelhochzeit.

Es will ein Vogel Hochzeit machen
In dem grünen Wald.
Didiralala, didiralala, didiralalalala.

Die Droffel ist der Bräutigam,
Die Amsel ist die Braut.
Didiralala, didiralala, didiralalalala.

Die Lerche, die Lerche,
Führt die Braut zur Kirche.
Didiralala u. s. w.

Der Stieglitz, der Stieglitz,
Der bringt der Braut den Hochzeitsitz.
Didiralala u. s. w.

Der Sperling, der Sperling,
Der bringt der Braut den Fingerring.
Didiralala u. s. w.

Die Taube, die Taube,
Die bringt der Braut die Haube.
Didiralala u. s. w.

Der Finte, der Finte,
Der bringt der Braut zu trinken.
Didiralala u. s. w.

Der Storch mit seinem langen Schnabel
Bringt der Braut Messer und Gabel.
Didiralala u. s. w.

Der Wiedehopf, der Wiedehopf,
Bringt der Braut den Küchentopf.
Didiralala u. s. w.

Die Gänse und die Anten,
Die sind die Musikanten.
Didiralala u. s. w.

Das vorstehende Lied wird von den Kindern, welche einen Kreis bilden, gesungen. In der Mitte desselben steht ein Kind, das die Drossel vorstellt. Bei den Worten: „Die Amsel ist die Braut“ wählt sich das in der Mitte stehende Kind ein andres aus dem Kreis als Amsel und diese dann wieder die Lerche u. s. w. fort, bis zuletzt „die Gänse und die Anten“ übrig bleiben, die jetzt als Musikanten taktmäßig „Didiralala“ singen, wonach die übrigen Vögel tanzen.

Der Vogelfang.

Vogel: Zwei Vöglein sind verbunden,
Sie haben sich gefunden
Und fliegen fröhlich in den Hain.

Vogelfänger: Ich aber bin allein,
Ich fang mir auch ein Vögelein.

Vogel: So fang dir auch ein Vögelein.

Dieses Spiel ist kein Kreispiel, sondern die Spielenden bilden hierbei, indem sie sich paarweise hintereinander stellen, eine lange Doppelreihe. Eines steht vorn an der Spitze der Reihe allein als Vogelfänger, die übrigen sind die Vögel. Der Vogelfänger singt; sobald er die Stelle gesungen hat: „Ich fang mir auch ein Vögelein“, singen die andern: „So fang' dir auch ein Vögelein“, und zu gleicher Zeit laufen von dem letzten Paar je

ein Vogel nach rechts, der andre nach links an der Spitze der Reihe vorbei, um sich vorn wieder zu vereinigen. Glückt es dem Vogelfänger früher, einen der ausgeflogenen Vögel zu fangen, so stellt er sich mit diesem als ein neues Vogelpaar in die vorderste Reihe, und der andre Vogel, der zu spät kam, tritt nun als Vogelfänger an seine Stelle.

Ritter und Knappen.

Die Gesellschaft teilt sich in zwei gleich große Abteilungen und stellt sich einander gegenüber auf. Zwischen beiden wird durch Striche ein breiter „Kampflplatz“ bezeichnet. Jede Partei wählt nun einen König, von denen der eine dem andern zuruft:

König, schicke mir einen Mann,
Oder ich greife dich selber an.

Der so aufgeforderte König bestimmt nun einen Kämpfer aus seiner Reihe, dem einer aus der andern Reihe, auf des andern Königs Befehl, entgegentritt. Beide müssen nun, auf einem Bein hüpfend, einander über die Linien des Kampflplatzes hinauszudrängen versuchen. Wem dies geschieht, oder wer mit dem andern Fuß den Boden berührt, der hat verloren und wird Knappe des siegreichen Königs. Der Kampf dauert so lange, bis auf einer Seite keine Ritter mehr sind und auch etwa vorhandene Knappen bei einem König vereint sind. Zuletzt müssen die Könige mit einander kämpfen, womit das Spiel endet.

Kämmerchen vermieten.

Alle Mitspielenden bis auf einen wählen sich auf dem Spielplatz einen Baum, bei welchem ihr Kämmerchen ist. Während nun das Kind, welches kein Kämmerchen hat, bei den Einzelnen herumgeht und fragt: „Haben Sie ein Kämmerchen zu vermieten?“ und immer wieder mit der Antwort: „Nein, aber, bitte, kommen Sie morgen wieder!“ abgespeist wird, wechseln die andern in einemfort schnell ihre Plätze. Gelingt es dem Fragenden, einen leergewordenen Platz einzunehmen, eher als der andre, welcher sich gerade, um zu wechseln, entfernt hat, denselben erreicht,

so darf er ihn behalten und der andre muß nun herumgehen und fragen.



Vögel verkaufen.

Die Mitspielenden stehen in einer Reihe und jedem wird ein Vogelname gegeben. Einer ist Vogelhändler, ein anderer Vogelkäufer. Der Vogelkäufer tritt an den Vogelhändler heran und es entwickelt sich folgendes Gespräch:

Vogelkäufer: Guten Tag, Herr Vogelhändler!

Vogelhändler: Guten Tag, Herr Vogelkäufer!

Vogelkäufer: Haben Sie Vögel zu verkaufen?

Vogelhändler: O ja!

Vogelkäufer: Was für Vögel haben Sie denn?

Vogelhändler: Alle Vögel singt einmal! (Jeder Mitspielende muß nun den Gesang des Vogels, den er darstellt, nachzuahmen suchen.) Das sind alle meine Vögel. Welchen wünschen Sie zu haben?

Nun nennt der Vogelkäufer den Namen eines der vorhandenen Vögel.

Vogelhändler: Nachtigall (oder ein anderer Name) flieg' aus, komm wieder in mein Haus.

