

Das illustrierte goldene Kinderbuch

Marie Leske

Illustriertes Spielbuch für Mädchen

Eleventh Edition



Für Jugend und Haus.

Urna. Der Jugend Lieblings Märchenhaft. Familienbuch der schönsten Hans- und Volksmärchen, Sagen und Schwänke aus aller Herren Länder. In Verbindung mit E. Dietzsch, H. Jäger, E. Lamsch, H. G. Stähler, Villamaria, Elise und Dorothea Waldner herausgegeben von Franz Otto. Fünfte vermehrte u. verbesserte Auflage. Mit 150 Text-Abbildungen und einem bunten Titelbilde. Nach Zeichnungen von K. Beschlein, Rob. Kretschmer, B. Mörlins, E. Skell, A. Coller, Tom. Wagner, F. Watzler u. a. Geheftet **M 6**. Elegant gebunden **M 7**.

Aus dem Wigwam. Uralte und neue Märchen und Sagen der nordamerikanischen Indianer. Wiederverzählt von Carl Anory. Mit vier Anfangsbignetten und sechs Tonbildern. Geheftet **M 3**. 60. Elegant kartoniert **M 4**. 50.

Neue, prachtvoll illustrierte Märchen-Ausgaben.

Die schönsten Märchen aus Tausend und eine Nacht für die Kinderstube. Herausgegeben von E. Michael. Mit zahlreichen Text-Illustrationen von Erdm. Wagner und buntem Titelbilde nach einer Aquarelle von H. Vogel. Geheftet **M 3**. 60. In eleg. Buntumschlag kartoniert **M 4**.

Die schönsten Märchen aus Tausend und eine Nacht für den Familientisch. Ins Deutsche übertragen von Alexander König. Neu bearbeitet von E. Michael. Mit 40 Text-Illustrationen nach Zeichnungen von Erdmann Wagner, nebst einem Titelbilde von Hermann Vogel. Geheftet **M 6**. Elegant kartoniert **M 6**.

Inhalt: Scheherzades Erzählungen. — Die zehn Wesire. — Prinz Seyn Alaßnam und der Geisterkönig. — Das Zauberpferd. — Die drei Äpfel. — Die sieben Barbieri. — Der Sultan von Yemen und seine drei Söhne. — Die Geschichte des Narren. — Geschichte des Weisen und seines Schülers. — Amglad und Asad. — Tajes-Rosul und Prinzessin Dunya. — Ein Abenteuer Harun al Raschids. — Die beiden Prinzen von Cochinchina und ihre Schwester. — Die beiden Ghemänner.

H. C. Andersen, Sechszwanzig auserlesene Märchen für die Kinderstube. Neu überlegt von Edmund Lobdanz. Dritte Auflage. Mit 50 Text-Illustrationen, Kopfleisten zc. nach Zeichnungen von Erdmann Wagner und einem bunten Titelbilde von Hermann Vogel. Elegant kartoniert **M 2**. 50.

H. C. Andersen, Dreißig auserlesene Märchen für den Familientisch. Neu überlegt von Edmund Lobdanz. Mit 50 Text-Illustrationen, Kopfleisten und zwei Tonbildern nach Zeichnungen von Erdmann Wagner. Zweite Auflage. Elegant kartoniert **M 3**. 50.

H. C. Andersen, 56 Auserwählte Märchen. Vollständige Ausgabe. Neu überlegt von Edmund Lobdanz. Mit einer Nachschrift „Erinnerungen an H. C. Andersen“ und „Andersens letzte Tage“ (nach Nikolai Bjgh). Mit 100 Text-Illustrationen, Kopfleisten zc. nach Zeichnungen von Erdmann Wagner und einem bunten Titelbilde von Hermann Vogel. Dritte Auflage. Elegant gebunden **M 6**.

Die Verlags-Handlung hat keine Kosten gescheut, um diese neuen Ausgaben der allbeliebten Märchen in würdiger Ausstattung, die, wie man auf den ersten Blick erkennen wird, alle andern Ausgaben hinter sich läßt, dem Publikum vorzuführen. „Andersens Märchen“ und die „Märchen aus Tausend und eine Nacht“ in diesem Gewande können mit vollem Recht als prachtvolle Geschenkbücher empfohlen werden.

Sie beziehen durch alle Buchhandlungen des In- und Auslandes.

Lektüre für junge Mädchen und Jungfrauen.

Der Feitshenbund. Erlebnisse eines Freundeschaftskreises. Eine Mitgabe für junge Töchter. Erzählung von Ernestine Methhoff. Mit 50 Text-Abbildungen und fünf Tonbildern. Zweite wohlfeile Ausgabe. Elegant gebunden *M* 5. 50.

Dieses Buch behandelt die Geschichte einiger den verschiedensten Lebenskreisen angehörenden junger Mädchen, welche mit einander konfirmirt wurden. — Die Frau in ihrer Thätigkeit und Wirksamkeit als Gehülfin des Mannes, in ihrem Verhältnisse zur Gesellschaft, im weiteren Sinne wie im engeren Raume ihrer Häuslichkeit, Kindern und Untergebenen gegenüber: diese mannichfachen Vorkommnisse bilden den Kernpunkt dieser Erzählung. — Nicht wenig betont die Verfasserin das Recht der Frau an das Vaterland, die Pflichten, die dieses von seinen Töchtern fordert, nicht minder führt sie die Frauen als Pflegerinnen des Idealen, als Priesterinnen des Schönen vor Augen.

Eva oder ein seltsames Vermächtniß. Licht und Schatten im Leben eines jungen Mädchens. Von Clara Cron. Mit 40 Text-Illustrationen und einem Titelbilde. Zweite Auflage. Elegant gebunden *M* 4. 50.

Als Fortsetzung dieses neuesten Werkes der beliebten Erzählerin erschien soeben:

Die Freundinnen. Erzählung für die reifere weibliche Jugend. Von Clara Cron. Neue Folge von Eva. Mit 40 Text-Illustrationen und einem Titelbilde. Zweite Auflage. Geheftet *M* 3. Elegant gebunden *M* 5.

Eugenie und ihr Schützling. Erzählung von Clara Cron. Mit 20 Text-Abbildungen und Titelbild. Zweite Ausgabe. Geheftet *M* 3. Elegant gebunden *M* 4. 50.

Mit Gott und durch eigene Kraft. Aufzeichnungen aus dem Tagebuche eines Mädchens. Von Marie Frank. Mit vier Vollbildern. Geheftet *M* 3. Elegant gebunden *M* 4.

Illustrierte Kunstgeschichte. Wanderungen durch das Reich der bildenden Künste auf den Wegen ihrer Entwicklung. Für die reifere deutsche Jugend, insbesondere für Töchter und Frauen gebildeter Stände. Herausgegeben von H. Göpel. Mit 200 Text-Abbildungen und zwei Tonbildern. Dritte Auflage. Geheftet *M* 8. Elegant gebunden *M* 4.

Wer hätte nicht schon mit Genuß ein bedeutendes Werk der Architektur, der Skulptur oder der Malerei betrachtet? — Wenigen aber wird die beglückende Freude zu Theil, die Schätze dieses weiten Reiches zu schauen und gleichzeitig nach Inhalt, Bedeutung und Form, in ihrer Entstehung nach Land, Volk und Zeit in sich aufzunehmen. Diese Bereidung unseres inneren und geistigen Lebens verfolgt das vorliegende Werk, indem es den Leser zu Hochgenüssen auf einer Gedankenreise durch das Reich der bildenden Künste auf etwas weniger beschwerlichen Wegen, als es andere Werke bisher unternommen haben, zu geleiten und die gestellte Aufgabe in würdiger Weise zu lösen sucht.

Abriß der französischen Literatur-Geschichte für die reifere Jugend.

Aperçu de la littérature française depuis ses origines jusqu'à nos jours.

A l'usage de la jeunesse par A. Herding. Avec 60 gravures sur bois.

Broché *M* 4. En reliure richement dorée *M* 5.

Die Verfasserin sagt in der Vorrede zu diesem Werkchen u. A.: „Es hat uns oft geschienen, dass die Literatur bei dem Jugend-Unterrichte einen grösseren Platz einnehmen müßte, als man ihr im Allgemeinen einwilligt. — Es ist wichtig für uns, die Literatur aller Kultur-Völker zu studiren, und es war lediglich der Wunsch, eine Lücke, die wir in der Reihe der Unterrichtswerke bemerkt zu haben glauben, auszufüllen, welcher uns den Plan zu dieser Uebersicht von Namen und Lebensskizzen berühmter französischer Schriftsteller eingegeben hat. Möge diese Arbeit — deren Bestreben dahin geht, Alles, was uns nützlich und interessant genug erschien, um dem jugendlichen Geiste in gewisser Richtung dargeboten zu werden, — beitragen, die Kenntniss einer Literatur zu verbreiten, welche Jahrhunderte hindurch das geistige Leben in Europa beherrscht hat.“ — In solchem Sinne werden mit Sorgfalt und Umsicht die Schriftsteller aller Literaturzweige Frankreichs, die sich überhaupt einen Namen machten, in kurzen und dennoch meist erschöpfenden Biographien ihrem Werthe nach gewürdigt, und es ist in jede Lebensskizze ein kritisches Verzeichniss der Hauptwerke des betreffenden Autors verwoben worden, wobei noch bei den hervorragenden Schriftstellern zur Charakterisirung derselben zahlreiche Citate, meist von La Harpe, Villemain, Vinet etc. angefügt sind.

Da beziehen durch alle Buchhandlungen des In- und Auslandes.

Marie Leske,
Illustriertes Spielbuch für Mädchen.

Elfte Auflage.



Das
Illustrierte goldene Kinderbuch.

Mit
vielen Tonbildern, zahlreichen in den Text gedruckten Abbildungen,
kolorierten Buntbildern, Karten z.

Dritte Gruppe.
Spiele und Beschäftigungen für die Jugend.
III.

Illustriertes
Spielbuch für Mädchen.

Von
Marie Leske.

Elfte durchgesehene Auflage.

Mit vielen Hundert in den Text gedruckten Illustrationen und Tonbildern.

Springer-Verlag Berlin Heidelberg GmbH 1889



Spielbuch für Mädchen. Titelbild.

Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Illustriertex

Spielbuch für Mädchen.

Unterhaltende und anregende Beschäftigungen,

Spiele und Beschäftigungen für Körper und Geist,

im Zimmer sowie im Freien.

Von

Marie Leske.



Elfte durchgesehene Auflage.

Mit über 600 Text-Abbildungen, fünf Buntdruckbildern, einem Schnittmusterbogen in Mappe
sowie einem Titelbilde.

Springer-Verlag Berlin Heidelberg GmbH 1889

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

Leopold Schfer.

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

ISBN 978-3-662-33554-3

ISBN 978-3-662-33952-7 (eBook)

DOI 10.1007/978-3-662-33952-7

Softcover reprint of the hardcover 11th edition 1889

Verlagshandlung und Autor behalten sich das Recht der Übersetzung vor.

Vorwort

zur elften Auflage.

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

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

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

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

Fern sei es indessen, durch die Mahnung gegen die höhere geistige Bildung aufzutreten zu wollen! Eines schickt sich nicht für alle. Wie beim Knaben stehen auch beim Mädchen gewöhnlich Neigung und Fähigkeiten in engem Zusammenhange. Während manches liebliche Kind die Jugendjahre verspielt und, ohne für irgend etwas eine besondere Befähigung zu verraten, zur Jungfrau heranblüht, zeigt sich bei einem andern unverkennbar und schon zeitig, für welchen Beruf es geboren ist.

Für manches Töchterchen hat ein lehrreiches Buch bei weitem größeren Reiz als die schönste Puppe. Laßt es dann ebenfalls seiner Neigung folgen! Vielleicht daß in diesem geistigeren Drange der Fingerzeig liegt, daß euer sinniges Kind zur Erzieherin befähigter ist als zur Wirtschaftlerin.

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

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

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

Diese Auflage ist in ihrer Einteilung leichter und praktischer gestaltet als die früheren Auflagen. Hermann Wagners Spielbuch für Knaben war hierin mit gutem Beispiel vorausgegangen.

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

Der Verfasserin.

Inhalt.

Spiele und Belustigungen im Zimmer.

	Seite		Seite
Weibliche Handarbeiten, insoweit sie zum Spielen und zu angenehmer Unterhaltung dienen.		Der kleine Pukladen.	
Flechtarbeiten.		29. Einrichtung eines Pukladens	23
1. Werkzeuge zum Flechten . . .	3	30. Papierrosen	24
2. Einfache Musterchen	4	31. Papiernelken	25
3. Schwerere Muster	4	32. Wie man toten Blumen natürliche Farben geben kann	25
Strickarbeiten.		33. Vogelnestchen	26
4. Das Material zum Stricken . . .	5	34. Nüsse zu vergolden	26
5. Das Strumpfbandmuster	7	35. Pflanzenblätter auf Papier abzubilden	26
6. Das elastische Muster	7	36. Spritzarbeiten	27
7. Das Korbmuster	7	37. Schmetterlingsabdrücke	27
8. Puppenstrümpfe	8	38. Wisitenartenkörbchen aus weißem Karton	27
9. Den Hasen jagen	8	39. Strohhäuschen als Blumenbehälter	28
Das Spinnen.		40/42. Ampeln aus Eierschalen	29
10. Das Spinnrad und seine Handhabung	8	43. Körbchen aus Blättern	30
Stickarbeiten.		44. Körbchen aus Gewürznelken	30
11. Das Ausnähen	10	45. Weicher Ball aus Wolle	30
12. Straminstickerei	10	46. Korallennadeln oder Brosche	31
13. Der ganze oder ordentliche Kreuzstich	11	47. Nadelstichen mit Blumen	31
14. Weißstickerei	11	48. Malarbeiten	32
15. Englische Stickerei	13	49. Blumenpüppchen	32
16. Das Festonieren	13	50. Eine zweite Art Püppchen	32
17. Die Hochstickerei	14	51. Kinderwägelchen	33
18. Perlenstickerei	14	52. Damenhüte	33
Knüpfarbeiten.		53. Musik auf Mohnblättern	33
19. Filetstricken	15	54. Ketten	33
20. Fischbedchen	16	55/57. Guirlanden und Körbchen aus wilden Blumen und Blättern	33
21. Filetquimpüre	16	58/59. Bilder aus getrockneten Pflanzen	35
22. Stopfstich	17	60. Moos- und Flechtenlandschaften	36
23. Gitterstich	17	61. Künstlicheres Pflanzenkleben	37
24. Festonstich	17	Puppenspiele.	
Häkelarbeiten.		62. Verschiedene Puppen	39
25. Gegenstände des Häkels	17	Die kleine Puppenschneiderin.	
26. Ochsarbeiten	19	63. Hemdenschnitt	40
27. Point-lace	20	64. Schwierigerer Hemdenschnitt	40
28. Handweberei	20		

	Seite		Seite
65. Namenszeichnen	44	112. Cia popeia, was raschelt im	
66. Puppenhäubchen	44	Stroh	61
67. Kinderjäckchen	44	113. Schlaf', Püppchen, schlaf'	61
68. Kindereinschlag oder Wickel-		114. Schlaf', Kindchen, schlaf'	61
kissen	44	115. Meh, Lämmchen, meh'	61
69/71. Kinderhösschen	44	116. Komm her, mein liebes Döck-	
72. Geißelräschen	44	chen	61
73. Nachtjadenmuster	44	Spiele mit dem kleinen Schwesterchen.	
74. Kleiderjchnitte	44	117. Vogel Strauß	62
75/79. Blusentaille	48	118. So fahren die Jüngsterlein	62
80/81. Hohe Taille	48	119. Die Mäuschen	63
82. Leibschürzchen	48	120. Das Hühnchen	63
83. Küchenschürzen	48	121. Klavierspielen	63
84. Hausschürzen	48	122. Kuchenbaden	63
85. Sonntagschürzen	48	123. Das lustige Mariannchen	63
86. Jäckchen zum Ausziehen	48	124. Der Kirchturm	64
87. Paletot	48	125. Der Kaufladen	64
88. Wintermantel	48	126. Der Kramladen	64
89. Schnittmusterbogen	52	127. Spiel mit dem Spiegel	65
		128. Das Körbchen	65
		129. Käfig und Gitter	65
		130. Die Brücke	66
		131. Die Kühlerhütte	66
		132. Das Dach	66
		133. Das Fenster	66
		134/138. Spiele mit beiden Händen	66
		Allerlei Spiele mit Papier und	
		Papier-Arbeiten.	
		Figuren-Legen und -Falten.	
		139/148. Verschiedene Gegenstände	
		herzustellen	67
		149. Kleine Dreiecke	67
		150. Bunte Pappentüde	67
		151/154. Ausstechen u. Ausschneiden	67
		155. Legen mit Hölzchen	70
		156. Erbsenarbeiten	70
		157. Spiel mit Papierstreifen	70
		158/160. Papierbrechen	71
		161. Der Fallschirm	72
		162. Die tanzenden Papierstüchchen	74
		163. Kartenhäuser	74
		164. Schattenlandschaften	75
		165. Das wegfliegende Papier	75
		166. Der Fensterstramin	75
		167/171. Belustigungen mit Papier	76
		Papparbeiten.	
		172. Handwerkzeug u. s. w. Runde	
		Schachteln. Viereckige Papp-	
		kästchen. Eckige Arbeiten	78
		Fadenkünste.	
		173. Die verschlungenen Schnüre	86
		174. Der Wunderfaden	86

Seite

Seite

Puppenhäuser.

90. Fenstervorhänge	52
91. Tapézieren	53
92. Silber	53
93. Teppiche	53
94. Möblieren	54
95. Richtige Größenverhältnisse	54
96. Das große Puppenzimmer	54
97. Das Waschtüchlein	55

Puppenwäsche.

98. Mittel zum Waschen der Puppenköpfe aus Papier maché	57
99. Echtfarbige Seidenstoffe zu waschen	57
100. Tintenflecke aus der Wäsche zu bringen	58
101. Vergilbte Wäsche wieder weiß zu machen	58
102. Fettflecke aus bunten Sachen zu vertilgen	58
103. Obst- und Weinflecke aus dem Tischzeuge zu vertilgen	58
104. Einem gewaschenen Stoff den alten Glanz wiederzugeben	58

Wiegelnestchen, um das Püppchen einzuschläfern.

105. Schläfe, Püppchen, schlafe	59
106. Schlaf', mein Kind, schlaf' ein	59
107. Schläfe, Kindlein, hold und weiß	60
108. Schlaf', Püppchen, schlaf'	60
109. Alles still, alles in Ruh'	60
110. Alles still in süßer Ruh'	60
111. Wenn die Kinder müde sind	60

Seite		Seite
175.	Einem Faden vom Finger wegzuzaubern	86
176.	Der Bejen	87
177.	Die Schere	87
178.	Der geheimnisvolle Faden	87
179.	Das Zauberband	88
180.	Der geheilte Zwirnsfaden	88
181.	Das Abheben	88
182.	Das verschobene Biered	88
183.	Wasser	89
184.	Wiege	89
185.	Schachbrett	89
186.	Ein Glodenzug für die Pup- penstube	89
	Zeichnen und Malen.	
187.	Einige nützliche Winke	90
188.	Schattieren der Zeichnung	90
189.	Zeichnen nach der Natur	91
190.	Zeichnen aus der Erinnerung	91
191.	Abzeichnen in vergrößertem oder verkleinertem Maßstabe	92
192.	Landschaften mit Rauch	93
193.	Ausmalen (Kolorieren)	93
194.	Papier zum Durchzeichnen	95
195.	Einige Winke in bezug auf das Blumenmalen	95
196.	Geburtstagsbücher	96
	Schattenspiele.	
197.	Handschatten	97
	Andre Belustigungen mit dem Schatten.	
198.	Ausschneiden aus Papier	101
199.	Ausschneiden ganzer Figuren	101
	Puppen- und Kindertheater.	
200.	Puppentheaterstücke	102
	Eine große Neujahrsstolle	105
	Die kleine Köchin.	
201.	Der Gemüsemarkt	109
202.	Vorstudien der Kochkunst	110
	Kalte Küche.	
203.	Zuthaten	110
204.	Milchsuppe	111
205.	Apfelmus	111
206.	Die armen Ritter	111
207.	Eiercreme	111
208.	Schokoladencreme	111
209.	Decken des Tischens	111
	Die kleine Köchin, wie sie sein soll.	
210.	Das Kochen mit Feuer	112
211.	Der Kochherd	112
	Suppen.	
212.	Rindfleisch- oder Bouillon- suppe	113
213.	Luftsuppe	113
214.	Suppe mit Butterkloßchen	114
215.	Semmelmehl- suppe	114
216.	Ein Weinsüppchen	114
217.	Schokoladen- suppe mit Wein	114
218.	Biersuppe auf bayrische Art	114
219.	Bierkalte- schale	114
220.	Blinde Schokoladen- suppe	115
221.	Ein köstliches Milch- süppchen	115
222.	Buchweizen- grütze mit Milch	115
223.	Wassersuppe	115
224.	Semmel- suppe	115
225.	Kirschen- suppe	115
226.	Apfelsuppe	115
	Fleischspeisen und Gemüse.	
227.	Gefochtes Rind- fleisch	116
228.	Kalbsbraten	116
229.	Kalbskotelette	116
230.	Gebratenes Rind- fleisch	116
231.	Gebadene Brat- würstchen	116
232.	Sauerkraut	116
233.	Gebadenes Sau- erkraut	117
234.	Junge Erbsen	117
235.	Kartoffel- gemüse	117
236.	Rahmtar- toffeln	117
237.	Kartoffel- brei	117
238.	Kartoffel- und Apfelgemüse	117
239.	Reis- und Apfelgemüse	118
240.	Spinat mit Eiern	118
241.	Kosinengemüse	118
242.	Lin- sengemüse	118
	Salate und Saucen.	
243.	Kartoffel- salat	119
244.	Grüner Salat	119
245.	Bohnen- salat	119
246.	Gurken- salat	119
247.	Kettich- salat	119
248.	Polnischer Salat	119
249.	Sardellen- sauce	119
250.	Sauerampfer- sauce	120
251.	Rahm- oder Sahnen- sauce	120
252.	Petersilien- sauce	120
253.	Kosinensauce	120
254.	Milch- sauce	120
255.	Zitronen- sauce	120
256.	Hagebutten- sauce	120
257.	Sauce mit Eierkäse	121
258.	Vanillesauce	121
259.	Wein- sauce	121
260.	Kirschen- sauce	121
261.	Himbeer- sauce	121

Klöße und feste Speisen.		Seite			Seite
262.	Weißbrotklöße	121	Kunstbau mit Dominosteinen		135
263.	Kartoffelklöße	122	Einen interessanten Domino-		
264.	Gebadene Klöße	122	scherz		135
265.	Bayerische Dampfnudeln	122	Damenpiel.		
266.	Kollnudeln	123	305.	Das gewöhnliche Damenpiel	135
267.	Grieismehlköße	123	306/307.	Das polnische Damenpiel	136
268.	Kirchköße	123	308.	Das englische Damenpiel	136
269.	Gebadene Eierklöße	123	309.	Schlagdame	136
270.	Eierschaum	123	310.	Mäusefalle	136
271.	Pfannkuchen	124	Damenspiele		137
272.	Obstpfannkuchen	124	311.	Wolf und Schafe	139
273.	Apfeltüchlein	124	312.	Hydromühle	139
274.	Arme Ritter	124	Einsiedlerspiel und andre Brettspiele.		
275.	Eiertuchen	124	313.	Einsiedlerspiel	141
276.	Omelette soufflée	124	314.	Eine andre Art	141
277.	Bettelmann	124	315.	Ringspiel	141
278.	Schokoladencreme	125	316.	Fuchs und Gänse	142
279.	Eiercreme	125	317.	Puffspiel	142
280.	Reisbrei	125	318.	Konträres Puff	143
281.	Biskuitpudding	125	Rösselsprungaufgaben.		
282.	Schneeberg	125	319.	Rösselsprung	144
283.	Würzburger Schmarren oder Untereinander	126	Physikalische Deluzigungen für Mädchen.		
Allerlei Backwerke.			320.	Die Kunst, Feuer zu essen	145
284.	Kaffeekuchen	126	321.	In einer warmen Stube Wasser in Eis zu verwandeln	145
285.	Zudermanteln	126	322.	Die schwimmende Nähnadel	145
286.	Blätterteig	126	323/325.	Pflanzen wachsen zu sehen	146
287.	Berliner Pfannkuchen	126	326.	Die Zauberlaterne	146
288.	Bischofsbrod	127	327.	Die beiden Spiegel	147
289.	Zuderschüßelchen	127	328.	Das Kaleidoskop	147
290.	Mandeltüchlein	127	329.	Das bezauberte Wasser	147
291.	Knappkuchen	127	330.	Die unverbrennliche Karte	147
292.	Rürber Obstkuchen	127	331.	In ein volles Glas Geld- stücke zu werfen, ohne daß es überläuft	147
293.	Guter Guß über Kuchen	128	332.	Ein kleines Stück Geld in ein Glas zu schlagen	148
Warme Getränke.			333.	Der Zauberbrief	148
294.	Kaffee	128	334.	Der wohlfeile Kochapparat	148
295.	Thee	128	335.	Zweierlei Flüssigkeiten in ein Glas zu gießen, ohne daß sie sich vermischen	149
296.	Reformirter Thee	128	336.	Ein mit Wasser gefülltes Glas umgekehrt zu tragen	149
297.	Schokolade	128	337.	Der geneckte Schwan	149
298.	Punsch	128	338.	Eine Wasserkunst auf dem Tische	149
299.	Mandelmilch	128	339.	Die Wunderflaße	150
300.	Warmbier	129	340.	Ein Stück Licht essen	150
301.	Warmer Wein (vin chaud)	129	341.	Geldvermehrung durch Wasser	150
302.	Speisegettel für die ganze Woche	129	Brettspiele und ähnliche Spiele.		
Das Lottospiel.			Das Lottospiel		131
303.	Das Lottospiel	131	Domino.		
Domino.			304.		Das einfache Domino
304.	Das einfache Domino	132	Dominopartien		133
Dominopartien.			Doppelsteine. Aufgaben		134

	Seite
342. Weiße Milch in rote zu verwandeln	151
343. Ein andres Punsstüd mit dem Magneten	151
344. Eier in kaltem Wasser hart zu sieden	151
345. Das magnetische Hufeisen	152
346/347. Seifenblasen und Eis-Kugeln	152
348. Ins Wasser zu greifen, ohne die Hand naß zu machen	152
Gesellschafts- und Pfänderspiele.	
349. Herr Rotkapp'	153
350. Die Fischerin	153
351. Leipziger Messe	154
352. Der Schmetterling und die Blumen	155
353. Komplimente nach dem ABC	156
354. Das Rätselwort	156
355. Riezchen, Riezchen in die Gd'!	157
356. Der Vogelhändler	157
357. Das komische Konzert	157
358. Das Wiesel	158
359. Alle Vögel fliegen	158
360. Der Hühnerverkäufer	160
361. Der Orgelbauer	160
362. Blauer Unfinn, oder etwas zum Lachen	160
363. Der Fuchsbalg	161
364. Der Herr ist nicht zu Hause	161
365. Die Toilette	161
366. Wie? Wo? Warum?	162
367. Der Bann	162
368. Mimisches Worträtsel	163
369. Papa Jodel	163
370. Das Geständnis	163
371. Das Bänderspiel	164
372. Der blinde Prophet oder „Nachbar mit Günst“	164
373. Das Thalersuchen	164
374. Schenken und Logieren	165
375. Hast du deine Lektion gelernt?	165
376. Die Reise nach Jerusalem	165
377. Schwesterchen, wer klopft?	166
378. Adam hatte sieben Söhne	166
379. Suchen nach der Musik	166
380. Die Bestimmung nach dem ABC	166
381. Alle in ein Loch	167
382. Die Singhule	167
383. Der Dampfwagen	167
384. Die Elemente	167
385. Stille Musik	167

	Seite
386. Das Tierkonzert	168
387. Das Aneipen ohne Lachen	168
388. Wattedblasen oder fliegende Baumwolle	168
389. Mufti und Comme-ça	168
390. Das Knotenspiel	169
391. Das Gebrauchsspiel	170
392. Der Lastträger	170
393. Wie gefällt dir dein Nachbar?	170
394. Das Richterpiel	171
395. Da hast du mein Körbchen	171
396. Das Verwechslungsspiel	171
397. Die Wortfügung	172
398. Der Herr im Wirtshaus	172
399. Das wogende Meer	174
400. Das Laubenpiel	174
401. Die Schachtel der Pandora	174
402. Der Glücksgriff	175
403. Das Armeisünder- oder Lasterstühlchen	175
404. Die Freundinnen oder der Wahrheitspiegel	175
405. Trallierum, larum, Wüffelstiel! Wer das nicht kann, der kann nicht viel	176
406. Arbeit und Musik	176
407. Sprichwörter raten	176
408. Der wunderliche Brief	177
409. Deklamation zu Zweien	177
410. Vrrr!	177
411. Poetisches Namenspiel	178
412. Ein Schattenspiel	178
413. Das unsichtbare Maritätenkabinett	178
414. Der Rechenmeister	179
415. Wieviel Finger?	179
416. Schulehalten	180
417. Der König und sein Gefolge	180
418. Die Wunderpuppe	180
419. Das Ankleiden von Madame	181
420. Die Thronhuldigung	181
421. Der Lehrling	182
422. Schitterbob	182
423. Der Advokat	184
424. Der Theetisch	184
425. Der Glücksbeutel	184
426. Erstes, zweites und Drittes	184
427. Die Eigenschaften	185
428. Die Vergleiche	185
429. Das Häkchenpiel	185
Pfänderauslösen.	
430. Pfänderauslösungen	185

	Seite		Seite
Scherzhafte Orakelsprüche.			
431. Orakelfragen	189	556. Zwanzig alte und neue geo-	
		graphische Wortspiele	248
432. Hundert Sprichwörter zum		557. Verborgene große Namen	249
Aufführen von Pantomim-		558. Was ist das?	249
men und für andre Ge-	196	559. Chorufe	249
ellschaftsspiele		560. Wörterbildungen	249
Rätsel, Scharaden und andre			
Sprachscherze.			
433/468. Rätsel	199	561. Wie heißt der Spruch?	250
469/479. Scharaden	207	562. Wie entsteht der Name Neun-	
480/491. Rätsel	209	undneunziger?	250
492/503. Homonymie	211	563. Kreuzrätsel	250
504/518. Logogryphe	213	564. Gegenfäße	251
519/520. Buchstabenrätsel	216	Schneckenhausaufgaben.	
Schlußrätsel	217	565. Vier Aufgaben	251
Homonyme, Scharadoiden, Ver-			
doppelungscharaden u. s. w.			
521/523. Homonymie	218	Landschafts- und Blumenrätsel.	
524/529. Scharadoiden	218	566. Zwei Landschafts-Akrostichen	253
530. Verdoppelungscharadoide	220	567. Blumenrätsel	253
531/536. Palindrome	220	568. Frühlingbilder in Schatten-	
537/544. Füllrätsel	222	rissen	256
545. Technisches Rätsel	223	569. Zwölf musikalische Rätsel	257
546/547. Arithmogryph.	223	570. Rebus oder Bilderrätsel	258
Verzierzeichnungen und Autogra-			
phische Aufgaben.			
548. Verzierzeichnungen	224	571. Illustrierte Scherze	268
549. Autographische Aufgaben	225	572. Verwandlungsspiele	270
550. Autographische Rätselsprun-		573. Bezierkünste	279
gungsaufgabe	226	Verzierspiele und Knacknüsse.	
551. Geheimchrift	226	574. Das Labyrinth	281
Mathematische Scherze, Auf-			
gaben und Kurzweil.			
552. Ein Duzend interessanter		575. Ariadnerätsel	281
Zahlenwunder	229	576/580. Eiliche Knackmandeln	282
553. Achtundvierzig mathematische		581. Sechs Knacknüsse	283
Unterhaltungen u. Rechen-		582. Alphabetische Studien	283
scherze	236	583. Silben- und Buchstabenver-	
Physiognomische Aufgaben.			
554. Physiognomische Aufgaben		setzung	284
und Bezierbilder	242	584. Rückwärts rasch zu lesen	284
Rätselscherze.			
555. Einhundert scherzhafte Rät-		585. Auffuchen von Wörtern, die	
selfragen u. Sprachscherze	245	vor- und rückwärts gleich-	
		lauten	284
		586. Lauterübungen	284
		587. Vereinfachte Wortschreibung	284
		588. Verwandlungen	284
		589. Zwanzig Lese- und Denk-	
		übungen	284
		590/595. Bilderrätsel oder Rebus	
		nebst Sprachscherzen	285
		596. Rebusaufgaben	286
		597/598. Fingersprache	290
		599. Aufgabe zur Fingersprache	292
		600. Sauerfrautlatein	292
		601. Schnellsprechübungen	293
		602. Dal-Dal-Scherze	294
		603. Die Hellscherin	295
		604. Vielliebchen essen	296

Spiele und Belustigungen im Freien.

Bewegungsspiele im Freien.	
Allelei lustige Spiele zum Herumtummeln.	Seite
605. Des Königs Töchterlein	299
606. Der Wiefelfang	300
607. Deutsch Egerzieren	300
608. Guirlandenflechten	300
609. Kessel hauen	300
610. Drei Mann hoch	302
611. Kleider waschen	302
612. Blindefuß	302
613. Ich sehe! oder Verstecken und Finden	303
614. Der blinde Wegweiser	303
615. Deutsch und Französisch	303
616. Fuchs und Ruchlein	304
617. Das Tellerpiel	304
618. Hier bad' ich und hier brau' ich	304
619. König und Königin	305
620. Die Schäferin und der Wolf	305
621. Nadeleinsfädeln	305
622. Schaufeln	306
623. Die fliegende Feder	306
624. Freund und Feind, oder die Letzte gewinnt	306
625. Der Ertelkranz	306
626. Die botanische Blindefuß	309
627. Hasch! Hasch!	309
628. Miau!	310
629. Der Gänsebieb	310
630. Alle meine Gänschen kommt nach Haus!	310
631. Das Habicht- oder Laubenspiel	311
632. Kaze und Maus	311
633. Fuchs zum Loch!	311
634. Seht euch nicht um, der Fuchs geht herum!	312
635. Das Toppschlagen	312
636. Rette sich, wer kann!	313
637. Der blinde Marsch	313
638. Der Weinwandhändler	314
639. Rot oder Grün	314
640. Habicht, Henne und Ruchlein	315
641. Die Post	315
642. Kaze und Maus	315
643. Die blinde Schneiderin	315
644. Der Bettelmann	316
645. Der böse Strohmann	316
646. Das Steckenspiel	316
647. „Bäckchen, Bäckchen, spiele nicht!“	316
648. Das Dromedar	317

Scherzliedchen zum Abzählen.	Seite
649. Fünfzehn Scherzliedchen zum Abzählen	317
650. Acht Spielliedchen zum Ringeltanze	319
651. Spielliedchen und Pantomimen	320
652. Liedchen beim Händelegen	321
653/654. Andre Spielliedchen	322

Bewegungsspiele mit Spielgerät.

Ballspiele.

655. Einfache Ballspiele	323
656. Der Fangball	324
657. Der Ball im Bogen	324
658. Der Stehball	325
659. Der Wanderball	326
660. Der Kreisball	326
661. Das Ballonspiel oder der Grenzball	327
662. Das Krocketpiel	328
663. Das Rasenballspiel	330
664. Badminton, ein Federballspiel	331
665. Das Federballspiel gewöhnlicher Art	331
666. Das Wallkorbspiel	332
667. Stadtugelspiel	332
668. Das Kollrädchen	333

Die kleine Gärtnerin.

669. Das eigne Gartenbeet	334
670. Gartenwerkzeug	335
671. Bearbeitung des Bodens	335
672. Form des Beetes	335
673. Verschiedene Formen	336
674. Einfassung des Beetes	336
675. Anpflanzung der Blumen	337
676. Versehen der Pflanzen	337
677. Sommerblumen	338
678. Arbeiten im Spätherbst	338
679. Küchengewächse	339
680. Das Begießen	339
681. Pflege wildwachsender Blumen	340
682. Die Rosenzucht	340
683. Ein immerblühender Garten	340

Die Pflege der Zimmergewächse.

684. Topfgewächse	341
685. Das Versehen	342
686. Das Treiben der Blumenzwiebeln	343
687. Dickblättrige Pflanzen	344

Allerlet Blumenkünste.		Seite
688. Späte Rosen am Stocde zu erzielen	344	
689. Die Kressenpyramide	344	
690. Abgeschnittene Blumen für längere Zeit zu erhalten	345	
691. An lebenden Blumen die Farbe zu verändern	345	
692. Die leuchtende Staude	345	
693. Verwelkte Blumen aufzufrischen	346	
694. Der blühende Fichtenzapfen	346	
695. Klettenkörbchen	346	
Singsögel und Haustiere.		
696. Der Kanarienvogel	347	
697. Der Hund	348	
698. Die Kage	351	
699. Die Hühner	352	
700. Aquarien und Vivarien	353	
Turn- und Bewegungsspiele für Mädchen.		
701. Körperhaltung	357	
702. Beugeübungen	357	
703. Das hüpfende Aufschneiden	358	
704. Springen über das große Schwungseil	359	
705. Übungen zum Kräftigen der Glieder	360	
706. Gangübungen	360	
707. Lattegang	361	
708. Laufvergünstigungen	362	
709. Der große Schnelllauf	362	
710. Der Dauerlauf	362	
711. Der Kreislauf	363	
712. Der Spirallauf	363	
713. Der Schlangellauf	363	
714. Der Zickzacklauf	363	
715. Der Hinklauf	364	
716. Das Keiftreiben	364	
717. Das Aufspringen zum Streckfüß	364	
718. Stützkeln	365	
719. Seitfüßeln	365	
720. Wippen	365	
721. Stabübungen	365	
722. Stab hoch!	365	
723. Abstrecken aus der Beughalte	365	
724. Überspringen zur Rückhehalte	365	
725. Stabwende	366	
726. Die Wende mit gestreckten Armen in einem Zuge rückwärts und ebenso vorwärts	366	
727. Übungen am schwebenden Red	366	
728. Das Klettern am Knotenseil	366	
729. Das abwechselnde Zurückschieben der Füße mit gestreckten Knien	366	
730. Das Zurückschieben beider Füße zugleich mit gestreckten Knien	367	
731. Die Schwingungen mittels Aufhangs an den Händen und Abstoßen der Füße	367	
732. Die Schwingungen ohne Abstoß	367	
733. Die Schwingungen im Armhange mit Auf- oder Abstoß an den Leinen	367	
734. Die Schwingungen im Armhange ohne Abstoß an den Leinen	367	
735. Der Schwung im Stütz	368	
736. Kreis- und ähnliche Übungen	368	
737. Der Kreislauf im Stütz	369	
738. Der Rundlauf mit Anhang beider Hände	369	
739. Halber oder ganzer Kreis- schwingung od. Wellenschwingung	369	
740. Redübungen	369	
741. Das Armwippen im Hange	370	
742. Die Hangübungen	370	
743. Das Stelzengehen	371	
744. Das Reifwerfen	371	
Das Schlittschuhlaufen.		
745. Verhalten beim Laufen	373	
746. Das Laufen vorwärts	374	
747. In gerader Linie mit Fußheben	375	
748. Im Bogen laufen	375	
749. Das Übertreten	375	
Auflösungen	376	

Die dem Buche beigegebenen Tafeln sind folgendermaßen einzuheften:

Tafel	Inhalt	Seite
Tafel I.	Rechtmuster	4
Tafel II.	Halbrettmuster	11
Tafel III.	Hochstickerereien für Taschentuchvignetten	14
Tafel IV.	Muster für Filzarbeit	16
Tafel V.	Muster für Filzguiltüre	
Tafel VI.	Muster für Pflanzenleben	87

Nebst einer Beilage, enthaltend Schnittmuster zu Puppenkleidern.





Spiele und Belustigungen im Zimmer.

Weibliche Handarbeiten für kleinere Mädchen.

I. Flechtarbeiten. — II. Strickarbeiten.

Für kleinere und größere Mädchen.

III. Das Spinnen. — IV. Stidarbeiten. — V. Knüpfarbeiten. — VI. Häfelarbeiten. — VII. Handweberei.

Der kleine Puzladen.

Allelei weibliche Handfertigkeiten, erst leichtere, dann schwierigere. Blumenpielereien und Blumenkünste.

Puppenspiele.

Puppen Schneideri. Puppenwohnungen. Puppenwäsche. Wiegenliedchen für die Puppe
Spiele mit dem kleinen Schwesterchen.

Beschäftigungen mit Papier, Holz und Faden.

Figuren-Legen. Papparbeiten. Fadentünste.

Zeichnen und Malen.

Abzeichnen. Kolorieren. Winke für Blumenmalen.

Shattenspiele.

Handschatten. Andre Belustigungen mit Schatten.

Puppen- und Kindertheater.

Eine große Neujahrstolle.

Die kleine Köchin.

Fortschreitende Übungen in der Kochkunst.

Brettspiele und ähnliche Spiele.

Lotto. Domino. Damenspiele. Würfelspiele. Puffspiele.

Physikalische Belustigungen für Mädchen.

Gesellschafts- und Pfänderspiele.

Verschiedene Spiele für kleinere und Größere. Pfandauslösen. Scherzhafte
Orakelsprüche. Rätsel, Charaden und andre Sprachscherze. Begierspiele. Rebus-
aufgaben. Fingersprache.



Weibliche Handarbeiten, insoweit sie zu Spielen und zu angenehmer Unterhaltung dienen.

I. Flechtarbeiten.

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

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

Von Werkzeugen sind ein Messer (Schere), ein Lineal und die Flechtnadel erforderlich. Letztere könnt ihr euch leicht selbst aus Holz verfertigen. Sie ähnelt einer Spicknadel, denn sie hat am Ende einen Spalt,

in welchen der Flechtstreifen eingeklemmt wird. Bevor nun das Flechten beginnen kann, sind noch zwei einfache Vorrichtungen nötig. Diese sind das Flechtblatt und die Flechtstreifen. Das Flechtblatt ist ein Oktav- oder Quartblatt, welches man in Längstreifen schneidet, doch so, daß ein ringsum gelassener Rand von Daumenbreite die Streifen zusammenhält. Bei den Flechtstreifen fällt dieser Rand weg, so daß die einzelnen Streifen ohne Zusammenhang bleiben. Das Flechtblatt ist das, was beim Weber der Aufzug, die Flechtstreifen sind dasjenige, was bei ihm der Einschlag ist. Jeder eingeflochtene Streifen wird dicht an den vorhergehenden angeschoben, wodurch das Geflecht Dauer und Akkuratessse erhält. Zuletzt klebt man die Enden der Flechtstreifen auf den Rand des Flechtblattes auf.

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

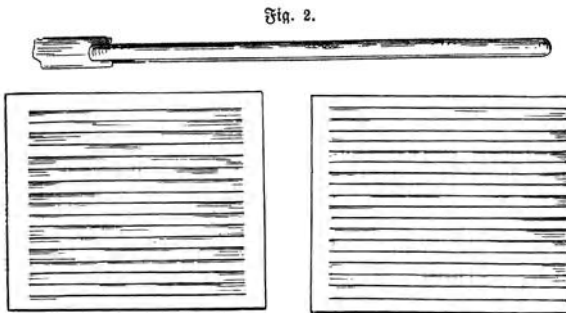


Fig. 3.

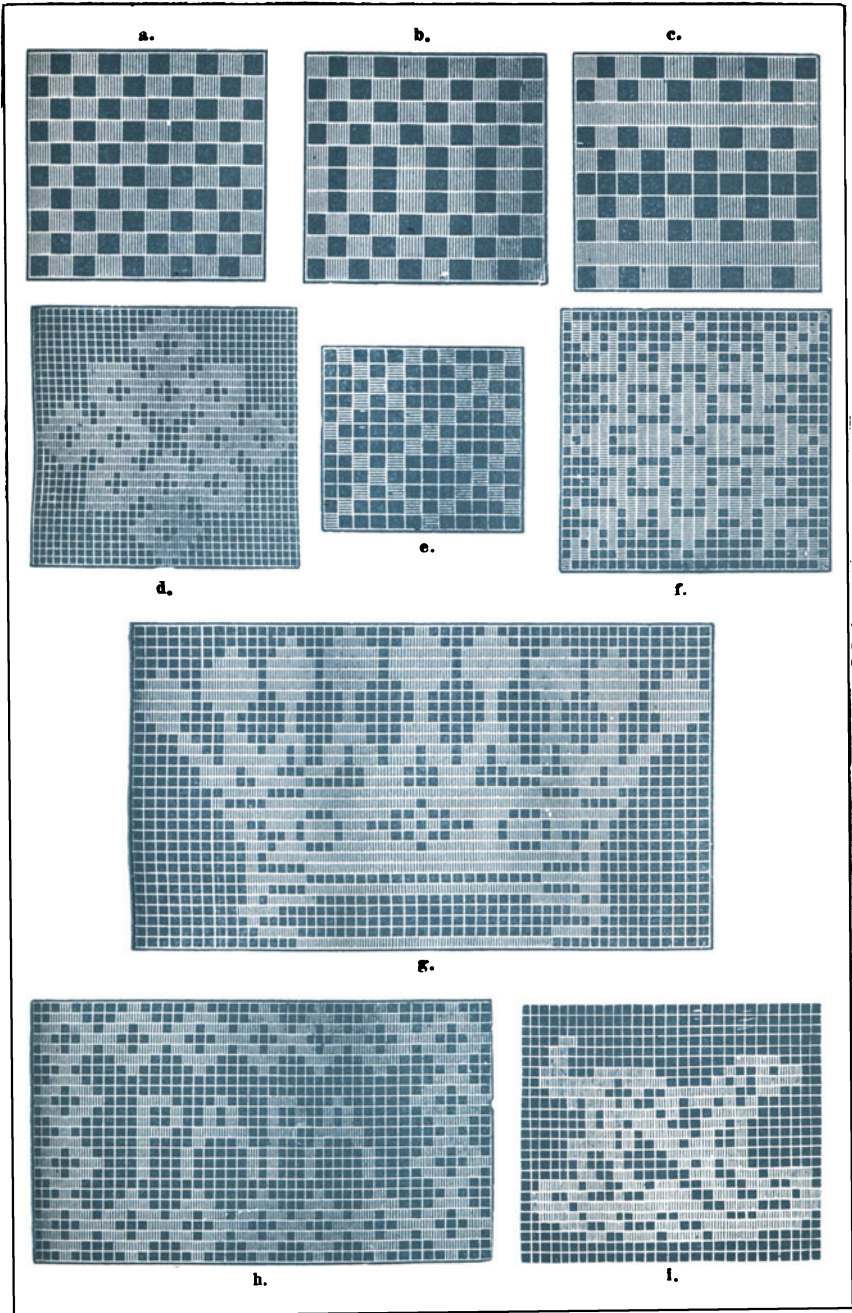
Fig. 4.