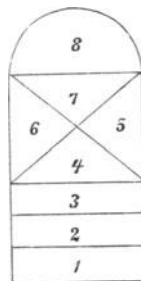
Der betreffende Vogel fliegt aus und wird vom Käufer verfolgt. Fängt dieser ihn, so gehört er ihm. Glückt es aber dem ausgeflogenen Vogel, eher zu seinen Kameraden zurück zu kehren, so bleibt er bei dem Vogelhändler. Das Spiel geht so lange weiter, bis alle Vögel verkauft sind. Wenn die Zahl der Mitspielenden groß ist, so hat der Vogelkäufer mehrere Genossen, die ihm die Vögel, deren dann gleich mehrere auf einmal ausfliegen, einfangen helfen.

Ziehhüpfen.

Die Mitspielenden stellen sich je zwei Schritt voneinander entfernt auf und hüpfen auf ein gegebenes Zeichen bald auf dem linken, bald auf dem rechten Fuß, je nachdem es bestimmt ist, einem gesteckten Ziel zu. Wer zuerst dasselbe erreicht, hat gewonnen.

Das Paradieshüpfen.

Die nebenstehende Abbildung wird auf dem Spielplatz in den Sand gezeichnet und die einzelnen Abteilungen mit 1 u. s. w. bis 8 versehen. Der Spieler steht vor der Figur und wirft ein kleines flaches Steinchen in den mit 1 bezeichneten Raum. Sodann stützt er die Arme in die Hüften, stellt sich auf einen Fuß, hüpfst vorwärts und sucht mit dem hüpfenden Fuß das Steinchen von 1 nach 2, von 2 zu 3 u. s. w. fort bis 8 zu schleudern. Der Fuß darf beim Springen auf keine der Linien treten und der Stein darf nicht außerhalb der Figur geschleudert werden. Gelingt ihm nicht, so hat er verloren, und der nächste kommt an die Reihe.



Der Abt ist nicht zu Hause.

Jeder der Mitspielenden wählt sich einen Baum, dessen Stand er nicht vergessen darf. Einer geht herum und singt:

Der Abt ist nicht zu Hause, Und wenn er wird nach Hause kehren,
Er ist auf einem Schmause, So wird man schon die Klingel hören.

Er hat eine Klingel und einen Stab in den Händen; mit letzterem schlägt er nach Abjüngung der Strophe vor einem der an den Bäumen Stehenden auf den Boden. Dieser folgt ihm nach, faßt ihn hinten leicht an dem Kleid und singt mit. Dies ge-

zieht nach jeder Strophe, bis alle in einer Reihe dem Vordersten nachziehen. Jetzt klingelt dieser, und alle müssen sich so schnell wie möglich auf ihre Plätze begeben. Hat aber zuvor der bisherige Abt einen Platz erreicht, so tritt der frühere Besitzer an die Stelle desselben.

Weihnachten.

Der Herbst ist herangekommen; aber nicht der, der uns eine Verlängerung des Sommers zu sein scheint, der die Wangen der Äpfel färbt und den süßen Weintrauben den bunten Duft verleiht — der hat schon längst seinem rauheren Bruder Platz gemacht — nein, mit Stürmen und Regengüssen ist er eingezogen und hoch, im Ofen knistert schon zum erstenmal das behagliche Feuerchen. Die Scheite, die im Sommer auf dem Holzstoß im Hof aufgeschichtet lagen, krachen beim Verbrennen, und um die Zeit, da noch vor kurzem das ganze lustige kleine Volk in Hof und Garten herumspirigen konnte, schart es sich jetzt in der Dämmerstunde um den Nähtisch der Mutter und lauscht ihren Erzählungen. Und schon zieht ein geheimnisvolles Etwas durch das halbdunkle Zimmer, die Gedanken der Kinder fangen schon an, sich immer und immer wieder auf das eine zu richten, mögen die Märchen von Rotkäppchen und Aschenbrödel auch noch so spannend sein: sie rückt ja immer näher, die herrlichste Zeit im ganzen Jahr für das Kinderherz: Weihnachten! Was entfaltet sich da ein Eifer bei groß und klein; kaum sind die Schularbeiten beendet, so werden die Laubsäge, die Kerbschnitzwerkzeuge, der Nähkasten und die Stickerei und was alles für Handfertigkeitsarbeit hervorgeholt, und nun geht's mit den weitstreichendsten Plänen daran, für Eltern und Geschwister und Freunde und Freundinnen, ja für Lehrer und Lehrerinnen Weihnachtsarbeiten zu fertigen. Und als unsere Eltern noch jung waren und auch allerhand Arbeiten machten, da sangen sie wohl dazu:

Morgen, Kinder, wird's was geben,
Morgen werden wir uns freu'n;
Welch' ein Jubel, welch' ein Leben
Wird in unsrem Hause sein.
Einmal werden wir noch wach,
Heißa, dann ist Weihnachtstag!

Wie wird dann die Stube glänzen
Von der großen Lichterzahl,
Schöner als bei frohen Tänzen
Ein gepuhter Kronensaal.
Wißt ihr noch, wie's vor'ges Jahr
An dem heil'gen Abend war?
Einmal werden wir noch wach,
Heiße, dann ist Weihnachtstag!

Wißt ihr noch, mein Räderpferdchen,
Malchens nette Schäferin,
Nettchens Küche mit dem Herdchen
Und dem blankgeputzten Zinn;
Heinrichs großer Harlekin
Mit der bunten Violin?

Einmal werden wir noch u. s. w.

Wißt ihr noch, den großen Wagen
Und die schöne Jagd von Blei;
Unsre Kleiderchen zum Tragen
Und die viele Mäscherei,
Meinen fleiß'gen Sägemann
Mit der Kugel unten dran?