Fig. 2. Flechtmadel. Fig. 3. Flechtblatt; die Linien bezeichnen die durchgeschnittenen Stellen. Fig. 4. Flechtstreifen.

euch raten, Tafel Ia mit schwarzem und weißem Papier, Tafel Ib mit weißem und blauem, Tafel Ic mit feuerrotem und grauem, Tafel Id mit königsblauem und hellgelbem, Tafel Ie mit rotem und goldenem, Tafel If mit braunem und Silberpapier zu machen. Wenn ihr die Arbeit sauber vollendet habt und sie eurer Mama vorlegt, wird diese sicher große Freude daran haben und euch loben.

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

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



II. Strickarbeiten.

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

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

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



Fig. 5. Arbeitskörbchen mit Nadelnscheiden.

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

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

Ein kleines rundes Körbchen ist überaus bequem — und wohl ebenso zierlich — zur Aufbewahrung der angefangenen Strickarbeit.

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

an. heißt „anschlagen“.

r. rechte oder glatte Masche.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[5.] **Das Strumpfbandmuster.**

Dies ist die allereinfachste Strickerei, die jedes kleine Mädchen kennen muß; sie wird nur durch glatte Maschen hervorgebracht, wobei nach jeder abgestrickten Nadel die Arbeit umgewendet wird. (Siehe Fig. 6.)

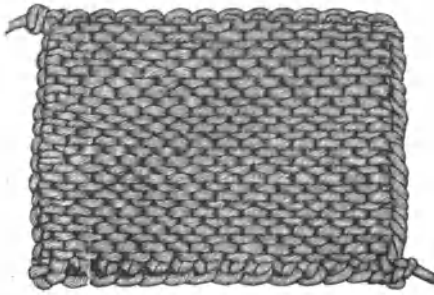


Fig. 6. Glattes Strumpfbandmuster.

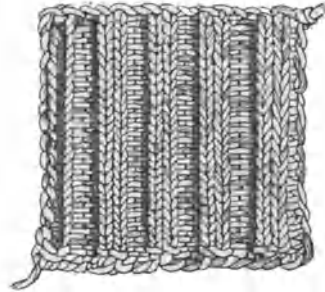


Fig. 7. Das elastische Muster.

[6.] **Das elastische Muster.**

Dieses wird, weil es die Eigenschaft hat, sich auszudehnen und sich von selbst wieder zusammenzuziehen, meistens für den oberen Rand der Strümpfe oder den vorderen Rand der Ärmel an Wärmchen, für Pulswärmer u. s. w. gebraucht.

2 r. 2 l. und immer so fort auf die rechten Maschen stets rechte und auf die linken stets linke Maschen, so daß alle gleichartigen übereinander stehen und fortlaufende Leisten bilden. (Siehe Fig. 7.)

[7.] **Das Korbmuster.**

22 Maschen angeschlagen.

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

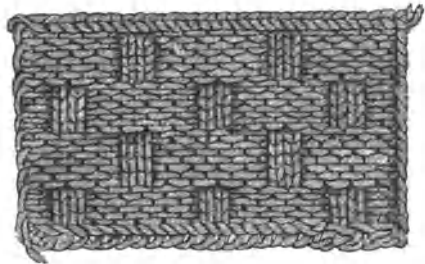


Fig. 8. Das Korbmuster.

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

Nachdem ihr diese Musterchen kennen gelernt habt, mögt ihr zu schwierigeren übergehen. Ihr werdet dann so ziemlich die verschiedenen Bezeichnungen innehaben und bald auch „Strümpfe mit schönen Rändchen“

stricken können, nachdem ihr euch spielend im Stricken geübt habt. Als Belohnung für den ersten Strumpf erbittet euch von der Mutter ein „Fleißknäuel“. Sie weiß schon, was das für ein Ding ist, und macht ihrem artigen Töchterchen gewiß gern eine kleine Freude damit.

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



Fig. 9. Puppenstrumpf.

hältnissen mit der Arbeit weiter fort. — Die Ferse wird gar nicht selten mit doppeltem Faden gestrickt, damit sie besser und dauerhafter werde. Manche Leute stricken den Namen in die Strümpfe, statt ihn mit rotem Garn hineinzuzichnen. In einem wohlgeordneten Puppen-Kleiderschrank muß für jedes Puppenkind wenigstens ein Duzend weiße Baumwoll- und ein halbes Duzend feine Wollstrümpfchen liegen. Bunte, seidene und durchbrochen gestrickte Strümpfe werden jetzt ziemlich viel getragen, auch gibt es jetzt Strickmaschinen, welche fleißige Mädchenhände ersetzen sollen.

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

III. Das Spinnen.

[10.] „Die Zeit ist dahin, da Berchta spann!“ sagen die Leute. Wißt ihr, wer diese Berchta war, die am Spinnrocken saß? Es war die oberste Göttin der alten Deutschen, die Frau des Wodan, der von unsern heidnischen Urahnen als Gott des Himmels verehrt wurde, ehe ihnen die Missionäre das Christentum verkündigten. Damals dachten sich die alten Deutschen selbst die höchste Göttin des Himmels mit derjenigen Arbeit beschäftigt, die für jede Frau als die ehrendste galt. Auch noch später saßen Königinnen und Kaiserinnen, Prinzessinnen und Gräfinnen am Spinnrocken und suchten ihre Ehre darin, den schönsten, gleichmäßigsten Faden zu drehen. Die vornehmsten Herren waren stolz darauf, wenn sie Leibwäsche trugen, die ihre Frauen und Töchter selbst gesponnen und gewebt hatten. Während des

Winters kamen dann die Frauen an den langen Abenden zusammen und setzten sich mit den schnurrenden Klädern rings um das lodernde Holzfeuer des Kamins, und diejenige, welche es am besten verstand, erzählte Märchen oder andre Geschichten: von Frau Holle, welche eben auch die Göttin Berchta, die Holde und Prächtige ist, von den Wichteln und Heinzelmännchen, und Schneewittchen und Rosenrot und vielerlei andres; vor allem aber von Dornröschen, das sich mit der Spindel in den kleinen rothigen Finger stach und darauf in tausendjährigen Schlaf verfiel, aus dem ein mutiger Prinz das schlummernde Königskind erlöste. Sie wußten ebenso schön zu erzählen wie geschickt zu spinnen.



Fig. 10. Das Spinnrad.

Spinne, Mägdlein, spinne, So wachsen dir die gold'nen Haar',
 So wachsen dir die Sinne, So wachsen dir die klugen Jahr'!

lautet ein altdeutsches Liedchen, mit welchem fleißige Mütter ihre Töchterchen zur Arbeit spornten und das heute noch als Abzählreim bei Blindenfuh benutzt wird. — Seit die Dampfmaschinen erfunden worden sind und Tausende von Spindeln mit einem Male drehen, hat man die Hand- und Trittspinnräder beiseite gestellt und andre Beschäftigungen vorgenommen, die noch hübscher für Erwachsene sind, und von welchen man ehedem nichts wußte. Man kann dabei auch erzählen und weiß nur Gutes von andern mitzutheilen, von denen man etwas lernen kann. Für Kinder aber sind die Spinnrädchen denn doch ein allerliebster Spielzeug, an dem sie zugleich sehen, wie alle die Fädchen entstehen, aus welchen das Tinnen, der Batist u. dgl. gewebt wird. Ehe ihr ein regelrechtes Gespinnst zustande gebracht habt, müßt ihr drei Hauptpunkte beachten, 1) das Ausziehen, d. h. ihr ordnet die Flachsfasern zu einem Faden; 2) das Zusammendrehen,

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

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

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

IV. Stickarbeiten.

[11.] Es gibt kaum etwas Leichteres und zugleich kaum etwas Schwereres in weiblichen Handarbeiten als Sticken. Hier wollen wir jedoch nur die einfacheren Arten erwähnen, die schwierigeren werdet ihr später lernen. Das Erste in diesem Fache ist das sogenannte „Ausnähen“, wofür manche Mädchen großes Talent zeigen. Man hat hierzu besondere Bilderbogen, die erst mit Nadeln ausgestochen und dann mit bunter Wolle gestickt oder ausgenäht werden; ja, fleißige Stickerinnen sammeln sich ganze Bilderbücher voll solcher Wollarbeiten. Hübsche Ausnähtmuster bieten euch Fig. 11, 14—19.

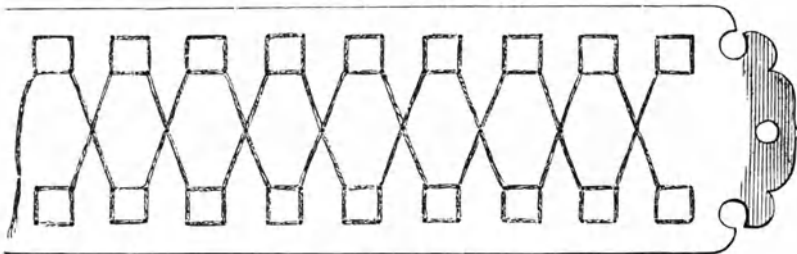
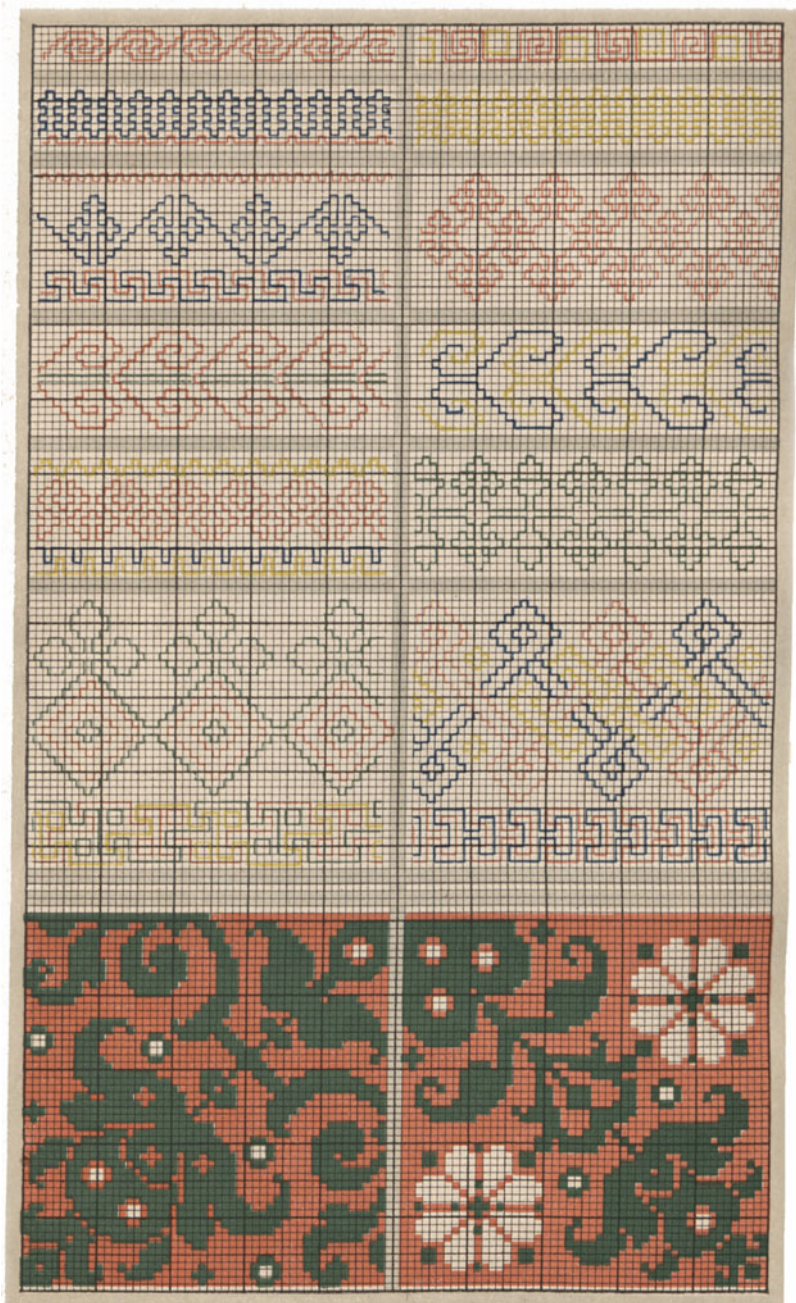


Fig. 11. Buchzeichen (mit grüner Wolle zu nähen).

Straminstickerei.

[12.] Der einfache oder halbe Kreuzstich. — Der erste Stich geschieht von unten herauf, nachdem an das Ende des Fadens ein Knoten



Reske, Spielbuch für Mädchen.

Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Tafel II. Solbein- und Kreuzstichmuster.

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

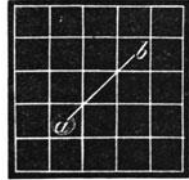


Fig. 12.
Der halbe Kreuzstich.

Der ganze oder ordentliche Kreuzstich.

[13.] Hier wird für jeden Punkt im Muster zweimal, und zwar kreuzweise, hinabgestochen (siehe Fig. 13, wo bei c herauf-, bei d hinab-, bei a herauf- und bei b wieder hinabgestochen worden ist).

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

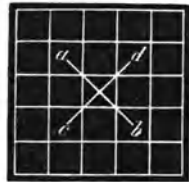


Fig. 13.
Der ganze Kreuzstich.

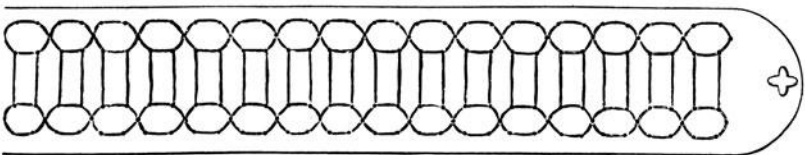


Fig. 14. Sticherzeichen zum Erlernen des Kreuzstiches.

Meinen jungen Freundinnen habe ich anbei einige Proben gegeben, in welcher Weise sie sich zunächst durch „Ausnähen“ zum Sticken vorbereiten und dann den Kreuzstich einüben können; so mögen sie sich die Fig. 15—19 auf steifes Papier oder Linen zeichnen oder zeichnen lassen und dann von einem Punkte zum andern mit bunter Wolle oder Seide nähen.

Weißstickerei.

[14.] Vor allem sehe ein kleines Mädchen hierbei auf Reinlichkeit, denn nichts ist widerlicher als eine schmutzige Weißstickerei! Gehe die Arbeit

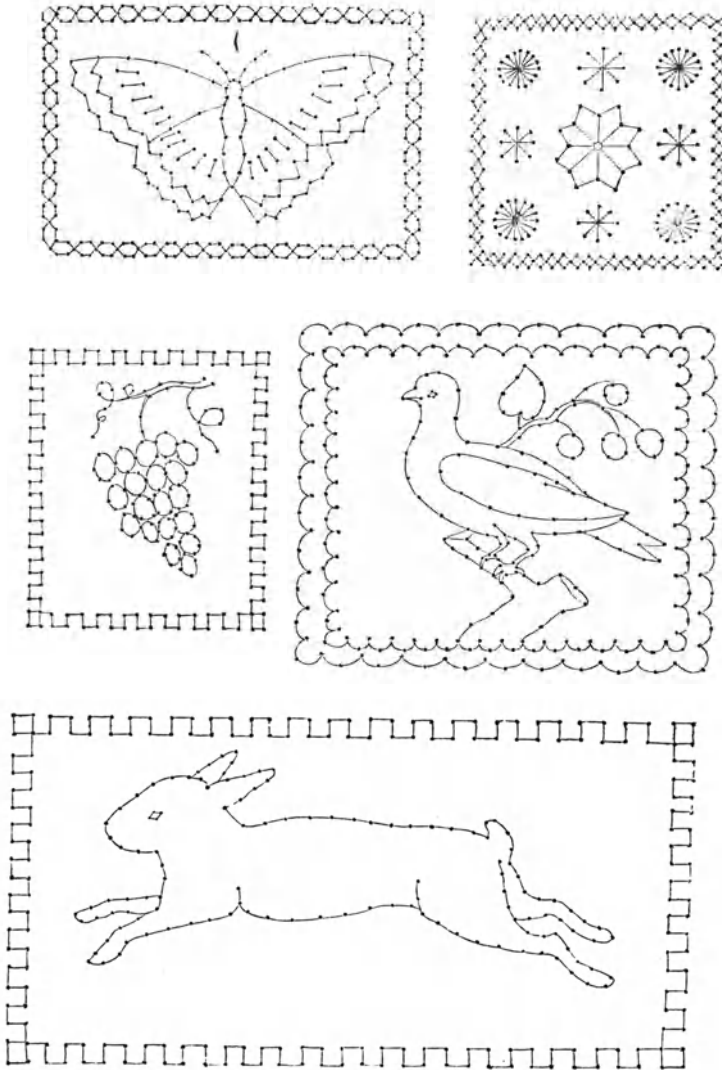


Fig. 16—19. Figuren zum Ausnähen.

begonnen wird, müssen die Hände rein und trocken sein; dann erst spanne unsere kleine Schülerin das vorgezeichnete Muster auf steifes Papier (manche nehmen Wachstuch, das jedoch wegen seines kaltfeuchten Anfühlens nicht sehr anzuraten ist) und „ziehe vor“. Das Vorziehen findet mit gröberer Baumwolle statt und muß recht vorsichtig und genau geschehen, da mehr davon abhängt, als man denken sollte.

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

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

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

[16.] Das Festonieren ist bei Zacken gebräuchlich. Es geschieht auf folgende Art: Nimm die Arbeit an der oberen Ecke zwischen Daumen und Zeigefinger der linken Hand, wobei der Mittelfinger hinter dem Zeigefinger oben auf das Zeug zu liegen kommt. Dann stich die Nadel der Länge nach durch die Mitte der obersten Zacke von der unteren Ecke nach der oberen zu

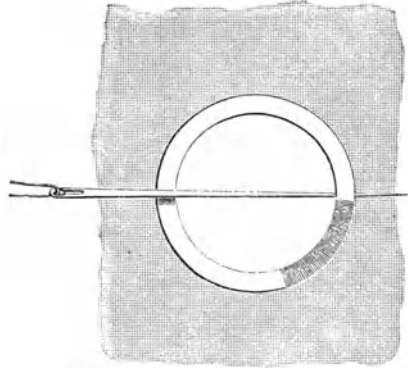


Fig. 20. Kordonieren (vergrößert).

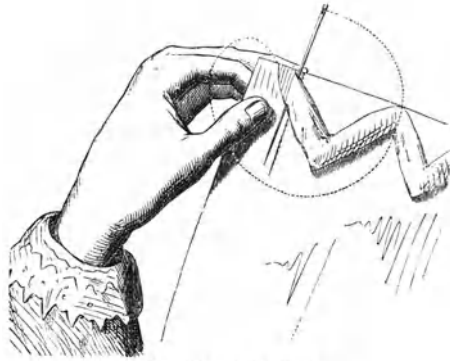


Fig. 21. Festonieren.

mit denselben Vorstichen wie beim Vorziehen, so daß der Faden ohne Knoten im Zeug stecken bleibt; ziehe so weit an, bis das Ende des Fadens kaum mehr vorsteht, lege den Faden ganz leicht in großem Bogen unter den Daumen; dann bringe die Nadel über die linke Hand herauf und stich von oben herab an der obersten Spitze der Zacke hinter dem ersten Faden hinein, zwischen Zeug und Papier durch und unten recht gleichmäßig und gerade wieder heraus. In Fig. 21 ist die Nadel nach dieser Vorschrift eingesteckt. Auf solche Art wird fortgefahren und dabei sehr darauf gesehen, daß alle Fäden schön parallel nebeneinander hinlaufen und der letzte Stich an der Zacke genau senkrecht von der einen Ecke der inneren Linie auf die andre Ecke der äußersten Linie ausläuft. Von hier aus wird ohne Unterbrechung an der zweiten Zacke fortgefahren, bis alle Zacken festoniert sind.

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

[17.] Die Hochstickerei. Erst

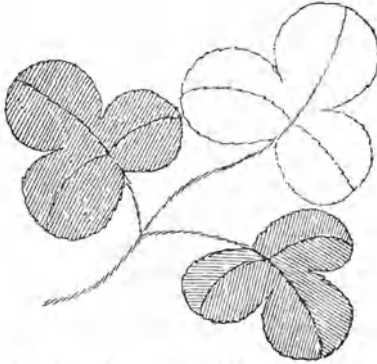


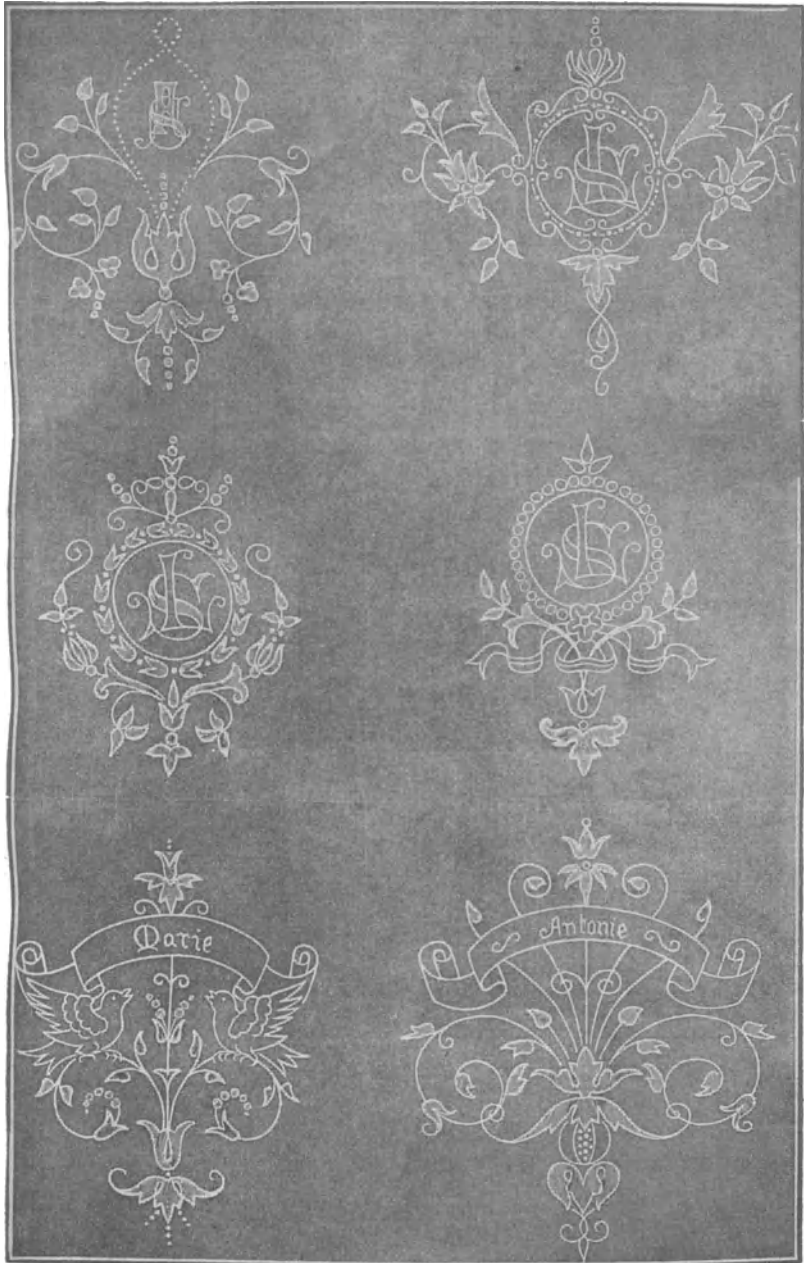
Fig. 22. Muster zu französischer Hochstickerei.

Wenn ihr euch durch die englische Stickerei recht angewöhnt habt, ein Fädchen hübsch genau neben das andre anzulegen, könnt ihr euch an die Hochstickerei wagen, indem hier viel längere Fäden aufgelegt werden, die sich schlecht ausnehmen und das Ganze verderben, wenn sie nicht schön parallel laufen und nicht genau an der vorgeschriebenen Stelle eingestochen sind; im übrigen ist dabei nicht viel Neues zu lehren. Sämtliche Grenzen der Zeichnung werden traciert, ganz wie bei der englischen Stickerei; dann wird unterlegt, indem der Zwischenraum zwischen den tracierten Linien im Innern der Zeichnung möglichst an allen Stellen mit Fäden durchnäht wird. Auf dem Muster Fig. 22 ist es angegeben, wie dieser Unterlegfaden ungefähr zu laufen hat. Ist alles gehörig unterlegt, so wird überstickt, wie beim Rordonieren, indem sich der Faden je nach der Zeichnung quer über das Blatt u. s. w., von einem Rande zum andern oder vom Rande bis zur tracierten Linie im Innern des Blattes u. s. w. über den unterlegten Faden hinlegt.

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

Perlenstickerei

[18.] ist als sehr haltbar zu empfehlen, doch greift sie — auf längere Dauer — die Augen stark an. Das Sticken mit Perlen, Schmelz und Bouillons geschieht mit dem halben Kreuzstich, indem man jedesmal, wenn



Spielbuch für Mädchen.

Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Taf. III. Hochstickerei für Taschentuchvignetten.

man mit der Nadel heraufkommt, dieselbe durch das betreffende Perlechen zieht und durch das mit der Ecke anstoßende Loch wieder hinabsticht. Hier muß man aber nicht, wie bei Wolle, Seide u. s. w., jede Farbe einzeln behandeln, sondern alle Farben zugleich, so daß man an einem Rand oder an einer Ecke anfängt, Perle an Perle reiht, wie sie im Sticlmuster nebeneinander stehen, ohne Unterschied der Farbe, da ja doch bei jedem Stich das Perlechen einzeln eingefast werden soll. Pfeilertischen mit Perlestickerei sind etwas ganz Allerliebste, auch zu Serviettenbändern, Schellenzügen u. s. w. sind solche Stickereien gut zu gebrauchen.

V. Knüpfarbeiten (Filetstricken).

[19.] Man braucht zu dieser leichten und gefälligen Arbeit, auch „Filetstricken“ genannt, eine Filetnadel und ein Hölzchen, ähnlich einer dicken Stricknadel, als Material nehme man Baumwolle, Wolle oder Seide.



Fig. 23. Filetnadel. Fig. 24. Filetnadel mit Baumwolle umwickelt.

Dann fülle man die Nadel mit der Baumwolle, lege das Hölzchen zwischen den Daumen und Zeigefinger der linken Hand, schlinge den Faden um die drei Finger derselben, halte ihn oben mit dem Daumen fest, fahre dann

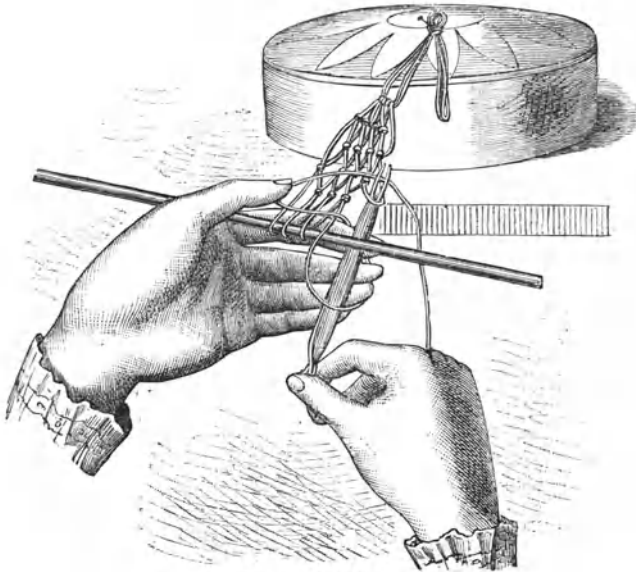


Fig. 25. Filetstricken.

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

[20.] Um ein Tischdeckchen, einen Fenstervorhänger oder ein Schutzdeckchen zu filieren, fange man mit einer einzigen Masche an und nehme am Ende jeder Reihe eine Masche auf, bis die Arbeit die gewünschte Länge erreicht hat; hierauf filiere man eine Reihe glatt und nehme dann ab, indem man

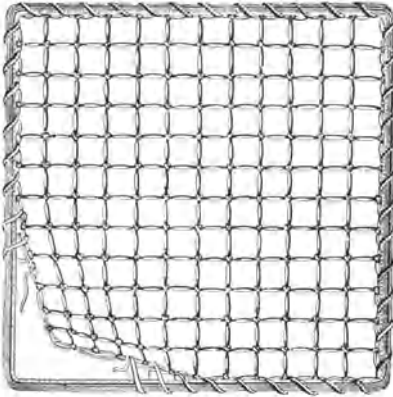


Fig. 26.
Der Rahmen nebst dem Einspannen des Filetgrundes.

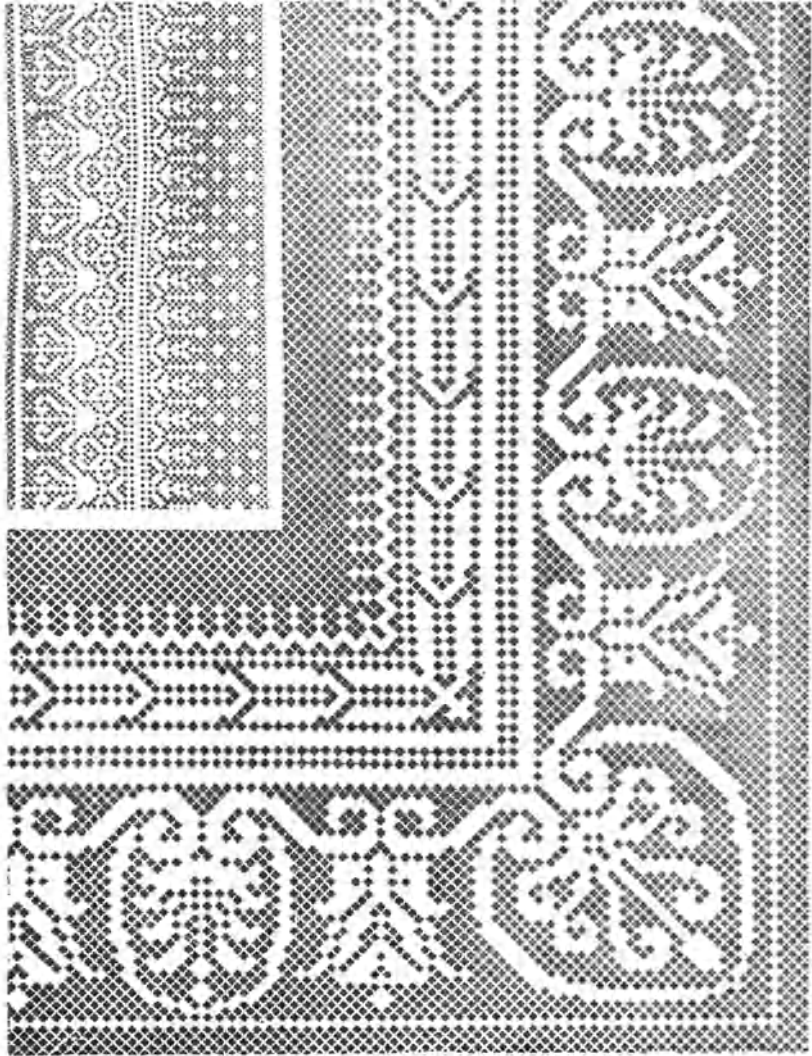
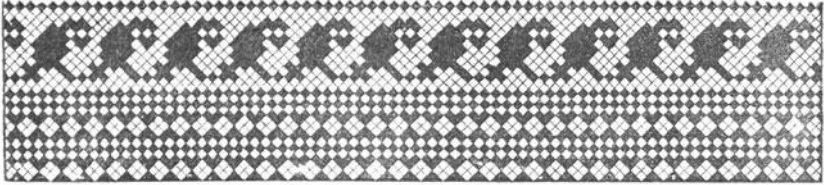
am Ende jeder Tour zwei Maschen zusammenstrickt. Ist die Arbeit fertig, so wasche und stärke man sie, ziehe sie viereckig, spanne sie auf einen Rahmen, wie Fig. 26 zeigt, und sticke ein hübsches Muster mit dem gewöhnlichen Kopfstich und dicker Baumwolle hinein.

In den letzten Jahren ist die Filetarbeit sehr vervollkommenet und zu wahrhaft kunstreichem Aussehen herangebildet worden. Man begnügt sich nicht mehr, Fenstervorhänge und Ähnliches mit „Kopfstich“ zu durchziehen, sondern hat eine Menge neuer Stiche erfunden, mittels welcher man den Filetgrund nach und nach in

eine Art schönen Spitzengrundes umzuwandeln sucht. Ich will euch nunmehr einige der leichteren Stiche zur Anfertigung der sogenannten

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

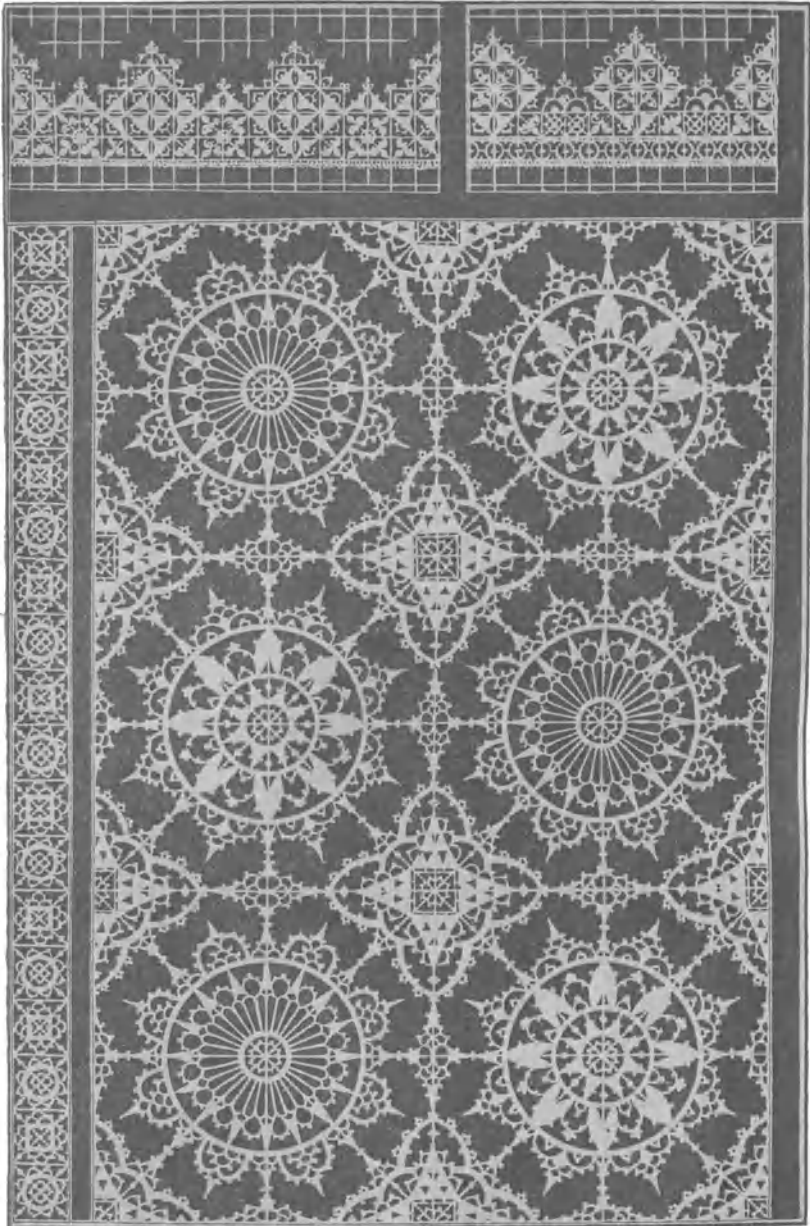
Beim Durchziehen des Filetgrundes bedient man sich am besten einer besonders hierfür angefertigten Nähnaedel mit abgeschliffener Spitze. Unter den verschiedenen „Stichen“ kommt zuerst der bereits erwähnte



Spielbuch für Mädchen.

Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Tafel IV. Schräges Filet: Schutzdeckchen und Bordüre.



Spielbuch für Mädchen.

Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Tafel V. Filetquaire aus älterer Zeit.

[22.] Stopfstich, von welchem Fig. 27 ein deutliches Bild gibt. Er bedarf keiner weiteren Erklärung, da er, wie ihr seht, überaus einfach ist. Ihm zunächst kommt

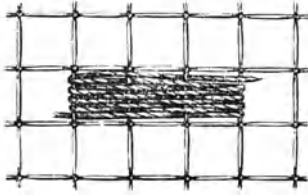


Fig. 27. Der Stopfstich.

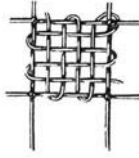


Fig. 28. Der Gitterstich.

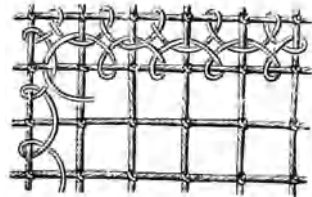


Fig. 29. Der Festonstich.

[23.] der Gitterstich, Fig. 28, der schon eine größere Aufmerksamkeit erfordert, damit die Fäden sich dauernd und regelrecht durchkreuzen. Ferner empfehle ich

[24.] den Festonstich, Fig. 29, welchen ihr, nachdem ihr euch im Weißsticken (S. 11) etwas geübt habt, leicht begreifen werdet. Schon diese wenigen Stiche genügen, ein allerliebste^s Muster, wie Fig. 30, zustande zu bringen.

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

VI. Häkelarbeiten.

[25.] Diese lassen sich gleichfalls zu allen möglichen nützlichen und schönen Gegenständen verwenden: Spitzchen, Deckchen, Kragen, Arbeitstäschchen, Nadelkissen, Einfaßchen, Kinderlätzchen u. s. w. Das Häkeln bildet eine angenehme, leichte Beschäftigung, die meist nur wenig Aufmerksamkeit erfordert. Man braucht dazu bloß eine Häkelnadel und Garn, erstere größer oder kleiner, letzteres viel oder wenig, dick oder dünn, ganz je nachdem die Arbeit ist, die ausgeführt werden soll. Um ein Deckchen für deinen Puppentisch zu häkeln, schlage 29 Maschen auf, wie Fig. 31 zeigt, und mache dann eine glatte Reihe darüber, indem du in jede Masche stichst, den über dem linken Zeigefinger liegenden Faden durchziehst, dann die beiden jetzt auf der Nadel liegenden Maschen zusammen mit dem nämlichen Faden durchziehst und bis

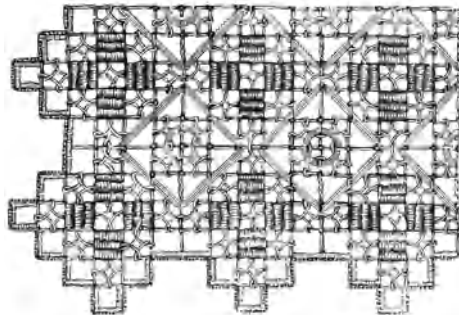


Fig. 30. Muster aus Stopfstich und Festonstich.

an das Ende der Reihe so fortfährst. Zuletzt reiße den Faden ab, nachdem du ihn durch einen Knopf verwahrt, und beginne die nächste Reihe da, wo du die vorhergehende begonnen hast. — Jetzt mache ein Stäbchen, d. h. schlinge den Faden um die Nadel, ehe du in die Masche stichst, und hülle

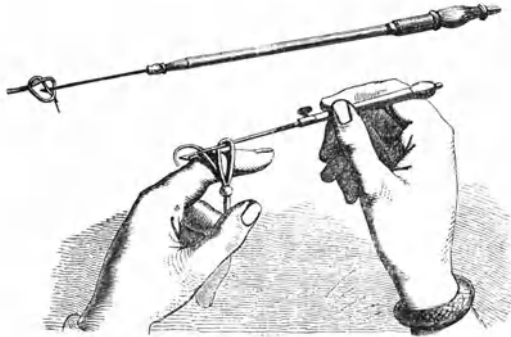


Fig. 31. Häkeln. Fig. 32. Stäbchen häkeln.

ihn mit, wie Fig. 32 zeigt. Hast du das Stäbchen gemacht, so hülle drei Luftmaschen (wie die aufgeschlagenen), laß drei Maschen liegen und mache in die vierte wiederum ein Stäbchen. Bei der dritten Reihe wechsele das Muster so, daß das Stäbchen in die zweite der Luftmaschen kommt u. s. f. Ist aus dem

Deckchen ein hübsches Viereck geworden, so setze Franzen herum oder hülle ein nettes Spitzchen, indem du immer fünf Luftmaschen machst, drei Maschen liegen lässest, in die vierte eine feste Masche häkelst und diese Musterchen fünfmal versetzt. Vergiß dabei nicht, an den vier Ecken aufzunehmen.

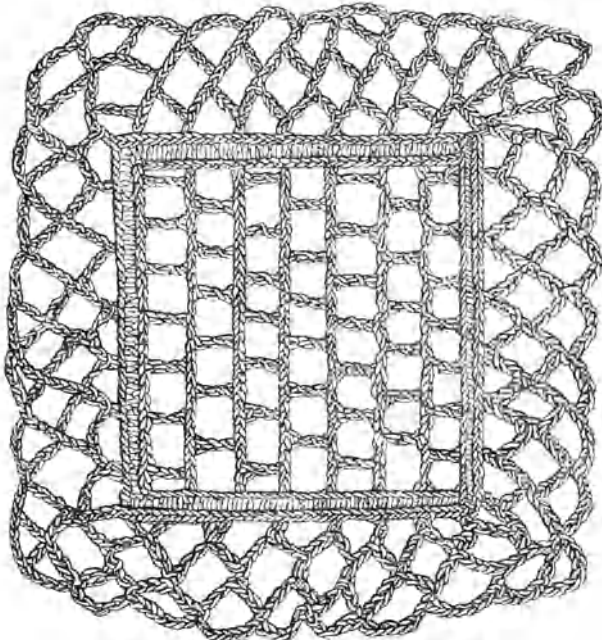


Fig. 33. Häkelmuster, Netze Decke (vergrößert).

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

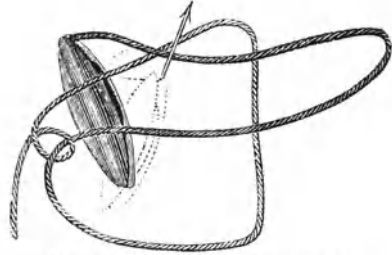


Fig. 34. Anleitung zum Dschihäkeln.

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

Man bedarf hierzu eines elfenbeinernen Schiffchens und einer feinen Häkelnadel.

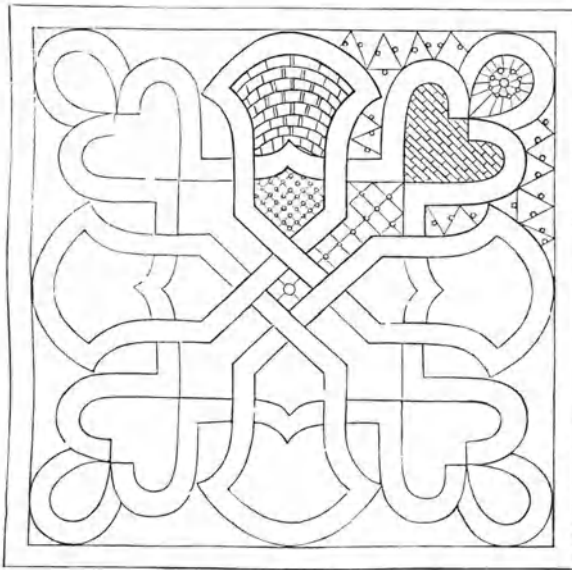


Fig. 35. Point-lace-Muster.

Die Art und Weise des Arbeitens ist ziemlich umständlich zu beschreiben, kann aber durch häufiges und aufmerksames Zuschauen leicht abgesehen und erlernt werden. Unser Bild, Fig. 34, zeigt euch, wie der Faden mit dem Schiffchen zu laufen hat, um den Hauptknoten der sehr zierlich aussehenden Dschih- oder Trivolitätenbogen zu bilden. Man kann mit

einem und mit zwei Fäden arbeiten, doch ist die erste Art ihrer größeren Leichtigkeit wegen für euch vorzuziehen, auch gibt sie schon ganz hübsche Mäntelchen, mit denen ihr Puppenröckchen und Taschentücher auf das lieblichste verziern könnt. Siehe Fig. 36.

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

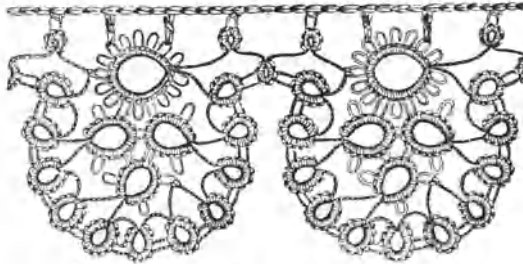


Fig. 36. Breite Tschispitze mit einem Faden zu arbeiten.

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

Das Material ist höchst einfach, denn es besteht nur aus einem eigens hierfür gewebten schmalen Bändchen, gutem feinen Zwirn, einer etwas stumpfen Nähnadel und glatter, fester Unterlage. Das Bändchen wird auf irgend ein vorgezeichnetes Spitzenmuster, aber genau nach der Zeichnung, welche dasselbe darstellt, aufgereiht und dann mit verschiedenartigen zierlichen Stichen zu einem haltbaren Ganzen vereinigt. Beifolgendes Muster (Fig. 35) gibt euch einen Begriff, wie eine solche Point=lace (sprich Poing=lehs) aussieht und wie sie gearbeitet werden muß.

Es sind durch Güte des Herrn Verlegers diesem Abschnitte noch einige schwierigere Sticlmuster beigegeben worden. Gewiß werden dieselben mit Freuden von euch begrüßt werden. So bietet euch Tafel II verschiedene Holbeinstichmuster, wie sie jetzt in Mode sind, und Tafel III feinere geschmackvolle Hochstickereien für Taschentuchbignetten, Tafel IV hingegen eine durchzogene Filetarbeit, Tafel V schließlich eine prachtvolle Filetguipüre aus älterer Zeit.