Einmal werden wir noch u. s. w.

Welch' ein schöner Tag ist morgen!
Neue Freude hoffen wir;
Unsre guten Eltern sorgen
Lange, lange schon dafür!
Bald erglänzt der Lichterschein:
Heil'ger Christ, komm, ziehe ein!

Einmal werden wir noch u. s. w.

Nur die ganz Kleinen stehen beschäftigungslos da, ja sie sind sogar überall im Wege, sie werden gescholten, wenn sie irgend etwas anrühren wollen, sie stehen im Licht, wenn sie ihre Spieljachen aufbauen wollen, niemand hat die Zeit — als die immer treue Spielgefährtin, die Mutter, und die leitet auch sie an, mit ihren kleinen Fingerchen allerlei hübsche zierliche Geschenke anzufertigen. Nun ist der Eifer der „Großen“ nichts gegen den Fleiß und die Thätigkeit, die entfaltet wird, wenn auch manchmal die Schere daneben schneidet, der Topf mit dem Klebstoff umgeworfen wird oder die Schachtel mit den Perlen ihren Inhalt verschwenderisch über Tisch und Fußboden ausgießt.

Allein etwas herzustellen, dazu reicht das Geschick nicht aus, aber unter der Anleitung der Mutter wird nach mancher der

folgenden Beschreibungen allerhand Hübsches und vielleicht sogar Nützliches angefertigt werden können. Und auch einen idealen Wert hat diese Beschäftigung, denn bald wird das kleine Kindergemüt, unbeschadet seiner Einfalt, finden, daß es fast eine noch größere Freude gewährt, andern schenken zu können, als selbst beschenkt zu werden.

Zwei kleine Eimerchen, in denen Knöpfe, Haken und Ösen und dergleichen Krimstrams vom Nähstisch aufbewahrt werden können, lassen sich leicht herstellen, indem man die Abbildung 149 genau mit den angegebenen Maßen auf starken Karton oder dünne Pappe aufzeichnet. Dann wird die Figur ausgeschnitten; die punktierten Linien werden leicht geritzt und die vier Seitenteile in

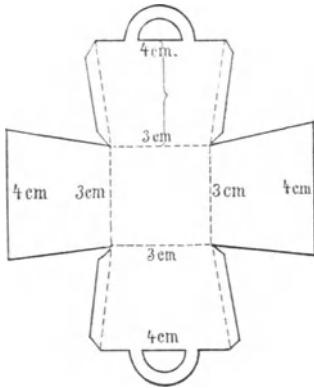


Fig. 149.

die Höhe gebogen, bis ihre Seiten zusammenstoßen. Die schmalen Lappen werden vorsichtig mit Gummiarabikum bestrichen und von innen an die andern Seitenteile geklebt, damit das Ganze einen Halt hat. Will man sich des abgerissenen Briefmarkenpapiers bedienen, fallen die Lappen ganz weg und man verklebt die vier Kanten gleichmäßig der ganzen Länge nach von außen. Sind so die beiden Eimerchen fertig, so werden außen allerlei kleine

Bildchen, Stammbuchblümchen oder ausgeschnittene Figuren darauf geklebt. Durch die beiden Henkel wird ein ziemlich langes schmales seidenes Band geschlungen, so daß an jedem Ende ein Eimerchen hängt. Das Band aber wird, wie bei einem Ziehbrunnen die Kette, über eine saubere Zwirnzrolle gelegt, wie Abbildung 154 zeigt, die ihrerseits wieder mit einer Schnur an den Fensterwirbel oder an einen Nagel an der Wand aufgehängt werden kann.

Ein Körbchen, Abbildung 155, kann man leicht anfertigen, indem man auf einen möglichst großen Korb — von Senfbüchsen oder Gläsern von Eingemachtem — ringsherum in gleichen Abständen

Kopfnadeln einsteckt. An einer Nadel wird von unten ein bunter Wollfaden angeknüpft, der nun abwechselnd vor und hinter den folgenden Nadeln durchgezogen wird; ist man auf diese Weise zweimal um das Ganze herumgekommen, so wird beim nächstenmal um jede Nadel eine Masche geschürzt und dann wieder zweimal gewöhnlich gewickelt, bis die Nadeln bis oben voll sind und ein fertiges Körbchen entstanden ist. Wer recht geschickt ist, kann statt Wollfäden schmales Band nehmen, was natürlich dann nicht um die Nadeln verstrickt, sondern regelmäßig von unten bis oben durchgeflochten wird. Durch verschiedene Farben des Materials können sogar hübsche Muster hergestellt werden.

Ein praktisches Arbeitskörbchen, Abbildung 156, macht man, indem man einen ähnlichen Plan, wie bei den Eimerchen, aber größer, auf Pappe aufzeichnet und ausschneidet. Sodann wird das Ganze, so gut es die kleinen Händchen fertig bringen, mit buntem Stoff oder Satin bezogen; wer schon so geschickt ist, bringt eine kleine Rüsche am Rande an. An den beiden oberen Ecken jedes Theiles wird ein seidenes Bändchen befestigt, und anstatt, daß man diese Teile zusammenflebt, werden sie mit einer zarten Schleife zusammengebunden. Anstatt der Henkel am Eimerchen wird aber ein ebensolches seidenes Band an zwei gegenüberliegenden Seiten angenäht, welches zum Tragen des Körbchens dient, wenn es zusammengelegt ist. Unser Machwerk hat den Vorteil, daß es bequem eingesteckt, und daher gut für die Reise und den Sommeraufenthalt benutzt werden kann.

Eine Ampel für lebende Blumen, Abbildung 152, läßt sich leicht aus einem Einmacheglas herstellen; es wird zu diesem Zwecke mit buntem Garn oder Goldfaden überhäfelt. Man macht zuerst zwölf Luftmaschen, häfelt in diese Bogen zu je fünf Luftmaschen, bis man wieder da ankommt, wo man ausgegangen ist; nun beginne man einen Kreis aus Bogen mit je sechs Luftmaschen, die nächsten Bogen haben 7 Luftmaschen u. s. w. bis eine Kreisfläche hergestellt ist, die so groß ist, wie der Boden des Einmacheglases. Nun wird das einfache Bogenmuster an dem Glase hinaufgehäfelt, ohne zuzunehmen, bis das Gewebe bis zum Rand des Glases reicht. Durch die obersten Bogen wird ein Band gezogen und mit einer künstlichen

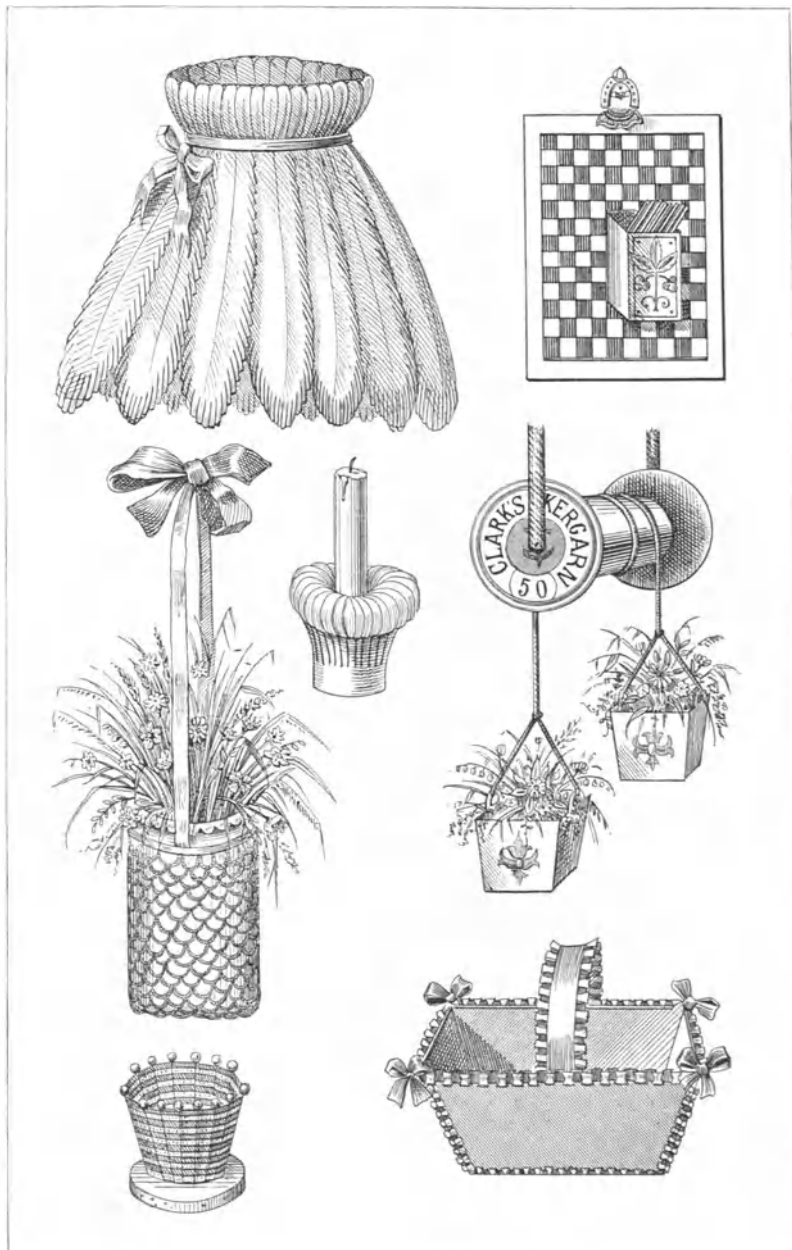


Fig. 150—156.