Handweberei.

[28.] Vor wenigen Jahren hat eine neu erfundene Handarbeit, Textil-Eugenia genannt, den besonderen Beifall der Kaiserin Friedrich errungen. Es ist dies eine Art Weberei, zu der Frau Eugenia Wernicke die nötigen Instrumente oder Apparate erfunden hat und die sich gewiß bei uns immer mehr

einbürgern wird, denn sie ist leicht zu lernen, einfach zu behandeln und läßt sich überaus schnell und reinlich arbeiten. Die größeren dieser Handweb-Apparate sind wohl teuer (bis 40 Mark) und auch für Erwachsene eingerichtet, kleine für Kinder kosten nur 8—10 Mark, zwar auch nicht so wenig wie eine Sticerei oder Hätelei, doch übertreffen sie beides, indem sich die verschiedensten Gegenstände damit anfertigen lassen. Die genannte Erfinderin schickte mir gütiger Weise eine bereits angefangene Arbeit, und so konnte ich in Leichtigkeit erlernen, was ich euch mitteilen will.

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



Fig. 37. Handweberei

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

Das macht noch viel mehr Spaß als das Lernen und Abfehen derselben. Am schönsten soll die „Plüsch- und Smyrnaweberei“, ähnlich den berühmten Teppichen, aussehen.

Folgende Winke sind beim Gebrauch des Apparates zu beherzigen:

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

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

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

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

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

Drei Webmuster zum Schluß.

I.

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

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

Fünfte Tour: wie die erste u. s. w.

II.

Erste Tour: ein Faden aufnehmen, zwei Fäden herunterdrücken.

Zweite Tour: glatt (wie oben).

Dritte Tour: gleich der ersten.

Fünf Touren glatt und dann die erste Tour wiederholt.

III.

Erste Tour: ein Faden aufnehmen, ein Faden herunterdrücken.

Drei Touren glatt.

Fünfte Tour: wie die erste 2c.



Der kleine Puzladen.

[29.] Die Küche ist zwar gewöhnlich dasjenige, was einem kleinen Mädchen am meisten Vergnügen macht, allein gleich danach kommt auch ein wohlge eingerichtetes Puzgeschäft. Ein vom Tischler nach Art der größeren wirklichen Puzläden angefertigtes Lädchen, weiß angestrichen, mit der

Aufschrift „Minna oder Marie, die kleine Puzmacherin“, kann ein Mädchen, welches die ersten Kinderstühle abgelaufen hat, in Jubel und Entzücken versetzen, und warum sollte ihm nicht ein Vergnügen gewährt sein, das mit so wenigen Kosten verknüpft ist und nur etwas Sorgfalt und Geduld erfordert?

Laß dir vom Buchbinder einige Schächtelchen aus Pappdeckel verfertigen — weiß mit blauen Rändchen — schreibe den Namen einzelner Artikel, z. B. Band, Blumen, Spitzen, Mull, Stickereien zc., auf diese Schächteln, fülle sie mit den bezeichneten Gegenständen, natürlich alles in entsprechend kleinem Maßstabe, und ordne sie in den dazu bestimmten Fächern so, wie du es in wirklichen großen Puzläden siehst. Weiter darf ein Ladentisch in der Mitte des Puzgeschäfts nicht fehlen und an diesem Ladentische auch der nötige Einschnitt zum Hineinwerfen des Geldes nicht vergessen sein. In den kleinen Schaufenstern müssen fertige Hüte, Stroh- und Winterhüte, hängen, es müssen dort Bänder ausgelegt, kleine Shawls ausgehängt werden — kurz, es darf nichts mangeln, was zu einem richtigen Puzladen gehört, nicht einmal die Puppen=Puzmacherin und die Kunden. Wenn du wochen-, vielleicht monatelang mit den reizenden Sächelchen



gespielt, den Fußladen wohl zwanzigmal aus- und eingeräumt, den beiden Damen alle möglichen Anzüge anprobiert hast, wirst du beginnen, selbst für das Geschäft zu arbeiten; deine Fingerchen werden sich nicht mehr begnügen, aus- und einzupacken, sie werden zuschneiden, nähen und „Fuß machen“ wollen — und aus dem Spiele wird Ernst. Wer als Kind einen Puppenhut anzufertigen versteht, dem fällt es in späteren Jahren nicht mehr so schwer, einen Hut für Erwachsene zustande zu bringen; unvermerkt bildet sich der Geschmack, übt sich das Mädchen in der Ordnung, dem Fleiße, der Ausdauer und Geduld! Wir wollen z. B. versuchen, künstliche Blumen — deren in einem wohl eingerichteten Geschäfte immer eine große Auswahl vorhanden sein muß — zu schaffen. Diese großen Blumen schenken wir der lieben Mama oder stellen dieselben auf den Tisch des Wohnzimmers, mit den kleinen füllen wir unsre Fußschachteln und schmücken die Hüte, welche Madame N., unsre beste Kundin, vor einiger Zeit bestellt hat.

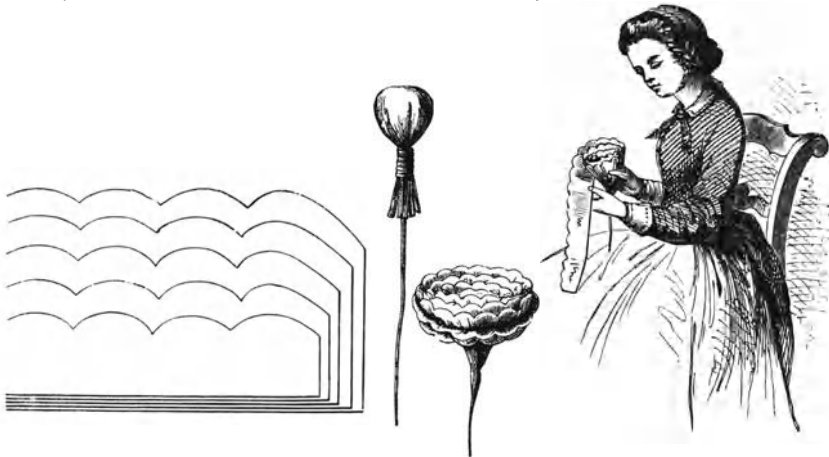


Fig. 39—42.

Künstliche Blumen.

[30.] **Papierrosen.** Diese Rosen sind ziemlich leicht anzufertigen und nehmen sich sehr hübsch und zierlich aus. Man kann in kurzer Zeit eine große Menge derselben für „Wasenlörbchen“ herstellen; manche Kinder legen sie auch im Winter zwischen die Doppelfenster, um durch ihren Anblick den Schein des Frühlings hervorzuzaubern. — Die Farbe der Rose mag die liebe Blumenwinderin nach Gefallen auswählen; besonders schön sehen schneeweiße Rosen mit purpurrotem Samen aus, aber auch zitrongelbe mit schwarzem, rote mit orangegelbem Samen machen keinen üblen Eindruck. Schneide von einem Bogen weißen, gelben oder roten Seidenpapiers vier oben ausgebogte Streifen von verschiedener Breite, wie die Abbildung zeigt, und beachte dabei den Umstand, daß das Ende jedes Streifens schräg zugeschnitten werde, so daß das Ende des schmalsten Streifens ebenso breit

wie der zweite Streifen u. s. f. Zu dem in der Mitte der Rose befindlichen Knospe nimmt man ein mit Watte gefülltes Stückchen Papier, das mittels eines Fadens an einem starken oder doppelten Draht befestigt wird. Dieses umwinde man mit dem schmalsten Streifen oder Riemen, und zwar derart, daß er anfangs unten nur wenige Falten bildet, später aber mehr. Ist der erste Streifen um den Drahtstiel gewickelt und durch Gummi und Faden an demselben dauerhaft befestigt, so nimm den zweiten Streifen zur Hand, klebe ihn an den ersten und verfähre damit auf gleiche Weise. Den Schluß bildet der letzte, breiteste Streifen.

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

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

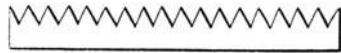


Fig. 48. Blütenblattstreifen zu einer Nelke.

Wie man toten Blumen natürliche Farbe geben kann.

[32.] Unter toten Blumen versteht man solche, die aus Papier oder Zeug künstlich gefertigt sind. Es handelt sich hier hauptsächlich darum, eine Blume, die in der Natur eine rote Farbe hat (eine Rose, Nelke, Dahlia, Klatzrose u. s. w.), so naturgetreu nachzuahmen, wie nur immer möglich. Das Laub wird von weißem Pergament oder starkem Papier ausgeschnitten und mit einem Stiel von feinstem geglühten Eisen- (sog. Blumen-) Draht versehen, indem man mittendurch ein Löchchen sticht und ein Ende des Drähtchens so weit durchschiebt, daß man es, nach dem Grunde des Blattes zu, auf sich selbst zurückgebogen, unterhalb des Blattgrundes um sich selber herumwickeln kann. Je nach der Blume werden mehrere solcher Blätter an einem gemeinschaftlichen, etwas dickeren Blumenstiel festgewickelt, dann kommt die Blume oben darauf; letztere muß aus weißer Leinwand bestehen. Die Stiele werden mit weißem Seidenpapier umwickelt, wobei man die Enden der Papierstreifen stets mit Gummi befestigt.

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

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

Vogelneſtchen.

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

Nüsse zu vergolden.

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

Pflanzenblätter auf Papier abzdrukken.

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

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

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

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

[36.] Ähnlich wie diese abgedruckten Blätter sind die „Sprizarbeiten“, über deren Herstellung ein besonderes Büchlein bei Otto Spamer in Leipzig erschienen ist. Daselbe sei den strebsamen Mädchen bestens empfohlen.

Schmetterlingsabdrücke.

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

Wisltenkartenkörbchen aus weißem Karton.

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

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

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

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

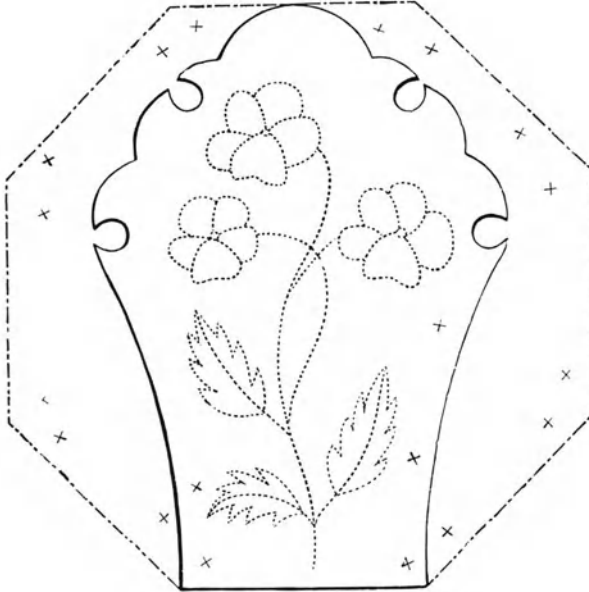


Fig. 44. Modell zum Visitenkartenkörbchen.

Strohhäuschen als Blumenbehälter.

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

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

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

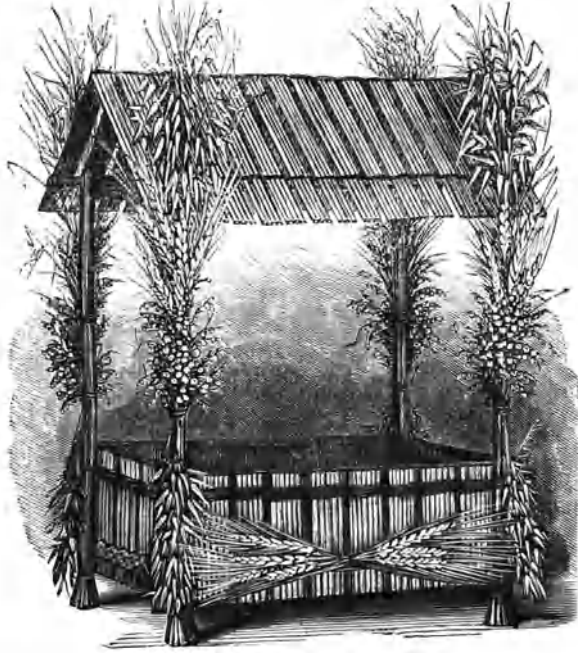


Fig. 45. Strohhäuschen als Blumenbehälter.

Ampeln aus Eierschalen.

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

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

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

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

Körbchen aus Blättern.

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

Körbchen aus Gewürznelken.

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

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



Fig. 46.



Fig. 47.



Fig. 48.

Weicher Ball aus Wolle.

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

Man nimmt 8—10 Dekagramm Kastorwolle von allen Farben (womöglich alte Wollreste) und etwas dünne Pappe, schneidet aus dieser zwei Zirkelrundungen, die beide fingerbreit sein dürfen, legt sie dann flach aufeinander und umwickelt sie so lange mit Wolle, bis die innere Höhlung ganz ausgefüllt ist (Fig. 46). Die Enden der Wollfäden werden dabei nach dem Außenrande der Pappe hingelegt. Nachher schneidet man die

Wolle rings herum in gleichmäßiger Rundung auf, wie Fig. 47 deutlich zeigt, teilt die beiden Pappstreifen etwas auseinander, windet ein langes Schnürchen mehrere Male zwischen die Pappe um die Wollmasse, zieht es recht fest an und knüpft die Enden zusammen. Jetzt schneidet man die beiden Papierstreifen durch, so daß man sie herauslösen kann — es tritt hierdurch ein vollendet runder Ball zu Tage, der ebenso bunt aussieht, wie er sich weich anfühlt. Fig. 48 stellt ihn verkleinert dar.

Korallenadel oder Brosche.

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

Schütte einen halben Eßlöffel voll Gummi arabikum in ein kleines, aber etwas tiefes Gefäß und gieße so viel Wasser darüber, daß du einen steifen Teig erhältst. Diesen laß 24 Stunden lang stehen — rühre ihn währenddessen einigemal um — und wenn er ganz klar erscheint, mische eine Messerspitze voll Zinnober in die Masse. Hierdurch bekommt der Gummi eine schöne rote Farbe. Jetzt schneide aus starker weißer Baumwolle kleine Fäden, die später die Äste der Korallenadel vorstellen sollen. Diese Fäden tauche, einen nach dem andern, in die steife Gummimasse und hänge sie dann an einem warmen Orte zum Trocknen auf, und zwar so, daß die Fäden sich nicht berühren. Sind die Ästchen nach dem ersten Eintauchen noch nicht dick genug mit Gummi überzogen, so wiederhole das angegebene Verfahren, aber laß den Gummi nicht alt werden, sonst kann er giftig wirken. Ehe die Korallenzweige ganz trocken geworden sind, biege sie zu nachstehender Form (Fig. 50). Du kannst statt der weichen Baumwolle auch mit Garn umwundenen feinen Blumenstrauch nehmen und diesen schon vor dem Eintauchen biegen. Die fertigen Ästchen binde zu kleinen Büscheln zusammen, bekleide die Stiele mit einem Kelch von dünnem schwarzen Saffian, den du bei jeder Fußmacherin kaufen kannst, und hieran befestige die zur Brosche gehörige Nadel.



Fig. 49 und 50.

Nadelkissen mit Blumen.

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

Waldarbeiten.

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

Blumenpüppchen.

[49.] In Wald und Feld und selbst im Garten wächst manches winzige Pflänzchen, das von vielen schlechtweg Unkraut genannt und verachtet wird, das aber doch bei genauem Ansehen wunderhübsch erscheint und sich für kleine Mädchen ganz besonders gut zu verschiedenen Belustigungen eignet.



Fig. 51—53. Püppchen aus Blumen.

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

[50.] Bei der zweiten Art, Mohnpüppchen zu machen, verfährt du etwas anders. Du kannst hierzu auch schon Mohnblumen verwenden, die bereits völlig aufgeblüht sind. Die Kelchblätter sind in diesem Falle überflüssig und werden abgezupft, wenn sie noch vorhanden sind, der Stiel bleibt aber

dagegen ein Fingerglied lang an der Blüte. Die Blumenblätter breitest du völlig aus, biegt sie durch Daraufblasen zurück und bindest sie in der Mitte mit einem weichen Fädchen, Hälmchen oder dergleichen zusammen, so daß das Büppchen eine hübsche Taille erhält. Die zahlreichen silbergrauen Staubgefäße werden jetzt eine allerliebste Krause rings um den kleinen Mohnkopf bilden; vorn, wo das Gesicht mit der Nadel auf den Mohnkopf gezeichnet wird, zupfst du die Staubgefäße ab und machst dadurch das Gesicht frei. Da der Gartenmohn vielerlei Farben hat, so kannst du bald eine ganze Damengesellschaft in den prächtigsten Gewändern herstellen. Sehr hübsch nehmen sich auch jene Blumen dabei aus, welche halb gefüllt sind.

[51.] Soll bei der Damengesellschaft aus Mohnblüten auch ein Kinderwägelchen sein, so zupfst du die äußeren Blätter einer Eisenhutblume ab; es kommt dann ein kleiner Wagen zum Vorschein, vor welchen ein Paar niedlicher Tauben (die sogenannten Honiggefäße der Blume) gespannt ist.

[52.] Als interessante Kopfbedeckung können einige jener Damen kleine Hüte erhalten, welche du von dem Blumenblatte des Akelei nimmst (Fig. 54). Dieser kommt in den Gärten in vielerlei Farben vor: blau, rosenrot, braunrot etc.

[53.] Bei dem großen Feste, welches den Mohndamen auf dem Tische der Gartenlaube gegeben wird, kann zur Lust der Gesellschaft auf den Mohnblättern Musik gemacht und hierauf sogar noch mit ihnen geschossen werden. Ein großes Mohnblütenblatt wird ringsum an seinen Enden zusammengefaßt und dadurch eine Blase gebildet, die man luftdicht zusammenhält. Schlägt man dann rasch damit auf die Hand oder auf den Arm, so ertönt ein Knall.



Fig. 54.
Eisenhutblätter

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

Guirlanden und Körbchen aus wilden Blumen und Blättern.

[55.] Aus vielen Arten von Blättern können Guirlanden und Kränze gesteckt und in verschiedenster Weise gemunden werden. Die Blätter der Rotbuchen und Pappeln eignen sich sehr gut zum Guirlandenstecken. Man nimmt darauf Rücksicht, daß die Stiele an ihnen bleiben, biegt die Blätter in der Mitte um und steckt den Stiel des zweiten Blattes durch die Mitte des ersten, dann wieder rückwärts durch das zweite, den Stiel des dritten Blattes durch die Mitte des zweiten und rückwärts durch das dritte u. s. w.

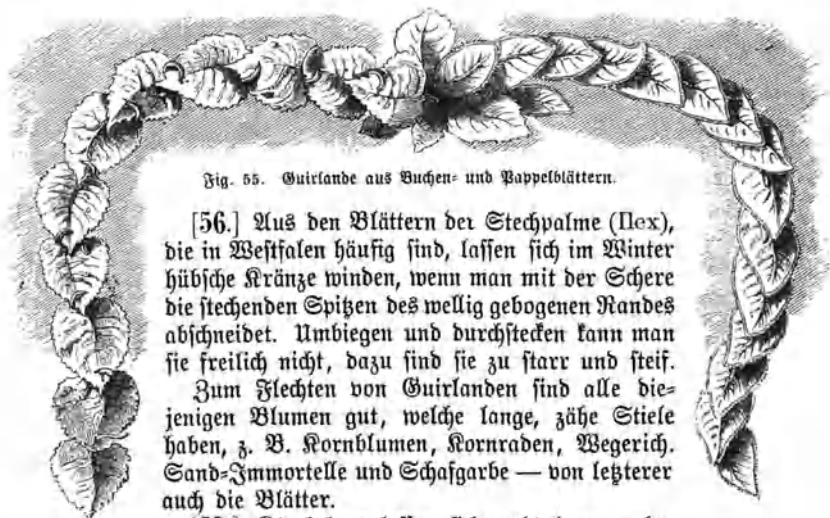


Fig. 55. Guirlande aus Buchen- und Pappelblättern.

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

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

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

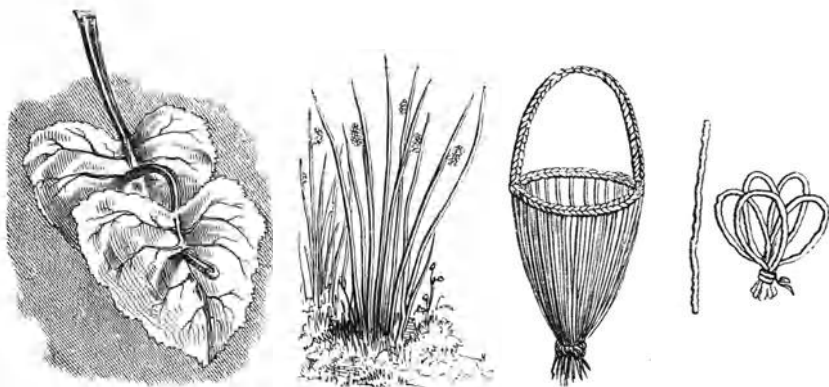


Fig. 56. Wie die Blätter zu stecken sind. Fig. 57. Binsen. Fig. 58. Binsenkörbchen. Fig. 59. Binsenmark.

Bilder aus getrockneten Pflanzen.

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

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

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

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

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

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

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

[59.] Ebenso wie das Moos lassen sich auch Blumenblättchen in Form und Farbe gut erhalten; wir geben in Fig. 60 eine Abbildung von einem Blumenkränzchen, welches von getrockneten Blumenblättchen, Laub und Moos zusammengesetzt ist.

Moos- und Flechtenlandschaften.

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

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



Fig. 60. Kränzchen aus aufgeklebten Pflanzenteilen. (Die Verbindungs Zweige werden gemalt.)



Spielbuch für Mädchen.

Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Künstliches Pflanzenleben.

Künstlicheres Pflanzenkleben.

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

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

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

Wer Schattierungen liebt, beherzige folgende Ratschläge: 1) Grün, wenn echt und frischfarbig, ist nicht so leicht zu gewinnen, denn sehr vieles entfärbt sich während des Trocknens. Epheu behält die Farbe nur, wenn er noch jung und röklich, oder auch, wenn er schon gelb und abgestorben ist.

Moos in den verschiedensten Sorten, mit Ausnahme des Haarmooses, liefert hingegen überaus ergiebiges Material und bietet überdies sämtliche Schattierungen vom ganz hellen (in feuchten Gründen sprossend) bis zum tiefdunklen der dichten Nadelwälder. Nächstdem Bärlapp, einige Farnkräuter, Sternblumen und grüne Sauerampferblüte. Wer Geschick dazu hat, kann übrigens auch noch aus verdorbenem Grün etwas machen. Kreseda, Ahornblüte, Heidekraut, Kastanienblättchen, Wachtelweizen, Ahorn-, Birken-, Epheu- und Lindenzweigspitzen können, wenn richtig behandelt, noch zur Herstellung eines ganz wirkungsvollen kleinen Kunstwerkes dienen.

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

3) Grau ist die feinste aller Schattierungen. In Schwarz verwandeln sich beim Pressen die roten Spitzen der Pappelschößlinge; dunkel- und mittelgrau sind Silberweide, Silberpappel, Blätter der schwarzen Himbeere (links zu nehmen), Ähren, Moose, Gräser, Feld- und Weidentäschchen. Die Moose werden vor dem Pressen etwas in Wasser gelegt, die „Kätzchen“ von ihren Holzteilen befreit. Ein zartes Hellgrau geben Wollgras, weiße Katzenpfötchen und das schwer zu gewinnende Edelweiß. Einen Übergang zur roten Schattierung bietet das Korallenmoos, welches beide Farben, Grau wie Rot, enthält.

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

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



Puppenspiele.

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

[62.] Eine Hauptangelegenheit im Spiel mit der Puppe ist die Kleidung derselben. Es ist dies ein ebenso nützlicher wie angenehmer Zeitverreib für geschäftige Mädchen. Wenn sie mit kleinen Kleidern, Hüten und Mänteln sorgfältig umzugehen wissen, werden sie auch in späteren Jahren auf ihren eignen Anzug die gehörige Sorgfalt verwenden. Ich habe von einem Kinde erzählen hören, das zwölf Puppen besaß, welche es in die Kostüme verschiedener Nationen kleidete. Es half ihm niemand dabei, aber indem es sich nach einem Buche „Sitten und Gebräuche“ richtete, gelang es ihm, alle diese Puppen mit vielem Geschmac und großer Nettigkeit zu bekleiden. Da war eine Lappländerin — in Pelz gehüllt; dann eine Afrikanerin, mit Ringen an den Armen und Beinen; dann eine Indianerin, tätowiert,

das Haar auf dem Wirbel zusammengebunden; daneben stand die elegante Französin in Seide und Samt und die Türkin mit Federn und Turban. Es war ein merkwürdiger Anblick — aber das Schönste bei der Sache war, daß an den Anzügen alles mit vollkommener Sorgfalt genäht schien.

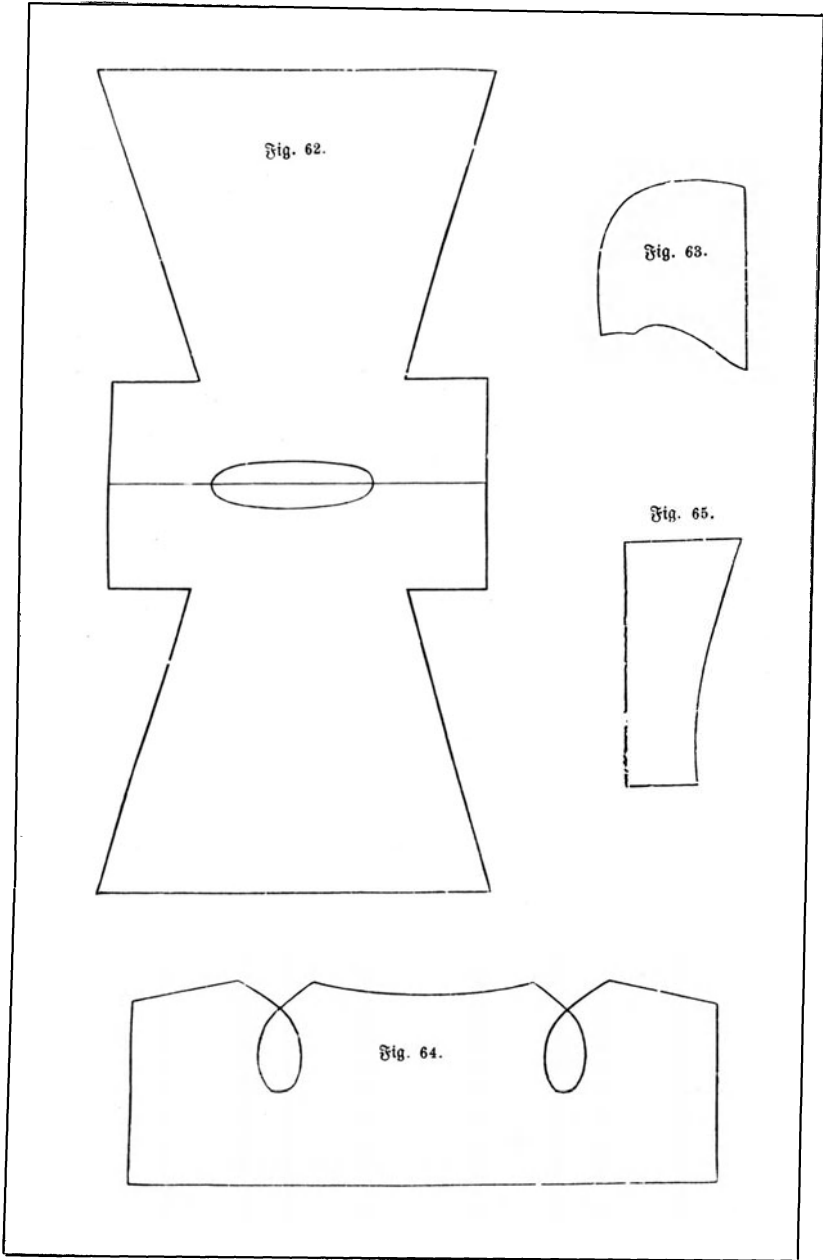
Es gibt große und kleine Puppen, sogenannte Gliederpuppen, die jedoch sehr zerbrechlich sind, Badepüppchen (aus Porzellan), Puppen mit Holz-, Porzellan-, Wachsköpfen und mit Köpfen aus Papier maché. Letztere sind die gewöhnlichsten. Einige haben Glasaugen und wirkliches Haar, noch andre vermögen den Mund und die Augen zu öffnen und zu schließen sowie den Kopf zu drehen — ja, ich habe sogar von einer künstlichen Puppe gehört, welche „Mama“ sagen konnte. Die „Wickelpuppen“ können mitunter schreien, wenn man sie drückt. Eine besondere Art von Puppen sind die Papierpuppen zum Aus- und Ankleiden, eine ganz reizende Spielerei!

Die kleine Puppenschneiderin.

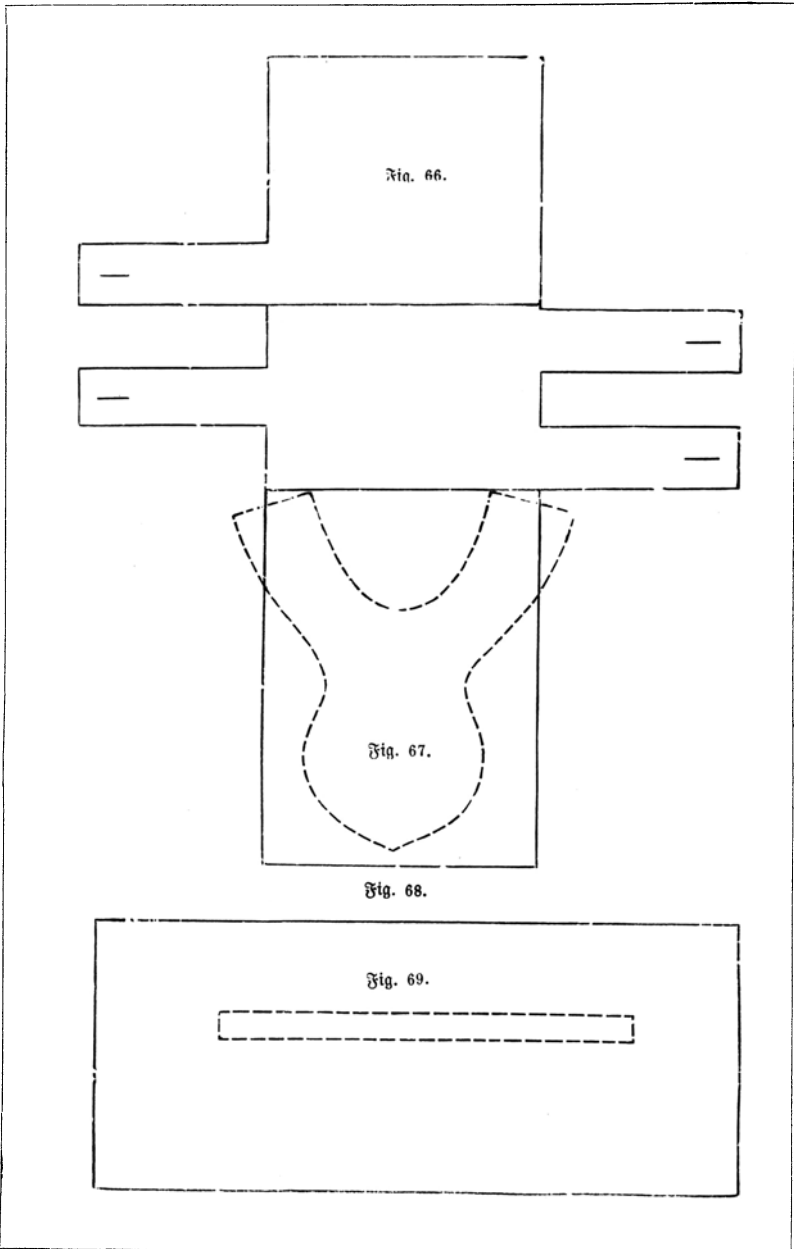
Jenes kleine Mädchen, von dem ich euch oben erzählte, hatte weit mehr Freude an seinen selbstgekleideten Puppen, als die meisten andern Kinder an schön gepuhten Stadtdamen, die fix und fertig angezogen auf dem Weihnachtstische stehen. Alles, was uns Mühe verursacht hat, gewinnen wir doppelt lieb und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

[63.] Wir beginnen mit den leichteren Schnitten. Fig. 62 zeigt die Vorlage zu einem Hemdchen, zu welchem natürlich weiße Leinwand, allenfalls weißer Schirting, genommen wird. Nachdem das Muster auf das Zeug mit Stecknadeln oder leichten Stichen befestigt ist, wird letzteres genau nach den Umrissen des Papiers ausgeschnitten. Hierauf lege man das Hemdchen zusammen, wie Fig. 88 (S. 47) darstellt, und nähe die Seiten und unteren Armelteile mit zierlichen Stichen aneinander. Halsauschnitt und die untere Rundung werden gesäumt.

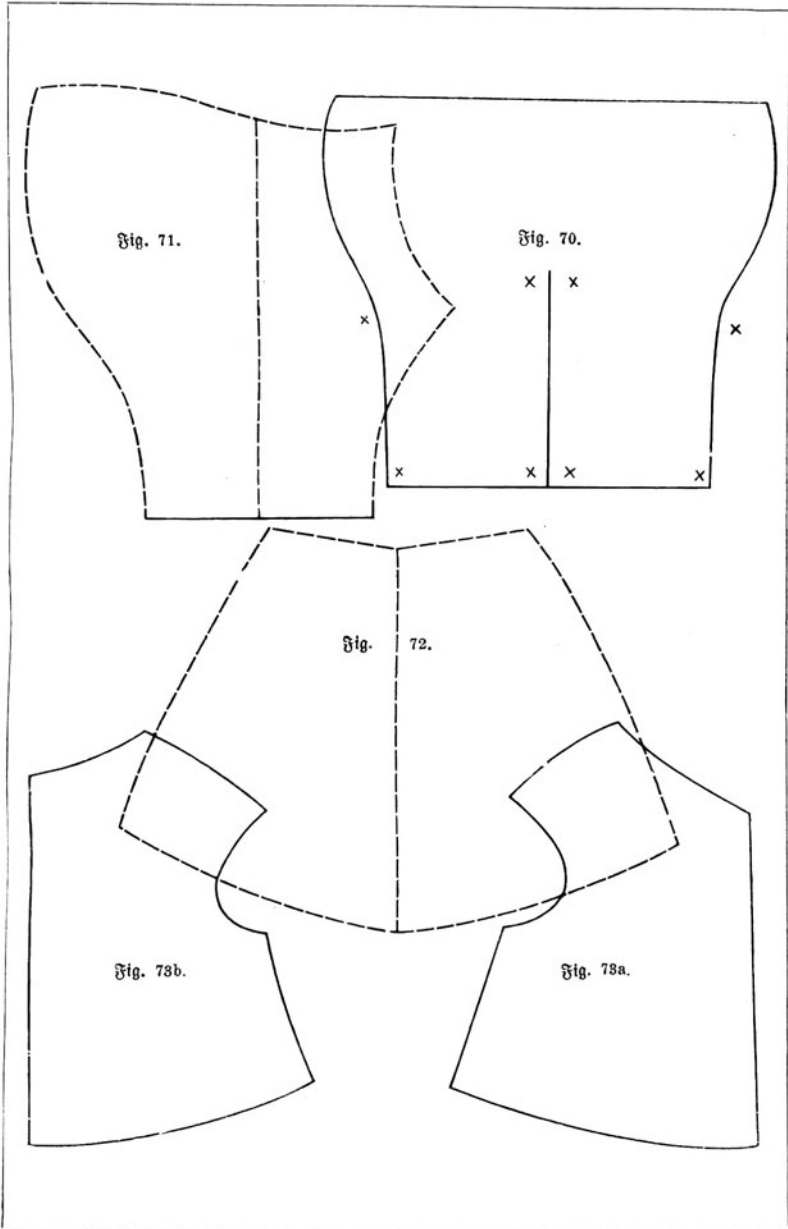
[64.] Das Muster Fig. 74 (S. 45) bringt einen schwierigeren Hemdenschnitt mit zwei „Zwickeln“, wie die an den Seiten und unter dem Armel eingesetzten Teile genannt werden. Um den Hals und an den Armelenden wird die bereits beschriebene Festonstickerei sehr hübsch aussehen.



Schnittmuster zu Puppenkleidern.



©chnittmuster zu Puppenkleidern.



Schnittmuster zu Puppenleibern.

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

[66.] Häubchen, wie Fig. 63 das Muster liefert. Daß an beide Seiten weiße (oder rosafarbige) Bänder gehören, sowie hinten ein kleiner loser Saum mit schmalen Bändchen „zum Zusammenziehen“ angebracht werden muß, versteht sich von selbst. Ein feingehäkelttes Spitzchen, rund um die Haube genäht, wird einen lieblichen Rahmen um das Gesicht deiner lieben Kleinen bilden.

[67.] Als Fig. 64 erblickst du das Muster zu einem Kinderjäckchen, zu welchem ich weißen Pikee empfehle. Fig. 65 gibt den Ärmel, der in die bezeichneten Ärmelöcher eingesetzt wird.

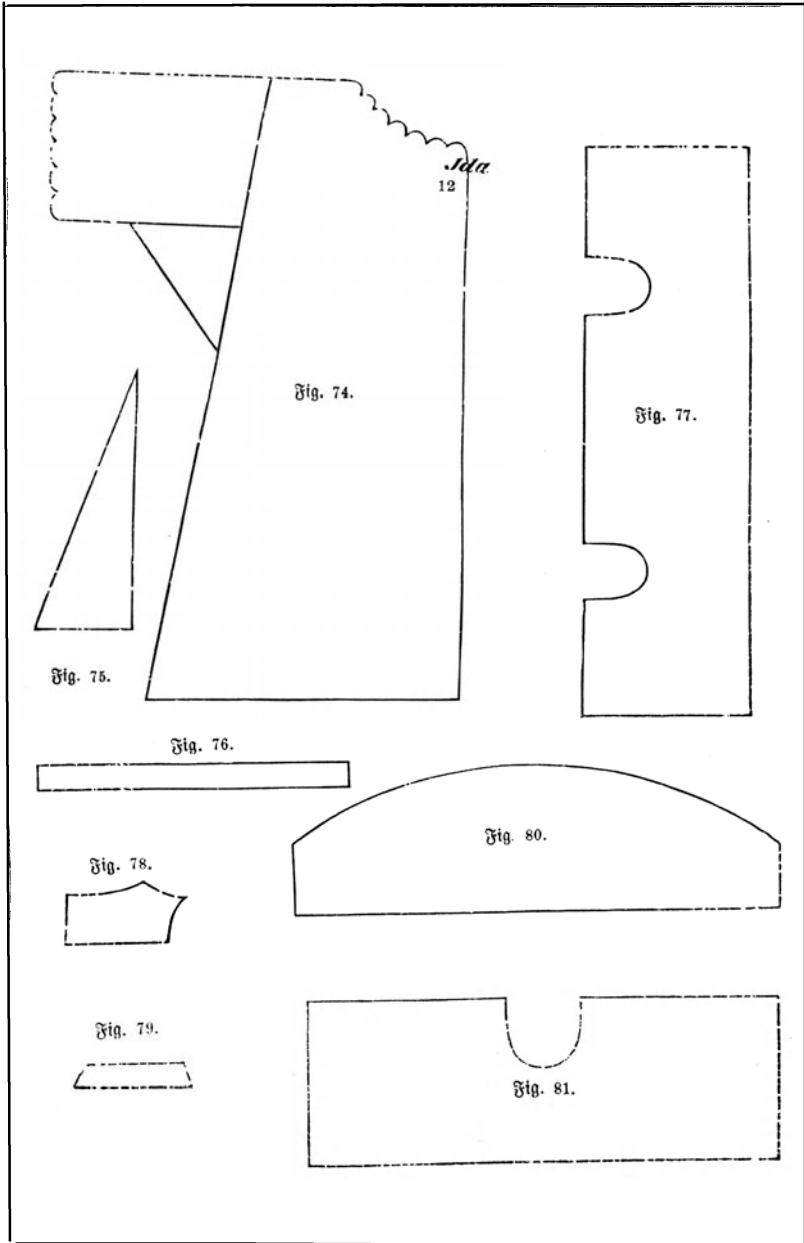
[68.] Ebenfalls aus weißem Pikee gefertigte den „Kindereinschlag“ oder das „Wickelkissen“, Fig. 66. Die Zeichnung hierzu ist so deutlich, daß sie keiner weiteren Erklärung bedarf. Das Kopfkissen stopfe recht warm und weich aus. Ich rate dir, das Wickelpüppchen nicht zu fest einzuschnüren, denn es liegt viel behaglicher und netter, wenn ihm etwas Raum gelassen wird. In manchen Ländern hat man die Wickelkissen ganz und gar abgeschafft; man tabelt sie als eine barbarische Sitte, welche das Kind an gesunder Bewegung und freiem Atemholen hindert. In Amerika z. B. kennt man nur Tragkleidchen.

[69—71.] Fig. 70 und 71 liefern die Modelle zu Unterhöschen. Fig. 71 wird an der mit einem Striche versehenen Stelle zusammengebrochen. — Zum Unterröckchen, Fig. 68, dessen Umfang hier zur Hälfte angegeben ist, nimmst du am besten roten oder weißen Flanell, oben lege hübsche, gleichmäßige Falten, unten mache einen Saum. Der Bund zu diesem Röckchen, Fig. 69, wird doppelt genommen und am besten aus dichtem weißen Zeug geschnitten.

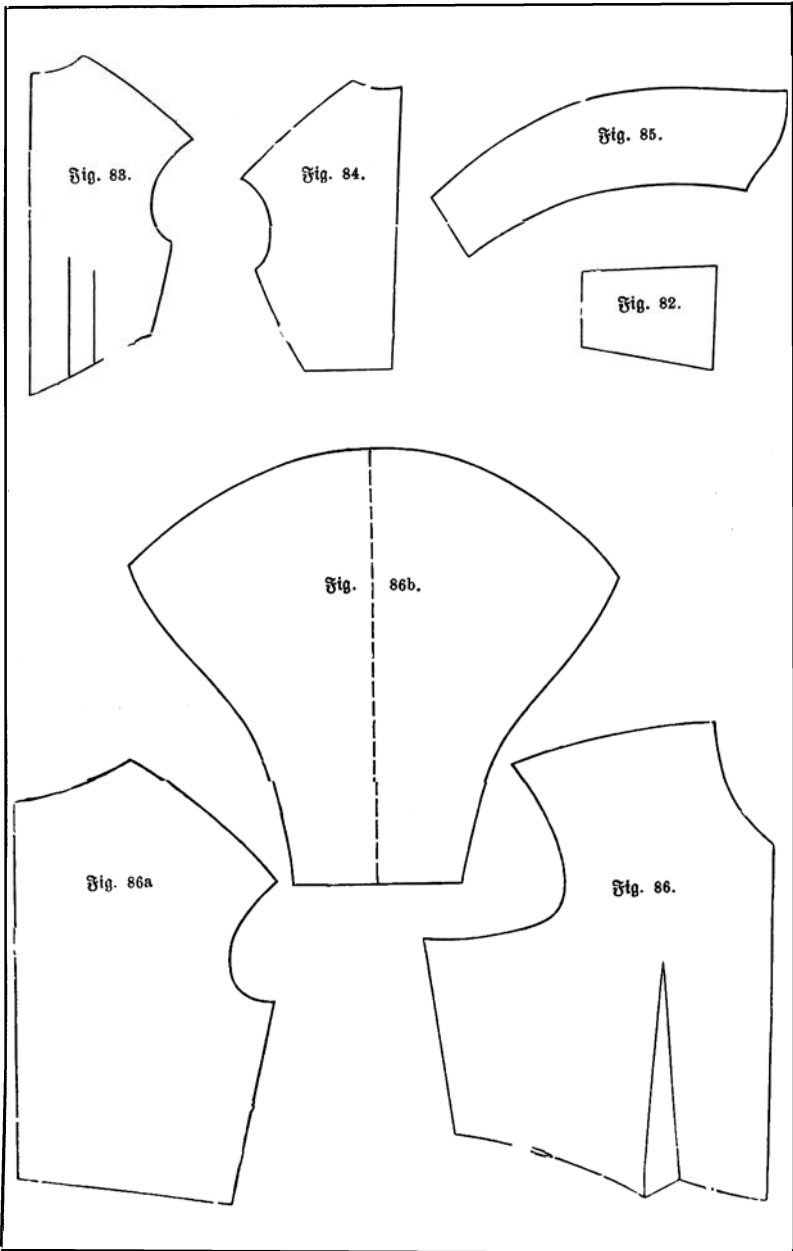
[72.] Fig. 67 bietet das Muster zu einem „Geiferlätzchen“; wähle zu demselben feinen weißen Pikee und festoniere es ringsum mit roter Stidbaumwolle. Hinten wird es übereinander geknöpft.

[73.] Für eine größere Puppensacke findest du ein allerliebstees Nachtjackettmuster in Fig. 73a und Fig. 73b, ersteres als Rücken- und letzteres als Vordertheil. Beide Teile werden natürlich doppelt geschnitten. Fig. 72 soll den Ärmel zu dieser Sacke vorstellen. Beim „Striche“ wird derselbe zusammengefaltet.

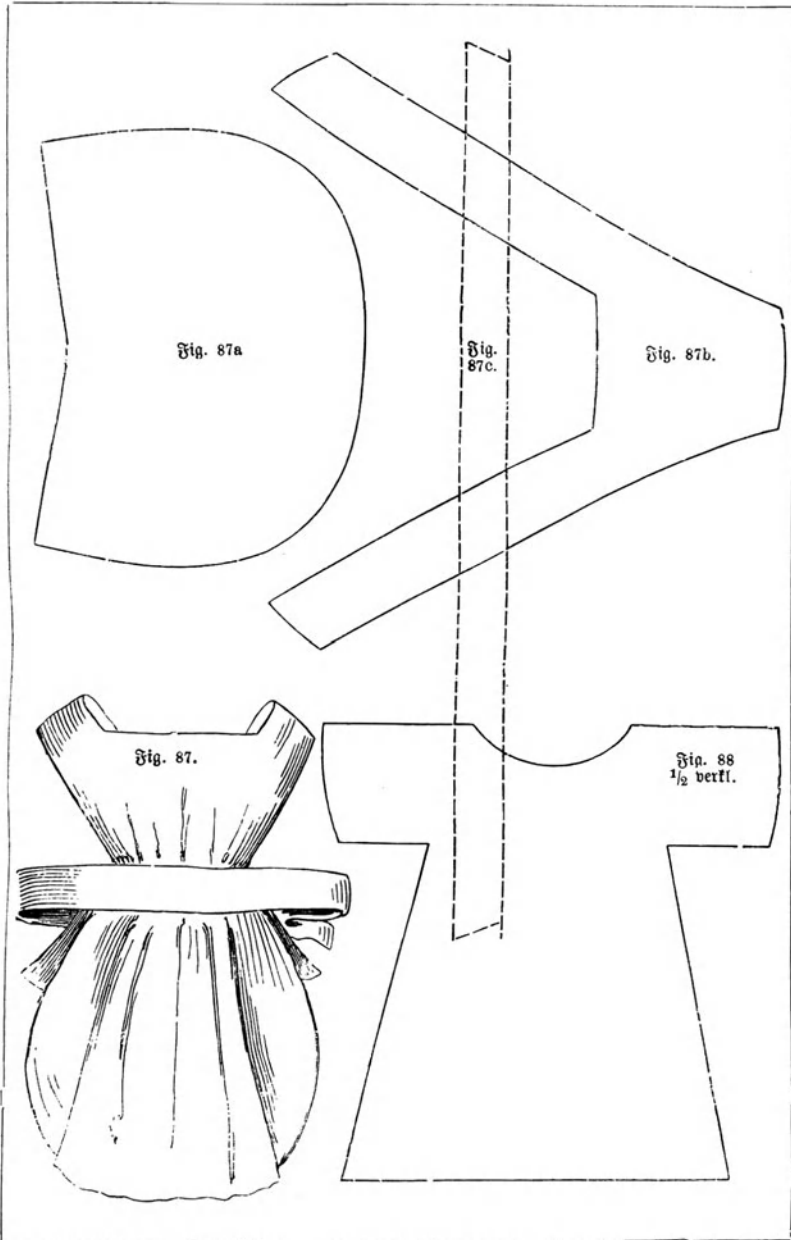
[74.] Nun gehen wir zu den wirklichen Kleidermustern über, von denen du hier eine ziemliche Auswahl vorfindest; so z. B. Fig. 77, eine einfache Taille mit eckigem Ausschnitt, zu welcher Fig. 78 das Achselstück bildet. Diese Taille wird nur oben und unten mittels eines Schnürchens zusammengezogen. Die Ärmelchen, die nach Fig. 80 geschnitten, werden gleichfalls mit Bändchen oder starkem Nähfaden derart durchgezogen, daß sie kleine Puffen bilden. Deshalb pflegt man sie auch Puffärmelchen zu nennen.



Schnittmuster zu Puppenkleidern.



Schnittmuster zu Suppenkeibern.



Schnittmuster zu Spuppenkleidern.

[75.] Fig. 81 zeigt dir, wie eine Blusentaille geschnitten wird. Die Ärmel werden von einem Bändchen, wie Fig. 79 zeigt, zusammengehalten.

[76.] Manche Kinder wollen ihre Lieblingspuppen solche Blusen wohl auch recht fein mit Soutachefürdeltchen benähen.

[77.] Eine lilafarbige Bluse, mit schwarzer Stickerei und einigen Stahlperlen besetzt, kleidet die meisten Puppen auch ganz vortrefflich. Auch das Ärmelchen Fig. 82 nimmt sich sehr gut aus.

[78.] Weiße Blusen werden einfach mit weißer Baumwolle gestickt; nur

[79.] weiße Kasimirblusen kann man mit schwarzen Spitzen verzieren.

[80.] Fig. 83 ist das Vordermuster zu einer hohen Taille. Du siehst hieran den Hals- und Ärmelschnitt. Die zwei Striche in der Mitte bedeuten sogenannte „Brustfalten“, die sehr akkurat gelegt und genäht sein müssen, wenn das Kleid gut sitzen soll. Der Rückteil Fig. 84 wird doppelt geschnitten, hinten aneinander genäht und an den Seiten an die Vordertheile befestigt. Fig. 85 ist der zur hohen Taille gehörige „lange Ellbogenärmel“. Alle zu einer solchen Taille erforderlichen kleinen Arbeiten, als Knöpfe ansetzen und Knopflöcher machen, ordentlich füttern, die Nähte umstechen u. s. w., wird ein fleißiges Puppenmütterchen von selbst bemerken und zierlich ausführen. Auch der „Kleiderrock“ bedarf wohl keiner näheren Beschreibung.

[81.] Noch ein weiteres Muster zur „hohen Taille“ siehst du in Fig. 86. Hier ist nur eine einzige Brustfalte angebracht und zugleich gezeigt, wie dieselbe gelegt wird. Der Rückenteil Fig. 86a ist ganz ähnlich wie der von Fig. 84, die Ärmel Fig. 86b bilden jedoch einen ganz auffallenden Gegensatz zu denen der vorher beschriebenen Taille. Sie erinnern in ihrer Form an einen gekochten Schinken, wie ihn die Mutter zuweilen auf den Tisch bringt, und heißen deshalb „Schinkenärmel“.

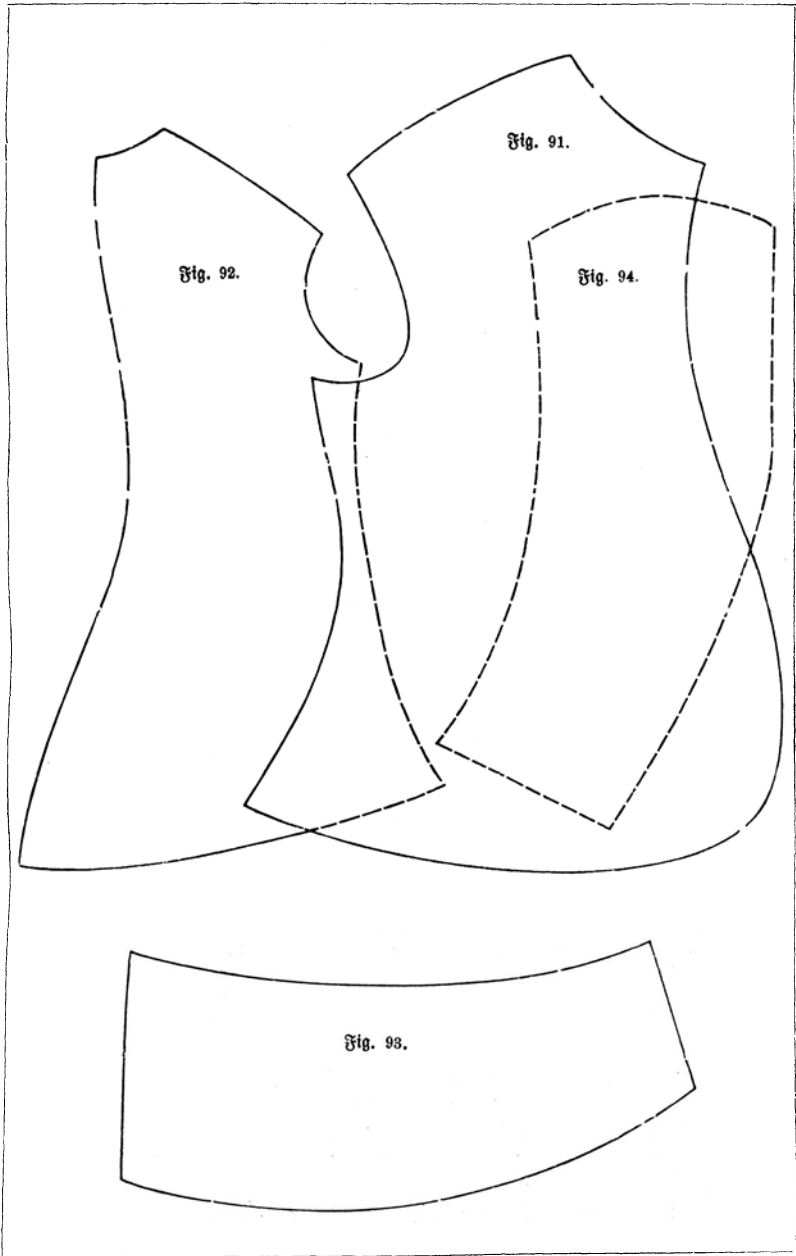
[82.] Zu jedem Kleide gehört auch eine Schürze, wie meine niedliche Leserin wissen wird. „Leibschürzchen“, wie Fig. 87, sind für häusliche Arbeiten empfehlenswert, da sie die Kleider am längsten rein halten.

[83—85.] Es gibt blaue „Küchenschürzen“, bunte „Hauschürzen“ und schwarzweidene „Sonntagsschürzen“. Ich rate dir, deinen Puppen womöglich alle drei Arten anzuschaffen.

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

[87.] Paletot, wie ihn die Fig. 91, 92, 93 und 94 deutlich beschreiben. Sehr fein nimmt sich ein solches Herbstmäntelchen aus, wenn man schwarzen Plüsch oder Samt zum Stoffe wählt, aber auch Tuch oder Buckskin leistet gute Dienste.

[88.] Einen wirklichen Wintermantel siehst du in den Fig. 95 und 96. Auch hierzu empfehle ich dir ein dichtes, warmes, dunkles Zeug. Bunte Mäntel sind weniger geschmackvoll.



Schnittmuster zu Puppenkleidern.

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

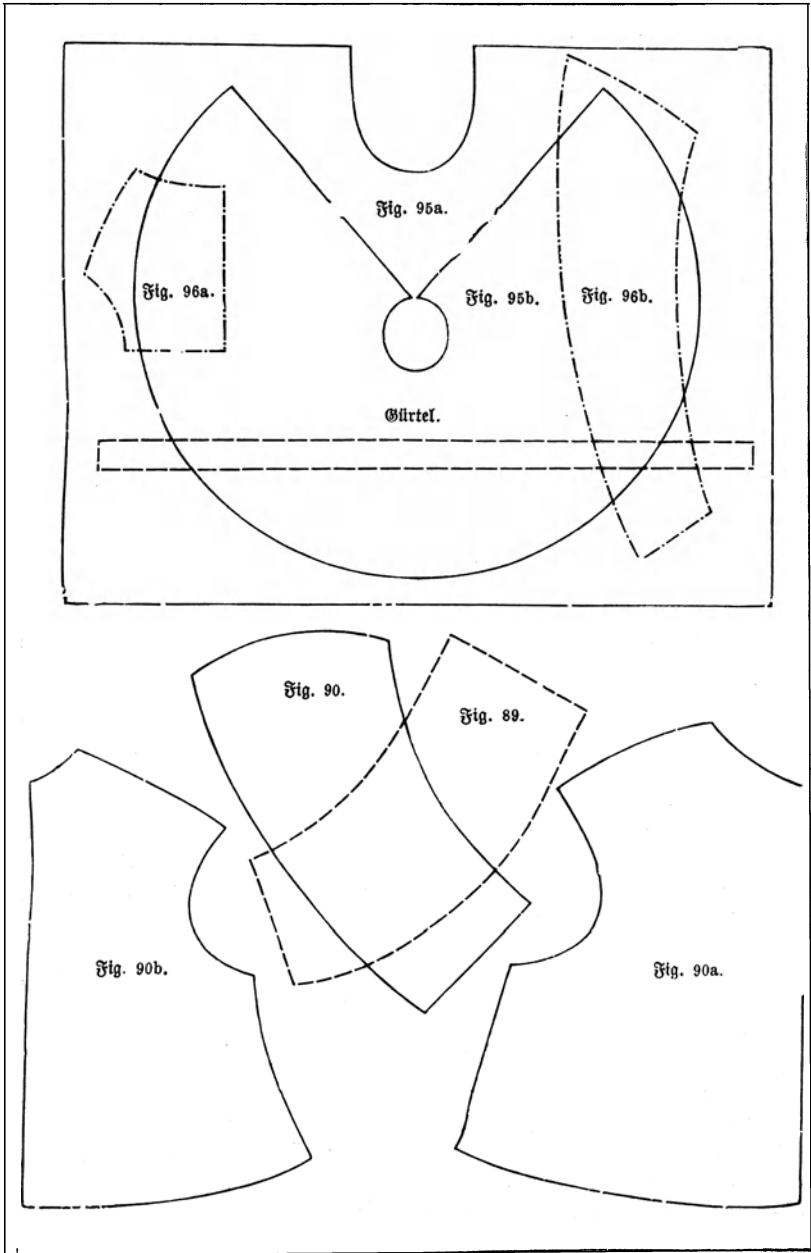
Hüte und Häubchen mußt du dir bei der geschickten Fußmacherin (s. S. 23) bestellen, und diese liefert dir gewiß stets elegante und billige Ware, denn ich habe dich ihr ganz besonders empfohlen.

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

Es hat Sieben geschlagen und unsre kleineren Pflinglinge sind zur Ruhe gebracht, während die größeren mit den „Damen“ ein Konzert besuchen. Die lebendigen Puppenmütter wissen daher die ganze Gesellschaft gut aufgehoben und scharen sich um ihr „Spielmütterchen“, das ihnen mancherlei zu sagen und zu erzählen hat. Paßt mal auf!

Die geschickte kleine Schneiderin — Minna hieß sie — welche die Puppenkleider so prächtig herzurichten verstand, hat mir gestern etwas Näheres über ihre Kunst mitgeteilt und zugleich die Erlaubnis gegeben, auch andern strebsamen Mädchen das Geheimnis auszulaudern. Auf die Frage, woher es komme, daß jede ihrer Puppen zu allen Zeiten und bei allen Gelegenheiten die ihr am besten passenden Kleider trage und sie niemals über die Wahl ihres Anzuges in Verlegenheit gerate, antwortete Minna: „Wenn meine große Puppe zum Frühstück eingeladen wird, zieht sie ein hohes Kleid von schwerem Stoff an, zum Mittagessen, wo nur wenige Gäste zugegen sind, einen ganz ähnlichen Anzug, zu solchen aber, an denen eine große Anzahl Gäste teilnimmt, ein ausgeschnittenes Kleid; zu Konzerten trägt sie ein ausgeschnittenes und helles Kleid sowie Blumen im Haar und auf Spaziergängen meist ein Kleid von schwarzer Seide.“

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



Schnittmuster zu Puppenkleidern.

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

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

[89.] Zur Belohnung für euer fleißiges Bemühen findet ihr in beigefügter Mappe auch einen Schnittmusterbogen, auf welchem mehrere Modeanzüge für Puppen sowie ein „altdeutsches Kostüm“ genau angegeben sind. Die Älteren und Geschickteren von euch werden leicht damit umzugehen wissen und, je nach Bedürfnis verkleinert oder vergrößert, die bezeichneten Kleidungsstücke herzustellen verstehen; am schönsten werden sie wohl das „altdeutsche Kostüm“ fertig bringen. Die Jüngeren geben sich aber gewiß große Mühe, um bald ebenso gewandt und fingerfertig zu werden!

Puppenhäuser.

Nach den Puppen gibt es wohl wenige Dinge, die artigen Mädchen mehr Vergnügen machen als Puppenhäuser. Ihr seht ein kleines Abbild des Hauses, worin ihr selber wohnt, und wenn ihr alle nützlichen und zierlichen Geräte eurer eignen Wohnung genau betrachtet, mögt ihr mit leichter Mühe lernen, das Haus eures Püppchens auf ähnliche Weise zu möblieren. Es wäre gut, wenn euch nur das leere Haus gegeben würde und ihr es selbst weiter bearbeiten, d. h. mit den nötigen Gegenständen füllen würdet. Erstens macht ein Geschenk mehr Freude, wenn es erst nam und nach vollständig wird — jede neue Zugabe wird größeres Entzücken hervorrufen, als die schon fix und fertig dastehende Wohnung — und zweitens könnt ihr die Freude des „Selbstschaffens“ genießen, wenn ihr das in euren Kräften Stehende eigenhändig verfertigt. Es muß noch vieles hergerichtet werden, ehe man die Möbel kaufen kann.

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

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



Fig. 97. Mariechens Wohnhaus.

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

[93.] Teppichen versehen. Wirkliches Teppichzeug wäre für so kleine Räume zu dick und rauh, deshalb nimm dazu lieber einen dünneren Wollstoff, wie Kasimir oder Beige; zu den gewöhnlicheren Gemächern kannst du auch Jute oder Wachstuch gebrauchen, das sich sehr gut ausnimmt. Bei der Wahl deines Teppichs wußt du die Farbe der Vorhänge und Tapete wohl im Auge behalten; so wäre es z. B. geschmacklos, wolltest du in ein blaues

Wohnzimmer einen grünen Teppich legen; ein eichfarbener oder brauner wird besser passen.

[94.] Wenn du jetzt das Möblieren beginnst, mußt du vor allem Bettstellen haben, wobei du die Wiege für das Kleine nicht vergessen darfst. Diese Bettladen liefern dir neue Arbeit, da du die Überzüge, Vorhänge und Kissen selbst verfertigen kannst. Die letzteren verziere hübsch mit feinen Spitzen. Ehe du zur Möblierung des Wohnzimmers schreitest, richte erst die Küche recht ordentlich ein, denn man muß vor allem essen können. (Auf die Puppenküche und das Kochen kommen wir später ausführlicher zu sprechen.) Die Köchin wird dir gewiß gern die nötige Anweisung dazu geben, und du kannst im ersten besten Spielzeugladen hübsche Kochgeschirre kaufen.

[95.] Noch etwas müssen wir den kleinen Käuferinnen anempfehlen, nämlich daß sie bei ihren Einkäufen die richtigen Größenverhältnisse im Auge behalten. Der Größe des Hauses muß die Größe der Puppen entsprechen, die es bewohnen, und dieser wieder die Größe der Möbel u. s. w. Um mich deutlicher auszudrücken: du siehst ein, daß deine Eltern kein Haus bewohnen, in dessen Zimmern sie bis an die Decke reichen, und du würdest überrascht sein, wenn dein Papa aus einer Tasse — so groß wie ein Waschbecken — seinen Kaffee trinken wollte, oder wenn Mamas Kommode ihr nur bis an die Kniee reichte; ebensowenig darfst du unverhältnismäßig große oder kleine Möbel für die Bewohner deines Puppenhauses anschaffen. Die besten Bewohner der Puppenhäuser sind Gliederpüppchen, die sehr wohlfeil und in allen Größen zu haben sind. Wenn die ganze Hausbewohnerschaft — bestehend aus Vater, Mutter, Kindern und Dienstoffoten — ausgewählt und nach ihrem Alter und Stand sorgfältig gekleidet ist, kannst du sie in den verschiedenen Zimmern verteilen. Ist nach unsrer Angabe alles recht nett und ordentlich hergestellt, so wird das Puppenhaus — wenn auch nicht modisch „stilvoll“ — einen höchst niedlichen Anblick bieten und dir eine endlose Quelle des Vergnügens werden.

Das große Puppenzimmer.

[96.] Beinahe noch mehr Freude als ein ganzes Puppenhaus kann eine große Puppenstube machen, eine Stube, so groß nämlich, daß sie auch den lebendigen Puppen — den kleinen Mädchen selbst — zum Aufenthalt zu dienen vermag. Eine spanische Wand — viereckig — die etwa die Hälfte eines mittelgroßen Zimmers einnimmt, innen tapeziert und mit zwei Fenstern zum Öffnen und zum Schließen sowie mit einer ebensolchen Thür versehen, wäre hierzu das Hauptfordernis. Die Möbel wähle nach Belieben. Ich habe eine sehr geschmackvolle Puppenstube gesehen, die eine hellgrüne Tapete hatte und Möbel aus Scharlachtuch. Zwischen den zwei Fenstern, der Thür gegenüber, stand ein rot gepolstertes Sofa, vor diesem ein runder Tisch, und im übrigen Zimmer verteilt befanden sich sechs gleichfalls rot gepolsterte Stühlchen. Über dem Sofa hing ein Spiegel mit vergoldetem Rahmen, an der Wand rechts stand eine Stagere mit vielen kleinen Nippfassen, an der Wand links befand sich die wohlleingerichtete Kommode, und zu beiden Seiten

der Thür waren zwei mit roten Vorhängen überdeckte Bettchen. Es fehlte auch der Klingelzug nicht und sogar eine allerliebste Schaukel war vorhanden, in welcher sich die Puppenkinder stundenlang schaukeln ließen. — Du kannst nun diese Einrichtung verändern, wenn du Lust dazu hast und dir von Zeit zu Zeit neue Gegenstände anschaffst. Um das Tischchen können sich gut sechs Puppen gruppieren, die Kaffee oder Thee in Gemeinschaft trinken wollen. Siehe dann zu, daß es den Damen an nichts fehle, und vergiß nicht, ihnen das Gebäck fleißig anzubieten. Des Abends mußt du Madame zu Bett bringen und ihr des Morgens beim Ankleiden behilflich sein. Nach Tische ist ein kleiner Spaziergang zu empfehlen, dann wird gearbeitet oder es werden Besuche empfangen — kurz, wie Mama selbst es macht, muß deine liebe Puppe es auch machen.

Puppenwäsche.

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

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

	12. Juli	14. Aug.	11. Sept.	u. f. w.
Betttücher	6			
Kissenüberzüge	6			
Vorhänge	8			
Handtücher	12			
Servietten	12			
Tischdecken	4			
Kleider	3			
Schürzen	12			
Hemden	9			
Strümpfe	9 Paar			
Unterröcke	6			
Hauben	8			
Nachtjacken	5			
Taschentücher	15			
Kragen	9			
Manchetten	9 Paar			

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

Ist die Wäsche auf diese Art hübsch sortiert, so mache davon drei Häuflein: eines aus den groben Gegenständen, das andre aus den bunten Kleidungsstücken (Kattunröckchen u. s. w.) und das dritte aus den feinen Sachen, wie Krägelnchen u. dgl.

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

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

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

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

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

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

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

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

Mittel zum Waschen der Puppenköpfe aus Papier maché.

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

Echtfarbige Seidenstoffe zu waschen.

[99.] Das schönste seidene Kleid deiner Töda ist durch langen Gebrauch ganz trübe geworden. Wie fängst du es nun an, es so zu reinigen, daß es

wieder wie neu aussieht? — Warte, ich weiß ein Mittelchen und will dir's hier mitteilen.

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

Tintenflecke aus der Wäsche zu bringen.

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

Vergilbte Wäsche wieder weiß zu machen.

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

Fettflecken aus bunten Sachen zu vertilgen.

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

Obst- und Weinflecken aus dem Tischzeuge zu vertilgen.

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

Einem gewaschenen Stoffe den alten Glanz wiederzugeben.

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



Wiegenliedchen,

um das Püppchen einzuschläfern.

1.

[105.] Schläfe, Püppchen, schläfe,
Liebes Kindlein du,
Gönne deiner Mutter
Auch ein wenig Ruh'.

Habe dich getragen,
Sang dir Lieder fein,
Liegst nun in der Wiege,
Schläfe sanft nun ein!

Bist mein gutes Püppchen,
Schließ' die Äuglein zu,
Gönne deiner Mutter
Auch ein wenig Ruh'.

2.

[106.] Schlaf', mein Kind, schlaf' ein!
Schließ' deine Äuglein!
Sei ruhig nun und schließ' sie zu,
Dann hat mein liebes Kindchen Ruh':
Schlaf', mein Kind, schlaf' ein!

Schlaf', mein Kind, schlaf' ein!
Bald kommt der Sonnenschein,
Der wecket auch die Blumen all,
Und Schmetterling und Nachtigall.
Schlaf', mein Kind, schlaf' ein!

Schlaf', mein Kind, schlaf' ein!	Schlaf', mein Kind, schlaf' ein!
O schöner Sonnenschein,	Er blickt durchs Fensterlein,
So komm' doch her, komm' her geschwind,	Als wollt' er sagen: „Seht doch! Seht!
Doch wecke nicht mein liebes Kind;	Wie alles schön im Garten steht!“
Schlaf', mein Kind, schlaf' ein!	Schlaf', mein Kind, schlaf' ein!

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

3.

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

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

4.

[109.] Alles still, alles in Ruh'!	Knick, knack, knick, knack!
Alles still, alles in Ruh'!	Schlaf', mein Kind, schlaf' gut!
Drum, mein Kindlein, schlaf' auch du!	Knick, knack, knick, knack!
Nur Uhrpendel noch nicht ruht.	Schlaf', mein Kind, schlaf' gut!

5.

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

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

6.

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

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

7.

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

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

8.

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

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

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

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

9.

Wenn das Kind sein Püppchen ins Bett legt.

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

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

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

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

Spiele mit dem Kleinen Schwesterchen.

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

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

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

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

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

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

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

[119.] Wenn du etwa sechsmal Pistolen losgeschossen hast, kannst du eine ruhigere Beschäftigung mit deinem kleinen Schützlinge vornehmen. Lege deine Hand auf den Tisch und erzähle ein Geschichtchen von fünf Mäuschen, die vor dem bösen Vater davonlaufen. Die Mäuschen sind deine fünf Finger. Laß sie rasch hin und her krabbeln, und wenn das Kind ein Weilsen darüber gelacht hat, fahre mit der Hand gegen seine Brust bis zur Halsgrube hinauf, wo du ein klein wenig kitzelst (aber nicht arg) und die verfolgten Tierchen ihre Zuflucht, das Mausloch, finden läßt.

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

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

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

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

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

„Hopp, Mariannchen! Hopp, Mariannchen!
Daß dein Püppchen tanzen,
Hat ein Stückchen Brot im Sack,
Schmeckt wie Pomeranzen,

Bomeranzen ess' ich gern
Und mein Männchen küß' ich gern."

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

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

[125.] Auch noch andre Kunststückchen kannst du mit deinen Händen ausführen, wenn du geschickt bist und ein wenig Geduld übst, z. B. einen Kaufladen. Lege die beiden Zeigefinger übereinander, wie Fig. 99 zeigt; sie bilden den Ladentisch; die übrigen gegeneinander stehenden Finger stellen das Gewölbe des Kaufmanns vor; die Daumen sind die Käufer oder Kunden. Poche nun mit dem einen Daumen gegen den Tisch oder rufe



Fig. 99. Der Kaufladen.

mit feiner Stimme: „Klingling! Klingling!“ — Gleich erscheint der Ladenburche (du legst den kleinen Finger an den Ladentisch) und fragt: „Was befiehlt Madame?“ — „Feines Seidenzeug; himmelblau mit weißen Streifen.“ — „Schon gut, werde es gleich bringen.“

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

„Ah, Madame Mademacher, freut mich, Sie hier zu treffen; wie munter Sie aussehen! Geht alles gut zu Hause? Wie befindet sich der

Herr Gemahl? Was machen die lieben Kinderchen?“

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

Endlich kommt Gottlieb und bringt die Seide. Es wird hin und her gehandelt, der Vertrag geschlossen und Madame Abendrot geht grüßend ab, um einer andern Käuferin Platz zu machen. Hat Gottlieb mit seinen Waren einige Zeitlang gehandelt, so läßt du 12 Uhr schlagen; bim, bam u. s. w. — dann rufe mit tiefer Stimme (den Kaufmann vorstellend): „Gottlieb, mach' den Laden zu!“ — Gottlieb antwortet (fein): „Ja, Herr!“ — und das ganze Gebäude stürzt zusammen, indem du die Hände auseinander bringst, um irgend eine andre Beschäftigung damit vorzunehmen.

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

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

[127.] Ist der Tag hell, und es scheint Frau Sonne recht freundlich ins Zimmer, so kannst du die kleine Anna in großes Staunen versetzen, indem du einen Spiegel so hältst, daß die Strahlen darauf fallen. Diesen Spiegel bewege vor der Wand hin und her, und es wird ein glänzender Fleck sichtbar werden, den das Schwesterchen umsonst zu erhaschen sucht. Du magst dabei von einem Vöglein erzählen, einem Käzchen oder Mäuschen — jedenfalls ist das Spiel kein langweiliges.

[128.] Bilde mit deinen Händen ein Körbchen und singe:

„O seht einmal dies Nestchen klein!“

Hierauf laß das Händchen des Kindes hineinlegen und halte es ein wenig fest, indem du fortfährst: „Fünf Vöglein setzen sich hinein.“

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

„Schlaf, schlaf, schlaf!“

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

„Jetzt fliegen sie alle fort!“

Männchen wird mit seinen Händchen deine Bewegung bald nachahmen.

[129.] Ihr habt gewiß einen Kanarienvogel im Zimmer, den du manchmal bedauerst, weil er im Gefängnis sitzen muß, statt draußen in der Luft herumzufliegen. Der Anblick des armen Tierchens gibt dir die Idee zu einem recht netten Spiele. Lege deine Hände mit den Fingern so übereinander, daß sie sich kreuzen und auf diese Weise ein Gitter bilden; dann sage, sie seien der Käfig oder das Gitter. Jetzt bezeichne

einen Finger des lieben Männchens als den Kanarienvogel und richte es so ein, daß das Vöglein in das Gitter gerät, das sich rasch schließt — indem du die Finger aneinander drückst — und seine Beute festhält. Erst wenn das Schwesterchen recht schön bittet, läßt du sein Fingerchen wieder frei. Du sagst dabei „Da! Vöglein flieg!“ — Wie jubelt und jauchzt das Kind, wenn der Finger seinem Gefängnisse entschlüpft!

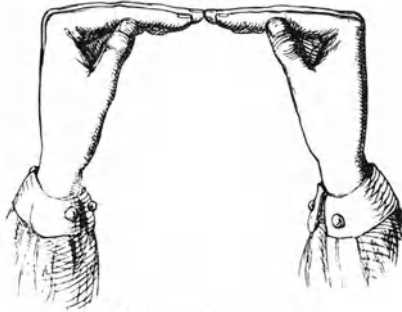


Fig. 100. Die Brücke.



Fig. 101. Das Dach.

[130.] Eine Brücke kannst du bauen, indem du die Fingerspitzen deiner Hände, wie Fig. 100 zeigt, fest gegeneinander hältst. Über diesen Steg dürfen freilich keine schweren Lastwagen fahren, aber Annchen mag getrost seine Gliederpüppchen darüber spazieren lassen, ohne daß das Gerüste einstürzt.

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

[132.] Nicht so kunstlos wie die Köhlerhütte ist unser städtisches Haus gebaut. Sieh' einmal, wie ein Dach — der sogenannte Dachstuhl — inwendig aussieht und dann zeige es auch deinem Lieblinge (s. Fig. 101).

[133.] Und endlich ein Fenster! Wie viele müssen daran arbeiten! — Das Fenster, das du deinem Schwesterchen aber vor die Augen hältst, indem du Fig. 102 mit den Fingern nachmachst, ist einfacher Art, und doch kann man sehr gut durchsehen. Probiere es nur einmal!

[134—138.] Mit Hilfe der beiden Hände läßt sich noch eine Anzahl verschiedener Dinge der nächsten Umgebung und des täglichen Lebens nachahmen, die dem kleinen Schwesterchen Unterhaltung und Vergnügen gewähren. In derselben Weise, wie du vorhin eine Brücke machtest, kannst du auch 1) eine Thür darstellen, durch welche der kleine Schelm durchkriecht. Die eine hohle Hand oder beide Hände zusammengehalten, ähnlich wie sie vorhin ein Vogelneßtchen bildeten, können jetzt wieder 2) als Rahn oder Schiff gedacht werden. Als Passagiere können sie ein Püppchen, eine Blume, das Händchen der Kleinen u. s. w. aufnehmen und dann eine Schnellfahrt mit oder ohne Hindernisse auf dem Tische ausführen.*)

*) Bei Gelegenheit sei das „Mutterbüchlein“ von Dr. J. D. Georgens, als Vorläufer zum Mädchenpielbuch, warm empfohlen.



Fig. 102. Das Fenster.



Allerlei Spiele mit Papier und Papier- Arbeiten.

Figuren-Legen und -Falten.

[139—148.] Nimm einen halben Bogen Papier und stelle dir die Aufgabe, daraus verschiedene Figuren zu legen und zu falten. Hat deine liebe Mutter nicht Zeit, dir die nötige Anweisung dazu zu geben, so kannst du es selbst versuchen, diesen oder jenen einfachen Gegenstand zu falten, und auf diese Weise zahlreiche Figuren erfinden. Mit der bloßen Hand kannst du zustande bringen: 1) kleine Schreibbücher, 2) Kaufmannstüten, 3) viereckige Kästchen, 4) Dächer mit Rinnen, 5) runde und viereckige Hütten, 6) Bänke, 7) Häuschen, 8) Schlitten, 9) Schiffe, 10) Vögel und andre Figuren.

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

[150.] Noch besser eignen sich bunte Pappstückchen dazu. Du kannst daraus Parkettfußböden, Sterne, Orden, Sonnen, Landschaften, Tiere, Blumen und hunderterlei andre Dinge darstellen. Die umstehenden Figuren 107—110 geben einige Beispiele davon.

[151.] Hierher gehört auch das Ausstechen von Figuren und das Ausschneiden von Blumen und Wildern, Kränzchen zu Weihnachtsbäumchen und Lampenschirmen u. s. w., endlich auch das Aufkleben von Wildern auf starkes blaues Papier, Pappdeckel oder Holz.

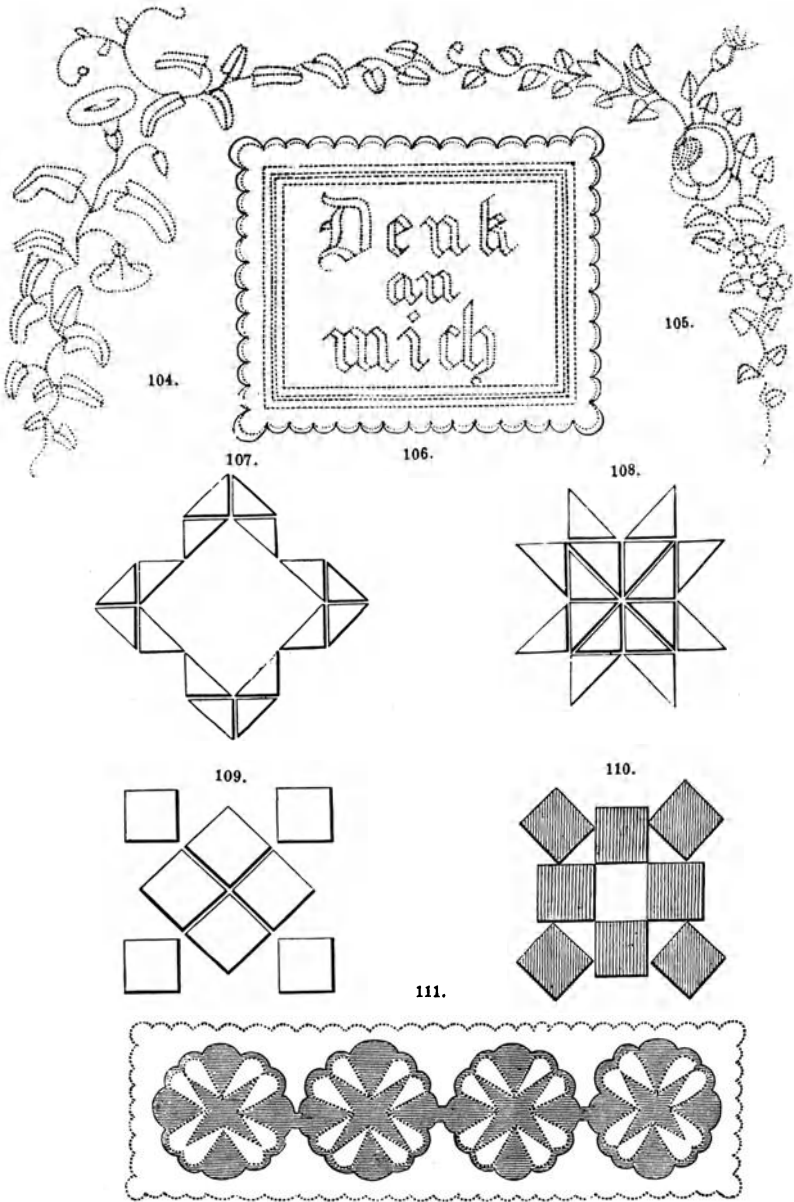


Fig. 104—106. Verzierungen eines Briefhogens oder Geburtstagswunsches (auszustechen).
 Fig. 107—110. Figuren aus bunten Papierstücken zu legen. Fig. 111. Buchzeichen, auszustechen
 und zu malen; die dunklen Stellen blau, die hellen gelb.

[152.] Zu dem Ausstechen bedarf es keiner besonderen Anweisung. Du magst auf dem Papier die hübschen Figuren selbst entwerfen oder abzeichnen und in regelmäßigen Stichen durchstechen. Kannst du noch nicht zeichnen, so nimm einen Bilderbogen und lege darauf einen Bogen durchsichtigen Papiers.

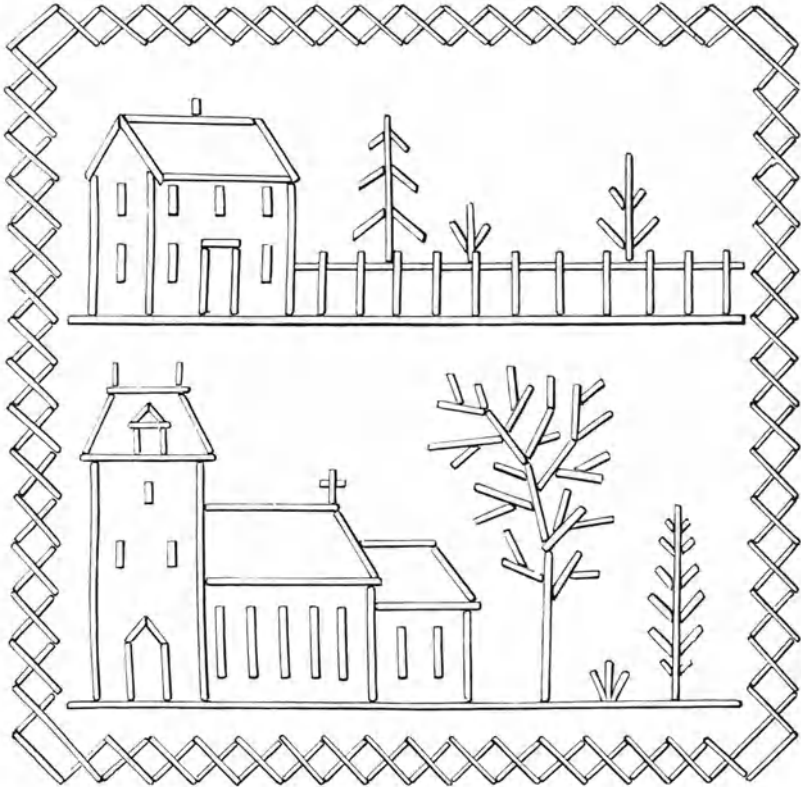


Fig. 112, 113. Figuren aus Hölzchen oder Papierstreifen zu legen.

Nun stich mit kleinen, voneinander gleichweit entfernten Nadelstichen die Umrisse der Figuren nach und halte diese ausgestochenen Figuren auf den durchsichtigen Bogen an das Licht, so wirst du sie deutlich sehen und wiedererkennen; noch schöner ist es, wenn du sie nachher mit einem feinen Scherchen recht akkurat ausschneidest. Einige solcher Figuren zum Ausstechen zeigen die Fig. 104—106; sie können ganz hübsch zur Verzierung eines Briefbogens oder eines Geburtstagsmunches dienen.

[153.] Fig. 111 stellt ein Buchzeichen in halber Größe dar, das ebenfalls ausgestochen ist, und dessen dunkle Stellen blau, die hellen gelb gemalt werden.

[154.] Fig. 106 ist ein ausgestochenes Kärtchen, das du ausschneiden und einer Freundin schenken magst.

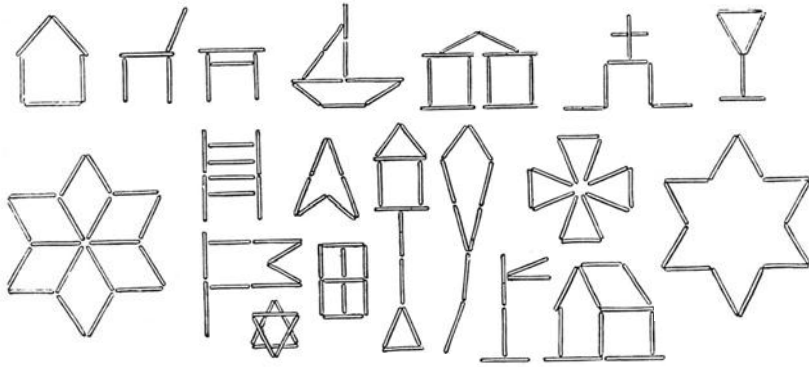


Fig. 114—132. Figuren aus gelegten Holzstückchen.

[155.] Die Fig. 114—132 zeigen dir, wie du aus wenigen schmalen Papierstreifen oder Holzstückchen die verschiedenartigsten Figuren legen kannst. Schon das einzelne Holzchen kann jetzt als Spazierstock, nun als

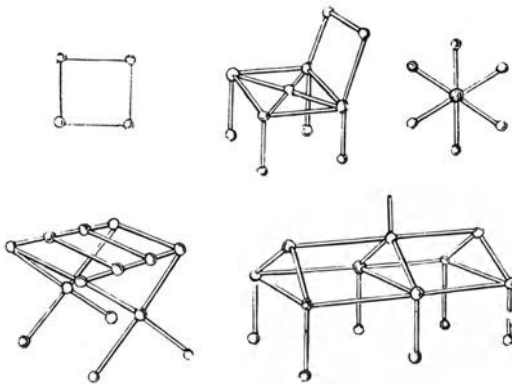


Fig. 133—137 Erbsenarbeiten.

Lanze, dann als Kerze, Fahnenstange, Schreibfeder u. s. w. gedacht werden. Zwei geben bereits Kreuz und Winkel, mehrere werden zu Tisch, Haus, Altar, Kelch, Denkmal, Turm, Wegweiser, Laubenhaut, Pfeil, Drachen u. s. w.

[156.] Spißt man die Stäbchen an den Enden zu, so lassen sie sich in Erbsen einstecken, die man im Wasser gequellt hat. Mit ihrer Hilfe baut das

Kind einen Stuhl und einen Tisch, Bilderrahmen, Haus, Stern, Gartengeländer, Thor, Brücke, Turm u. s. w.

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

[158.] In welcher Weise man durch Brechen des Papiers recht hübsche Figuren hervorbringen kann, darüber werden dir die untenstehenden Abbildungen Fig. 138—155 leichter und besser Anweisung geben als eine lange Beschreibung.

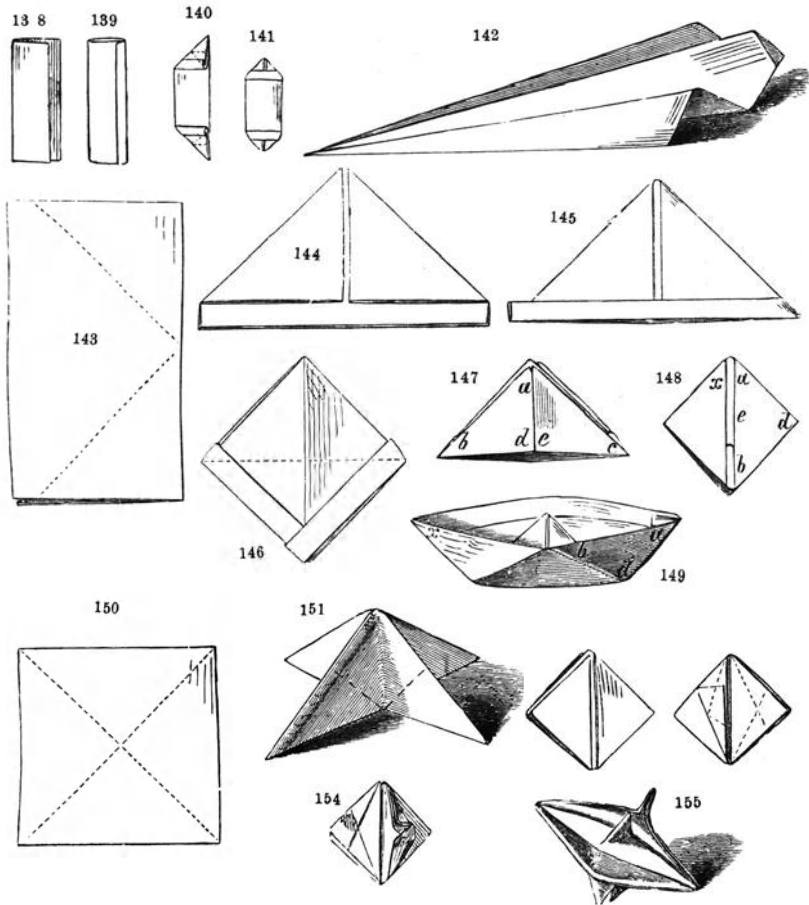
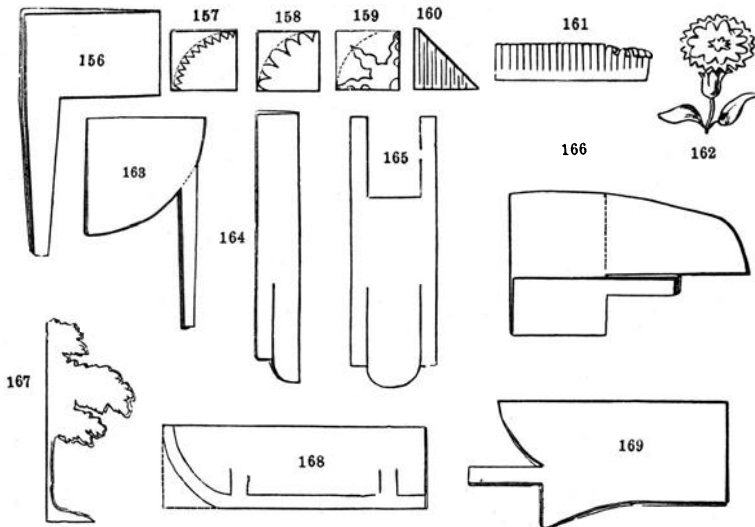


Fig. 138—141. Eine Papiertüte. Fig. 142. Ein Wurfspeil. Fig. 143—145. Ein Generalshut.
Fig. 146—149. Ein Schiff. Fig. 150—155. Ein Lafetbalg.