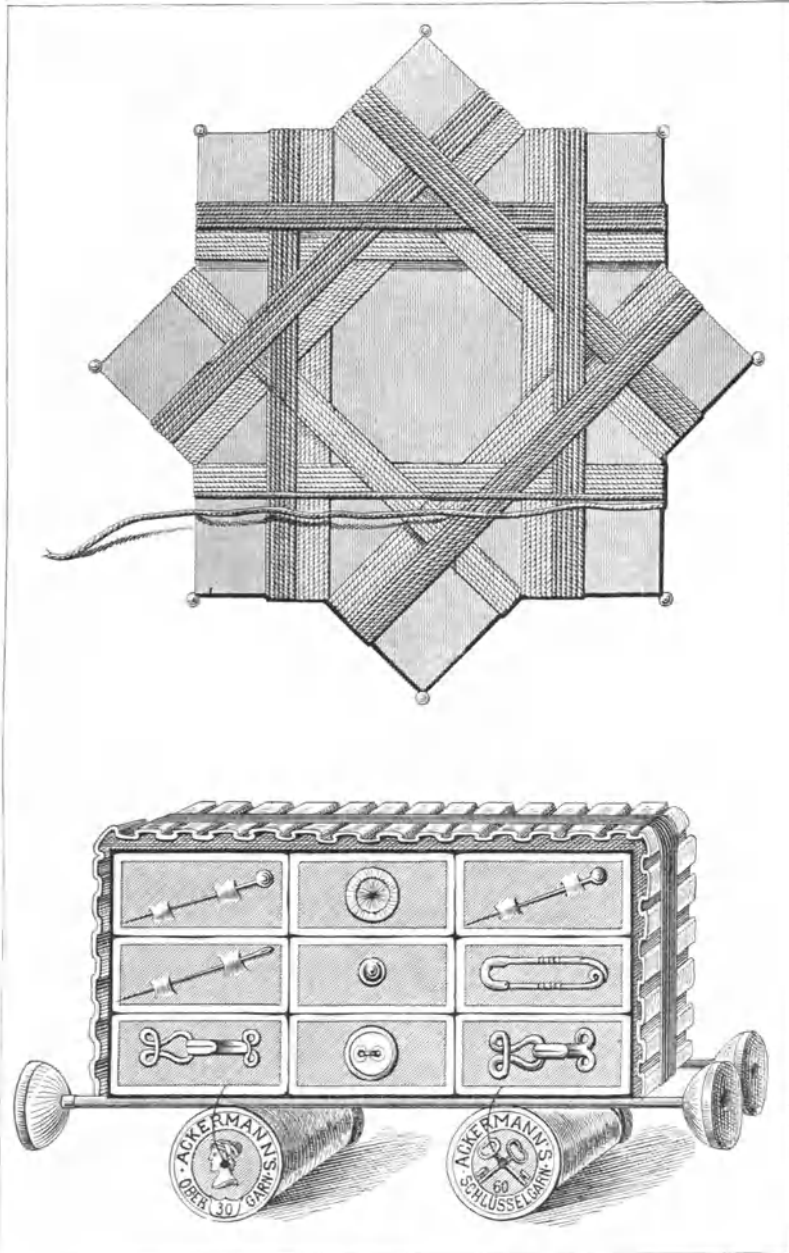


Fig. 157—158.

Schleife festgemacht. Zwei weitere, auf zwei Seiten, einander gegenüber eingebundene Seidenbänder, die oben wieder mit einer schönen Schleife verknüpft werden, dienen zum Befestigen unserer Ampel, in die man beim Gärtner eine zierliche Wasserpflanze einsetzen lassen mag.

Eine Lichtmanschette kann man herstellen, indem man ein Stück buntes Seidenpapier von 8 cm Breite und 20 cm Länge einmal der Länge nach zusammenfaltet; dann werden von oben, vom Bruche aus, gleichmäßig Einschnitte in das Papier der ganzen Länge nach gemacht, einer neben dem andern. Ist man damit fertig, kräufelt man diese Art Fransen, indem man sie zwischen den Daumen und der Schneide eines Messers durchzieht und wickelt das ganze dann, wie Abbildung 153 zeigt, um das untere Ende des Lichtes. Allerdings dürfte es wohl anzuraten sein, nur solche Lichter damit zu schmücken, die für gewöhnlich nicht benutzt werden, da immerhin Feuergefährlichkeit vorhanden ist, wenn der brennende Docht zu nahe dem Papier kommt. Darum ist eine andere Verwendung unseres Kunstwerkes fast mehr zu empfehlen und zwar, indem die Beine der gebratenen Hasen, Gänse oder Enten, ehe sie auf den Tisch kommen, damit umwickelt werden, was einen sehr hübschen Eindruck macht. Man verwendet dann aber besser etwas festeres Papier, statt dünnes Seidenpapier dazu.

Ein sehr hübscher Lampenschleier, Abbildung 150, läßt sich leicht aus farbigem Seidenpapier machen. Man faltet etwa zwölf Streifen Seidenpapier von 5 cm Breite und 20 cm Länge der Länge nach einmal zusammen und schneidet sie an der Spitze nach dem Bruch hin spitz zu. Sodann werden schräg nach oben gleichmäßige Schnitte ausgeführt, wie wir es eben bei der Lichtmanschette gesehen haben, bis 2 cm unter den oberen Rand. Faltet man dann die Streifen auseinander, so werden sie ähnlich wie Federn gleichmäßig eingeschnitten aussehen. Diese Federn werden nun gekräufelt, indem man sie vorsichtig zwischen dem Daumen und der Schneide eines Messers durchzieht. Am oberen Rand werden die einzelnen Streifen etwas hintereinander auf ein Seidenband aufgenäht; darüber kommt ein solcher Streifen, wie er bei der vorigen Nummer beschrieben worden ist. Das Seidenband bekommt, ver-

deckt durch eine Schleife, Hafen und Schlinge, so daß es gerade an der engeren Stelle der Lampenglocke um diese gelegt werden kann, und der schönste Lampenschleier ist fertig.

Ein farbiges Flechtblatt, wie es vorn in unserem Buch beschrieben ist, läßt sich als Unterlage für einen Streichholzbehälter sehr gut verwenden. Das Blatt wird auf ein gleich großes Stück Pappe geklebt und mit einem hübschen Rändchen, sowie einem Ring zum Aufhängen versehen. In der einen Ecke des Blattes wird die äußere Hülse einer neuen Streichholzschachtel recht fest aufgeklebt, wie es die Abbildung 151 zeigt. In die Hülse hat man vorher die Hülse einer wirklichen Schachtel verkehrt eingeklebt, so, daß der Boden nach oben sieht und die Streichhölzer, die man nun in den Behälter steckt, etwa einen Finger breit oben heraus ragen, damit man sie bequem fassen kann. Die Hülse kann man mit der bedruckten Seite aufkleben und die nun noch sichtbare blaue Seite mit goldenen Sternchen oder Stammbuchblümchen verzieren.