[159.] Nimmt man zum Papierbrechen eine kleine Schere oder ein Messerchen zu Hilfe, so wird dadurch noch eine viel größere Menge von Dingen möglich, ja geradezu eine unendliche für die, welche sich mit Schere und Messer erst etwas Geschicklichkeit erworben haben. Auch von diesem geben wir einige der leichteren und bemerken dabei, daß das Papier

stets in der Mitte zusammengefaltet, also doppelt ist. Sobald das Durchschneiden der übrigen Linien beendet, legt man das Papier auseinander, und die junge Künstlerin wird sehr bald sehen, welche Stücke als Beine bei Tischen, Stühlen u. s. w. abwärts und welche andre als Lehnen aufwärts gebogen werden müssen. Fig. 168 wird ein Schlitten, Fig. 169 ein Sofa, Fig. 166 eine Bettstelle, 167 ein Baum, 164 und 165 Stühle verschiedener Art, 163 ein runder Tisch, 156 ein dergleichen eckiger. Fig. 157—160 sind Figuren, die sich recht hübsch zum Ausschmücken des Weihnachtsbaumes eignen; bei ihnen ist das Papier vierfach zusammengebroschen, bei Fig. 157 sogar achtfach. Der Doppeltstreifen Fig. 161 liefert das Material zu der künstlichen Blume Fig. 162.



Auszuschneidende Figuren.

Fig. 156. Eckiger Tisch. 157—159. Rosetten. 160. Kätz. 161 u. 162. Papierblume. 163. Runder Tisch. 164 u. 165. Stühle. 166. Bettstelle. 167. Baum. 168. Schlitten. 169. Sofa.

[160.] Wir geben außerdem den kleinen kunstliebenden Mädchen eine Anzahl Vorlagen zu Figuren, die sie leicht ausschneiden können. Ihr legt dabei ein Stückchen steifes Papier, vielleicht ein Stück von einem blauen Buchumschlage, der nicht mehr benutzt wird, in der Mitte mit scharfem Bruche zusammen und zeichnet dann die Figur so darauf, daß der einfache Strich gerade auf den Bruch des Papiers kommt. Nun schneidet ihr getrost mit einer kleinen Schere die Figur aus, beide Papierhälften mit einem Male, dann breitet ihr das Papier vor euch und habt jezt die gewünschte Figur fertig.

Der Fallschirm.

[161.] Diese hübschen Spielzeuge sind bei großen und kleinen Kindern beliebt, und jedes geschickte Mädchen kann sie mit leichter Mühe selbst verfertigen.

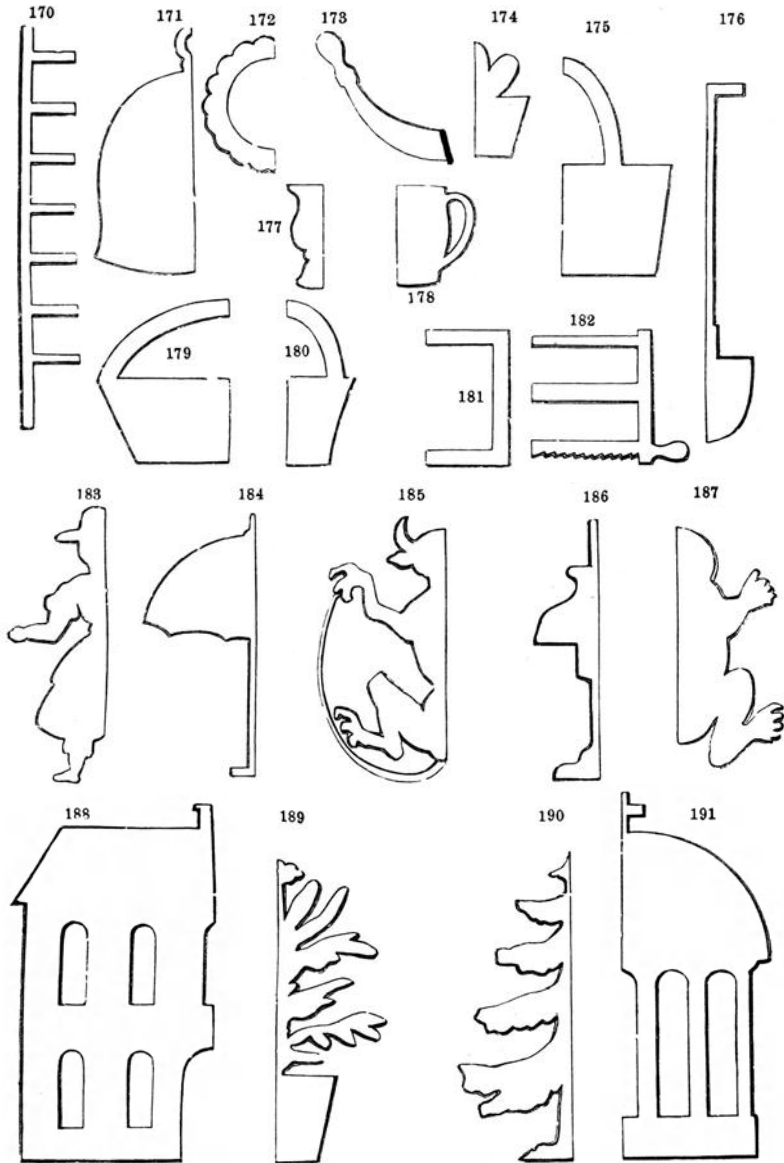


Fig. 170—191. Figuren zum Ausschneiden. (In der Mitte zusammengebrochen.)

Nimm dir ein großes Stück Seidenpapier, schneide es rund aus, lege es in Falten, wie einen Fächer oder einen Regenschirm, und befestige daran in gewissen Zwischenräumen lange Fäden weißen Garnes, die du unten

in einen Knoten vereinigt. An jenen Faden befestigt du ein kleines Pappenröllchen, etwa so lang wie ein Finger, und überziehst es mit buntem Papier. Dann wirf diesen leichten Fallschirm — zusammengefaltet — in die Luft. Er breitet sich beim Hinaufsteigen aus und fällt in Form eines offenen Regenschirms wie eine weiche Schneeflocke langsam zur Erde. Hältst du ihn im Sommer an eine Hauswand, die von der Sonne heiß beschienen wird, so nimmt ihn der aufsteigende warme Luftstrom mit empor bis zum Rande des Daches, und er sinkt dann seitwärts wieder herab.



Fig. 192. Der Fallschirm.

andern, lebhaft, oft in possierlicher Weise, sich an den Siegellack anzuhängen. Damit sie schneller tanzen, bewegt man den Siegellack hin und her, so lange, bis sie entweder abgestoßen werden oder auch einen Augenblick hängen bleiben.

Diese besondere Anziehungskraft im Siegellack nennt man Elektrizität. Mit einer trockenen Glasröhre, z. B. mit dem Glaszylinder an der Lampe, kann man ganz dieselbe Probe machen, wenn man die Röhre mit einem Stück seidenen Zeuges gehörig reibt.

Kartenhäuser.

[163.] Die hübscheste Art, diese zu verfertigen, ist die, daß man zwei Kartenblätter so aneinander stellt, daß sie sich mit den oberen Spitzen berühren und unten ausbreiten wie ein Zelt; stelle vier solche Zeltchen dicht nebeneinander, lege einige Kartenblätter flach darüber, um ein neues Stockwerk zu bilden, hierauf stelle wieder drei Zeltchen, dann kommt wieder eine flache Reihe — zwei Zeltchen — nochmals ein Stockwerk — zuletzt ein Zeltchen. Hier mußt du aufhören, denn ein weiteres Stockwerk wäre unmöglich. Kannst du einen ganzen Tisch für dein Spiel in Beschlag nehmen, so mache einen Baum um dein Haus, indem du Kartenblätter immer je zwei und zwei zusammenstellst und, wenn die Blätter ausreichen,

auch noch oben wagerecht einige darüber legt; du kannst einen ganzen Bauernhof aus kleinen und größeren Kartenhäuschen bilden und hölzerne Hündchen, Kühe und Milchmädchen hineinstellen.

Schattenlandschaften.

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

Das wegfliegende Papier.

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

Der Fensterstramin.

[166.] Anstatt der bisher üblichen kleinen Vorhänge an den Fenstern hat man auch Fenstervorsetzer verschiedener anderer Art. So hat man Rahmen von der Größe der untersten Scheibe eines jeden Fensterflügels, die mit einer zierlichen Damenarbeit überspannt werden, welche man im allgemeinen Fensterstramine nennt, weil die erstgebräuchlichen aus bemaltem oder übersticktem Stramin bestanden. Man hat deren nun aber von der mannigfaltigsten Art, aus Baumwoll- oder Leinenfaden gehäkelt, aus Filet gestrickt, von feinem Papier künstlich ausgeschnittene u. s. w. Zu letzteren wird nämlich Gaze oder Tüll auf ein Rähmchen von der Größe der Fensterscheibe gespannt und mitten darauf ein schönes Papierbild (oder auch Boukett von Rattun, Pers, Ziz u. s. w.) geklebt, nachdem man es nach allen Umrissen aus dem Papier oder Zeug herausgeschnitten hat. Diese Sorte aber hat zwei Nachteile: erstens hält der Kleister sehr schlecht auf den losen, feinen Fäden der Gaze und des Tülls, und zweitens wird das Bild nur auf einer Seite (gewöhnlich innen im Zimmer) gesehen und nimmt sich daher von der andern Seite unschön aus. Diese Mängel sollen nun unsre Fensterstramine nicht haben.

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

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

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

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

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

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

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

Belustigungen mit Papier.

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

Antwort: Man lege das Stück Papier so zusammen, daß A auf B und C auf D zu liegen kommt, und schneide dann die dadurch entstandene Biegung im Papier durch. Hierdurch wird man zwei aufeinander liegende Vierecke, jedes von der nebenstehenden ACEF bezeichneten Größe bekommen. Man lasse nun diese beiden Stücke aufeinander liegen und breche sie wieder

auf die Hälfte zusammen, daß abermals ein kleines Rechteck entsteht. Schneidet man die Stücke in dem entstandenen Bruche wieder durch, so hat man vier Stücke von der Gestalt kleiner Rechtecke. Diese vier zusammenliegenden Rechtecke bricht man der Breite nach wieder zusammen und schneidet auch sie in der Mitte durch, und man wird auf diese Weise acht gleichgroße Quadrate erhalten.

[168.] Wie zerschneidet man ein Stück Papier, welches ein Quadrat bildet, so, daß man aus den erhaltenen Stücken zwei andre, gleichgroße Quadrate zusammensetzen kann?

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

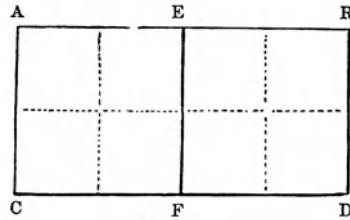


Fig. 198.

A zu liegen kommt, und schneidet die entstandene Biegung wieder durch. Man hat dann vier Dreiecke. Legt man je zwei nebeneinander, so erhält man die zwei Quadrate Fig. 195 und 196, welche

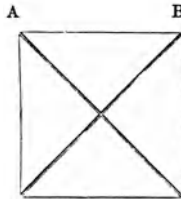


Fig. 194.

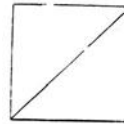


Fig. 195.

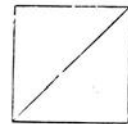


Fig. 196.

zusammengenommen so groß sind wie das Quadrat A B C D.

[169.] Wie können sechs Papierstücke, von denen zwei wie Fig. 197 und vier wie Fig. 198 gestaltet sind, in Form eines Sternes zusammengesetzt werden?

Antwort: In der Weise, wie es Fig. 199 zeigt.

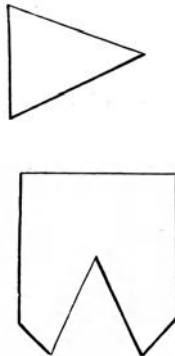


Fig. 197 u. 198.

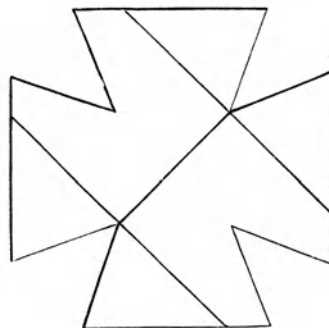


Fig. 199.

[170.] Wie lassen sich neun von Karten oder steifem Papier geschnittene Stücke, wovon vier die Gestalt und Größe von Fig. 200 und vier die von

Fig. 201 haben, ein Stück aber dem Quadrat 202 gleich, und 200 und 201 aneinander gelegt, wie Fig. 203 zeigt, ein so großes Quadrat wie 202 geben, so zusammenlegen, daß ein fünfmal so großes Quadrat wie 202 entsteht? Antwort: Auf diese Weise, wie es Fig. 204 zeigt.

Fig. 200.



Fig. 201.



Fig. 202.



Fig. 203.

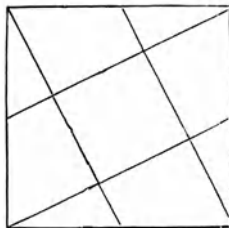


Fig. 204.

[171.] Ein Vater und seine vier Söhne erben ein Stück Land, welches ein ganz genaues Quadrat bildet, wie Fig. 205 veranschaulicht. Dem Willen des Erblassers zufolge sollen diese fünf Personen dasselbe so unter sich teilen, daß der Vater ein Viertel des ganzen Stückes, also ebenfalls ein Stück von der Gestalt eines Quadrats erhält; jedes Stück der vier Söhne soll dagegen gleichgroß sein und dabei auch eine gleiche Gestalt haben. Welche Gestalt wird nun das Stück eines jeden erhalten müssen?

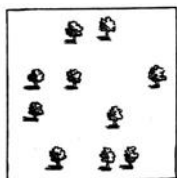


Fig. 205.

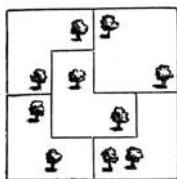


Fig. 206.

Antwort: Die in Fig. 206 bezeichnete.

Papparbeiten.

[172.] Wie bei der Weißstickerei — obgleich eine so völlig andre Handarbeit — muß auch hier vor allem Genauigkeit und Sauberkeit herrschen.

Als Werkzeuge sind erforderlich: ein Messer aus gutem Stahl, scharf und spitz, ein Schneidebrett von Ahorn-, Weißbuchen- oder Birkenholz, zwei Lineale, eins von Eisen, welches man beim Geradschneiden gebraucht, und eins aus Holz, um es beim Zeichnen zu verwenden. Diese Lineale dürfen nicht abgesehrt sein, sondern müssen die vollständige Kante behalten. Ferner braucht man einen eisernen Winkel, der auf einer Seite etwa 47 cm, auf der andern ca. 37 cm lang und 3 cm breit sein muß, einen hölzernen Winkel zum Zeichnen, ein Falzbein, eine Schere. Weiterhin sind notwendig gutes Hanfgarn, um leichtere Gegenstände zu heften, dünner Bindfaden für gröbere und größere, guter Leim, hell und hart. Derselbe wird erst in Stückchen zer schlagen, in kaltem Wasser erweicht, dann unter beständigem Umrühren gekocht. Man kann den Leim, je nach dem Bedürfnis, stärker oder dünner

herstellen, indem man ihn entweder einfochen oder ihm mehr Wassergehalt läßt. Der dickere Leim ist für Pappdeckel, der dünnere zum Aufkleben von Papier. Kleister und Gummi arabikum sind hierfür weniger praktisch.

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

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

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

Man beginnt am besten mit der Verfertigung cylindrischer, d. i. walzenförmiger Gerätschaften, als Dosen, Schachteln u. s. w., da diese die leichtesten sind. Die Pappe zu derlei Arbeiten muß man von geringer Stärke auswählen. Außerdem haben die kleinen Künstlerinnen hierzu noch Formen und Walzen zu beschaffen, wodurch die Arbeiten runder und glatter werden; zur Not können sie aber auch viele Sachen aus freier Hand verfertigen.

Als Formen können runde Holzstücke, fertige Schachteln, irdene, porzellanene und andre Büchsen u. dergl. dienen, wenn man sich nicht vom Drechsler erst besondere Modelle aus Holz anfertigen lassen will.

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

Den Boden der Büchse oder Dose stellt man aus stärkerer Pappe

mit Hilfe des Zirkels dar. Die bequemste Art, um die Enden des zu der Seitenwand bestimmten Streifens miteinander zu verbinden, so daß ein Cylinder daraus sich bildet, besteht darin, daß man die beiden Enden des Pappstreifens genau zusammenstößt und sowohl an der inneren Seite als oberhalb derselben Papierstreifen darüber leimt, wodurch die beiden Enden genügend zusammengehalten werden.

Man umwickelt diesen Cylinder über der vorher mit Seife bestrichenen Walze mit Bindfaden und läßt ihn auf der Walze trocknen. Dann wird der Bindfaden abgewickelt und der Cylinder mit dem Falzbein von allen Seiten poliert. Fig. 207 stellt ein Holzmodell zu einer kleinen Pappenschachtel dar, wie du solche in deinem Puzlädchen für die Puppen gut brauchen kannst. Fig. 208 ist der Boden dazu, Fig. 210 der Pappstreifen zur Seitenwand und Fig. 209 zeigt dir, in welcher Weise der Pappstreifen um die Form gewickelt und festgebunden wird.

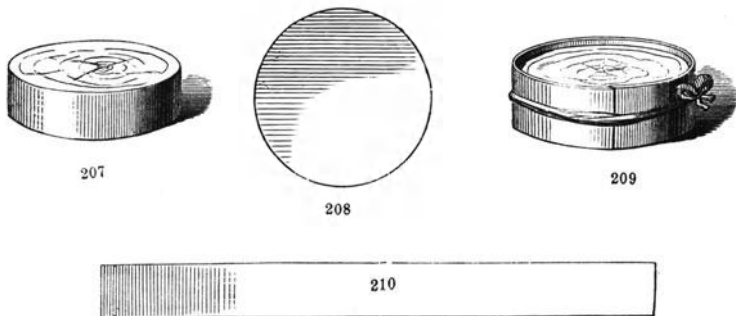


Fig. 207—210. Wie eine runde Schachtel aus Pappe zu machen ist.

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

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

Soll die Dose auch einen Deckel bekommen, so fertigt man zunächst einen zweiten Cylinder von geringerer Höhe, nach dem Umfange der Dose, so daß man ihn um eine Papierstärke größer schneidet.

Wenn die Dose oben einen Falz bekommen soll, so lege man über die Dose selbst einen zweiten Cylinder von Pappe, und den dazu nötigen Pappstreifen schneide man um so viel schmaler, als der Falz breit

werden soll. Wenn nun die Dose gehörig getrocknet ist, so lege man diesen zweiten Streifen fest um die Dose herum, nachdem man vorher sowohl die Dose selbst als auch die inwendige Seite des Pappstreifens mit Leim bestrichen hat, und dann verbinde man die beiden Enden dieses Streifens über der Dose auf oben beschriebene Art. Hierbei hat man jedoch mit darauf zu sehen, daß die beiden zu verbindenden Enden des zweiten Cylinders über der Dose nicht auf die Bindung der Dose kommen, sondern daß jene dieser gerade gegenüber auf die entgegengesetzte Seite gebracht werden. Es wird bei dieser Arbeit die größte Genauigkeit erfordert, indem eine kleine Versäumnis eine auffallende Unregelmäßigkeit hervorbringen kann.

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

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

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

Wenn sich die jungen Arbeiterinnen in Verfertigung cylindrischer Sachen hinlänglich geübt haben, so gehen sie über zur Verfertigung der schweren eckigen Gerätschaften.

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

Um das Netz zu einem einfachen viereckigen Kästchen zu verfertigen, schneidet man das dazu nötige Stück Pappe zuvörderst rechtwinkelig zu, wie Fig. 211. Hierauf zeichnet man rings herum mit Lineal und Bleistift den Streifen gleich einem Bilderrahmen ab, der die Seiten des Kästchens bilden soll. Man mißt ihn sorgfältig mit dem Zirkel, damit er genau gleiche Breite erhält (Fig. 211 b). Der innere viereckige Teil (211 a) wird der Boden. Mit einem scharfen kräftigen Messer werden die kleinen Vierecke in den Ecken herausgeschnitten, welche auf Fig. 211 mit starken Strichen gezeichnet sind. Die Linien, an denen die Seitenwände mit dem Boden zusammenstoßen, werden nicht ganz durchschnitten.

Man macht nun einen nur so tiefen Einschnitt in die Pappe, als nötig ist, um die Seitenwände des Kästchens leicht umbiegen zu können. Durch dieses Umbiegen der Seitenwände erhält man ein Kästchen von der Gestalt wie Fig. 212, und es ist dann nur noch nötig, die Ränder dieser vier Wände durch aufgeklebte Papierstreifen miteinander zu verbinden.

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

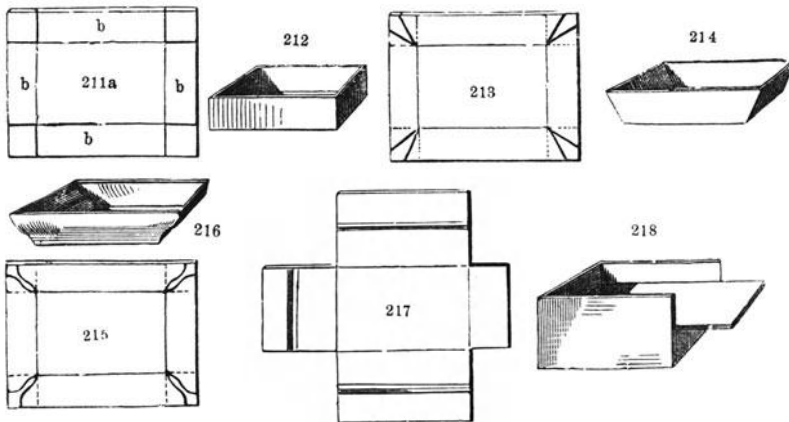


Fig. 211—218. Viereckige Pappkästchen zu fertigen.

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

Wenn das Kästchen schiefliegende Wände bekommen soll, wie Fig. 214 darstellt, so bedarf es nur einer kleinen Veränderung des Ausschnitts der Enden in dem Neze, wie es auf dem Neze bei Fig. 213 durch die schwarzen Striche in den Ecken angedeutet ist. Ebenso kann man die Seiten der Kästchen, in mannigfacher Weise ausgeschweift, auswärts oder einwärts gebogen darstellen, je nachdem man die Enden der

Seitenstreifen danach zuschneidet. Fig. 215 gibt an, wie diese Enden beschnitten werden müssen, um ein Kästchen von der Form wie Fig. 216 zu erhalten.

Gut ist es, wenn man bei solchen gebogenen Seitenwänden die Pappe nicht zu dick wählt und lieber noch einen besonderen Boden aufklebt, der, je nachdem man es wünscht, ringsum ein wenig vorstehen kann. Außer dem bereits erwähnten Salzdeckel, mit welchem man am leichtesten Kästchen verschließt, unterscheidet man vorzüglich noch zwei andre Arten von Deckeln, den Schiebdeckel und Scharnierdeckel.

Der Schiebdeckel (s. Fig. 217 u. 218) besteht aus einem flachen Pappstücke, das in einer Fuge, welche an der Mündung des Kästchens angebracht wird, auf- und zugeschoben werden kann. Um dieses zu bewerkstelligen und zuvörderst die Fuge zu verfertigen, schneidet man die eine Seite des Reges (die Seite rechts an Fig. 217) um so viel schmaler, als die Höhe des Kästchens bis zur Fuge betragen soll. Nach der Höhe dieser vorderen Wand schneidet man sodann ganz genau noch vier andre Pappstreifen, deren Länge sich nach den vier Wänden des Kästchens richtet. Erstere werden auf letztere mit starkem Leim befestigt, und zwar auf der Seite, welche das Innwendige der Wände bildet, weil die Fuge des Kästchens nach innen kommen muß. Dann bestimmt man die Breite der Fuge je nach der Dicke des Deckels. Man leimt auf die drei Seitenwände noch andre schmale Pappstreifen fest, die von den ersteren so weit abstehen, wie die Dicke des Deckels beträgt. Um den Deckel beim Herauschieben anfassen zu können, schneidet man ihn vorn ein wenig länger, so daß er etwas über das Kästchen herausragt, und schneidet diesen vorstehenden Rand nach einer gefälligen, am besten abgerundeten Form aus.

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

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

Bei dem Überziehen cylindrischer Arbeiten sei das Stück z. B. eine Dose. Bei dieser sind die zuzuschneidenden Papierstücke zwei Streifen und zwei Scheiben. Von den beiden Papierstreifen gehört der eine für die äußere, der andre für die innere Seitenwand, sowie auch die Scheiben für den äußeren und inneren Teil des Bodens bestimmt sind. Die Breite der Streifen wird nach der Höhe der Dose geschnitten, doch so, daß der

Streifen nach innen zu stets etwas kürzer ausfallen wird, hingegen der auswendig aufzuklebende etwas breiter als die Höhe der Dose beträgt, um ihn oben und unten einschlagen zu können. Die Scheiben schneidet man ebenfalls nach dem Teile, den sie bedecken sollen, zu, indem man die Dose auf das Papier setzt und mit einem Bleistift an dem Rande um sie herumfährt, um nachher diesen bezeichneten Kreis auszuschnneiden, wobei man jedoch die Scheibe für den inneren Teil des Bodens etwas kleiner als die für den äußeren schneiden muß. Diese Teile werden dann geleimt und aufgelegt. Zuerst nimmt man den äußeren Seitenstreifen und legt ihn so genau als möglich auf, so daß die Kante desselben senkrecht auf dem Boden steht; zugleich läßt man ihn über den Boden ungefähr 20 mm, über die Mündung aber 6 mm hervorstehen. Hierauf streicht man denselben fest. Um die hervorstehenden Teile einschlagen zu können, mache man Einschnitte in dieselben und lege hierauf ein Streifen nach dem andern von diesen Einschnitten einzeln um. Alsdann werden die Bodenscheiben aufgelegt. Die innere wird gekrümmt hineingelegt, damit sie sich nicht an den Seiten anhängt. Um den inneren Seitenstreifen einzubringen, schneidet man ihn in zwei Hälften, schiebt ihn gekrümmt bis auf den Boden an die Seite an und bringt ihn mit derselben nun durch Andrücken in Verbindung. Die Deckel werden gänzlich auf dieselbe Art überzogen.

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

Auf diese Art verfährt man bei Überziehen aller cylindrischen, sowohl runden wie ovalen Sachen. Nur bei solchen Arbeiten, die zu hoch oder zu eng sind, wird es notwendig, ebenso die Seitenwand wie auch den Boden auf der inneren Seite vor dem Zusammensetzen zu überziehen, weil man sonst nach der Verbindung nicht dazu kommen könnte.

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

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

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

Eckige Arbeiten überzieht man, wenn sie klein sind, nach Verbindung der Seiten. Man verfährt dabei so: man schneidet, um die

Außenseiten zu überziehen, ein Stück Papier so groß, daß es um alle Seiten herumreicht. Doch muß es oben und unten hervorragen, damit es eingeschlagen werden kann. Hat man das Papier dann mit Leim überzogen und gehörig aufgelegt, so macht man an einer jeden Ecke mit der Schere einen Einschnitt, um das überragende Papier einschlagen zu können. Für jede innwendige Seite schneidet man ein besonderes Stück Papier, doch so, daß es etwas länger ist als die Seite selbst, damit man die inneren Winkel desto besser bedecken kann. Den Boden legt man aber zuerst auf. Die Deckel werden nach denselben Regeln überzogen.

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

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

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



Fadenkünste.

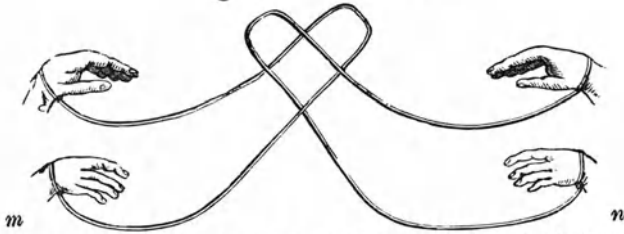


Fig. 220. Die mittels zweier Schnüre verschlungenen Hände zweier Personen.

Die verschlungenen Schnüre.

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

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

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

Der Wunderfaden.

[174.] Sage deiner Freundin, du könntest einen zerschnittenen Faden zusammenblasen, und wenn sie dir nicht glauben will, zeige ihr folgendes Kunststückchen:

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

Einen Faden vom Finger wegzuzaubern.

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

Faden über den ausgestreckten Zeigefinger, wobei du die Mitte des Kreises mit dem eignen Zeigefinger festzuhalten scheinst. Dann ziehe rasch deinen Finger von einer Hälfte des Kreises weg und du wirst ohne Mühe den Faden auch vom Finger deiner Freundin wegziehen können.

Der Besen.

[176.] Halte die linke Hand mit der Fläche nach dir zu und mit den Fingern aufwärts und hänge einen Faden von $\frac{1}{2}$ m Länge, dessen beide Enden du zusammengeknüpft hast, über vier Finger. Dann ziehe den an den Knöcheln entlang gehenden Faden zwischen dem zweiten und dritten Finger hindurch nach vorn zu. Jetzt nimm den Teil des Fadens, welcher quer über die Handfläche liegt, ziehe ihn straff an und lege ihn zwischen dem kleinen und zweiten Finger zurück über die beiden mittleren Finger hinweg. Ist dies geschehen, so fasse die Schlingen, welche sich um den Zeige- und kleinen Finger gebildet haben, ziehe sie straff nach vorn und lege sie ebenfalls auf die oben beschriebene Weise auf den Handrücken. Nun steckst du lose alle hängenden Fäden oder Schlingen von oben nach unten durch den über den Knöcheln des Handrückens liegenden Faden, ziehst letzteren etwas an und legst ihn über den zweiten und dritten Finger nach vorn. Wenn du ihn jetzt ein wenig gezogen hast und die freie Schlinge in die Höhe hältst, steht ein sehr netter Kehrbesen mit Stiel und Borsten vor dir.



Fig. 221.
Der Besen.

Die Schere.

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

Der geheimnisvolle Faden.

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

Das Zauberband.

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



Fig. 222.
Das Zauberband.

Der geheilte Zwirnsfaden.

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

Das Abheben.

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

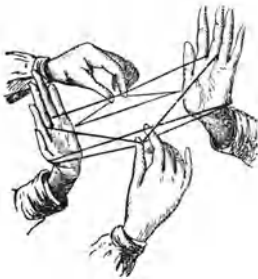
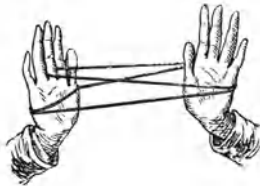


Fig. 223 u. 224. Das Abheben.

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

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

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

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

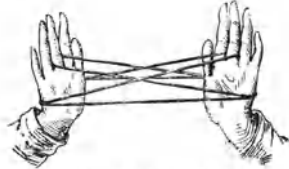


Fig. 225. Verschobenes Viereck.

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

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

[185.] „Schachbrett“. Zu diesem Zwecke faßt sie die beiden Kreuzungspunkte mit Daumen und Zeigefingern und steckt sie wieder mitten durch die Figur, ähnlich wie bei der Brücke. Wenn Minchen die Hände weggezogen hat, hält Dora ein „Schachbrett“. — Aus diesem schafft Minchen einen „Köcher“; — aber jetzt wissen meine kleinen Leserinnen genug, um selbst Figuren zu erfinden. Wir brauchen Dora und Minchen nicht länger zuzusehen!

Ein Glockenzug für die Puppenstube.

[186.] Dieser wird auf folgende Art geflochten:

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

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

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

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

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

So wird fortgeföhren, bis 28 Rosetten vorhanden sind.

Unter die letzte Rosette wird ein zierliches Beutelquästchen festgebunden.



Fig. 226. Glockenzug für die Puppenstube.



Zeichnen und Malen.

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

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

[188.] Willst du eine Bleistiftzeichnung schattieren lernen, so versuche etliche Landschaftsvorlagen zu kopieren; doch können wir dir auch einige allgemeine Regeln angeben. Mache beim Schattieren deinen Bleistift nicht spitzig, sondern laß ihn etwas stumpf und bemühe dich, mit so wenigen Strichen als möglich zu schattieren; sollte ein schattierter Teil nicht dunkel

genug fein, so überfahre ihn nicht mit dem nämlichen Bleistifte in gleicher Richtung, denn sonst würde die Zeichnung schmutzig aussehen; nimm vielmehr einen helleren oder härteren Bleistift und fahre damit in schrägen Linien über die erste Schattierung. Laß deine Schattenstriche breit und gleichmäßig einen neben dem andern sein. Hüte dich, am Ende einer Linie einen schwarzen Punkt zu machen. Die Schattierungen der Bäume sind verschieden, aber nur gegen die Außenseite zu, wo das Laub an den Himmel grenzt. Das Innere aller Bäume wird gleichmäßig schattiert — mit breiten, vollen, ebenmäßigen Strichen. Du übst die verschiedenen Schattierungen des Baumschlags auf einem Stück Papier, ehe du den Baum in deiner Landschaft anfängst. Die Wasserlinien müssen streng wagerecht laufen.

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

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

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

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

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

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

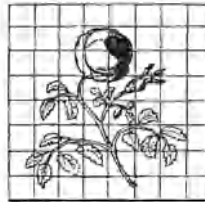
Abzeichnen von Stickmustern, Zeichnungen, Landkarten u. s. w. in vergrößertem oder verkleinertem Maßstabe.

[191.] Ihr werdet wohl schon alle gesehen haben, wie die liebe Mutter oder Schwester nach einem Papiermuster, das in ganz kleine Quadrate abgeteilt und mit Farben ausgemalt ist, schöne Zeichnungen auf Stramin gestickt, indem sie stets die Farbe, welche in einem Viereckchen des Musters ist, in das entsprechende Viereck des Stramins genäht hat, oder wie sie umgekehrt die Zeichnung von einer fertigen Arbeit auf ein leeres Tüpfelblatt (ein weißes Papier, das ganz mit schwarzen, sich kreuzenden und dadurch Quadrate bildenden Linien überdeckt ist) übertragen, indem sie jeden Stich der Arbeit auf dem Tüpfelblatte durch einen Punkt, eine Null, ein Kreuz, einen Stern zc., je nach der Farbe, markiert hat. Waren die Quadrate auf dem Original größer als die auf dem Stoff oder Papier, worauf kopiert wurde, so fiel die Kopie kleiner aus und ebenso umgekehrt. Willst du ein Stickmuster, eine Landkarte oder eine beliebige andre Zeichnung nach einem andern Maßstabe zeichnen, so zerlegst du sie ebenfalls in eine Anzahl Hilfsquadrate.

228



229



230



Fig. 229 die Vorlage mit überlegtem Quadratnetz. Fig. 228 dieselbe Zeichnung vergrößert. Fig. 230 verkleinert.

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

Darf dieses Quadratnetz nicht auf der Vorlage selbst aufgeführt werden, so legst du ein durchsichtiges Papier, sogenanntes Pauspapier, das du beim Papierhändler käuflich erhältst, oder eine Glasscheibe auf die Zeichnung. Pauspapier und Glasscheibe teilst du in derselben Weise durch Tintenstriche in regelmäßige Quadrate. Auf die nämliche Art kannst du dir auch helfen, wenn deine Vorlage etwa unter Glas und Rahmen ist. Willst du nun eine Zeichnung in derselben Größe kopieren, so lege das Pauspapier oder die Scheibe auf die Zeichnung, zähle ab, wieviel Quadrate

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

Soll aber eine Zeichnung verkleinert werden, so teilt man den Raum, welchen die verkleinerte Zeichnung einnehmen soll, in ebenso viele kleinere Quadrate, als das Original hat. Daß man, um zu vergrößern, das größere Format in ebenso viele größere Quadrate einteilt, versteht sich von selbst.

Landschaften mit Rauch.

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

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

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

Ausmalen (Kolorieren).

[193.] Wer kolorieren will, muß sich wie beim Zeichnen so an den Tisch setzen, daß das Licht von der linken Seite her auf das Blatt fällt.

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

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

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

Man muß nie mit dem Pinsel aus einer Farbe in die andre fahren, sondern denselben, wenn man ihn einmal zu einer andern Farbe gebrauchen will, vorher tüchtig in Wasser auswachen, damit man die Farben rein erhält. Will man zweierlei Farben zusammenmischen, so muß man von beiden Farben mit besonderen Pinseln einige Tropfen in ein leeres Schälchen bringen und sie dort erst untereinander rühren.

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

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

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

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

Blau und Rot gibt Violett oder Lila.

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

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

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

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

Papier zum Durchzeichnen.

[194.] Du möchtest wohl diese oder jene hübsche Zeichnung schnell kopieren? Das geht ganz leicht, wenn du Postpapier mit reinem Benzoe übergießest. Hierdurch wird das Papier so durchsichtig, daß du gut durchzeichnen kannst. Das Benzoe verflüchtigt sich in kurzer Zeit. — Hast du etwa eine Zeichnung erst im Unreinen (Konzept) entworfen und willst dann ihre Umrisse auf dasjenige Papier ins Reine übertragen, auf welchem sie schön und sauber ausgeführt werden soll, so überreibst du die Rückseite des Entwurfes mit feingeschabtem Bleistift, legst den Entwurf auf das reine Papier, beschwerst ihn an den oberen Ecken, so daß er sich nicht verschieben kann, und überfährst die Umrisse der Zeichnung mit einer stumpfen Nadel oder einem harten Bleistift. Sie werden sich genau auf die Unterlage abdrücken.

Einige Winke in bezug auf Blumenmalen.

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

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

Die Landschaften werden meist ebenfalls erst mit Neutralktinte über-malt; auch benützt man letztere oft zur Mischung mit andern Farben, um einen trüben Ton in das Ganze zu bringen.

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

Geburtstagsbücher.

[196.] Willſt du deiner lieben Mama, deinen Schweſtern oder Freundinnen zu ihrem Geburtstage eine beſondere Überraschung bereiten, ſo eignen ſich ſogenannte Geburtstagsbücher ganz vortrefflich dazu. Es wird zu deren Anfertigung nur erfordert, daß du ein wenig Geſchick im Zeichnen und Malen beſißeſt. Ein ſolches Büchlein macht man auf die Weiſe, daß man zwei ſchöne verzierte, längliche, weiße Kartons nimmt, den einen mit einer Zeichnung — etwa einer wohlbekannten Szene der Umgegend — und den andern mit einer Malerei, einem Lilienbouquet, Vergißmeinnichtkranz, einem Kranz mit Epheuguirlande u. ſ. w., verſieht und dieſe beiden Kartons dann an der linken Seite mit roſa Atlasbändern zuſammenheftet; dazwiſchen legt man mehrere auf hübsches Papier geſchriebene paſſende Sinnsprüche oder Lieblingsgedichte der Empfängerin.

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



Fig. 251. Geburtstagsbuch (verfeinert).



Fig. 232.

Handschatten.

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

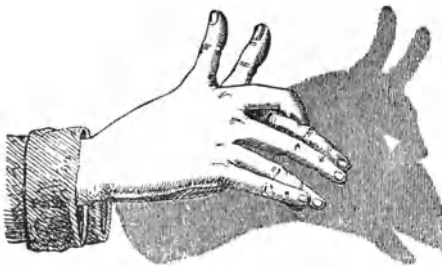


Fig. 233.



Fig. 234.

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

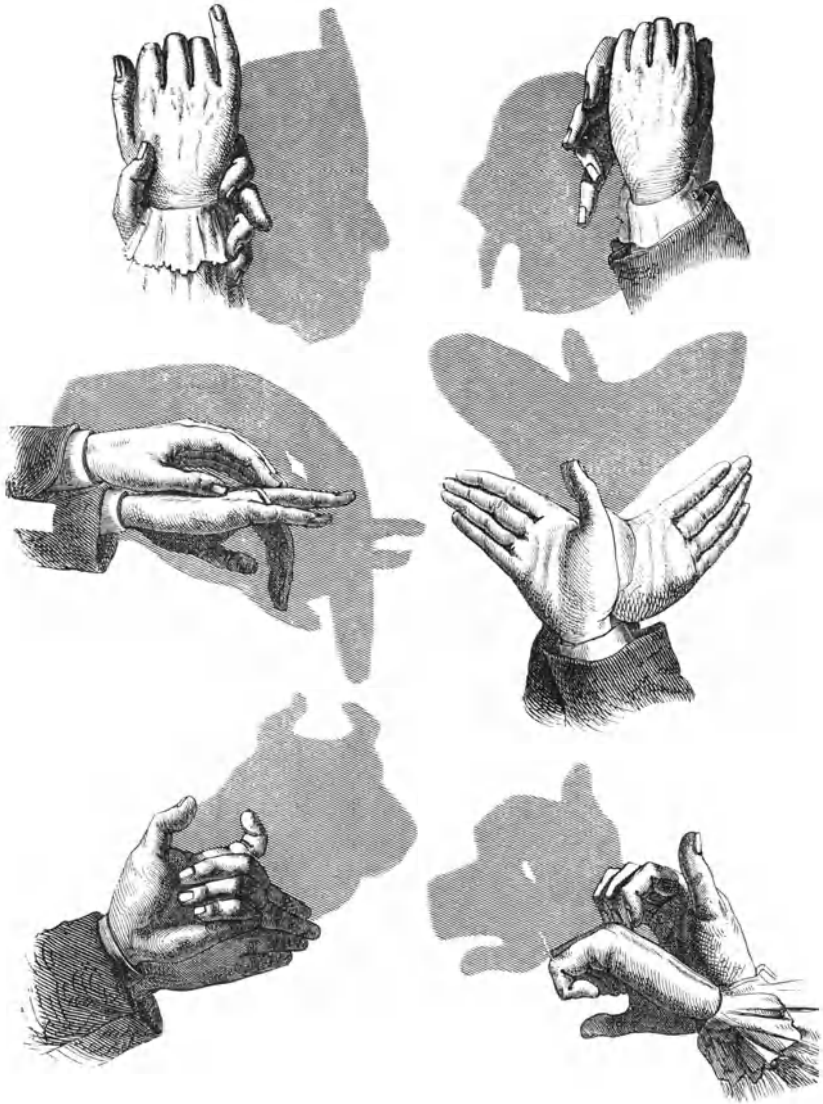


Fig. 235—240

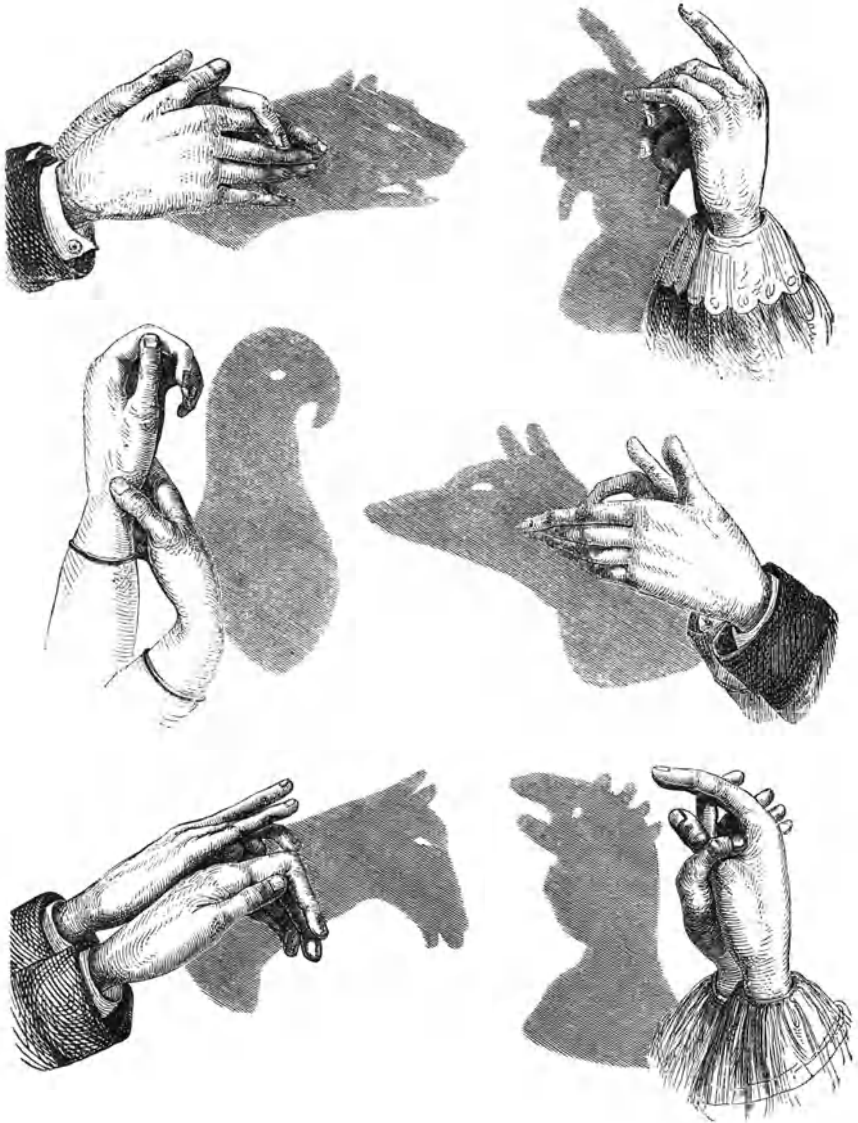


Fig. 241—246.