Aus Streichholzschachteln lassen sich aber auch noch ganz andere schöne Dinge herstellen, die als Geschenke verwandt werden können. So ist es gar nicht schwer, einen ganzen Eisenbahnwagen zu machen, der allerhand Bedarf für den Nähtisch enthält. Man klebt zu diesem Zweck neun Schachteln, so wie die Abbildung 158 auf der Tafel zeigt, über- und nebeneinander und umgibt das Ganze mit einem Streifen Seide oder Sammet, der auf beiden Seiten mit einer kleinen Kriese eingefasst werden kann. Die schmalen Flächen der Kästchen selbst werden einzeln mit Silberpapier beklebt, und auf jeder wird der Gegenstand angenäht oder sonstwie befestigt, welchen das betreffende Kästchen enthalten soll, also Steck- und Nähnadeln, Heftel und Schlingen, Sicherheitsnadeln, Knöpfe u. s. w. Die Räder des Wagens bestehen aus leeren Zwirnrollen, die mit Schnur unten befestigt werden; will man noch Buffer anbringen, so kann man sie leicht aus Stricknadeln machen, an die auf beiden Seiten Knöpfe, im Notfall mit Siegellack befestigt werden.

Aber nicht nur allerlei Geschenke können so mit leichter Mühe angefertigt werden, auch zum Schmuck der Christbäume können die kleinen Hände beitragen, indem sie z. B. Ketten aus, womöglich zweitseitigem, Gold- oder Silberpapier ausschneiden. Dazu wird ein langer

Streifen Papier von etwa 10 cm Breite zweimal der Länge nach zusammengelegt und dann der Breite nach abwechselnd von der einen und der andern Seite bis fast an die gegenüberstehende Kante regelmäßig eingeschnitten. Klappt man dann das Papier auseinander, so hat es sich in die schönste Kette verwandelt, die man von einem Zweig am Christbaum zum andern ziehen kann. An die Spitze der Zweige aber kann man hübsche Körbchen, ebenfalls aus Gold- oder Silberpapier hängen, die man ähnlich wie die Ketten schneidet, nur muß das Papier viereckig und dann zweimal dreieckig gefaltet sein.

Endlich läßt sich ein recht hübscher Stern machen, wenn man einen achteckigen Stern aus Pappe ganz regelmäßig, so wie es die Abbildung 158 zeigt, mit bunter Wolle oder besser noch mit Goldfaden umwickelt. Man beginnt damit in einer Ecke und dreht den Stern, jedesmal wenn man den Faden sechsmal herumgewickelt hat um eine Ecke weiter, bis man auf diese Weise außen an den Spitzen angekommen ist. Damit hier der Faden nicht abrutscht, ist es gut, wenn man vorher Stecknadeln mit bunten Köpfen einsticht, um die schließlich der Faden geschlungen wird. In der Mitte des Sternes aber kann ein hübsches Bildchen angebracht werden. Noch ansehnlicher wird er, wenn man jedesmal, nachdem die acht Ecken umwunden sind, andersfarbigen Faden nimmt, oder mit Gold- und Silberfaden abwechselt. Auch Landesfarben kann man auf diese Weise herstellen. Die einzelnen Fadenenden werden dann so verknüpft, daß die Knoten auf die Rückseite kommen.

Aus ist's Buch nun und geendet,
Letztes Blatt ist umgewendet!
Bei der ganzen Kinderschar
Als Verater stellt sich's dar.
Nicht gelesen nur allein,
Viel möcht's auch verwendet sein!
Ohne Müh' ist's nicht gegangen,
Neue Spiele zu erlangen:
Hatt' ich wo eins aufgetrieben,
Alle steh'n im Buch geschrieben.
Hoffentlich hat's Freud' gemacht.
Nehmt's und spielt! Nun gute Nacht!

➤ Märchen- und Sagenbücher für jung und alt. ➤



Kinder- und Hausmärchen

gesammelt durch die
Brüder Grimm.

9. Auflage.

20 Druckbogen in 8^o

mit 16 prächtigen Farbendruckbildern nach
Aquarellen von Thekla Brauer.

Preis geheftet M. 2.—.
Elegant gebunden M. 2.50.



Der Spamer'schen Ausgabe der so beliebten Grimmschen Märchen kann man wohl nachrühmen, daß sie die **schönste wohlfeile Ausgabe** ist. Das reizende Büchlein, das sich schon äußerlich durch seinen prächtigen Einband mit den bekannten Gestalten von Hänsel und Gretel vorteilhaft einführt, ist auf gutes Papier gedruckt; der Satz ist splendid und leicht lesbar gehalten, sowohl für das noch ungeübte Kindesauge, wie für das der Rücksicht bedürftige des Alters berechnet. Die schönsten Zier der Ausgabe aber und ein Schmuck

wie er bei einem so niedrigen Preise einzig dasteht, sind 16 **farbenprächtige Aquarelle**, in denen Thekla Brauer die dem deutschen Gemüte so lieben Märchengestalten des Achenputtel, Rotkäppchen, Dornröschen, Schneewittchen u. s. w. nicht nur hoch künstlerisch, sondern auch in Zeichnung und Farbe der kindlichen Phantasie entsprechend dargestellt hat.

Außerdem erschien eine **Kleine Ausgabe** mit 8 Farbendruckbildern nach Aquarellen von Thekla Brauer. 5. Aufl. Preis M. 1.20 in gefälligem Einbände.

Das Buch
der schönsten **Kinder- und Volksmärchen,**
Sagen und Schwänke. Von Ernst Lausch.
27. Auflage. Mit 75 Text-Abbildungen und 8 prächtigen Farbenbildern. Kart. M. 2.50.

Die Schönsten Märchen aus 1001 Nacht.
Für die Kinderstube. **5. Aufl.** Für den Familientisch.

In prächtigem Farbendruckumschlag
fein kartoniert M. 2.50.

In prächtigem Farbendruckumschlag
fein kartoniert M. 4.50.

Mit 8 Farbendruckbildern von W. Zweigle.

Verlag von Otto Spamer in Leipzig.

☛ für die Kinderwelt. ☛

Marine A-B-C

Ein Bilderbuch für Deutschlands Jugend

mit 38 Chromobildern nach Aquarellen

von

Willi Stöwer.

Preis M. 4.50.



Dies prachtvolle, in 11 Farben hergestellte Bilderbuch ist bestimmt, die Liebe zu Kaiser und Reich, sowie das Interesse und Verständnis für die deutsche Marine schon frühzeitig bei unseren Knaben zu wecken, damit die Wahrheit des Kaiserwortes: „Deutschlands Zukunft liegt auf dem Meere“ immer mehr erkannt werde und in weiteste Kreise dringe.

Stöwers Marine A. B. C. wird überall, sowohl an Meeresstrände, sowie auch im Binnenlande und bei allen Ständen Eingang finden, denn es ist ein ganz eigenartiges, ebenso interessantes wie belehrendes Bilderbuch und hervorragend geeignet, unsere Jugend in das vielgestaltige Getriebe unserer Marine einzuführen; es ist ein vorzügliches Anschauungsmittel für unser künftiges Jung-Deutschland zur See und gehört daher auf jeden Weihnachtstisch.

Die Kinderstube. Was man seinen Kindern erzählt, wenn sie zwei bis sechs Jahre alt sind. Von Ernst Lausch und F. A.

Glag. Kleine Geschichten und Gedichtchen, Rätsel und Gebete für Kinder von zwei bis sechs Jahren. Fünfte, verbesserte Auflage. Mit 92 Text-Abbildungen und 8 Farbendruckbildern. Geh. M. 2.50. Geb. M. 3.50.

Das reizende Buch enthält eine reiche Auswahl glücklich ausgewählter Geschichten, Gedichtchen und Rätsel und bildet einen unentbehrlichen Führer für Mütter und Erzieher beim ersten Unterricht durch Wort und Bild.

Unseren Kleinen. Lehre u. Beispiel in Bildern und Fabeln aus dem Kinderleben und der Natur. Von **Cherise Arding.** 1 M. 50 Pf.

Illustriertes Mutterbüchlein. Volkstümliche Liedchen, Geschichten, Spiele und Beschäftigungen. Von **Dr. Georgens.** 2 M. 50 Pf.

Heitere Lieder und lustige Sprüchlein. **Kinderlust.** Von **J. S. Liefen.** 2. Aufl. 2 M. 50 Pf.

Was Kinder gern hören. 2. Aufl. fünfzig heitere u. ernste Geschichten für Kinder von 7—10 Jahren. Von **Dr. Carl Pitz.** 2 M. 50 Pf.

Reimfibel und Kinderlieder. Des Kindes Tagewerk vom Morgen bis zum Abend. Von **B. Marbeck** u. **H. Mehl.** 2 M. 50 Pf.

Verlag von Otto Spamer in Leipzig.

Spielbücher für die Jugendwelt.



Illustriertes

Spielbuch für Knaben.

Planmäßig geordnete Sammlung zahlreicher anregender Belustigungen, Spiele u. Beschäftigungen für Körper und Geist, im Freien und im Zimmer.

Von

Hermann Wagner.

19. Auflage.

M 4.50.

Illustriertes Spielbuch für Mädchen.

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

18. Auflage.

Von Marie Teske.

18. Auflage.

M 4.50.

Verlag von Otto Spamer in Leipzig.

Sür Knaben und Mädchen von 8 bis 12 Jahren.

Peterle und Gretle.

Eine Geschichte
aus einem schwäbischen Dorfe.

Von

Agnes Brauer.

Mit 20 Text-Abbildungen u. 6 Farbendruckten

von

Thekla Brauer.

3. Auflage.

Geheftet **M 3.60.**

Kart. **M 4.—.**

Ein Kinderbuch von so zum Herzen sprechender Einfachheit im Tone und dabei solcher Gemüts-tiefe, daß man ihm kein ähnliches in der ganzen Jugendlitteratur an die Seite zu stellen wüßte.



Gute Kinder — brave Menschen. Schule der Weisheit und Tugend in Beispielen aus dem wirklichen Leben. Erzählungen aus der Geschichte der alten und neuen Zeit. Herausgegeben von **Heinrich Pfeil.** 6. Auflage. Neu bearbeitet von Richard Roth. Mit 6 Farbendruck-
bildern von Alexander Sick. Geheftet **M 2.50.** Kartoniert **M 3.—.**

Das kleine Kleeblatt und andere Geschichten erzählt von **J. C. von Hoffen.** Bearbeitet von Helene Spieker. Neue dritte Auflage. Illustriert von H. Seeger und Jenny Nyström. Geheftet **M 3.—.** Kartoniert **M 3.50.**

Das hübsche Buch bietet in anmutiger Darstellung Geschichten von Kindern, so wie sie sind, und nicht, wie sie sein sollten. Es sind Bilder nach der Natur gezeichnet, und der Wunsch der Verfasserin war es gewesen, sich so treu wie möglich in die Anschauungsweise der Kinder zu verlegen.

Rosen und Dornen am Wege. Erzählungen aus dem Leben für Jugend und Volk. Von Dr. **Karl Pütz.** Dritte Auflage. Mit 4 Farbenbildern und buntem Titelbild. Geheftet **M 1.—.** Geb. **M 1.50.**