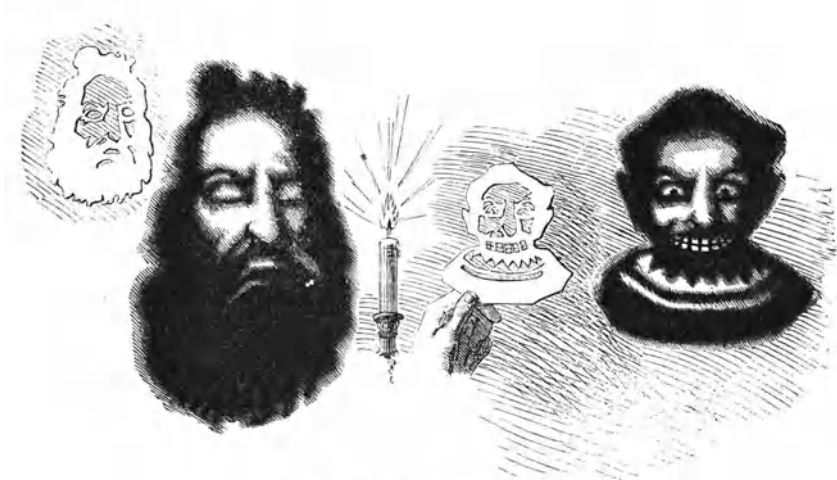
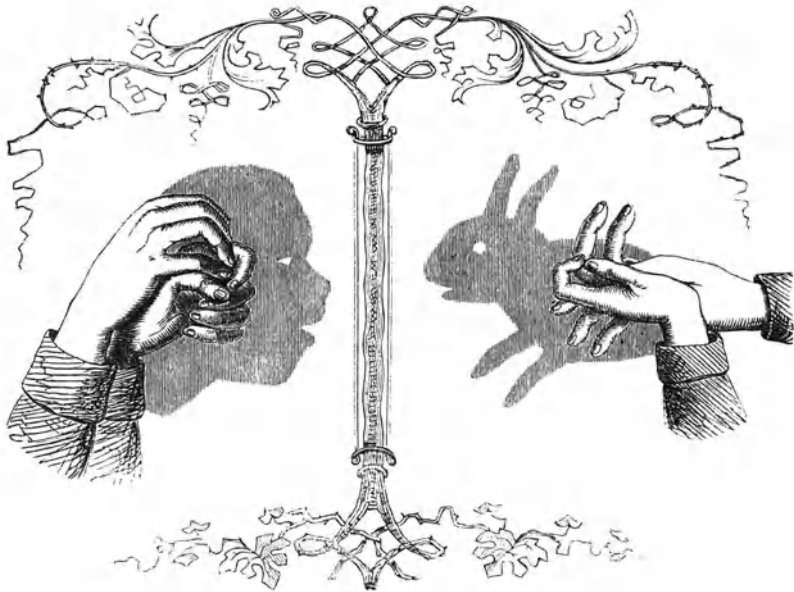


Fig. 247 und 248. Schattenbilderporträts.



Andre Belustigungen mit dem Schatten.

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

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

Nachdem ihr verschiedene solcher Spiele vorgenommen und vielleicht selbst noch neue erfunden habt, fragt sich wohl eine oder die andre der Nachdenkenderen unter euch, was es im Grunde mit dem Schatten, jenem räthelhaften, getreuen und unvermeidlichen Begleiter des Lichts, für eine Bewandniß habe? Ja, wer das mit voller Klarheit beantworten könnte! Darüber haben sich schon Gelehrtere als ihr den Kopf zerbrochen und sind schließlich doch nicht viel klüger geworden, als sie vorher schon waren. Aber wir wollen jene wunderbare Erscheinung doch einmal ein wenig näher betrachten!

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

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

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



Puppen- und Kindertheater.

[200.] Bei der Aufführung von Puppentheaterstücken müßt ihr stets beobachten, daß ihr eure Stimmen richtig verstellen lernt und nicht alle auftretenden Personen im nämlichen Tone, etwa ein Kammermädchen so rauh wie einen Husaren, oder einen wilden Knaben so zart wie ein niedliches Mädchen sprechen laßt. Hierzu gehört einige Übung; aber ich bin überzeugt, daß euch die Kunst des Stimmennachahmens mit der Zeit immer leichter fallen wird. Habt ihr ein Stück sorgfältig einstudiert, so könnt ihr die Eltern und eure erwachsenen und kleineren Freunde und Freundinnen zum Theaterabend einladen. Ihr schreibt dann hübsche Theaterbillets mit Nummern für die verschiedenen Plätze, und wenn dieselben mit einigen Pfennigen eingelöst werden, so weiß ich, daß ihr das zusammengekommene Geld sicher zu einem guten Zwecke verbrauchen werdet, vielleicht um Wolle zu Strümpfchen für arme Kinder dafür zu kaufen. Dann würdet ihr auch zugleich den Nutzen mit dem Vergnügen verbinden. — Das Puppentheater war eines der Lieblingsspiele unsres großen Dichters Goethe. In einer seiner Schriften schildert er auf höchst anschauliche Weise, wie sinnig und wie verständnisvoll er schon als Knabe seine Phantasie mit solchen Theaterstücken beschäftigte. Später hat er dann noch ganz andre Stücke für die Bühne geschrieben, großartige Dichtungen,

welche ihm unsterblichen Ruhm brachten. Das Erfinden solcher Werke gehört nun zwar nicht zu dem, was ihr dereinst leisten müßt. Euer Bruder oder Vetter aber könnte in Zukunft auf diesem Felde wohl einmal um so Größeres zustande bringen, und ihr seid dankbare Zuschauerinnen und freut euch beiseiden der Erfolge ihres Talents.

Wirkliche Kindertheater machen mehr Arbeit, wohl aber auch noch mehr Vergnügen als die oben erwähnten Puppentheater. Ihr müßt dabei die Rollen unter euch verteilen und sie genau einstudieren, d. h. auswendig lernen; dann gilt es, passende Anzüge herzustellen, Kulissen herbeizuschaffen, eine Souffleuse zu gewinnen, das ist jemand, der mit leiser Stimme, aber durchaus verständlich, die Worte, die ihr zu sprechen habt, neben der Bühne flüstert, ohne von den Zuschauern gesehen zu werden. — Reizende Spiele für Kindertheater hat der Jugendschriftsteller Weise geschrieben; auch in neuerer Zeit erschienen zwei Sammlungen von Stücken für „Kinder- und Puppentheater“ von Henriette Kühne-Harkort und Elisabeth Gräfin von der Groeben, enthaltend „Dramatische Märchen“ nach Grimm, Musäus, Hauff u. a., mit Winken und Unterweisungen in bezug auf Ausstattung und Ausführung von Frau Henriette Kühne-Harkort, deren zehn verschiedene Nummern einzeln verkäuflich sind; doch ist es nicht immer nötig, daß ein solches Theaterstück vorliegt. Sucht euch selbst dergleichen zu schaffen, indem ihr eines der euch bekanntesten Märchen zur Darstellung bringt, z. B. das Märchen vom Rotkäppchen. Hierzu gehören drei Personen: die Eltern und das Rotkäppchen, welches der kranken Großmutter das Essen bringen soll. Es kommen freilich auch ein Fuchs und ein Wolf darin vor, aber die Tiere sind nicht gut nachzuahmen, und so muß man sich auf eine andre Art zu helfen suchen, beispielsweise den Fuchs, der nur wenige Worte zu sprechen hat, hinter der Kulisse reden lassen, und den Wolf, der in Großmutter's Bett liegt, so in die Haube und Kissen verhüllen, daß man gar nichts von ihm sieht; auch braucht er das arme Rotkäppchen im „Stück“ nicht zu fressen, sondern wird schon vorher vom Jäger durch das Fenster hindurch totgeschossen. Vor dem Knall merdet ihr doch hoffentlich nicht erschrecken? man braucht nur ein oder zwei sogenannte Knallbonbons hinter den Kulissen auseinander zu reißen; für die Kinderbühne ist der Lärm dieses Schusses am Ende kräftig genug. — In der ersten Szene wird Rotkäppchen von den Eltern ermahnt, sehr artig und behutsam durch den Wald zu gehen, das Körbchen mit den Lebensmitteln hübsch in acht zu nehmen und insbesondere vor dem bösen Wolf, der im Walde haust, sich zu hüten. Das Kind verspricht, recht folgsam zu sein, sein rotes Käppchen wird ihm aufgesetzt, und von den Segenswünschen der Mutter begleitet, macht es sich auf den Weg. Die zweite Szene stellt den Wald vor. Rotkäppchen singt ein fröhliches Lied und spricht hierauf zu sich selbst, indem es die Freude der armen kranken Großmutter lebhaft ausmalt. Die Unterhaltung mit dem Fuchs wird möglichst kurz und, wie erwähnt, von der Seite hinter den Kulissen geführt. Die dritte Szene spielt in der Krankenstube. Alles, was der Wolf zu sagen hat, wird mit ganz heiserer

und rauher Stimme gesprochen. Sobald er spricht: „Daß ich dich besser fressen kann“, knallt auch schon der Schuß los, und zugleich fällt der Vorhang. Die Freude und den Dank über die wunderbare Lebensrettung des kleinen Kottkappchens mögen sich die Zuschauer selbst ausmalen.

Nun will ich euch auch noch etwas von der Geschichte des Theaters erzählen, die bis in die graue Vorzeit hinüberreicht. Sein Ursprung wird von den Gelehrten nach dem alten Griechenland verlegt, wo anfangs nur ein einfacher Tisch oder auch ein Wagen die Stelle der Bühne vertrat. Der erste Schauspieler soll Thespis geheißten und in Attika auf einem Wagen gespielt haben. Hiernach wurden hölzerne Bühnen und hölzerne Sitze für die Zuschauer gebaut. Als diese Holzgerüste sich jedoch so wenig haltbar zeigten, daß sie bei einem Wettstreite zwischen Mischlos und Pratinas einstürzten, errichtete man im Jahre 386 v. Chr. ein steinernes Theater. In diesem konnten 30 000 Personen Platz finden, so geräumig war es. Außer den Theatervorstellungen diente es deshalb auch zu Volksversammlungen. Es bestand aus drei Hauptabteilungen: dem Zuschauer-raum, dem Orchester und der Bühne, ähnlich wie unsere jetzigen Theatergebäude, doch war es unbedeckt und man befand sich daher unter freiem Himmel. Damals hatte der Dichter der Bühnenstücke auch für die Schauspieler zu sorgen, und manche Dichter, wie die drei berühmten: Mischlos, Sophokles und Aristophanes, traten in ihren Stücken sogar selbst auf. Später übernahm der Staat die Sorge für passende Schauspieler. Neben den letzteren und dem damals üblichen Chor waren bei der Aufführung auch Flötenspieler beteiligt, welche die Gesänge des Chores und zuweilen den Vortrag des Schauspielers mit ihrer Musik zu begleiten hatten. Die Auftretenden gingen in hohen Stiefeln, Rothern genannt, und mit Masken vor dem Gesicht; Frauenrollen wurden von Männern gegeben, da die Frauen und Mädchen weder auf die Bühne noch ins Orchester durften. — Die alten Römer ahmten das Theater der Griechen erst dann nach, als es seine Blütezeit schon hinter sich hatte. Das erste steinerne Theater in Rom wurde unter Pompejus begonnen, aber erst unter der Regierung des grausamen Caligula fertig gebaut. Es konnte 40 000 Personen in sich aufnehmen. Man erzählt, daß zur Vinderung der Hitze, welche das Beisammensein so vieler Menschen verursachte, eine Mischung von Wein und Wasser in Röhren bis zu den obersten Sitzen geleitet wurde, wo dann die erquickende Flüssigkeit als feiner Regen niederströmte. In den Theatergebäuden der Jetztzeit hat man es allerdings nicht so bequem, wir müssen uns gefälligst an das Büffelt bemühen, wenn wir einer Erfrischung bedürfen, oder doch wenigstens uns des Fächers bedienen, um uns Kühlung zu verschaffen. — Wie die Theater heutzutage gebaut werden, wie und was darin gespielt wird, wißt ihr wohl schon aus der Erzählung eurer Eltern und Geschwister, möglicherweise auch aus eigener Anschauung. Es wäre deshalb überflüssig, es euch des weiteren zu erklären, und ich schließe daher, indem ich euch auf ein einfaches und leicht aufzuführendes Stück hinweise, das ich nachfolgend für euch bearbeitet habe.



Eine große Neujahrstolle.

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

~~~~~  
Personen:

|                          |                                  |
|--------------------------|----------------------------------|
| Ein altes Großmütterle.  | Deffen Frau.                     |
| Karlchen, ihr Enkelkind. | Lieschen, deren Töchterchen.     |
| Ein Schullehrer.         | Lorchchen, Tochter des Pfarrers. |
| Magd des Schullehrers.   |                                  |

~~~~~  
Erster Aufzug.

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

Karlchen: Guten Morgen, Lieschen!

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

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

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

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

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

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

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

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

Lieschen: Was macht dein Großmütterle?

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

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

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

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

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

Lieschen: Adieu Karlchen!

(Karlchen geht fort.)

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

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

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

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

Schullehrerin: Nun?

Lieschen: Das arme Karlchen!

Schullehrerin: Was ist mit ihm?

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

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

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

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

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

Schullehrerin: Ja, ich will es erlauben.

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

Schullehrerin (erstaunt): Wie so, mein Töchterchen?

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

Schullehrerin: Und die wolltest du dem Großmütterle geben?

Lieschen: Ja, wenn es dir recht ist, Mama!

Schullehrerin (nachdenklich): Hole die Büchse!

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

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

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

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

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

Vorchen (tritt ein): Guten Morgen, Lieschen!

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

Vorchen: Bist du fleißig?

Lieschen: Nicht sehr!

Vorchen: Ich habe meinen Aufsatz noch nicht geschrieben.

Lieschen: Komm! ich helfe dir!

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

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

Zweiter Aufzug.

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

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

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

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

Großmütterle: Herein!

(Es tritt eine Magd ein mit großer Stolle.)

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

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

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

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

Karlchen: Und ich lasse Lieschen herzlich grüßen.

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

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

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

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

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

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

Karlchen: Laß mich einmal versuchen!

(Probiert vergeblich und bricht dann ein großes Stück ab: es fällt ein blau-weißenes Beutelschen heraus. Großmütterle leert es, und viele blinkende neue Fünzig-Pfennigstücke liegen auf dem Tische. Beide zählen.)

Großmütterle: Es sind fünfzig Mark!

Karlchen (jubelnd.): Fünfzig Mark!

Großmütterle: Nun ist uns für lange Zeit geholfen.

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

Großmütterle: Wir wollen Gott dafür danken.

Karlchen: Ob es von Lieschen kommt?

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

Karlchen: O das gute Lieschen!

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



Die kleine Köchin.

Wie die Alten sungen, zwitschern auch die Jungen! und das ist besonders dann gut, wenn die Melodie eine schöne ist, nicht bloß angenehm für die, welche

sie zum besten geben, sondern auch für die Zuhörer. Für einen hungrigen Magen gibt's aber kaum eine angenehmere Musik als das Klappern der Teller und das Klirren der Löffel, Messer und Gabeln, begleitet von dem Duft kräftiger Suppen, wohlriechender Gewürze und nahrhafter Braten.

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

Der Gemüsemarkt.

[201.] Die vierjährige Edith und das kleinere Gretchen haben sich lange im Freien herumgetummelt. Sie sind müde geworden und wollen nun ein ruhigeres Spiel vornehmen — da fällt ihnen ein, daß sie seit gestern nicht mehr gekocht haben. Rasch pflücken sie frisches Gras, lesen Apfelblüten auf, rupfen Schnittlauch ab, zerklopfen ein paar rote Ziegelsteine, zerpfen seine Gänseblümchen, holen dann Kresse, den Samen der großen gelben Sonnenblume und den des Mohn, zuletzt noch ein paar Händchen voll Sand, gröberen und feineren, und haben nun prächtiges Material für ihre Küche.

Ein Gartenbänkchen dient als Stand für den Gemüsemarkt. Edith kauft ein und Gretchen ist die Hökerfrau. Sie hat ihr weißes Taschentuch um den Kopf geschlungen und nimmt eine gar gewichtige Miene an; jetzt sieht sie ganz aus wie eine wirkliche Gemüsehändlerin! Vor ihr ausgebreitet liegen: kleinere und größere Grasshalme, die ersteren stellen den Spinat vor, die andern den Grünkohl; die größeren Blätter des Gänseblümchens sind verschiedene Reiszarten, die kleineren sollen Hirsekörner sein, der grobgeklopfte Ziegelstein gibt einen Korb voll Kirschen, die Presse ist Salat, der Sonnenblumensame: Linsen, Bohnen und sonstige Hülsenfrüchte, der Mohn: Futter für das Kanarienvöglein, und der Sand: Zucker und Mehl. Natürlich ist alles hübsch sortiert, damit die Händlerin sich nicht vergreife und vielleicht Salat statt des Kohls hinreiche.

Nun tritt Edith mit ihrem Korbe herbei; sie prüft das Gemüse, lobt hier, hat dort etwas auszusetzen, kostet eine Kirsche, fragt nach dem Preise, handelt — wird mit Gretchen nicht einig und will eben abziehen, da weiß aber die kleine Gemüsehändlerin ihre Früchte so anzupreisen, daß Jungfer Köchin sich eines Besseren besinnt und nicht nur Obst, sondern noch eine Menge andrer schöner Dinge einkauft.

Vorsudien der Kochkunst.

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

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

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

Kalte Küche.

[203.] Größere Mädchen — solche von etwa 6—8 Jahren — dürfen wohl auch an wirklich eßbaren Dingen ihre Kunst probieren. Die gütige Mutter öffnet auf ihre Bitten den Speiseschrank, versieht sie daraus mit Brot, einem halben Gläschen Wein, Milch, Zucker, Rosinen, Korinthgen,

Mandeln, einem Ei, Semmel, Schokolade und drei großen Äpfeln — ein reicher Vorrat, aus dem sich auch ohne Hilfe des für die Kleinen leicht gefährlichen Feuers die delikatesten Gerichte bereiten lassen.

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

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

[205.] Apfelmus mit „armen Rittern“ oder „Kartäuserklößen“ kommt an die Reihe. Ein Apfel muß hierzu fein geschält, dann auf einem Reibeisen gerieben oder mit einem Messer geschabt werden. Dieser Brei wird nun in ein rundes Schüffelchen gefüllt, oben glattgestrichen und zum Schluß ganz herrlich verziert. In der Mitte steckt eine große Mandel, um welche ein Korinthenkranz liegt; etwas von diesem entfernt kommt ein zweiter Kranz, in dem Rosinen und Mandeln abwechseln, und den äußeren Rand bilden kleingeschnittene Mandeln. So sieht das Gericht beinahe aus wie ein schön bepflanztes Gartenbeet.

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

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

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

[209.] Nachdem die beiden Schwesterchen sich müde gekocht haben, wollen sie auch die Früchte ihrer Arbeit genießen. Sie decken ein Tischchen mit

Servietten, Tellern, Messern, Gabeln, Gläschen — ganz wie es sich gehört, und lassen dann die verschiedenen Puppenmadamen erscheinen. Jeder wird ihr Plätzchen angewiesen. Die Frau des Hauses, Gustchen, nimmt natürlich die Ehrenstelle in der Mitte ein, damit sie auch gut die Speisen austheilen könne; Zulchen, die älteste Tochter, geht ab und zu und serviert. Da die eingeladenen Damen jedoch leider nicht einmal sprechen, geschweige denn essen können, so wäre die Gesellschaft eine gar langweilige, wenn nicht Gustchen und Zulchen selbst wacker zugriffen und während des Essens gemüthlich plauderten.

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

Die kleine Köchin, wie sie sein soll.

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

Ein sehr geschicktes Mädchen von 14 Jahren darf mit mütterlicher Erlaubnis allenfalls sein Kochkunststück allein probieren, aber nicht auf der Spiritusflamme. Vor dieser ist nicht genug zu warnen, da sie am allerleichtesten um sich greift, und gewiß hat meine kleine Leserin schon manch traurige Geschichte von jungen, unerfahrenen Hausfrauen gehört, die beim „Kaffeebereiten mit Spiritus“ in Flammen gerieten und so auf elende Weise zu Grunde gingen.

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

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

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

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

3. Ein wohlgefülltes Speiseschränkchen und

4. einen hinreichend großen Stoß feingespaltenes Holz.

Damit läßt sich schon etwas Tüchtiges anfangen. Nächstes Jahr wird dir vielleicht mehreres neu dazu geschenkt, und ich glaube, du hast bis dahin so große Freude am Kochen gewonnen, daß es dir geht wie jenem häuslichen Prinzesschen, das mir einst seinen Geburtstagsstisch zeigte. Hier lagen ausgebreitet: Seiden- und Spitzenkleider, Torten, Blumen und alle

sonst noch erdenklichen Herrlichkeiten, aber für nichts schien das liebenswürdige Kind Augen zu haben, als für einen hölzernen Kochlöffel, der verborgen auf einem Eckchen des Tisches lag. Prinzesschen Anna schwang das Kücheninstrument frohlockend in die Höhe und rief:

„Jetzt bin ich eine echte Köchin!“

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

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

Suppen.

Eine gute Suppe muß jedes wohlbestellte Mittagsmahl eröffnen. Wenn es auch kleine Mädchen gibt, denen die kräftige Brühe gar nicht schmecken will, so denke ich doch nicht, daß sich ein solches Ledermäulchen unter meinen Leserrinnen befindet. Nein, euch braucht man die betäubende Geschichte vom Suppenkaspar, der alle Tage magerer wurde, nicht vorzuhalten!

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

Kindfleisch- oder Bouillonsuppe.

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

Luftsuppe.

[213.] Nimm zwei bis drei Kochlöffelchen (ein Kochlöffelchen mag etwa so viel halten wie ein gewöhnlicher Theelöffel) voll Mehl, rühre es mit

ein wenig Wasser zart an, schlage ein halbes Ei hinein und verrühre diese Masse gut miteinander, wobei du darauf achten mußt, daß der Teig keine Knöllchen bilde, sondern hübsch glatt bleibe. Hierein schütte unter beständigem Rühren etwas siedende Fleischbrühe, setze die Suppe eine Minute lang auf das Feuer und richte sie an.

Suppe mit Butterklößchen.

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

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

Semmelmehl-Suppe.

[215.] Vier Kochlöffelchen voll geriebenen Milchbrotcs rühre mit kalter Fleischbrühe an und fülle dann mit kochender auf; hierzu schneide ein wenig Petersilie. Verrühre ein halbes Ei in der Terrine, gieße behutsam die Suppe darüber, laß sie einen Augenblick anziehen und trage sie auf den Tisch.

Ein Weinsüppchen.

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

Schokoladen-Suppe mit Wein.

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

Biersuppe auf bayrische Art.

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

[219.] Läßt du das Süppchen einen Tag lang im Keller stehen, so wird es zu einer köstlichen Bierkaltischale.

Blinde Schokoladensuppe.

[220.] Laß ein Kochlöffelchen voll Mehl braun rösten; dann thue ein halbes Löffelchen geriebene Schokolade dazu, fülle das Löffchen mit Milch und schlage ein Eiweiß in die Suppe. Das Weiße kannst du, zu Schnee geschlagen, mit dem Löffel auf die heiße Suppe schöpfen, wo es Bällchen bildet, die, mit Zucker und Zimt bestreut, sehr appetitlich aussehen.

Ein köstliches Milchsuppen.

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

Buchweizengröße mit Milch.

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

Wassersuppe.

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

Semmel-suppe.

[224.] Schneide eine halbe Semmel in ziemlich feine Scheibchen, tauche sie in Milch, wende sie dann in einem gequirkten Ei um und backe sie in heißem Schmalze. Hierauf quirle ein zweites Ei, salze es ein wenig und gieße unter beständigem Rühren kochendes Wasser darüber. In diese Brühe lege die Semmel, bedeck sie ein Weilchen zu und trage sie dann auf.

Kirschen-suppe.

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

Äpfel-suppe.

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

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

Fleischspeisen und Gemüse.

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

Kalbsbraten

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

Kalbskoteletts.

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

Gebratenes Rindfleisch.

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

Gebakene Bratwürstchen.

[231.] Ganz kleine Bratwürstchen werden leicht in Schmalz gebraten, dann in einen Teig aus Milch, Mehl, Ei und Schmalz getaucht und gelb gebacken. Sie sind eine treffliche Beilage für grünes Gemüse. — Du kannst sie auch roh in den Backteig tauchen. (Vergleiche die Bereitung des Pfannkuchenteiges.)

Sauerkraut.

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

singt ein beliebter deutscher Dichter; darum wollen auch wir es unter allen Gemüsen in die erste Reihe stellen. Fülle ein Töpfchen mit Sauerkraut

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

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

Junge Erbsen.

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

Kartoffelgemüse.

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

Rahmkartoffeln

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

Kartoffelbrei.

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

Kartoffel- und Äpfelgemüse.

[238.] Koche ein paar Kartoffeln, nachdem du sie geschält hast, in Wasser, gieße dieses ab und zerstampfe sie dann wie beim Kartoffelbrei; dergleichen koche einige Äpfel und treibe sie durch das Sieb. Hierauf vermische beides, menge es nach Gutdünken mit etwas Zucker und trage die ebenso wohl- schmeckende wie nahrhafte Speise auf. — Ähnlich ist

Reis- und Äpfelgemüse.

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

Spinat mit Eiern.

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

Kostengemüse.

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

Linsengemüse.

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

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

Salate und Saucen.

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

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

Kartoffelsalat.

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

Grüner Salat.

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

Bohnensalat.

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

Gurkensalat.

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

Kettichsalat.

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

Polnischer Salat.

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

Sardellensauce.

[249.] Gräte einige Sardellen aus, nimm etwas kleingeschnittene Zwiebeln und ein Stückchen Zitronenschale, laß dies in Fleischbrühe gut kochen und treibe letztere hierauf durch ein Haarsieb. Jetzt rühre dazu: eine Messerspitze Mehl, ein klein wenig Butter, die zerhackten Sardellen und, wenn die Masse kocht, ein Löffelchen Eidotter. Zu deinem Erstaunen wirst du bemerken, daß

von den Sardellen bald gar nichts mehr zu sehen ist, denn durch das Kochen lösen sie sich völlig auf.

Sauerampfersauce.

[250.] Laß eine Messerspiße Mehl in Butter gelb dämpfen, hierzu schneide ein Händchen voll Sauerampferblätter, rühre sie ein wenig, gieße dann langsam Fleischbrühe in den Topf und rühre ein Löffelchen in Milch zerschlagenes Eidotter hinein. Wenn die Sauce gut durchkocht ist, kannst du sie auftragen.

Rahm- oder Sahnensauce.

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

Petersilienensauce.

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

Rosinensauce.

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

Milchsauce.

[254.] Laß ein Löffelchen Zucker, ein Stückchen Zitronenschale und ebensoviel ganzen Zimt in Milch aufkochen; dann rühre langsam zwei Löffelchen Ei hinein, rühre die Sauce noch ein Weilchen auf dem Feuer und richte sie dann an.

Zitronensauce.

[255.] Dämpfe eine Messerspiße Mehl in einem Stückchen Butter, bis das Mehl lichtgelb ist, schütte dann ein Gläschen Wein, ein halbes Gläschen Wasser, drei Löffelchen Zucker und die auf Zucker abgeriebene Schale eines Achtelstücks Zitrone dazu. Setz verrühre fünf Löffelchen Ei und gieße die Sauce langsam daran. Du kannst diese in einem Schüffelchen, aber auch über den Pudding gegossen servieren.

Hagebuttenensauce.

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

Sauce zu Eierkäse.

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

Vanillesauce.

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

Weinsauce.

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

Kirschsauc.

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

Himbeersauce.

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

Klöße und süße Speisen.

Gehe ich dich in die Kunst des verschiedenen Klößebereitens einweih, erlaube ich mir einen kleinen Wink.

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

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

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

Weißbrotklöße.

[262.] Reibe zwei Weißbrötchen auf beiden Seiten ab, weiche sie dann in kaltem Wasser ein, drücke sie fest aus und zerrühre sie in einer Schüssel. Dann thue die Hälfte eines eigroßen Stückchens geschmolzener Butter dazu, ein Eidotter, eine Messerspiße Salz, etwas Milch und so viel Mehl, daß

du mit einem Löffelchen Klöße aus dem Teige stechen kannst. Zuletzt kommt das zu Schnee geschlagene Eiweiß daran.

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

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

Kartoffelklöße.

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

Gebakene Klöße.

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

Bayrische Dampfnudeln.

[265.] Diese sind zwar bekannt und beliebt, aber sehr schwer zu bereiten; nimm deine ganze Aufmerksamkeit und Geduld zusammen, liebe kleine Köchin — wenn sie dir gelingen, will ich dir gratulieren. Probiere sie aber ja, denn deine Freude wird beim Anschauen und Kosten des wohlschmeckenden Gerichts die gehabte Mühe noch übertreffen.

Mache am Abend einen kleinen Teig von einer halben Tasse Mehl, einem Löffelchen Essighefe und einem Eßlöffel Milch. Diesen Teig laß die Nacht hindurch zugedeckt ruhig stehen, aber nur nicht im Kalten. Am nächsten Morgen schlage ein halbes Ei in die Masse, thue nach und nach ein eigroßes Stückchen Butter hinein, noch zwei Löffelchen Hefe, eine halbe Tasse warme Milch, Salz und so viel Mehl, bis der Teig dick genug zum Auswällen ist. Nun schlage ihn mit Aufwand aller deiner Kräfte mit dem stärksten Kochlöffelchen so lange, bis er gar nicht mehr an der Schüssel hängen bleibt und große Blasen zeigt. Hüte dich aber, die Schüssel entzwei zu schlagen. Ist er recht lustig und locker geworden, so stelle ihn nochmals zugedeckt in mäßige Wärme, wo er aufgeht. — Nachher wälle ihn etwa fingerdick und stich mit einem in Mehl getauchten Gläschen oder einer runden Form die Dampfnudeln aus. Es schadet nichts, wenn du diese wiederum ein wenig aufgehen lässest. Unterdessen nimm einen Topf, thue ein eigroßes Stück Butter hinein und laß sie heiß werden. Halte auch einen Deckel mit glühenden Kohlen in Bereitschaft, den du dir aber nur von deiner lieben Mama zurecht machen lässest. — In die heiße Butter lege die

Dampfnudeln recht vorsichtig, eine nach der andern, bitte deine Mama, den Deckel über den Topf zu legen, und warte einige Minuten, bis die Speise zu duften beginnt. Dann sieh nach — aber rühre ja den Deckel nicht selbst an, sondern laß ihn dir von der gütigen Mutter abheben — ob die Dampfnudeln auf der unteren Seite braun gebacken sind; auf der oberen bleiben sie weiß.

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

Kollnudeln.

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

Grießmehlklöße.

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

Kirschklöße.

[268.] Mache einen Teig wie zu den gewöhnlichsten Semmelmelklößen, rühre nach Belieben saure Kirschen darunter und laß die Klöße in Salzwasser gar kochen. Man braucht kein andres Gericht dazu zu geben.

Gebackene Eierkäse.

[269.] Zerrühre drei Eier und gieße nach und nach eine Tasse Milch dazu. Dieses laß in einem Porzellankümpchen langsam backen, stelle es dann zum Kaltwerden in den Keller oder an einen andern kühlen Ort und serviere es mit gestoßenem Zucker; auch kannst du die Seite 121 beschriebene Eierkäsesauce dazu geben.

Eierschaum.

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

Pfannkuchen.

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

Obßpfannkuchen.

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

Äpfelküchlein.

[273.] Sehr nette kleine Pfannkuchen erhältst du, wenn du einen geschälten Apfel in runde Scheibchen schneidest, diese in dicken Pfannkuchenteig legst, dann auf beiden Seiten bäckst und mit Zucker und Zimt bestreuest.

Arme Ritter.

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

Eierkuchen.

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

Omelette soufflée (süßer Eierkuchen).

[276.] Rühre drei Eidotter ein Weilchen mit drei Löffelchen Zucker, schlage das Eiweiß zu Schnee und mische es zu den Eidottern, dann backe den Eierkuchen in heißem Schmalz auf einer Seite; die andre Seite wird hell bleiben, aber sehr hübsch aufgehen.

Bettelmann.

[277.] Reibe so viel Schwarzbrotkrume, als die Hälfte deiner Auflauf- form füllt, und schneide vier bis fünf geschälte Äpfel in kleine Scheiben,

dann bestreiche die Form mit Butter, bestreue sie mit Semmelmehl und lege erst eine Schicht Schwarzbrot, dann eine Schicht Äpfel, mit Korinthen und Zucker bestreut, hierauf wieder eine Schicht Schwarzbrot u. s. w. hinein, bis die Form gefüllt ist; oben bestreue den Anlauf mit Semmelmehl und lege einige Stückchen Butter darauf. Backe ihn, bis er gar ist.

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

Schokoladencreme.

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

Eiercreme.

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

Reisbrei.

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

Biskuitpudding.

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

Schneeberg.

[282.] Ist vom gestrigen Mahle etwas Pudding übrig geblieben, so zerschneide diesen in Stückchen und belege die Schnitte oder Scheiben mit Hagbuttengelee oder mit in feine Scheibchen geschnittenen und in Wein, Wasser, Zucker und Zitronen gekochten Äpfeln. Dann mische zwei Eiweiß mit einem Löffelchen Zucker, schlage es zu Schnee, streiche es über die auf einer flachen

Porzellananschüssel liegende Masse, bestreue es mit zerriebnem Biskuit und backe den Schneeberg in der Schüssel bei schwachem Feuer. Dieses Gericht sieht ebenso appetitlich aus, wie es angenehm schmeckt.

Würzburger Schmarren oder Untereinander.

[283.] Zerschneide ein ganzes Weißbrötchen, weiche es in Milch ein und schlage ein Ei dazu. Dies zerrühre zu einer breiartigen Masse, backe es in heißem Schmalz, indem du mit dem Schaufelchen von Zeit zu Zeit in die Pfanne stichst, damit die Schmarren nicht zu einem Kuchen zusammenbacken, und trage das „Untereinander“ mit Zucker bestreut auf.

Allerlei Backwerke.

Kaffekuchen.

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

Zuckermandeln.

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

Blätterteig.

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

Berliner Pfannkuchen.

[287.] Bereite einen Dampfnudelteig (s. S. 122), wälle ihn ziemlich dünn aus, streiche ein wenig Eingemachtes darauf, schlage den Teig darüber und

stich ihn mit einem Gläschen oder Förmchen aus. Dann mache ihn mit der Hand unten fest zusammen, damit das Eingemachte nicht herausfließe, backe die Pfannkuchlein in schwimmendem Fett und bestreue sie gehörig mit Zucker, ehe du aufträgst.

Bischofsbrot.

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

Zuckerschüffelchen.

[289.] Nimm drei Eßlöffel Mehl, einen Eßlöffel Zucker, ein eigroßes Stück frische Butter und ein Löffelchen Wein und mache daraus einen Teig. Diesen wälle fingerdick aus, lege ihn in schüffelartige Förmchen, welche dünn mit Butter bestrichen sind, und backe ihn. Dann nimm das Backwerk aus dem Schüffelchen, fülle es mit Eingemachtem und serviere es.

Mandelkuchlein.

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

Knappkuchen.

[291.] Mische drei Eßlöffel Mehl, ein eigroßes Stückchen Butter, einen Eßlöffel Zucker, ein halbes Ei, etwas Zimt und abgeriebene Zitronenschale gehörig untereinander und wälle diese Masse zu einem pappdeckel-dicken Teige. Dann bestreiche ein Kuchenblech mit Butter, lege den Teig darauf, nachdem du ihn in viereckige Stücke zerschnitten und mit grob-gestoßenem Zucker bestreut hast, und laß ihn langsam gelb backen.

Mürber Obstkuchen.

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

Guter Guß über Kuchen.

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

Warme Getränke.

Kaffee.

[294.] Nimm zwei Theelöffelchen gemahlten Kaffee, thue ihn in den dazu bestimmten Teil deiner kleinen Maschine und gieße langsam kochendes Wasser darüber. Sobald der Kaffee fertig ist, muß er getrunken werden, denn durch Stehen verliert er von seinem Wohlgeschmack.

Thee.

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

Reformirter Thee.

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

Schokolade.

[297.] Reibe ein Schokoladentafelchen und laß es in Milch aufkochen. Dann zerrühre ein Eidotter mit einem Löffelchen kalter Milch, laß es unter Rühren in die Schokolade laufen und ein wenig darin aufkochen. — Willst du die Schokolade recht fein machen, so schlage ein Eiweiß, mit einem Löffelchen Zucker vermischt, zu steifem Schnee und reiche es den Gästen hin. — Am besten sind gebähte Semmelschnitte oder Zwiebacke zu dieser Schokolade.

Punsch.

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

Mandelmilch.

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

Warmbier.

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

Warmer Wein (vin chaud).

[301.] Gieße ein großes Glas roten Wein in ein Töpfchen, stelle dieses mit ein klein wenig Zimt, ebenso mit ein wenig Nelken und einem halben Eßlöffel Zucker aufs Feuer, bis das Getränk warm zu werden anfängt. Dann kannst du es servieren.

[302.] Speisezettel für die ganze Woche.**Sonntag.**

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

Dienstag.

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

Donnerstag.

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

Montag.

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

Mittwoch.

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

Freitag.

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

Sonnabend.

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

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

Vor allem, liebe Leserin, bedarfst du dabei der Ordnung, Reinlichkeit und Pünktlichkeit; auch beim Spielen sind diese Eigenschaften unerläßlich, wenn du nicht wie ein „Struwelieschen“ herumlaufen willst, so daß den Gästen der Appetit bei deinem Anblicke vergeht.

Die Ordnung erleichtert das Geschäft des Kochens ungemein. Wenn jedes Gefäß und jedes Gerät an der ihm angewiesenen Stelle steht, so weißt du immer, wo dasselbe zu finden ist, und brauchst keine Zeit mit Suchen zu verlieren. Sobald ein Gerät nicht mehr gebraucht wird, soll es beiseite gestellt werden, damit du es in einem freien Augenblicke oder sobald du seiner bei einem andern Gerichte bedarfst, zum Spülen bei der Hand hast. Die Abfälle, die vom Säubern und Zurichten der meisten Speisen entstehen, müssen ihren eignen Behälter haben und dürfen nie auf Bänken, Tischen

und dergleichen sichtbar werden. Auf solche Weise behältst du immer den nötigen Platz zur Zubereitung der verschiedenen Speisen frei.

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

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

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

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

Nach diesen Ermahnungen höre eine kleine Anekdote:

Ein großer Saucenkünstler wettete mit einem gewöhnlichen Koch, durch eine Sauce seine Winterstiefel eßbar zu machen, und — — gewann die Wette. Das alte Lederzeug wurde vier Wochen hindurch in kaltes Wasser gelegt, täglich ein Duzendmal frisches Wasser aufgegossen, dann immer aufs neue das Leder gereinigt und dasselbe endlich 1½ Tage lang ununterbrochen in starker Bouillon gekocht, nun unter das Hackmesser gebracht und schließlich in einer pikanten Burgundersauce vortrefflich gefunden. Das war ein Taufendjasa!



Brettspiele und ähnliche Spiele.

Das Lottospiel.

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

Die Mitspielenden erhalten gleichviele Karten; dies sind Pappentäfelchen, mit weißem Papier überzogen. Auf einer solchen Pappentafel sind durch zwei Striche drei Zwischenräume erzeugt und diese wieder durch Striche in je neun Abteilungen gebracht. Das ganze Blatt enthält also dreimal neun Biercke. Von den neun Biercken jeder Reihe sind jedesmal fünf mit beliebigen Ziffern versehen, die übrigen vier Biercke sind frei. Die Ziffern sind aus denen zwischen 1 bis 90 gewählt, entsprechen also denjenigen im Sack. Jede Spielerin hat außerdem noch 15 oder, wenn sie mit mehr als einem Täfelchen spielt, so vielmal 15, als sie Tafeln hat, viereckige Glasstückchen, so groß wie die Biercke ihres Täfelchens sind. Das Mädchen mit der

11	21	45	63	88
14	30	48	54	77
3	24	57	62	90



Fig. 262 u. 263. Lottotarten und Steine.

Glücksurne zieht aus letzterer eine Ziffer hervor, stellt sie auf den Tisch, so daß sie jede erkennen kann, und ruft dieselbe dabei aus. Wer die genannte Ziffer auf seinen Täfelchen bemerkt, belegt dieselbe mit einem Glasstückchen. Je nachdem es bei Beginn des Spieles festgesetzt wird, gewinnt entweder diejenige, die zuerst eine Reihe von fünf Ziffern belegt oder wer sämtliche 15 der Karte bedeckt hat.

Domino.

[304.] Eine Dominoschachtel enthält 28 längliche Stücke von Elfenbein, von denen jedes in der Mitte durch einen schwarzen Strich geteilt und auf beiden Seiten mit schwarzen Punkten bezeichnet ist. Der eine dieser sogenannten teine hat beide Hälften leer, denn folgt der zweite mit einem leeren Felde und im zweiten Felde mit einem Punkte, die folgenden haben 0 und 2, 0 und 3, 0 und 4 bis 6 und 8; dann 2 und 2, 2 und 3 bis 2 und 8; jede folgende Zahl fängt mit einem sogenannten Pasch, d. h. zweimal derselben Zahl, an und endigt mit 8 im zweiten Felde. Über 6 oder 8 hinaus vermehrt man die Punkte nicht, da es schwierig wäre, mehr zu übersehen und zu berechnen. Die Partie würde zugleich dadurch auch länger als angenehm ist.



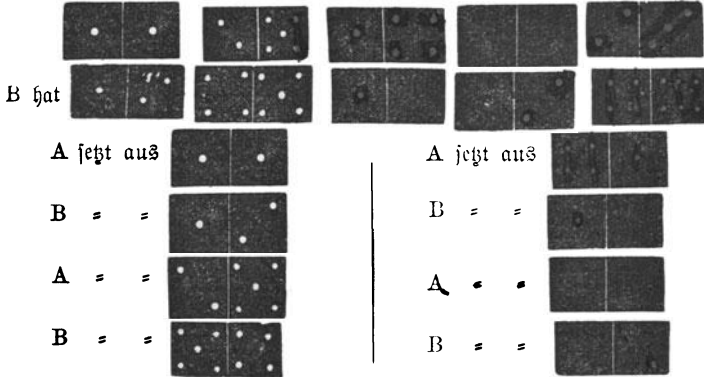
Fig. 254. Dominosteine.

Dieses Spiel wird am besten nur von zwei Personen gespielt. Die Dominosteine werden auf den Tisch gelegt, die linke Seite nach oben, recht gut durcheinander gemischt, und jede Spielerin nimmt sich eine gleiche Anzahl Steine, gewöhnlich sechs. Dann müssen diese so aufgestellt werden, daß die Gegnerinnen die Punkte auf den Steinen der Mitspielenden nicht erkennen können. Jetzt erst beginnt das eigentliche Spiel. Die anfangende Spielerin legt eines ihrer Täfelchen in die Mitte des Tisches. Wir nehmen an, Johanna und Luise spielen zusammen. Johanna legt einen Stein auf den Tisch, der die Zahlen 2 und 5 enthält. Luise sieht auf ihren Täfelchen nach, ob eines mit fünf oder zwei Punkten darunter sei. Sie findet einen Stein mit fünf auf der einen und sechs auf der andern Hälfte, nimmt ihn und legt ihn dicht an denjenigen, mit dem Johanna das Spiel begann, und zwar thut sie dies so, daß die zwei 5 aneinander stoßen. Die jetzt erforderlichen Zahlen sind 2 und 6. Johanna entdeckt unter ihren Steinen einen mit 6 und 4 und legt ihre 6 dicht an Luises 6. Luise muß nun nach einem mit 4 oder mit 2 suchen, da die beiden Zahlen an den Enden der aufgelegten Dominosteine stehen. Sie sieht einen Stein mit 2 und 3 und fügt ihn an die in Frage stehende Zahl, so daß die erforderlichen Zahlen im Augenblicke 4 oder 3 sind. Auf diese Weise wird mit dem Spiele fortgefahren, bis alle Dominotäfelchen auf dem Tische ihren Platz gefunden haben. Man kann nach Belieben die verschiedensten Figuren aus ihnen bilden: Kreuze, Vierecke, Dreiecke u. s. w. Ist es einer der Spielerinnen unmöglich, die

verlangte Zahl aus ihren Steinen herbeizuschaffen, so muß sie andre Steine kaufen, d. h. von den daliegenden Steinen so lange welche wegnehmen, bis sie eine der nötigen Zahlen findet. Hat sie etwa den ganzen Rest vergeblich gekauft, so muß sie pausieren und ihre Gegnerin an ihrer Stelle spielen lassen. Wer zuerst alle Dominosteine ausgelegt hat, gewinnt. Die andre zahlt so viel Strafe wie sie noch Punkte auf ihren Steinen hat.

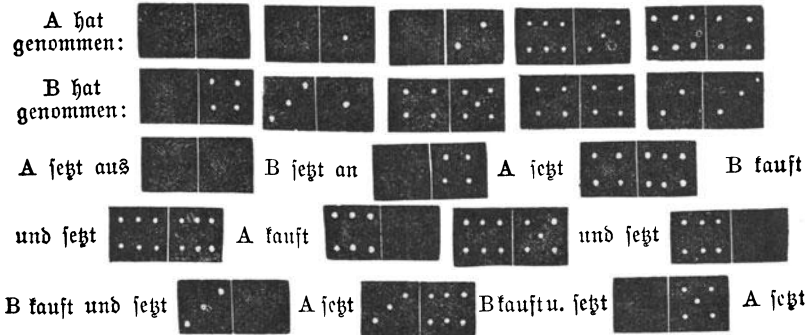
Partie Nr. 1.

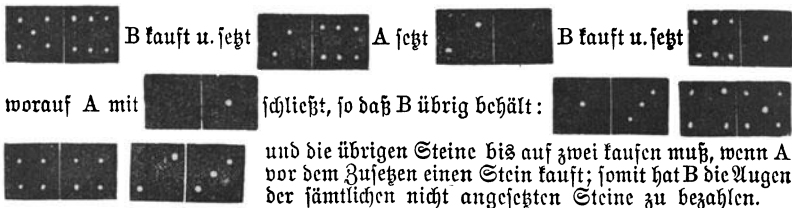
A und B spielen. A hat die Steine;



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

Partie Nr. 2. A und B spielen.



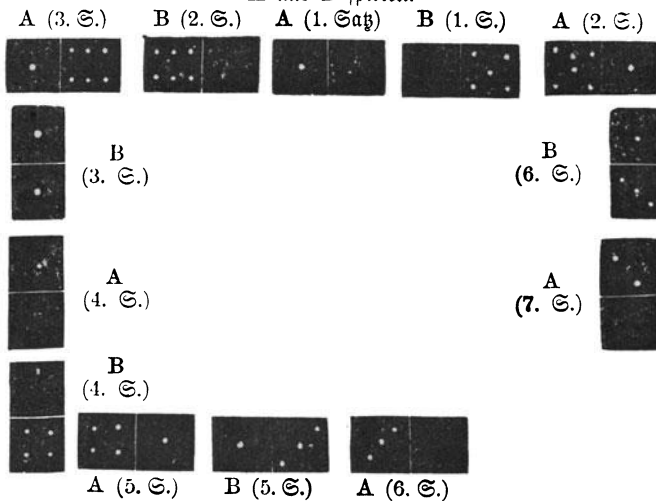


Nr. 3. Die Doppelsteine im Dominospiel.

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

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

A und B spielen.



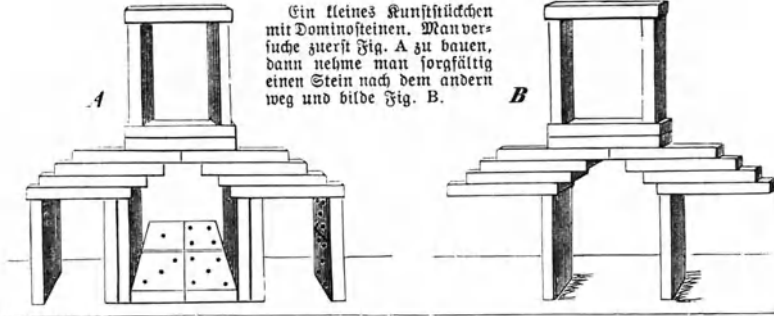
Nr. 4. Aufgabe.

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

Nr. 5. Aufgabe.

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

Nr. 6. Kunstbau mit Dominosteinen.



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

Nr. 7. Einen interessanten Dominoscherz,

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

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

Damenspiel.

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

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

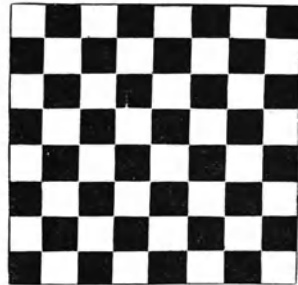


Fig. 255. Damenbrett.

Seite kommt, dessen Steine werden „Könige“ (Damen) und dürfen sich sowohl vor- wie rückwärts bewegen und mehrere schwarze Felder auf einmal überspringen, jedoch immer nur in schräger Richtung.

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

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

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

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

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

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

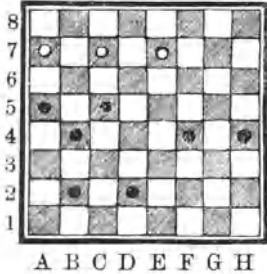
Zum Schlusse noch eine Regel in bezug auf jegliches Damenspiel. Hat eine Spielerin einen ihrer Steine einmal mit dem Finger berührt, so muß sie jenen Stein auch ziehen, wenn letzteres überhaupt möglich ist. Nachfolgend findet ihr auch einige Damenspiel-Aufgaben.

Damenspiele.

A. Damen-Aufgaben. — Nr. 1.

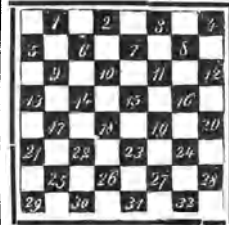
Erste Partie. Schwarz ist am Ziehen und nimmt dem Gegner mit dem zweiten Zuge sämtliche Steine. Wie ist zu ziehen?

Stand des Spieles.



Es kann vor- und rückwärts geschlagen werden.

Numeriertes Damenbrett.



Auflösung.

Schwarz: C 5—B 6.
 Weiß: A 7 schlägt B 6,
 B 4, B 2, D 2,
 F 4.
 Schwarz schlägt G 5, E 7
 und C 7.

Nr. 2. Zweite Partie.

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

Nr. 3. Dritte Partie.

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

Wie zieht Weiß?

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

Nr. 4. Vierte Partie.

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

Nr. 5. **Endspiel.**

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

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

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

Nr. 6. **Schwierige Aufgabe.**

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

Schlagdame.

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

1) Diejenige, welche keine Steine mehr auf dem Brette hat, hat das Spiel gewonnen:

2) es muß vor- und rückwärts geschlagen werden;

3) wer verlor, beginnt das neue Spiel;

4) eine Dame erhält man, wie beim gewöhnlichen Damenspiel, sobald man in die erste Reihe der Gegnerin kommt.

Siebente Spielpartie.

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

Wolf und Schafe.

[311.] Dieses ist eines der einfachsten Brettspiele, und schon sechs- bis siebenjährige Mädchen können sich damit belustigen. Es wird auf dem gewöhnlichen Damen- oder Schachbrett gespielt, das ihr alle kennt. Man braucht dazu nur fünf Steine, vier weiße — die Schafe — und einen schwarzen oder braunen — den Wolf — die gestellt werden, wie die Abbildung Fig. 256 zeigt. Der Wolf muß suchen, die Reihe der Schafe zu durchbrechen und so bis zu dem Felde zu gelangen, von welchem diese ausgingen. Die Schafe ihrerseits bemühen sich, den bösen Wolf einzuschließen, so daß er weder vor- noch rückwärts kann und sich als machtloser Gefangener ergeben muß. Jede Partei darf nur einen Schritt auf einmal ziehen und muß dabei stets auf ihrer Farbe bleiben. Der Wolf kann sowohl vor- wie rückwärts, die Schafe aber können nur vorwärts dringen. Geschlagen wird nicht.

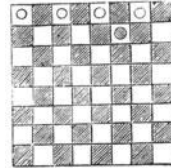


Fig. 256. Wolf u. Schafe.

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

Zwickmühle.

[312.] Dieses Spiel kann auch von kleineren Kindern leicht gelernt werden. Es wird mit den nämlichen Steinen wie das Damenspiel gespielt, und das Brett befindet sich gewöhnlich auf der Rückseite des Damenbretts. In Ermangelung desselben kannst du auch die Linien nach der in Fig. 257 gegebenen Abbildung mit Tinte und einem Lineal auf ein großes Blatt Papier zeichnen. Zwickmühle wird mit 18 Steinen, neun von jeder Farbe, gespielt. Der Zweck des Spieles besteht darin, drei Steine von gleicher Farbe in eine Reihe zu bringen (Fig. 257 d e f) und deine Gegnerin zu hindern, ein Gleiches zu thun. Susanna kann die roten Steine nehmen

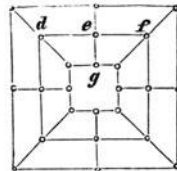


Fig. 257. Zwickmühle.

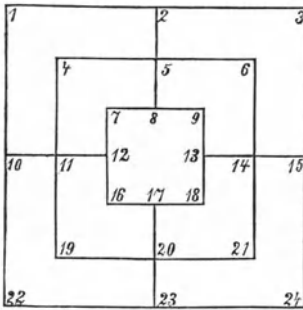
und Emilie die weißen; aber die Steine werden nicht alle auf einmal auf das Brett gesetzt, wie beim Damenspiele, sondern nacheinander. Die Spielerinnen setzen abwechselnd einen Stein auf das Brett, indem sie denselben immer auf der Ecke oder da, wo die Linien sich kreuzen, anbringen. Drei Steine bilden eine Mühle, wenn sie in gerader Linie nebeneinander stehen. Wer geschickt zu spielen weiß, kann mit einem einzigen Stein zwei Mühlen schließen; je nachdem er ihn vor- oder rückwärts bewegt. Dies nennt man eine Zwickmühle.

Sieht Susanna, daß Emilie im Begriff steht, eine Mühle zu bilden, so kann sie den Plan ihrer Gegnerin vernichten, indem sie einen ihrer eignen Steine dazwischen setzt. Gelingt es Emilien, eine Mühle zustande zu bringen so verliert Susanna einen Stein, den Emilie wegnimmt und beiseite legt;

jedoch muß sie sich hüten, eine Mühle anzutasten. Wenn auf diese Weise alle Steine auf dem Brett angebracht sind, müssen die Spielerinnen beginnen zu ziehen. Alle Züge müssen der Reihe entlang laufen und dürfen nur von einem Punkte zum andern gehen. Noch immer besteht der Zweck des Spieles darin, Mühlen zu bilden, indem man die Steine nach verschiedenen Seiten des Brettes schiebt und die Gegnerin zu hindern sucht, drei Steine in eine Reihe zu bringen. Man kann eine Mühle öffnen und wieder schließen, wobei man „Mühl' auf!“ und „Mühl' zu!“ sagen muß. Bei jeder neuen Mühle nimmt man einen feindlichen Stein und legt ihn beiseite. Sobald die Zahl deiner Steine nur noch in zwei besteht, mußt du die Partie verloren geben, denn drei gehören zu einer Mühle.

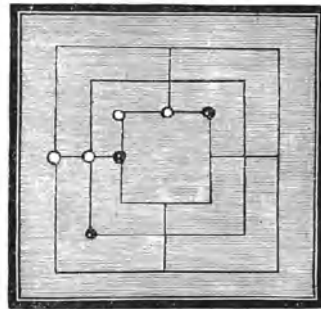
Auf dem Lande wurde dieses hübsche Spiel schon von Kindern gespielt, welche sich selbst ein Spielbrett verfertigt hatten, indem sie die Linien auf einen Schachteldeckel zeichneten und statt der roten und weißen Steine Erbsen und Bohnen gebrauchten.

C. Mühlenspiel-Aufgaben.



Numeriertes Mühlensbrett.

Erste Aufgabe.



Schwarz ist am Ziehen und hat beim dritten Zug eine Mühle. Wie muß man ziehen? (Lösung siehe unter Auflösungen.)

Bweite Partie.

Weiß.	Zug.	Schwarz.
1	.	10
14	.	2
4	.	8
5	.	6
12	.	18
9	.	20
13	.	11
21	.	15
24	.	16
Ziehen.		
9-13	.	20-17 W. n. 12
21-20	.	16-12 W. n. 5
4-5	.	12-16 W. n. 5

Dritte Partie.

Weiß.	Zug.	Schwarz.
1	.	10
21	.	5
11	.	20
15	.	14
3	.	2
24 Mühle, nimmt 2	.	2
8	.	18
16	.	12
4	.	9
Ziehen.		
16-17	.	14-13 W., nimmt 8
15-14	.	9-8 W., nimmt 24
Weiß gibt die Partie auf.		

Einsiedlerspiel (Solitaire).

[313.] Wenn ein kleines Mädchen keine Gefährtin in der Nähe hat, mit der es eines der vorhergehenden Spiele vornehmen kann, findet es im „Solitaire“ einen artigen Zeitvertreib. Dieses Spielchen soll von einem armen Gefangenen, der lange in der Bastille schmachtete, erfunden worden sein. Das Spielbrett ist länglichrund und mit 30—40 etwa 1 cm weit voneinander entfernten Löchern versehen. Eine gewisse Anzahl Pflöckchen wird in diese Löcher gesteckt, doch so, daß einige derselben unbelegt bleiben. Das Spiel besteht nun darin, daß man, ähnlich wie beim Damenspiel, mit einem Pflöckchen das andre überhüpft und das überhüpfte hinwegnimmt; hiermit wird fortgefahren, bis nur noch ein einziges Pflöckchen im Brette stecken bleibt. Einige Spieler lassen beim Beginn des Spieles nur das Mittelloch frei. Manchmal wird das Solitaire auch mit Glassteinchen von verschiedener Farbe gespielt.

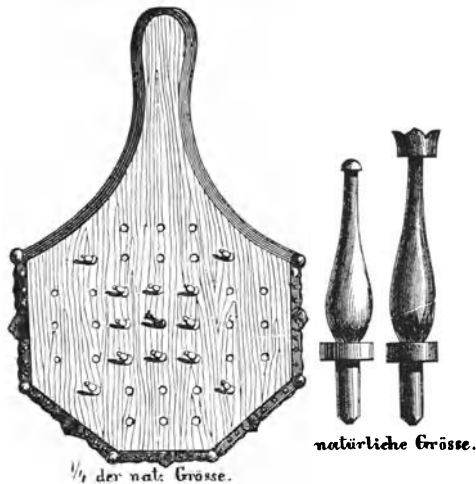


Fig. 258—260. Einsiedlerspiel.

[314.] Noch auf andre Art kann man beim Solitaire oder Einsiedlerspiel zu Werke gehen, indem man die Pflöckchen nicht in schräger, sondern in gerader Richtung überspringt. Nehmen wir z. B. an, ein Brett habe 37 Löcher mit folgenden Zahlen bezeichnet:

		1	2	3		
	4	5	6	7	8	
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
	30	31	32	33	34	
		35	36	37		

Alle diese Löcher, außer dem ersten, sind mit Pflöckchen bestellt. Setzt schlägt man von 3 nach 1 von 18 nach 5 von 36 nach 26
 „ 12 „ 2 „ 9 „ 11 „ 35 „ 25
 „ 4 „ 6 „ 5 „ 7 „ 26 „ 24
 „ 18 „ 5 „ 30 „ 17 „ 23 „ 25
 „ 1 „ 11 „ 26 „ 24 „ 25 „ 11
 „ 16 „ 18 „ 24 „ 10 „ 12 „ 26

[315.] Neben den oben beschriebenen Spielarten gibt es noch andre, z. B. das Ringspiel, auch Nürnberger Land genannt. Hierbei gilt es, 7 in ein Reihe miteinander verschlungene Elfenbeinringe auf eine Drahtgabel

hinauf zu bringen und von derselben herab zu nehmen, und zwar so, daß vor jedem Ringe nur noch ein einziger auf der Gabel sich befindet.

Fuchs und Gänse.

[316.] Dieses Spiel wird auf einem Brett — wie in Fig. 261 abgebildet ist — gespielt. Fünfzehn Steine bilden die Gänseherde. Der Fuchs wird von zwei aufeinander gesetzten Steinen dargestellt. Eine Spielerin übernimmt den Fuchs, die andre die 15 Gänse. Setze den Fuchs in die Mitte des Brettes und die Gänse auf die mit Strichen bezeichneten Punkte. Der Fuchs darf sich vor- und rückwärts, die Gänse dürfen sich nur vorwärts bewegen. Ihr Zweck ist, den Fuchs so einzuschließen, daß er keinen Zug mehr thun kann; der Fuchs dagegen muß die Zahl der Gänse zu vermindern suchen. Diejenige Gans, welche er überspringen kann, gehört ihm, und wenn er so viele Gänse fängt, daß nicht genug übrig bleiben, um ihn einzuschließen, gewinnt er das Spiel. Die Gänse gewinnen, wenn sie den Fuchs so umzingeln, daß er nicht mehr vor- und rückwärts kann. Fuchs und Gänse dürfen sich nur nach dem nächsten Punkte bewegen und müssen sich immer längs der Linie halten.

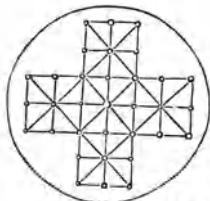


Fig. 261. Fuchs und Gänse.

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

Puffspiel.

[317.] Jedes Damenbrett ist so eingerichtet, daß es sich öffnen läßt und in der Mitte ein Puffbrett birgt. Auf diesem wird das bekannte „Puff“ oder „Boch“, eine altdeutsche Belustigung, gespielt. Auf Fig. 262 erblickt ihr ein solches Brett in verkleinertem Maßstabe. Ihr bemerkt auf dem-

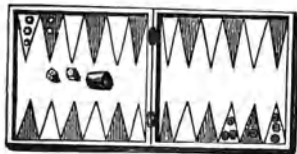


Fig. 262. Puffbrett.

selben 24 lange Spizen (Pfeile), von denen je eine hell, die andre dunkel erscheint. In mitten des Brettes bleibt ein freier Raum. Fernerhin gehören zum „Puffspiele“ 30 Steine, von welchen 15 hell und 15 dunkel sind, und zwei Würfel. Bei einem ordentlich eingerichteten Spielapparate wird auch ein kleiner Würfelbecher nicht fehlen.

Man unterscheidet hauptsächlich zwei Arten von Puff: das lange und das konträre. Beide werden von zwei Gegnerinnen gespielt. Ehe das „Boch“ beginnt, stehen sämtliche 30 Steine außerhalb des Brettes. Jedes der Mädchen eignet sich entweder die dunklen oder die hellen Steine an. Nun wird durch die Würfel bestimmt, wer die Partie eröffnen darf; diejenige, welche die meisten Augen wirft, ist glückliche „Anfängerin“. — Sie thut wiederum einen Wurf, und so viele Augen sie geworfen, in so viele Spizen oder Felder kann sie zwei ihrer Steine in das Brett hineinbringen; sie wirft z. B. 2 und 4; demnach legt sie den einen Stein auf das zweite und den

andern auf das vierte Feld, von der äußersten Ecke an gerechnet. Die Gegnerin wirft jetzt gleichfalls; doch ist es ihr nicht erlaubt, wie überhaupt keiner der Mitspielenden, ein schon mit einem feindlichen Steine besetztes Feld mit ihrem eignen Steine zu besetzen. Wirft sie z. B. 4, so geht der Wurf für sie verloren, da 4 bereits von der ersten Spielerin geworfen wurde. Nachdem man die Steine oder doch wenigstens mehrere davon, auf dem Brett untergebracht hat, darf man dieselben bei weiteren Würfen vorrücken; steht z. B. ein Stein auf dem dritten Felde und man wirft zwei Augen, so rückt man diesen Stein auf das fünfte Feld, vorausgesetzt, daß dasselbe noch nicht vom Feinde eingenommen ist. Erst nachdem eine Spielerin ihre 15 Steine in das erste Fach eingerückt hat, wird es ihr gestattet, zu den nächsten drei Fächern überzugehen. Diejenige, deren Steine zuerst alle vier Abteilungen des Brettes durchlaufen haben, erringt den Sieg und darf das nächste Spiel beginnen.

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

[318.] Während die Spielerinnen beim „langen Puff“ ihre Steine in einem und demselben Felde einsetzen und dieselben über alle 24 Spitzen in gleichlaufender Richtung hinwegrücken, setzt beim „konträren“ oder entgegengesetzten Puff jede Spielerin ihre Steine auf der ihr zunächst liegenden Seite ein, und zwar so, daß sie in dem Felde anfängt, in welchem ihre Gegnerin dereinst enden wird. Die feindlichen Reihen marschieren also aufeinander los. Kommen zwei Steine auf dasselbe Feld zu liegen, so bilden sie ein „Band“ und dürfen von der Gegnerin nicht herausgenommen werden; dieses ist der letzteren jedoch erlaubt, wenn sie nur einen Stein auf dem Felde trifft, auf welches sie durch ihren Wurf kommt.

Beim konträren Puff ist Regel, daß man die niedrigste Zahl der Würfelaugen zuerst setzt; wer dies nicht vermag, darf die höhere Zahl auch nicht setzen.

Siegerin bleibt diejenige, welche ihre Steine zuerst aus dem Brette hat.

Es gibt, außer den erwähnten, noch verschiedene und schwierigere Arten des Puffspieles, das auch Triätrac genannt wird: „Garanguet, Tokkategli, Gammon, Jaquet, Revertier“ und wie sie alle heißen. In Deutschland ist jedoch das oben beschriebene am gebräuchlichsten und genügt auch vollständig zur Unterhaltung für kleine Mädchen, die den Würfels- und Glücksspielen ja doch immer mehr fern bleiben und fremd gegenüber stehen werden.

Rösselsprung-Aufgaben.

[319.] Das erste und gelehrteste aller Brettspiele ist das Schach. Es eignet sich nur wenig für die Mädchenwelt, aber einiges daraus will ich euch gern mitteilen.

Bei den sehr hübschen Rösselsprungaufgaben ist es erforderlich, die Zugweise des Rössels (einer Schachfigur, die auch Springer heißt) zu

kennen. Das Rössel springt nämlich bei jedem Zuge von seinem jedesmaligen Standfelde aus über das nächste, entweder gerade davor oder dahinter oder auch seitwärts gelegene Viereck in ein schräg angrenzendes, aber noch weiterhin liegendes zweites Feld. — Um nun eine sogenannte Rösselsprung-Aufgabe zu lösen, beachte man folgendes Verfahren: Man wählt eine beliebige Silbe aus irgend einem Felde, beispielsweise gleich das erste Wort „Und“ von nachstehender Aufgabe Nr. 3. Das Rösslein überhüpft nun nach der Regel ein Feld, sei es rechts oder links, nach oben oder nach unten, und springt von dort, um die nächste Silbe zu bezeichnen, auf ein schräg angrenzendes Feld zur Rechten oder Linken, nach oben oder nach unten, und unter den auf den möglichen Feldern befindlichen Silben ist unfehlbar die richtige. Von „Und“ aus hätte man also die Silben „ti“ und „wä“; das letztere wäre das passendste, also: „Und wä“; — von „wä“ leitete uns der Sprung auf die Silben „so“, „behr“ und „re“. Hier kann nur „re“ die richtige Silbe sein, also: „Und wäre“. Von „re“ könnte das Rösslein springen auf die Silben „spär“, „ti“ und „das“. Hier kann nur „das“ die richtige Silbe sein, also: „Und wäre das“; von „das“ hat man die Silben „behr“ und „Tüch“, von „Tüch“ aber kommt man leicht auf „ti“ und sodann „ge“, und hätte man „Und wäre das Tüchtige“ u. s. w. Auf diese Weise durchhüpft man das ganze Brett; hat man alle Silben zusammengereiht, so wird man sofort finden, welche Reihenfolge den einzelnen Zeilen zu geben ist.

1. Rösselsprungaufgabe mit Rätsel.

te	ei=	Gan=	te	Sil=	neß	ten	lers
hal	end	En=	ei=	ze	Seht	ne	zur
ist	Das	ne	be	leß=	drit=	Wei=	noch
Die	be=	lich	be=	te	ei=	man	halb
Wör=	ein	hen	Die	so	schil=	fte	te
ge=	vier=	tern.	Hälf=	steht	zwei=	ist	lernb
halb	zwei	ist	wird	dicht	Sil=	ist	er
te	sie	Ge=	aus	die	Die	die	be

2. Rätsel in Rösselsprüngen.

i	sch	u	d	i	z	u	D
f	n	e	w	ä	r,	ch	n
t	D	l	a	e	e	i	f
U	W	s	e	e	t	a	t.
s	i	s	w	G	i	l	e
n	z	e	i	i	d	D	s
n	s	a	r	sch	s	a	p
r	e	e	i	n	n	t	a

3. Sentenz von J. N. V.

Und	lich,	so	set	Tüch	ent
noch	glaub	ti	behr	spär	er
J. N.	wä	lei	So	um	das
doch	ge	Wogl.	re	ner	lich



Physische Belustigungen für Mädchen.

Die Kunst, Feuer zu essen.

[320.] Wenn man in der Dunkelheit bei geöffneten Lippen ein Stückchen harten Kandiszuckers zwischen den Zähnen zermalmt, so sieht es aus, als ob man Feuerfunken im Munde habe und sie esse. Wir kennen ein kleines Mädchen, dem dieses Kunststück nicht schwer fällt!

In einer warmen Stube Wasser in Eis zu verwandeln.

[321.] Lege auf einen Teller Schnee, mit Salz vermischt, setze darauf einen Teller mit kaltem Wasser und Schnee, dann beide zusammen auf den warmen Herd oder den Ofen oder auch auf ein glühendes Kohlenbecken. Wenn der Schnee mit dem Salze schmilzt, so entsteht durch die kaltmachende Kraft des letzteren auf dem oberen Teller Eis.

Ebenso leicht friert auf dem Teller ein Löffel an, wenn er, mit Schnee und Salz gefüllt, unten naß gemacht worden; ist beides zergangen, so hat sich unten Eis gebildet, und der Löffel hält fest.

Die schwimmende Nähnadel.

[322.] Wenn man ein Glas mit Wasser füllt und mit trockenen Fingern eine trockene Nähnadel in wagerechter Lage sehr behutsam, daß heißt so auf die Oberfläche des Wassers legt, daß Spitze und Ohr zu gleicher

Zeit das Wasser berühren, so wird sie, ohne unterzusinken, sich mehrmals darauf umbrehen, endlich aber, mit dem einen Ende wie eine Magnetnadel gerade nach Norden deutend, eine Zeitlang ruhig liegen bleiben.

Pflanzen wachsen zu sehen.

[323.] Man betrachte im Sonnenschein durch eine ganz vorzügliche Lupe oder ein gutes Mikroskop an der Pflanze selbst das Blatt eines Kürbis, einer Wassermelone, und besonders den Stamm und die Äste einer Balsamine, so wird man den Saft zirkulieren, der Pflanze Nahrung und Leben geben sehen. Die Bewegung des Saftes ist geschwinder als die des Minutenzeigers an einer Uhr.

[324.] Lege Petersilienfamen 14 Tage lang in Branntwein, brenne Bohnen- oder Erbsenstroh zu Asche, siebe sie durch, vermenge diese mit halb soviel guter Gartenerde und dem eingequellten Samen, bringe dieses Gemisch in ein beliebiges Gefäß und übersprenge es öfters mit Regenwasser, so siehst du schon nach einer Viertelstunde die Petersilie hervormachsen.

[325.] Zwei Teile Gartenerde und ein Teil gut gelöschter Kalk werden vermengt; Salatsamen wird in Weingeist eingeweicht und in dieses Gemisch eingesät; sobald man nun die Erde begießt, beginnt der Salat zu wachsen.

Die Zauberlaterne (Laterna magica).

[326.] Bitte deine liebe Mutter, dich zu Weihnachten mit einer solchen Wunderlaterne zu beschenken; wenn du artig bist, wird sie deine Bitte gewiß gern erfüllen. Ist dir nun der Besiß des schönen Spielzeugs gesichert, so

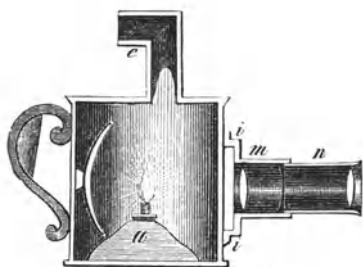


Fig. 264. Zauberlaterne.

laß deine Freundinnen einen Abend zu dir kommen, und ich verspreche dir, daß sie sich gut amüsieren werden, wenn du

1. ein großes weißes Tuch vor die Wand spannst;

2. Stühle davor stellst, damit die Zuschauerinnen sich setzen können, und
3. auf einem Tische hinter diesen Stühlen die Zauberlaterne spielen läßt.

Die Anweisung findest du gedruckt dabei.

Die nebenstehende Figur 264 zeigt dir die innere Einrichtung einer solchen Zauberlaterne; a ist das Lämpchen, links davon ist der metallene Hohl-



Fig. 265. Bild aus der Zauberlaterne.

eingeschoben, und zwar stets umgekehrt.

spiegel, e ist der Schornstein für den abziehenden Rauch, m und n sind die Vergrößerungsgläser und bei ii werden die Glasstreifen (Fig. 265) mit den Bildern

Die beiden Spiegel.

[327.] Stellt man ein Spiegelglas genau senkrecht auf ein andres und sieht hinein, so erscheint das Gesicht ganz umgestürzt mit geschlossenen Augen; neigt man dasselbe ein klein wenig vorwärts, so erscheinen vier Augen, bei mehr Neigung kommt eine zweite Nase dazu; fährt man so fort, so kommt noch eine Stirn nach, und hierauf sieht man zwei vollkommene Köpfe, die sich immer vermehren, je mehr man den Spiegel neigt. Legt man im Gegenteil das Glas langsam von der senkrechten Stellung aus rückwärts, so verschwinden zuerst die Augen, hierauf die Nase, dann die Stirn, nach dieser der Mund und zuletzt das Kinn.

Das Kaleidoskop.

[328.] Dieses hübsche Spielzeug ist eine kleine Röhre aus Pappe; in einer Seite derselben befindet sich ein Loch zum Hineinschauen. Innen stehen drei Streifen aus Spiegelglas unter bestimmtem Winkel aneinander. Die entgegengesetzte Seite der Röhre ist durch zwei runde Scheiben Glas geschlossen, zwischen denen ein schmaler Zwischenraum bleibt. In diesem liegen allerlei bunte Säckelchen: Glasperlen, bunte Glaspitterchen u. dgl. Je nachdem man die Röhre dreht, bilden letztere die verschiedenartigsten Figuren. Wenn du dir eine derselben nachzeichnest, kannst du sie als Stickmuster benutzen.

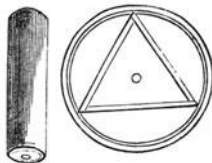


Fig. 266 und 267.
Das Kaleidoskop und seine innere Einrichtung.

Das bezauberte Wasser.

[329.] Daß ein umgekehrtes leeres Glas einen Teller voll Wasser austrinkt, scheint unsern kleinen Leserrinnen unglaublich, und doch geht es ganz natürlich zu. Man gießt ungefähr ein halbes Glas Wasser (nicht zu viel) auf einen tiefen porzellanenen Suppenteller, hält unter ein umgekehrtes Wasserglas einen brennenden Wachsstock, damit durch die Hitze die Luft im Glase verdünnt werde, und stürzt das Glas, sobald die Luft in demselben hinlänglich erwärmt ist, schnell auf den Teller. Das Wasser wird sich zu eurem Erstaunen in das Glas ziehen.



Fig. 268. Das trinkende Glas.

Die unverbrennliche Karte.

[330.] Man nimmt eine neue Karte, taucht sie in eine starke Maunauflösung und läßt sie trocknen, wiederholt dieses Eintauchen und Trocknen einige Male, und die Karte wird, wenn man sie ins Feuer hält, nicht von der Flamme entzündet werden.

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

[331.] Nimm ein Weinglas, das zuvor außen herum gut abgetrocknet sein muß, stelle es so, daß es ganz gleich steht, und gieße es so voll, daß

nur noch wenig zum Überlaufen fehlt. Jetzt kannst du noch mehrere Geldstücke hineinwerfen, ohne daß ein Tropfen überläuft. Nimm dünne Geldstücke, z. B. Zwanzigpfennigstückchen oder Zahlpfennige, setze sie dicht an den Rand des Glases an und laß sie so langsam hineingleiten. Der Wein oder das Wasser wird einen ordentlichen kleinen Berg in der Mitte des Glases bilden, aber nicht auf der Seite austreten.

Ein kleines Stück Geld in ein Glas zu schlagen.

[332.] Man nimmt ein leinenes Tuch (Taschentuch, Serviette u. s. w.),



Fig. 269. Geld in ein Glas schlagen.

dreht dasselbe ungefähr 30 cm lang wie eine Papierrolle, aber recht fest, zusammen, stellt es gerade in ein Weinglas, so daß es zur Hälfte über das Glas heraussteht, und legt oben auf die Spitze ein Stück Geld, etwa einen Pfennig. Dann

hält man das Glas mit der linken Hand fest und schlägt mit einem Stabe beherzt an das Tuch. Das Tuch wird aus dem Glase springen und das Geld in das Glas fallen.

Der Zauberbrief.

[333.] Schreibe mit gewöhnlicher Tinte auf ein Stück Papier eine oder einige Fragen, z. B.: „Wird mein liebster Wunsch in Erfüllung gehen?“ — Unter den Raum, wo die Frage hinkommt, mußt du aber schon früher irgend eine passende Antwort geschrieben haben, und zwar, statt mit Tinte, mit einer recht starken Auflösung von gewöhnlichem Kochsalz. Die Antwort kann kurz „Ja“ oder „Nein“ lauten.

Nun falte das Papier zu einem Briefe zusammen und stecke es in ein Kouvert, jedoch so, daß das Siegel gerade auf die zuvor mit der Salzauflösung geschriebene Antwort kommt. Den Siegellack läßt man auf dem Kouvert eine Zeitlang brennen, damit er gehörige Hitze auf dem Papiere hervorbringe, wodurch die vorher unsichtbare Schrift sichtbar hervortreten wird.

Der Brief wird nun geöffnet, und zur großen Verwunderung der Anwesenden ist mittlerweile eine zutreffende Antwort auf die gestellte Frage entstanden.

Der wohlfeile Kochapparat.

[334.] Wiege rings um ein Stückchen Papier einen Rand, so daß es eine Pfanne bildet und kein Wasser herauslaufen kann, gieße Wasser hinein und stelle diese papierne Kachel auf einen kleinen Kofst über ein gelindes Feuer, oder halte sie über ein Licht, so kommt das Wasser zum Sieden, ohne daß das Papier verbrennt.

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

[335.] Man kann in ein halb mit Bier gefülltes Glas Wasser zugießen, so daß beide Flüssigkeiten unvermischt bleiben. Man muß nur das Wasser langsam durch ein reines Tuch fließen lassen. Das feiner Schwere wegen unten bleibende Bier kann man mit eine Röhre ohne das Wasser auszulassen, wenn man die Röhre bis auf den Boden des Gefäßes eintaucht.

Ein mit Wasser gefülltes Glas umgekehrt zu tragen.

[336.] Man lege auf ein ganz mit Wasser gefülltes Glas ein Papierblatt, so daß keine Luft eindringen kann. Auf dieses Papier setze man die Fläche der linken Hand, mit der andern nehme man das Glas, stürze es schnell um und ziehe die linke Hand behutsam weg. Man kann so das Glas umgekehrt tragen, ohne daß Wasser herausläuft.



Fig. 270. Das umgestülpte Glas und der geneckte Schwan.

Der geneckte Schwan.

[337.] Man braucht zu diesem Scherz einen aus dünnem Messingblech gefertigten Schwan, dessen Schnabel aus Eisen ist, wie man ihn als Spielwerk überall kaufen kann. Diesen setzt man nun in ein mit Wasser gefülltes Gefäß, nimmt dann einen Magnet, an dessen Nordpol man brennenden Schwamm steckt, während man am entgegengesetzten Ende, also am Südpol, Semmel befestigt hat. Hält man dem Schwan den Südpol mit der Semmel hin, so wird er schnell herangeschwommen kommen; kehrt man aber den Magnet um, so wird der Schwan ebenso schnell, wie er gekommen ist, wieder davonschwimmen.

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

Eine Wasserkunst auf dem Tische.

[338.] Man stellt ungefähr ein halbes Duzend Gläser, von denen aber immer eins niedriger sein muß als das andre, genau nach ihrer Abstufung

nebeneinander, füllt das höchste mit Wasser, hängt ein langes wollenes Band mit dem einen Ende in das volle Glas getaucht, und so fort von einem Glase bis zum andern, doch so, daß das Band den Boden jedes einzelnen Glases berührt. Das Wasser wird hierdurch von dem vollen Glase in die leeren Gläser übergeleitet.

Die Wunderflasche.

[339.] Man braucht hierzu eine kleine Flasche, etwa ein Arzneiglas, deren Öffnung sehr eng ist, und dann noch ein andres Gefäß, etwa einen Napf, welcher ungefähr 5 cm höher ist als die Flasche. Den Napf füllt man mit Wasser, die Arzneiflasche dagegen mit Rotwein. Man setzt nun letztere in das Wassergefäß, so daß das Wasser über den Hals der Flasche geht, dann wird man alsbald den Wein bandförmig durch den Hals heraussteigen, sich wie eine kleine Säule erheben und dann auf dem Wasser schwimmen sehen. Man wird zugleich auch bemerken, daß das Wasser in die Flasche dringt und die Stelle des Weines einnimmt.

Dieser gegenseitige Tausch kommt daher, daß das Wasser schwerer ist als der Wein, die Wasserteile sich in die Flasche hineindrängen und die leichteren Weinteile von ihrer Stelle hinweg und in die Höhe treiben; sie also zwingen, sich auf die Oberfläche des Wassers zu begeben. Der Wein schwimmt schließlich oben, während das Wasser unter sinkt.

Ein Stück Licht zu essen.

[340.] Nimm hierzu eine rund geschälte weiße Rübe, die aber recht rein gehalten sein muß, oder schneide von einem großen Apfel ein Stück ab, in Form einer Kerze. In die Mitte desselben stecke ein Stück von dem Kern einer trockenen Ruz, was einem Dochte ähnlich sieht. Dies brenne an, zeige das vermeintliche Licht so einen Augenblick vor, blase es aus und verzehre es. Bei Abend und in einiger Entfernung kann man mit diesem schönen Stück wirklich das größte Erstaunen hervorrufen.

Geldvermehrung durch Wasser.

[341.] Fülle ein Glas mit frischem Wasser, lege ein recht blankes Stück Geld hinein und decke nun einen Teller verkehrt darüber. Hierauf lege eine Hand auf den Boden des Tellers, mit der andern Hand fasse das Glas an und wende alles mit einer lebhaften Bewegung geschickt um, so daß keine Luft eindringen und ebenso kein Wasser herauslaufen kann.

Wenn man das Geldstück betrachtet, daß jetzt auf dem Teller liegt, so wird es scheinbar nicht nur viel größer sein, sondern man wird außer demselben noch ein zweites ein wenig höher erblicken.

Wer nun die besondere Wirkung der Strahlenbrechung nicht kennt, der muß glauben, daß wirklich unter dem Glase zwei Geldstücke von verschiedener Größe liegen; hebt man aber das Glas auf, so verschwindet das Blendwerk und der Irrtum wird erkannt.

Weisse Milch in rote zu verwandeln.

[342.] Dieses ganz interessante Kunststück läßt sich am einfachsten auf folgende Weise herzustellen:

Man schenkt aus einem Gefäße einige Tassen Milch ein und läßt sie von mehreren Personen der Gesellschaft probieren. Dann sagt man etwa, es sei doch eine alte, bekannte Sache, daß, wenn man einmal Milch aus Kaffeetassen trinke, man auch Zucker nehmen müsse, wie zum Kaffee. Man gibt nun auch ein Pulver von gewöhnlichem Zucker herum und läßt dies ebenfalls probieren, indem man vorgibt, man werde es jetzt hineinschütten; im geheimen jedoch verwechselt man es schnell mit einem andern, dem Zucker ähnlich sehenden Pulver, welches aus reinem Weinstein (Sal tartari) besteht und das man vorher schon in Bereitschaft gehalten hat. Statt des vermeintlichen Zuckers schüttet man nun von diesem Pulver in jede Tasse etwa drei bis vier Messerspitzen voll, rührt es gehörig um und — die Milch wird sich rot färben!

Ein andres Kunststück mit dem Magneten.

[343.] Nimm eine Anzahl starker Nähnadeln und magnetisire dieselben mittels eines Stahlmagneten, indem du sie von der Spitze nach dem Ohr über das Nordpolende des Magneten streichst. Hierauf stecke jede einzelne Nadel durch einen kleinen Korkstößel so, wie es die Abbildung Fig. 271 zeigt. Eine runde, mit Wasser gefüllte Schüssel wird nun herbeigeht und eine Nadel nach der andern hineingethan. Der Kork läßt sie obenauf bleiben. Erst gruppieren sie sich am Rande in gleichmäßiger Entfernung voneinander. Sobald du aber den Stahlmagneten senkrecht über die Mitte der Schüssel hältst, werden die Nadeln herbeischwimmen und sich unter ihm in eine geometrische Figur vereinigen. Drei geben ein Dreieck, vier ein Quadrat, fünf ein Quadrat mit einer Nadel in der Mitte, sechs ein Sechseck, sieben ein Sechseck mit einer Nadel in der Mitte. Ziehst du den Magnetpol langsam in die Höhe, so gehen die Nadeln ebenso langsam an ihrer ersten Platz an den Rand der Schüssel zurück.



Fig. 271. Magnetisches Kunststück.

Eier in kaltem Wasser hart zu kochen.

[344.] Man legt einige Eier in ein blechernes oder irdenes, schmales und hohes Kochgeschirr, in das man schon vorher gebrannten ungelöschten Kalk gethan hat, gießt dieses etwa zu drei Vierteln voll Wasser, rührt mit einem Stabe das Wasser um, bedeckt das Gefäß, und — nach etwa fünf bis sechs Minuten werden die Eier hart sein.

Das magnetische Hufeisen.

[345.] Man nimmt einen hufeisenähnlichen Magnet und verbirgt denselben unter einen Bogen Papier. Auf diesen Bogen streut man Eisenfeilspäne, die, sobald sie auffallen, sich alle nach der Lage des Magnets hinziehen und also auf dem Papier ein Hufeisen bilden.

Seifenblasen und Eiskugeln.

[346.] Mache an einem kalten, frostigen Tage (womöglich mit geschmolzenem Schnee) ein starkes Seifenwasser und aus einem Strohhalm, dessen eines Ende einige Millimeter weit vielfach aufgeschlitzt und strahlenförmig auseinander gebogen wird, eine Glasröhre. Gehe damit hinaus in die freie Luft, tauche das strahlenförmige Ende des Strohhalms in das Seifenwasser und blase in das andre Ende hinein, so wird sich eine in den schönsten Regenbogenfarben spielende Blase bilden, welche immer größer wird, je mehr du bläst, bis sie endlich zerplatzt. Um bei den später zu bildenden Seifenblasen das Platzen zu verhüten, muß man sich merken, in welcher Größe die ersten zerplatzt sind, und darf die späteren nicht ganz bis zu dieser Größe aufblasen.

Wenn sich nun eine solche Blase längere Zeit erhält, erscheinen auf derselben kleine Schneeflocken, welche wie Sternchen auf der Kugel frei herumlaufen oder gestrahlte Sterne, Sechsecke und allerlei Figuren, wie sie durch das Vergrößerungsglas im Schnee zu sehen sind. Größere Seifenblasen, auf denen diese Schneebildung deutlicher zu sehen ist, erzielt man, wenn man den Kopf einer irdenen Pfeife in das Seifenwasser taucht und durch die Röhre hineinbläst.

[347.] Sollen förmliche feste Eiskugeln gebildet werden, so fülle man den Kopf einer solchen Pfeife mit starkem Seifenwasser, gehe damit an einem sehr kaltem Wintertage in die freie Luft und warte ab, bis das Seifenwasser anfängt kleine Eiskristalle anzusetzen; dann blase man in das Pfeifenrohr hinein und lasse die dadurch gebildete, zur Eiskugel gewordene Seifenblase entweder auf dem Pfeifenkopfe stehen oder lege sie behutsam auf einen geeigneten trockenen Gegenstand, um sie mit ihren schönen Zeichnungen ganz genau betrachten zu können.

Ins Wasser zu greifen, ohne die Hand naß zu machen.

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



Gesellschafts- und Pfänderspiele.

Herr Rotkapp'.

[349.] Die Kinder nehmen alle die Namen von bunten Kappen an, wie Herr Rotkapp', Herr Blaufapp', Herr Gelbkapp', Herr Grünkapp' u. s. w. Als Zeichen zum Sprechen wird ein Taschentuch geworfen; aber diejenige, welche wirft, darf die Spielerin, der sie das Tuch zuwirft, nicht ansehen — um sie zu überraschen. Wenn sie es dem Herrn Rotkapp' zuwirft, muß sie rufen: „Herr Rotkapp'!“ Ehe sie Fünf zählen kann, muß Rotkapp' antworten: „Wie? Ich?“ Hierauf muß die andre schnell, wie der Blitz, erwidern: „Ja, Sie!“ Rotkapp' entgegnet nun: „Nicht ich!“ — Die andre fragt: „Wer denn?“ Rotkapp' sagt: „Herr Blaufapp'!“ und wirft das Taschentuch zugleich dem Blaufapp' zu. Rotkapp' und Blaufapp' müssen nun die nämlichen Fragen und Antworten wechseln, und Blaufapp' wirft das Tuch hierauf dem Grünkapp' oder einer andern, die im Augenblicke am wenigsten acht zu geben scheint, zu. Jede falsche Antwort und alles Zögern im Sprechen kostet ein Pfand. Wenn dieses Spiel belebt ist, hört man ein unaufhörliches „Rotkapp'!“ „Blaufapp'!“ „Wie, ich?“ „Ja, Sie!“ „Nicht ich!“ „Wer denn?“

Die Fischerin.

[350.] Die „Fischerin“ macht von Bindfaden an ein Stöckchen umstehende Schlinge und legt sie offen in die Mitte des Tisches. Um denselben haben sich die Mitspielenden in einen Kreis aufgestellt und stützen den

rechten Zeigefinger vor sich hin. Nun sagt die Fischerin ziemlich rasch und so bunt durcheinander wie nur möglich: „Mein Fisch! Dein Fisch! Sein Fisch! Nachbar Fisch!“ Bei „Mein Fisch“ deutet jede mit dem Finger vor sich hin; bei „Dein Fisch“ vor die Nachbarin rechts; bei „Sein Fisch“ in den Kreis des Fischers, und bei „Nachbar Fisch“ vor die Nachbarin links. Hat die Fischerin durch oftmaliges Wechseln der Ausrufungen die Aufmerksamkeit der Spielenden etwas ermüdet, so hebt sie bei „Sein Fisch“ mit raschem Ruck das Stöckchen in die Höhe, wodurch die Schlinge sich schließt und die in jenem Augenblicke darin befindlichen Finger gefangen werden.



Fig. 273.

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

Leipziger Messe.

[351.] Jede Mitspielende nimmt die Eigenschaft eines Kaufmanns an. Eine verkauft Kirschcn, eine andre Kuchen, eine dritte alte Kleider, eine vierte Eier u. s. w. Sie gehen im Zimmer umher, und sobald eine gerufen wird, muß sie ihre Ware so marktchreierisch wie möglich ausbieten. Die Fragerin erkundigt sich nun nach der ausgedebotenen Ware und erhält zur Antwort: „Ich habe nichts dergleichen, fragt eine andre.“ — Ein Beispiel wird euch das Spiel deutlich machen: Diejenige, welche es beginnt, ruft: „Birnenhändlerin!“ Hierauf singt die Birnenhändlerin ihre Ware aus: „Birnen! Birnen! lauft frische Birnen!“ Die erstere fragt nun: „Habt Ihr auch Äpfel?“ — Da antwortet die Birnenverkäuferin: „Nein; geht zur Wasserträgerin.“ Sobald die Wasserträgerin ihren Namen hört, ruft sie: „Wasser! Wasser!“ Die Birnenhändlerin fragt sie jetzt: „Habt Ihr auch Himbeereßsig?“ — „Nein; geht zur Schirmhändlerin.“ Die Schirmhändlerin singt: „Regenschirme! Regenschirme!“ Nun fragt die Wasserträgerin die Schirmhändlerin: „Habt Ihr auch Sonnenschirme?“ Die Angeredete antwortet: „Nein; geht zur Kirschcnverkäuferin.“ Die Kirschcnverkäuferin singt: „Süße Kirschcn! Süße Kirschcn! Vier Pfennig das Pfund!“ Die Schirmhändlerin fragt sie: „Habt Ihr auch schwarze Kirschcn?“ Sie antwortet: „Nein; geht zur Blumenhändlerin!“ Indem die Blumenhändlerin ihren Namen hört, singt sie: „Schöne Rosen! Kauft Rosen!“ Die Kirschcnhändlerin fragt sie: „Habt Ihr auch Nelken?“ Sie erwidert: „Nein, geht zur Kleiderhändlerin!“ Diese singt jetzt: „Alte Kleider! Alte Spitzen!“ Die Blumenhändlerin sagt: „Habt Ihr auch Hauben?“ — „Nein; geht zur Fischfrau!“ u. s. w.

Die Beispiele können euch einen Begriff von dem Spiele geben, das wegen der verschiedenen Töne der Händlerinnen sehr lustig ist; je mehr kleine Mädchen sich dabei beteiligen, desto größer das Vergnügen! — Jede Verkäuferin, welche nicht sogleich ihre Waren ausbietet, wenn sie ihren Namen hört, muß ein Pfand geben, und jede Fragerin, die einen falschen Gegenstand verlangt, z. B. Fische von der Obsthändlerin u. s. w., wird zu gleicher Strafe verurteilt.