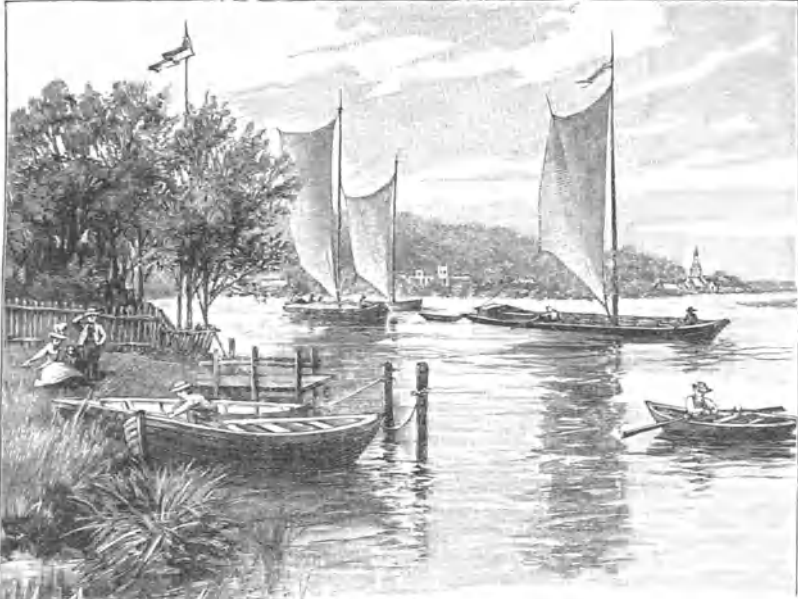
In der Pecienkolonie oder: Segen der Liebe zur Mutter.

Eine Erzählung für Kinder im Alter von neun bis zwölf Jahren. Von Dr. **K. Pütz.** Mit 29 Text-Abbildungen und Buntbild. 2. Auflage. Geh. **M —.80.** Geb. **M 1.20.**

Mädchentage. Erzählungen für die weibliche Jugend von **Pauline Schanz.** 2. Auflage. Mit 8 Voll-
bildern von Richard Gutschmidt. Geheftet **M 3.50.** Gebunden **M 4.50.**

Es sind sechs anmutige, gemütvoll erzählte Erzählungen, welche die beliebte Schriftstellerin der weiblichen Jugend bietet. Das Buch, dessen äußere vornehme Ausstattung seinem gebiegenen Inhalte entspricht, verdient eine prächtige Gabe für die Mädchenwelt genannt zu werden.

Verlag von Otto Spamer in Leipzig.



Von

Hermann Wagners

Entdeckungsreisen

erschieden folgende Bändchen:

Entdeckungsreisen in der Wohnstube. 7. Auflage. Mit
einem Buntdruck und einem Conbilde. 100 Text-Abbildungen,

Entdeckungsreisen in Haus und Hof. 9. Auflage. Mit
sowie drei Bunt- und Conbildern. 115 Text-Abbildungen,

Entdeckungsreisen im Wald und auf der Heide. 10. Aufl.
Mit 135 Text-Abbildungen, zwei Tafeln und zwei Buntbildern.

Entdeckungsreisen in Feld und Flur. 10. Auflage.
Abbildungen und zwei Buntbildern. Mit 100 Text-

Entdeckungsreisen in Berg und Thal. 6. Auflage. Mit 88 Text-Abbildungen
und einem Titelbilde in Farbendruck.

Entdeckungsreisen in Stadt und Land. Streifzüge in Mitteldeutschland. 5. Aufl.
Mit 81 Text-Abbildungen und einem
Titelbilde in Farbendruck.

Jeder Band ist einzeln käuflich und kostet geheftet je 2 M., gebunden je 2 M. 50 Pf.

Wagners Entdeckungsreisen gehören zu dem Besten, was zur Belehrung und Unterhaltung der Jugend geschrieben worden ist. Die sämtlichen Bändchen zeugen von Begeisterung für die Natur, tiefer Kenntnis derselben und scharfer Beobachtung. Die Sprache ist leichtverständlich, die Darstellung anziehend, die Illustration musterträchtig und naturgetreu.

Verlag von Otto Spamer in Leipzig.

Vierte Auflage **ASASAS**
in prächtigster Ausstattung!

Minchen,

die kluge Puppe.

Schicksale und Erfahrungen einer Puppe,
von ihr selbst erzählt.

Für kleine artige Mädchen aufgezeichnet
von
Emma Biller.

Mit 4 Farbendruckbildern.
In reizendem Farbendruckumschlag,
Kartoniert M. 4.50.

Die vorliegende dritte Auflage dieses Puppenbuches hat eine völlig neue äußere und innere Ausstattung erfahren, die in jeder Hinsicht prächtig genannt zu werden verdient. „Minchen, die kluge Puppe“ in seiner jetzigen Gestalt ist eins der reizendsten Weihnachtsbücher für kleine Mädchen.



A B C. und Lesebuch für artige Puppen
Von **C. Michael.** 2. Ausgabe. M. 1.—.

Lottchen und Gertrud. Von **Tony Schumacher** geb. von **Baur.** M. 2.50.

Liesdens kleine und große Welt. Von **Sophie Traut.** 3 Bände, jed. einzeln käuflich zu M. 2.50. (I. Aus dem Elternhaus. — II. Aus der Schule. — III. Zwischen Haus und Schule.)

Das Buch merkwürdiger Kinder. Lebensbilder aus der Jugendzeit und den Entwicklungsjahren denkwürdiger Menschen. Von **Franz Otta.** fünfte Auflage. M. 4.50.

Bunte Gesellschaft. Geschichten für brave Kinder.

2. Auflage.

Von **Albert Frieze.**

Gebunden M. 3.50.

Mit 12 Illustrationen von **Leonhard Geiger.**

Ein prächtig ausgestattetes Büchlein, dessen reizende Erzählungen stets den richtigen, kindlichen Ton treffen und, ohne zu moralisieren, doch dem Gemüte der kleinen Leser eine Menge guter Lehren einprägen. Die Illustrierung ist künstlerisch bedeutend.

Verkleinerte Wiedergabe des Buntumschlags.



Aquarell von **Hermann Vogel.**

Puppenmütterchen. Erziehung der Puppen.
Von **L. v. Pröpper.** 2. Ausgabe. M. 1.—.

Liesdens Puppenstube. Kleines illust. Haus- und Wirtschaftsbuch. Von **Elly Gregor** und **Johanna von Sydow.** M. 3.—