Der Schmetterling und die Blumen.

[352.] Alle, welche an diesem hübschen Spiele teilnehmen, müssen sich den Namen einer Blume oder eines Insekts beilegen und eine auswählen, die der „Schmetterling“ genannt wird. Um Unordnung zu vermeiden, müssen die Insekten auf der einen und die Blumen auf der andern Seite, beide in Form eines Halbkreises, stehen. Der „Schmetterling“ stellt sich in die Mitte.

Es gibt in diesem Spiele sechs Regeln, welche zu beobachten sind:

1. Keine Blume und kein Insekt darf zweimal genannt werden.
2. Sobald das Wort „Gärtner“ ausgesprochen wird, müssen alle „Blumen“ ihre rechte Hand ausstrecken, um zu zeigen, wie die Blumen ihre Blätter entfalten und sich auf das frische Wasser freuen, das ihnen der Gärtner bringt. Hingegen müssen die „Insekten“ ängstlich zusammenfahren, um ihren Schrecken kund zu thun.
3. Beim Worte „Gießkanne“ müssen alle „Blumen“ den Kopf erheben, als ob sie sehnsüchtig nach dem Wasser blickten, während alle „Insekten“ sich auf die Kniee niederlassen und den Kopf senken, als fürchteten sie sich vor dem Ertrinken.
4. Bei dem Worte „Sonne“ müssen sich alle erheben, um zu zeigen, wie hochwillkommen deren Erscheinen den Blumen und Insekten sei.
5. Jede Spielerin muß sogleich sprechen, sobald sie ihren Namen hört.
6. Jede muß in der Nr. 1, 2 und 3 vorgeschriebenen Stellung verharren, bis wieder eine Blume oder ein Insekt genannt wird. (Siehe das Beispiel von der Wespe, unten.)

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

Es gibt keine Regel über die Reden der Spielerinnen, sondern diese müssen sich ganz auf ihre Geschicklichkeit und ihren Witz verlassen. Das Spiel wird jedenfalls interessanter, wenn jedes Insekt und jede Blume das ihrem Charakter Angemessenste sagt: ob selbst erfunden, oder aus einem Buche citiert, ist einerlei.

Wir wollen einige Beispiele anführen und es dem Geschmack und Verstande der kleinen Leserinnen überlassen, Wiederholungen des Spieles selbst zu ersinnen.

Der Schmetterling beginnt: „O, ihr schönen Blumen, wie soll ich euch würdig loben? Man nennt mich flatterhaft, weil ich von Kelch zu Kelch schwärme; aber könnte ich lange auf den Blüten der weißen Lilie ruhen —“

Hier unterbricht ihn die „Lilie“, weil sie ihren Namen hört:

„Deine Schmeichelei ist ein Zeichen, daß du ein leichtsinniger Geck bist. Wahre Freunde sprechen wenig über ihre Liebe. Doch deine faden Worte haben für uns Blumen keinen Wert; wir öffnen uns nur der Sonne.“ (Hier erheben sich alle Spielerinnen.) „Deine Schmeicheleien mißfallen mir beinahe ebenso sehr wie die scharfen Spottreden der Wespe.“

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

„Was die ‚Blumen‘ auch sagen mögen, sie freuen sich doch, wenn man sie schön nennt. Sie behaupten nur Schmeichelworte nicht gern zu hören, um desto mehr zu erhalten. Sogar wenn ihre Kelche vor Hitze zu Boden gesenkt und ihre Blätter mit Staub bedeckt sind, thut es ihnen leid, wenn der Gärtner kommt (hier muß Nr. 2 beobachtet werden), und sie fürchten, seine Gießkanne (Nr. 3) könne den Insektenchwarm verjagen, welcher sie umlagert; besonders die ungeduldige Balsamine —“

Die „Balsamine“ spricht: „Boshaftes Geschöpf! du verschwendest deine Worte. Das Wasser ist für mich etwas Nöstliches, denn es erfrischt und stärkt mich. Was liegt mir daran, ob das Insektenheer fortfliegt? Kann ich es nicht leicht zurückrufen, wenn ich nur will? Sobald ich meinen Kelch öffne, wird es mir nicht an Freunden fehlen. Und wenn ich ihrer müde werde, verjage ich sie wieder mit leichter Mühe. Glaubst du, ich bedarf der schmutzigen Gesellschaft, die das Wasser auf den Boden spült? z. B. der trägen Raupe —“

Die „Raupe“ spricht: „Ich kann nicht begreifen, wie ein Insekt dich bewundern mag. Du bist eine eitle Person, besitzest keinen Duft und bist nicht halb so schön wie die meisten andern Blumen. Ich sage dies nicht aus Ärger, sondern weil es wahr ist. Ich halte mich zu den lieblichen und bescheidenen Blümchen, zu dem reizenden Weilchen —“

Das „Weilchen“ spricht: „Wenn die meisten Insekten Wahrheit von Trug unterscheiden könnten, würden sie sich nicht die glänzendsten und prächtigsten Blumen auswählen; aber die Eiteln lassen sich von der Eitelkeit bestechen; was von der Welt gelobt wird, hat in ihren Augen größeren Wert als wirkliches Verdienst. Viel weiser ist die kleine Biene —“

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

Komplimente nach dem ABC.

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

A weil du anspruchlos bist;

B weil du barmherzig bist;

C weil du christlich gesinnt bist;

D weil du demütig bist;

E weil du ehrlich bist;

F weil du freundlich bist

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

Das Rätselwort.

[354.] Eine Mitspielende geht aus dem Zimmer, und die übrigen besinnen sich auf ein Wort, das die Hinausgegangene nach ihrer Rückkunft durch Fragen erraten muß. — „Kann das Ding, welches ich nennen soll, fliegen?“ „Kann es gehen?“ „Kann es singen?“ „Kann es sprechen?“ „Kann

es wachsen?" u. s. w. Mitunter wird festgestellt, daß nur eine bestimmte Anzahl Fragen gethan werden darf, etwa sechs, zehn oder dergleichen. Wird das Wort nicht erraten, so wird ein Pfand gegeben.

Miezchen, Miezchen in die Eck'!

[355.] Dieses Spiel ist sehr einfach, aber lebhaft und heiter. In jeder Zimmercke steht ein kleines Mädchen und in der Mitte ein andres, das „Miezchen“ genannt wird. Bei den Worten: „Miezchen, Miezchen in die Eck'!“ suchen alle ihre Plätze zu wechseln und zugleich rennt die Mittlere nach einer leeren Ecke, um sie in Besitz zu nehmen, ehe sie von einer andern erreicht wird. Wer keine Ecke mehr findet, muß „Miezchen“ sein; wer es aber fünfmal nacheinander war, muß ein Pfand geben. Dieses Spiel wird auch im Freien und unter andern Namen, wie „Schneider, leih' mir deine Schere!“ „Wo gib't's gut Bier?“ „Wechselt eure Plätze!“ u. s. w. gespielt.

Der Vogelhändler.

[356.] Die Gesellschaft setzt sich in einen Kreis, und nur eine Mitspielende bleibt in der Mitte stehen; sie ist der Vogelhändler. Nun läßt sie sich von jedem Mitgliede einen Vogelnamen ins Ohr sagen, den sie sorgsam behalten muß. Fürchtet sie sich, ihn zu vergessen, so kann sie ihn mit einem Bleistift aufnotieren. Dann werden diese Namen vom Vogelhändler laut wiederholt, und eine Spielerin wird nach der andern gefragt: „Vor welchem Vogel willst du dich beugen? Welchem willst du ein Geheimniß anvertrauen? und welchem eine Feder ausrupfen?“ Die kleinen Mädchen beantworten diese Fragen nach Belieben; Marielchen sagt z. B.: „Ich will mich vor dem Adler beugen, dem Papagei mein Geheimniß anvertrauen und der Elster eine Feder ausrupfen.“ Der Vogel, dem eine Feder ausgerupft werden soll, muß ein Pfand geben; der, welchem ein Geheimniß anvertraut wird, bekommt etwas ins Ohr geflüstert, und der, welchem eine Verbeugung versprochen ist, erhält dieselbe. Wer einen Namen nennt, der sich nicht auf der Liste des Vogelhändlers befindet, muß ebenfalls ein Pfand geben, und wer so glücklich war, während des ganzen Spieles keine Feder ausgerupft zu bekommen, darf im nächsten Spiele der Vogelhändler sein.

Das komische Konzert.

[357.] Dieses Spiel ist äußerst lustig. Die Mädchen stehen in einem Kreise und jede sucht die Musik eines Instruments nachzuahmen; die eine scheint Violine zu spielen, indem sie mit der rechten Hand über den linken Arm hin und her fährt; eine andre bringt ihre beiden Hände an den Mund, als ob sie Horn bliese; noch eine andre bewegt ihre Finger auf dem Tische, als spiele sie Klavier, eine vierte ergreift eine Stuhllehne und berührt die runden Stäbe, als seien sie die Saiten einer Harfe; eine fünfte scheint die Trommel zu schlagen, eine sechste auf einem Brette Guitarre zu spielen, eine siebente die Orgel zu drehen; kurz, je größer die Anzahl der Spielerinnen

ist, desto mehr Instrumente können nachgeahmt werden. Dies ist aber erst der Anfang des Spieles, jede Musikantin muß auch die Töne ihres Instruments möglichst getreu wiederzugeben suchen, wie:

Bum, bum, bum — macht die Trommel,

Twang, twang, twang — die Harfe,

Tut, tut, tut — das Horn,

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

Es gibt dies ein sonderbares Gemisch von Tönen und Bewegungen und macht einen sehr komischen Eindruck, wenn alle mit Lebhaftigkeit spielen.

In der Mitte des Kreises befindet sich der „Musikdirektor“, dessen Beschäftigung darin besteht, daß er den Takt so komisch wie möglich schlägt, um die andern zum Lachen zu bringen. Der „Direktor“ muß eine Notenrolle oder einen Taktstock in der Hand halten. In der Mitte des Spiels gibt er plötzlich ein Zeichen zum Innehalten und fragt eine oder die andre: „Warum spielen Sie nicht besser?“ Die Angeredete muß augenblicklich antworten und zwar eine passende Entschuldigung vorbringen; der Trommler sagt z. B.: „Weil das Trommelfell zersprungen ist“, der Harfenspieler: „Weil die Saiten zu locker sind“, der Klavierspieler: „Weil eine Taste nicht anschlägt“, der Flötenspieler: „Weil meine Flöte verstimmt ist“ u. s. w.

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

Das Wiesel.

[358.] Neun kleine Mädchen sitzen zusammen. Die eine legt ihre Hand auf's Knie, die zweite legt ihre Hand auf die der ersten, die dritte legt ihre Hand auf die der zweiten u. s. w., bis neun Hände aufeinander liegen. Dann zieht die erste ihre Hand hervor und legt sie obenhin, indem sie „Eins!“ ruft. Die zweite thut dasselbe und ruft „Zwei!“ und so geht es fort, bis eine „Neun!“ sagt. Diese muß eine der andern Hände zu fassen suchen, was ihr natürlich schwer gemacht wird, da sie sich alle schnell wegziehen. Hat sie dennoch eine Hand gefaßt, so ruft sie: „Ich habe das Wiesel erwischt!“ und die Gefangene muß alsdann ein Pfand geben.

Alle Vögel fliegen.

[359.] Die Mädchen setzen sich um einen Tisch und legen ihren Zeigefinger darauf. Die oben Sitzende oder die Älteste hebt nun ihren Finger in die Höhe, indem sie ausruft: „Die Tauben fliegen!“ oder: „Der Sperling fliegt!“ Jetzt müssen alle andern mit ihrem Finger gleichfalls in die Höhe fahren, ruft aber die Vorsitzende aus Mutwillen: „Die Karpfen fliegen!“ oder: „Der Elefant fliegt!“ so dürfen doch die übrigen ihren Finger nicht erheben, sonst müssen sie ein Pfand geben. Nur bei Dingen, welche wirklich fliegen können, darf man den Finger aufheben. Dieses Spiel bringt Gelächter und Pfänder mit sich.



Fig. 274. Schmetterling und Blumen (zu Seite 155). — Mädchen in die Gr'! (zu Seite 157). —
 Das komische Konzert (zu Seite 157). — Das Wiesel (zu Seite 158). — Der Fuchsbalg
 (zu Seite 161).

Der Hühnerverkäufer.

[360.] Die Spielerinnen sitzen in einem Kreise bis auf eine, welche in der Mitte steht und der „Hühnerverkäufer“ heißt. Diese fragt jemand aus der Gesellschaft: „Wieviel geben Sie für mein Hühnchen?“ worauf sofort eine Zahl genannt werden muß; nur Neun darf nicht vorkommen, auch keine Zahl, die sich durch Neun dividieren läßt, wie 18, 27 u. Die Ungeredete muß ohne langes Besinnen antworten; kann sie das nicht, so muß sie ein Pfand geben; ebenso diejenige, welche eine verbotene Zahl nennt.

Der Orgelbauer.

[361.] Eine aus der Gesellschaft ist der Orgelbauer. Dieser stellt nun die übrigen als Orgelpfeifen in eine Reihe, rückt sie mit komischer Beweglichkeit gerade und legt die Hände einer jeden vorn auf verschiedene Weise zusammen. Dann nimmt er ein Stäbchen und schlägt jeder einzelnen sanft auf die Hände. Die Geschlagene muß einen Ton von sich geben; scheint dieser dem Orgelbauer nicht rein, so schlägt er wieder, bis ihm der Ton gefällt; doch darf er nicht mehr als dreimal stimmen. Wenn er zu Ende ist, so geht er hinaus und eine Mitspielende begleitet ihn, um ihm die Augen zu verbinden. Unterdessen wechseln alle Orgelpfeifen die Plätze, und die, welche dem Orgelbauer die Augen verbunden, stellt sich mit in die Reihe. Dieser kommt zurück und klagt über sein Schicksal, daß er den Stand der Orgel nur nach dem Gehör beurteilen könne. Er geht auf und ab, ergreift ein Mädchen mit den Händen und schlägt, wie vorher, sanft mit dem Stäbchen. Die Geschlagene gibt einen Ton von sich; errät er den Namen der Person auf ein-, zwei- und dreimaliges Raten, so ruft er: „Meine Orgel wird sich noch hören lassen können!“ die Gesellschaft umtanzt ihn und singt:

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

Trifft er es aber nicht, so singt die Gesellschaft:

„Das muß ein schlechter Künstler sein,
Der, hüßt' er das Gesicht auch ein,
Nicht aus dem Ton erraten kann
Die Pfeife, spricht sie dreimal an.“

Die Getroffene ist dann Orgelbauer. Ist aber nicht getroffen worden, so muß dieselbe Spielerin noch einmal Orgelbauer sein, wenn nicht vorgezogen wird, einen neuen zu wählen.

Blauer Anstirn, aber etwas zum Lachen.

[362.] A sagt zu B, diese zu C und so fort:

1. Vorigen Handschuh verlor ich meinen Herbst.

Nachdem dies die Kunde gemacht hat, fügt sie folgende Sätze hinzu, indem sie immer den vorhergehenden wiederholt:

2. Da ging ich drei Tage finden, bis daß ich ihn suchte.

3. Da kam ich an ein großes Guck und Lochte hinein.
 4. Da saßen drei Stühle auf einem Herrn.
 5. Ich nahm meinen großen Tag ab und sagte: „Guten Sut, meine Herren!“
 6. Hier haben Sie drei Paar Garn; machen Sie mir gefälligst sechs Pfund Strümpfe daraus.
 7. Für die Angst brauchen Sie keine Bezahlung zu haben.
 8. Denn mit nächstem Geld kommt meine Post.
- Da dies ziemlich rasch gesagt werden muß, nehme man sich in acht, etwa ein Wort zu verwechseln, denn jede Verwechslung kostet ein Pfand.

Der Fuchsbalg.

[363.] Man brennt ein Hölzchen oder einen Papierfidius an und reicht ihn der Nachbarin, die ihn dann weiter gibt. Die Gesellschaft spricht:

„Stirbt der Fuchs, so gilt der Balg,
Lebt er lang', so wird er alt,
Frißt er viel, so wird er fett,
Hat er wenig, bleibt er nett.“

Das Mädchen, in dessen Händen das Hölzchen vor Ende des Gesanges auslischt, gibt ein Pfand, worauf ein neues Hölzchen angebrannt wird.

Der Herr ist nicht zu Hause.

[364.] Eine der Mitspielerinnen bleibt, weil ein Stuhl weniger gestellt ist, als es Personen gibt, vom Sitzen ausgeschlossen. Die Gesellschaft tanzt in einem geschlossenen Kreise um die Stehende herum, welche eine Klingel oder einen Stock in den Händen hält. Während des Tanzes singt die Gesellschaft nach einer beliebigen Melodie:

„Der Herr ist nicht zu Hause,
Er ist auf einem Schmause,
Wenn er wird nach Hause kehren,
Wird man ihn schon klingeln hören!“

Dies wird so lange fortgesungen, bis das im Kreise stehende Mädchen klingelt oder klopft. Sobald es geschieht, teilt sich der Kreis, und jede sucht einen Stuhl zu erreichen. Wer keinen bekommt, muß im nächsten Spiele den Herrn machen.

Die Toilette.

[365.] Jedes Mädchen aus der Gesellschaft wählt sich einen zur Toilette nötigen Gegenstand, den es vorstellen will, z. B. Spiegel, Riechfläschchen, Frisierkamm, Pomade, Haarnadel, Zahnbürste u. s. w. Die Gesellschaft sitzt in der Runde; eine Spielerin jedoch bleibt in der Mitte stehen und sagt z. B.: „Madame wünscht ihren Kamm!“ Diejenige, welche den Kamm gewählt hat, muß sogleich aufstehen, sich in die Mitte stellen, und die, welche vorher in der Mitte stand, nimmt den leeren Stuhl ein, indem sie sich einen Toilettegegenstand wählt, der noch nicht vertreten ist — und so fort. Sobald gesagt wird: „Madame wünscht ihre ganze Toilette!“ müssen alle aufstehen und ihre Plätze eilig wechseln. Jede sucht wieder

einen Stuhl zu gewinnen, auch die in der Mitte Stehende. Wer übrig bleibt, wird ausgelacht und muß natürlich in den Kreis, um Toilettenstücke zu fordern. Steht eine, welche das Geforderte vorstellt, nicht sogleich auf, so wird sie bestraft, wie es die in der Mitte befindliche bestimmt. Verlangt diese aber ein Stück, das gar nicht da ist, so muß sie im Kreise herumgehen, vor jeder Spielerin sich verbeugen und eine Strafe in Empfang nehmen. Dieses Spiel belustigt und schärft das Gedächtnis, weil viele Namen dabei gemerkt werden müssen.

Wie? wo? warum?

[366.] Die Gesellschaft sitzt in einer Reihe und eine Mitspielende muß hinausgehen. Nun nennt die Spielangeberin ein Wort, welches sich alle merken und zu welchem sie sich einen passenden Satz ausdenken müssen. Die Hinausgegangene wird jetzt hereingerufen und fragt bei der ersten: „Wie gefällt es Ihnen?“ Diese muß in bezug auf das angenommene Wort eine passende Antwort geben; dann geht es zur zweiten, dritten u. s. w. über — an alle wird die nämliche Frage gestellt und jede muß eine andre, aber passende Antwort geben. Nun geht die Fragerin die Gesellschaft noch einmal durch und sagt jeder einzelnen: „Wo gefällt es Ihnen?“ worauf diese wieder passend zu antworten hat; endlich kommt die dritte Frage: „Warum gefällt es Ihnen?“ — Aus den Antworten muß die Fragerin erraten, welch ein Wort von der Gesellschaft gewählt worden ist; z. B. wird das Wort „Hahn“ gemerkt. Bei der Frage „Wie?“ müssen sich nun alle besinnen, um anzudeuten, wie ihnen der Hahn gefällt; hat das Wort mehrere Bedeutungen, so können dieselben auch nach Belieben angegeben werden. Die eine sagt vom Hahn: „Es gefällt mir wachsam“, damit ist das Tier gemeint; die andre sagt: „Es gefällt mir vergoldet“ und meint den Wetterhahn u. s. w. Auf die Frage: „Wo?“ antwortet die eine: „Am Faß“, die zweite: „Im Hofe“, die dritte: „Auf dem Turme“ u. s. w. Bei „Warum?“ weiß nützlich, stolz, bunt ist, weiß läuft, Feuer gibt u. s. w. Wer die Andeutung zu auffällig macht, muß ein Pfand geben; ebenso diejenige, welche nicht zu antworten weiß oder deren Antwort nicht paßt. Hat die Fragerin das Wort geraten, so muß diejenige hinausgehen, bei der sie es riet; konnte das Wort jedoch nicht erraten werden, so wird es von der Gesellschaft laut genannt und die Fragerin muß ein Pfand geben oder nochmals hinausgehen, um ein andres Wort zu raten. Auch können die Spielerinnen ihre Plätze wechseln, so daß die ersten die letzten werden, oder die Fragerin fängt bei der entgegengesetzten Seite an, weil die Antworten für die am Ende sitzenden immer schwieriger zu finden sind.

Der Bann.

[367.] Eine Gesellschaft am Tische unterhält sich mit allerlei Gesprächen und Beschäftigungen. Die eine aber hat ein Stöckchen oder Messer in der Hand. Wenn sie nun damit an ein Glas schlägt, muß jede in derselben Stellung verbleiben, in welcher sie sich soeben befindet; wer im

Sprechen war, muß das zuletzt Gesagte immerfort wiederholen. Die possiblen Stellungen und dazwischen das wiederholte Schwazen, hierzu das allgemeine Gelächter, bewirken eine höchst spaßhafte Szene. Schlägt die Zauberin wieder an das Glas, so ist die Gesellschaft erlöst und setzt ihre vorherige Unterhaltung fort. Als Zwischenspiel bei einer geselligen Unterhaltung, einer Mahlzeit und auch bei einem andern Spiel erzeugt dies ungemeine Heiterkeit.

Mimisches Worträtsel.

[368.] Um irgend einen Namen oder Gegenstand auszudrücken, deutet man ihn mimisch durch Zeichen und Anwendung von andern Gegenständen an. Ein oder zwei Mädchen geben das mimische Worträtsel auf, die andern raten. Z. B. die eine macht die Bewegung des Pflückens, die andre ahmt durch Bewegen der Arme, Herumlaufen und dgl. die Gebärden des Vogels Strauß nach; die Auflösung ist „Blumenstrauß“; hält man irgend einen Gegenstand unter den Tisch, so kann dies „Unterhalten“ bedeuten zc. Dieses Spiel ist für Kinder sehr geeignet, das Nachdenken zu üben.

Papa Tockel.

[369.] Ein Mädchen aus der Gesellschaft setzt sich auf einen in der Mitte des Kreises stehenden Stuhl; ein andres geht zu dem ersteren, greift ihm an das Kinn und sagt oder singt dabei:

„Papa Tockel, ins Gesicht
Schaut mich an, ich lache nicht;
Werdet Ihr mich sehen lachen,
Will ich mich an Eure Stelle machen.“

kehrt nun die Sprechende, ohne gelacht zu haben, wozu sie die Sitzende durch allerlei Grimassen zu bewegen sucht, zur Gesellschaft zurück, so geht eine andre hin und wiederholt dieselben Worte, bis die Sitzende durch ihr Mienenspiel eine zum Lachen gebracht hat, welche alsdann ihre Stelle einnimmt. Gewöhnlich ist der Lachreiz bei jeder schon im Anzuge, sobald sie zum Stuhle tritt.

Das Geständnis.

[370.] Diejenige, welche durch Los, Wahl oder Auszählen an die Reihe kommt, gesteht ihrer Nachbarin zur Rechten irgend ein kleines Unrecht, z. B. sie habe Kirschen gegessen, sei eingeschlafen u. s. w. Nun sagt die Nachbarin dieses weiter an die nächste Nachbarin, setzt aber noch etwas hinzu, wie etwa: „die Geständige habe Kirschen gegessen, die sie habe nach Hause bringen sollen“; oder: „sie sei eingeschlafen, während sie habe auswendig lernen sollen.“ Die dritte, vierte, fünfte und die folgenden fügen stets etwas dazu, bis zuletzt, wenn die Gesellschaft groß ist, eine ganz lange Geschichte daraus wird. War das Geständnis bei der letzten, so steht die erste auf und erzählt laut, was sie bekannt, worauf die letzte erzählt, was aus jenem Geständnis geworden, nachdem es bei allen Nachbarinnen herumgekommen ist. Werden viele launige Zusätze gemacht, so bringt die

so entstandene Lügengeschichte große Heiterkeit in die Gesellschaft und gut ist es, wenn das Ganze von einem Mädchen wiederholt wird, das gewandt zu erzählen versteht.

Das Bänderspiel.

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

Der blinde Prophet, oder „Nachbar mit Gnuß!“

[372.] Alle Spielerinnen stellen sich in eine Reihe. Die zweite hält der ersten die Augen zu, indem sie spricht: „Nachbar mit Gnuß!“ Nun schleicht sich leise jemand aus der Reihe zur ersten und zupft sie, natürlich sanft, an der Nase u. s. w. Die Genedte fragt: „Wer neckt mich?“ Nun muß die Neckerin einen Ton von sich geben. Wird sie von der Geblendeten an der Stimme erraten, so ist diese frei und stellt sich zuletzt, während die Neckerin ihre Stelle einnimmt. Trifft sie nicht, so geht sie zwar auch zurück, gibt aber ein Pfand.

Die Spielerinnen haben darauf zu achten, daß sie beim Zuhalten der Augen nie die Finger fest in die Augen drücken, was schädlich ist, sondern nur sanft die flache Hand darüber halten.

Das Thalersuchen.

[373.] Die Gesellschaft läßt sich in einem Kreise nieder. Ein kleines Mädchen gibt mit zusammengelegten Händen ein größeres Geldstück, etwa einen Thaler, in die ebenfalls flach zusammengehaltenen Hände seiner Nachbarin, und alle andern im Kreise machen dasselbe Manöver rechts und links bei ihren Nachbarinnen nach. Dieses muß mit einiger Lebhaftigkeit und möglichst täuschend geschehen. Alle Hände sind zu gleicher Zeit in Bewegung. Jede stellt sich so, als empfinde sie aus der Hand der Nachbarin den Thaler und gäbe ihn weiter; alle, die dastehen, singen dabei;

„Thaler, Thaler, du mußt wandern

Jetzt von einem Ort zum andern,

Und ich sollte dich nicht seh'n?

Das wär' schön! das wär' schön!“

Eine Spielerin steht mitten im Kreise als Suchende; sie gibt genau auf die Bewegungen und Mienen acht, um zu entdecken, wo sich das Gesuchte befindet. Sobald sie eine Hand ergreift, hört plötzlich jede Bewegung auf; die Ergreifene muß ohne Sträuben die Hände öffnen, und ist nichts darin, so wird die Sucherin ausgelacht und Lied wie Spiel gehen weiter. Diejenige aber, bei welcher das Gesuchte gefunden wird, muß aufstehen und den Thaler suchen.

Schenken und Logieren.

[374.] Nach der rechten Seite hin schenkt jede ihrer Nachbarin etwas, das heißt bloß mit Worten, z. B. einen Pfeifenkopf, Strauß, eine Uhr, ein Buch u. s. w., und nach der linken Seite zu gibt jede ihrer Nachbarin den Ort an, wo das ihr Geschenke liegen, stehen, hängen, schweben, laufen oder überhaupt sich befinden soll. Ist alles ausgeteilt, so sagt die erste, was sie geschenkt bekommen, und nennt zugleich den Ort, der dem Geschenk zur Aufbewahrung zu dienen hat. Die komischsten Dinge kommen da zum Vorschein. So soll ein Kirchturm in der Kommodenschublade liegen, ein Blumentopf an der Telegraphenstange schweben u. s. w.

Hast du deine Lektion gelernt?

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

A. fragt B.: „Ist der Affe ein Tier?“

B.: „Das will ich meinen.“

A. fragt weiter bei C.: „Sind Affe und Bär nicht einerlei?“

C.: „Ganz und gar nicht.“

A. zu D.: „Hast du schon einen Affen gesehen?“

D.: „Schon oft.“

A. zu E.: „Gibt es viele Affen?“

E.: „Allerdings.“

A. zu F.: „Auch in Deutschland?“

F.: „Nein — aber in Asien.“

Da F. „Nein“ gesagt hat, muß sie eine Strafe leiden oder ein Pfand geben. Nun beginnt eine andre aus der Gesellschaft ihr Examinieren mit einem andern Sage oder Sprichwort von neuem. Je gewandter die Fragerinnen sind, welche rasch „Ja“ oder „Nein“ zu sagen verleiten, um so mehr erhöht dies den Spaß.

Die Reise nach Jerusalem.

[376.] Die Gesellschaft setzt sich in eine Reihe und vor ihr steht die Erzählerin, die eine Reise nach Jerusalem beschreiben wird. Zuvor jedoch erhält jedes Mädchen ein Wort, und zwar ein solches, das in der Erzählung oft vorkommen soll, als: Schiff, Matrose, See, Insel, Walffisch, Gegend, Nation, Gewitter, Baum, Sonne, Luft, Wagen u. s. w. Man kann auch einer Person zwei Benennungen geben. So oft nun in der Erzählung ein solches Wort vorkommt, muß diejenige, der es zugeteilt ist, sich umdrehen, und zwar so lange, bis das Wort einer andern Person genannt wird und diese sie ablöst. Vergißt die Genannte das Umdrehen, so bekommt sie Plumpsackschläge oder muß ein Pfand geben. Kommt das Wort „Jerusalem“ in der Erzählung vor, so muß die ganze Gesellschaft sich einmal umdrehen. — Die Hauptsache ist, jene Worte recht oft vorzubringen, damit die Zuhörerinnen fleißig im Umdrehen abwechseln. Natürlich erdichtet

man allerhand Vorfälle, die recht abenteuerlich sind, und danach richtet man auch die ausgetheilten Worte ein. Der Phantasie ist hier ein weiter Spielraum gegeben, und ist man geschickt genug, die Erzählung komisch zu machen, so werden die Zuhörerinnen zum Lachen gereizt und vergessen darüber das Umdrehen.

Schwesterchen, wer klopft?

[377.] Es werden zwei Stühle mit der Rücklehne hart aneinander gestellt. Auf jeden setzt sich ein Mitglied der Gesellschaft, die aus zehn und mehr Mädchen bestehen kann, und die beiden Sitzenden werden mit einem dichten Tuch bedeckt. Die übrigen tanzen in hunder Reihe um die Bedeckten, und bald die, bald jene tupft einer derselben mit einem Stöckchen auf den Kopf. Die auf solche Weise Gekockte fragt hierauf ihre Mitverhüllte: „Schwesterchen, wer klopft?“ Errät nun die Gefragte diejenige aus der Gesellschaft, welche geklopft hat, so muß die Klopferin an ihre Stelle.

Adam hatte sieben Söhne.

[378.] Die Gesellschaft bildet einen Kreis, und es geben sich alle auf beiden Seiten die Hände. Während sie nun in der Runde herumtanzen, singt eine:
 „Adam hatte sieben Söhne,
 Sieben Söhne hatt' Adam;
 Sie aßen nicht, sie tranken nicht,
 Sie sahen einander ins Angesicht
 Und machten's alle so!“ —

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

Suchen nach der Musik.

[379.] Durch das Los oder durch Auszählen wird eine der Mitspielenden dazu bestimmt, irgend einen Gegenstand zu suchen. Nun muß sie sich einen Augenblick entfernen; das Bestimmte, etwa ein Knopf, Schlüssel, Schächtelchen u. s. w., wird an einen passenden Ort versteckt und dann der Hinausgegangenen ein Zeichen zum Wiederkommen gegeben. Ein Mädchen spielt während des Suchens Klavier. Je mehr sich die Sucherin dem Orte nähert, an welchem der Gegenstand verborgen ist, desto lauter und lebhafter wird die Musik; je weiter sie sich entfernt, desto schwächer, und sie verstummt völlig, wenn die Sucherin nach dem entgegengesetzten Teile des Zimmers geht.

Die Bestimmung nach dem ABC.

[380.] Eine aus der Gesellschaft fragt ihre Nachbarin: „Wenn ich dies oder jenes wäre, wozu würden Sie mich bestimmen?“ Hier nennt sie natürlich einen Gegenstand; die Gefragte muß nun zur Antwort ein Wort wählen, das mit demselben Buchstaben anfängt wie der Gegenstand, mit welchem sich die Fragerin bezeichnet. Die erste fragt die Nachbarin links: „Wenn ich eine Tasse wäre, wozu würden Sie mich gebrauchen?“ Diese

muß nun schnell darauf antworten: „Zum Trinken!“ Stocket sie, so zählt die Fragerin bis drei; ist auch da noch keine Antwort erfolgt, so muß die Unwissende ein Pfand geben oder eine Strafe erleiden. Diese fragt nun ihre Nachbarin ein andres Wort mit einem andern Buchstaben, und so geht es dann im Kreise ein- oder einigemal herum — jedesmal mit einem andern Buchstaben.

Alle in ein Loch.

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

Die Singstuhle.

[382.] Die Vorsängerin stellt sich in einen Kreis und singt eine Strophe vor, die dann die ganze Gesellschaft mit ihr singen muß. Sobald die Sängerin schweigt, muß alles schweigen — und wenn es mitten in einem Worte wäre. Wer dies versteht, und die, deren Stimme auch nur mit einer Silbe nachklingt, gibt ein Pfand oder erhält eine andre Strafe. Die Lieder müssen bekannten Text und bekannte Melodien haben.

Der Dampfwagen.

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

Die Elemente.

[384.] Die Gesellschaft setzt oder stellt sich in einen Kreis. Dabei wirft eine der andern ein Tuch zu und nennt dabei ein Element, aber nur Wasser, Luft und Erde, da im Feuer keine Tiere leben. Die, welcher das Tuch zugeworfen wurde, muß sogleich einen Bewohner dieser Elemente nennen. Zögert sie mit der Antwort oder nennt ein falsches Tier — ver setzt sie z. B. den Walfisch in die Luft und den Esel ins Wasser — so muß sie ein Pfand geben und darf alsdann erst das Tuch weiter werfen. Dieses Spiel erfordert Geistesgegenwart und gewährt auf einige Zeit großes Vergnügen.

Die stille Musik.

[385.] Jedes Gesellschaftsmitglied wählt sich ein Instrument und spielt dieses, jedoch nur durch Pantomime oder Zeichen. Dabei müssen die Gebärden, welche das gewählte Instrument vorstellen sollen, möglichst natürlich

gemacht werden. Eine ist der Musikdirektor und befindet sich in der Mitte des Kreises. Nachdem sie sich die Instrumente der Reihe nach hat vortragen lassen, merkt sie sich, was jede gewählt. Nun spielt sie eins nach dem andern abwechselnd, aber außer der Reihe; die, deren Instrument der Direktor spielt, muß ihn sogleich begleiten. Wer das versteht oder lacht oder spricht, gibt ein Pfand oder erhält eine andre Strafe.

Das Tierkonzert.

[386.] Jedes Mitglied der Gesellschaft, bis auf eins, wählt sich ein Tier, dessen Stimme es nachahmen will. Die übrig Gebliebene ist der Wärter. Diese ahmt nun eine Tierstimme nach. Diejenige, welche jenes Tier gewählt hat, steht auf und antwortet mit ihrer angenommenen Stimme. Wenn sie diese Töne einigemal wiederholt hat, ruft sie ein andres Tier auf, welches nun ein Gleiches thut u. s. w. Wer nicht sogleich mit seiner angenommenen Stimme einfällt, oder wer ein Tier aufruft, das nicht gewählt war, erlegt ein Pfand, oder bekommt eine andre Strafe. Sagt der Wärter: „Ich bringe euch Futter, ihr Tiere insgesamt!“ so stehen alle sofort auf, jedes meldet sich mit seiner angenommenen Stimme und das Ganze bildet ein wunderliches Konzert.

Das Kneipen ohne Karten.

[387.] In diesem Spiele wird verlangt, daß jede die andre mit den Worten: „Mit Erlaubnis, Frau Nachbarin!“ mit zwei Fingern in die Backen kneipen soll. Nun müssen einige, welche das Spiel kennen, sich die Finger etwas mit Ruß oder Kohle schwärzen. Wer solche schwarze Finger hat, macht natürlich die Wangen der Nachbarin auch schwarz, ohne daß diese es merkt. Ein großer Spaß ist es, wenn die, welche ihre Nachbarin schwarz gemacht hat, selbst schwarz gemacht wird. Wer beim Kneipen lacht, gibt ein Pfand oder wird bestraft, und die meisten glauben, daß der Scherz des Spieles eben darin bestehe; bald aber lachen alle wegen der gefärbten Gesichter und das Spiel löst sich in allgemeines Wohlgefallen auf.

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

Watteblasen oder fliegende Baumwolle.

[388.] Eine Gesellschaft bildet sitzend einen dichten Kreis um den Tisch, so daß ein möglichst kleiner Raum zwischen den Personen bleibt. Auf dem Tische liegt ein Flöckchen Watte oder Baumwolle und jede bemüht sich nun, diese von sich weg und einer andern zuzublase. Diejenige, an welcher sie hängen bleibt, gibt ein Pfand; wer die Hände zu Hilfe nimmt, um die Baumwolle abzuwehren, wird bestraft.

Mufti und Comme-ça.

[389.] Die Spielenden bilden einen Kreis um den Mufti. Dieser macht abwechselnd und ziemlich rasch allerlei Bewegungen und Stellungen. Ruft

er dabei seinen Namen „Mufti!“ so bleiben die Mitspielenden unbeweglich in der vorher angenommenen Stellung; ruft er aber „Comme-ça!“ so müssen sie das, was gerade der Mufti vorstellt, treu nachahmen. Wer es nicht pünktlich thut, oder sich bei „Mufti“ zum Nachahmen verleiten läßt, oder auch nur eine Bewegung macht, muß ein Pfand geben. Weiß der „Mufti“ seine Bewegungen recht possierlich zu machen, so kann das Spiel sehr lustig werden.

Das Knotenspiel.

[390.] Es wird ein langes Band mit einem Knoten zusammengebunden, dann stellt sich die Gesellschaft in einen Kreis und jede faßt das Band mit beiden Händen. Alle tanzen nun die Kunde, indem sie das Band nach der rechten Hand zu fortschieben und singen:

„Das Band ist gebunden	Wir schieben den Knoten
Der Freude zum Preis,	Von Hand nun zu Hand
Der Knoten gewunden,	Und springen nach Knoten —
Auf, tanzet im Kreis!	Bergnügt und gewandt.“

Das erste Mal wird das Lied ganz gesungen; beim zweiten Mal gibt die Spielangeberin plötzlich ein Zeichen an einer beliebigen Stelle des Liedes, ohne eine Pause abzuwarten, und der Gesang verstummt. In demselben Moment stehen alle plötzlich still und halten das Band fest. Nun wird untersucht, in wessen Hand der Knoten ist, mit den Worten:

„Wo ist der Knoten,
In wessen Hand?“

Entweder meldet sich die Inhaberin oder sie wird von der Nachbarin dazu gedrängt. Ist der Knoten gefunden, so singen alle:

„Sing' uns was,	Fällt dir nichts ein? —
Sag' einen Spaß,	Was? das ist einerlei,
Erzähl' ein Geschichtchen,	Doch mußt du fertig sein,
Sag' ein Gedichtchen —	Sobald wir zählen drei!“

Die Gesellschaft zählt nun langsam 1 — 2 — 3 —; erfüllt die Knotenbesitzerin eine der Vorschriften, so wird sie in den Kreis gezogen, umtanzt und man singt:

„Bravo, bravo, gut gemacht!
Mit Liebe werde dein gedacht;
Durch Sang und Tanz wirst du geehrt,
Denn wer was kann, den hält man wert.“

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

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

Wenn der Knoten zwischen zwei Mädchen ist, so gehört er der, deren Hand er sich am nächsten befindet. Es kann auch statt des Knotens ein Ring fortgeschoben werden.

Das Gebrauchsspiel.

[391.] Hat eine Gesellschaft in buntem Kreise ihre Plätze gewählt, so fragt jede einzelne ihre Nachbarin zur rechten Hand heimlich: „Wozu bin ich am besten zu gebrauchen?“ — Haben alle ihren Fragerinnen auch heimlich geantwortet, so fragt jede wieder ihre Nachbarin zur linken Hand: „Warum bin ich wohl zu der von meiner Nachbarin angegebenen Sache am besten zu gebrauchen?“ — Hat sie nun die Ursache von ihrer zweiten Nachbarin heimlich gehört, so sagt der Reihe nach jede einzelne jetzt laut, wozu man sie am besten zu gebrauchen glaube, und fügt dann auch hinzu, warum.

Es ist einleuchtend, daß die possierlichsten Zusammenstellungen herauskommen müssen, welche die Spielerinnen in einem ununterbrochenen Gelächter erhalten. Z. B.: Meine rechte Nachbarin hat gesagt, „ich eigne mich sehr gut zum Nachtwächter“; meine linke sagt: warum? „weil ich gern napse.“ Oder: „Ich eigne mich zur Putzmacherin — weil ich gern schnupse“, oder: „Ich eigne mich zur Schlafmütze — weil ich eine Köchin sei“, oder: „Ich eigne mich zum Gelehrten — weil ich so komische Gesichtser schneiden könne“ u. s. w.

Es versteht sich von selbst, daß alle Eigenschaften und Ursachen, die man einer Person andichtet, rein scherzhafter Art sein müssen und nicht etwa wirkliche Eigenschaften einer Spielerin hervorgesucht werden, welche verletzen; denn dies könnte zwar zuweilen nützlich sein, paßt aber nicht ins Spiel. In keinem Falle dürfen körperliche Gebrechen hervorgesucht werden, sowie andererseits es auch nicht gut ist, körperliche Vorzüge zu erwähnen, weil Schmeicheleien immer schädlich sind.

Der Lastträger.

[392.] Die Gesellschaft sitzt auf Stühlen in einem Kreise. Eine davon ist aber ohne Platz und trägt ein rundes Bündelchen auf dem Rücken. Diese heißt der Lastträger. Während des Herumtragens wechseln die andern ihre Plätze und der Lastträger bemüht sich, sein Bündel auf einen der leeren Stühle zu werfen. Gelingt ihm dies, so gehört der Stuhl ihm, und die, welche ohne Stuhl bleibt, löst ihn ab. Wirft er aber sein Bündel aus Uebereilung neben den Stuhl, oder doch so, daß es wieder herunterfällt, so bleibt er Lastträger.

Wie gefällt dir dein Nachbar?

[393.] Hat sich die Gesellschaft in einem Kreise auf Stühle niedergelassen, so geht eine derselben, die keinen Stuhl hat, mit dem Plumpsack bewaffnet bei den andern Mädchen herum und fragt dieses und jenes: „Wie gefällt dir dein Nachbar?“ Erhält sie zur Antwort: „Gut“, so muß sie eine andre fragen. Erhält sie dagegen zur Antwort: „Mein Nachbar zur Rechten (zur Linken) mißfällt mir“, so fragt sie weiter:

„Wer würde dir als Nachbar gefallen?“ Diejenige, die nun genannt wird, muß mit dem mißfälligen Nachbar den Platz wechseln. Gelingt es der Fragenden, einen dieser Plätze zu erreichen, ehe er von jenen beiden besetzt wird, so löst sie die übrig Gebliebene ab; im entgegengesetzten Falle muß sie weiter fragen, bis sie endlich in den Besitz eines Stuhles gelangt. Sollte eine mit dem Aufstehen zögern, so wird sie durch den Plumpsack daran erinnert.

Das Richterspiel.

[394.] Hier setzt sich der gewählte Richter auf einen Stuhl, eine andre aber verbirgt ihr Gesicht in des Richters Schoß, um nicht sehen zu können. Sodann wird sie von einer Spielerin (aber nicht zu heftig) mit dem Plumpsack auf den Rücken geschlagen. Die Geschlagene beschwert sich beim Richter:

„Herr Richter, her!“

Der Richter antwortet: „Was ist dein Begehren?“

Die Geschlagene spricht: „Es hat mich eine sehr geschlagen!“

Der Richter fragt: „Wer war es?“

Darauf erwidert die Geschlagene: „Die und die“ (indem sie einen Namen nennt). Trifft sie nun die Rechte, so muß diese an der Geschlagenen Stelle.

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

Da hast du mein Körbchen.

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

Das Verwechslungsspiel.

[396.] Die Spielerinnen verwechseln ihre Namen. Sind z. B. Amalie, Bertha, Klara und Dorchchen zusammen, so heißt Amalie — Klara, Bertha heißt Dorchchen, Klara — Amalie, und Dorchchen — Bertha. Sind diese Namen bestimmt, so setzt sich eine der Mitspielenden auf einen besonderen Platz und ruft eine nach der andern zu sich, ladet sie ein, sich neben sie zu setzen und ihr über verschiedene Fragen Auskunft zu erteilen. Die Gerufene antwortet, erzählt und gestikuliert nun im Namen derjenigen,

nach der sie sich genannt hat, bis sie wieder entlassen und eine andre gerufen wird, die dasselbe thun muß.

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

Die Wortfügung.

[397.] Diese besteht darin, daß aus zwei einfachen Hauptwörtern ein andres Hauptwort gebildet wird.

Es geschieht folgendermaßen:

Die Gesellschaft setzt sich in einen Kreis. Hierauf nimmt jemand ein Tuch und wirft dieses, indem er ein einfaches Hauptwort nennt, in den Schoß einer andern. Diese muß sogleich ein zweites einfaches Hauptwort nennen, das mit jenem zusammen irgend eine Sache bedeutet. Dann wirft die Empfängerin des Tuches dasselbe weiter, indem sie ein andres einfaches Hauptwort ausspricht u. s. w.

Wenn z. B. A., indem sie das Tuch in den Schoß der B. wirft, sagt: „Haus“, so könnte B. hinzufügen: „Thür“. Hierauf wirft B. das Tuch nach C. und nennt das Wort „Puppen“, C. antwortet hierauf: „Kopf“. — Je schneller dies geschieht, desto lustiger ist das Spiel. Wer mit der Antwort zögert oder eine falsche erteilt, muß ein Pfand geben.

Der Herr im Wirtshaus.

[398.] Die Gesellschaft setzt sich, nachdem die Rollen verteilt worden sind, in einen Kreis. Ein Mädchen ist der Gast, ein andres die Wirtin, alle übrigen sind Speisen oder Getränke. Der Gast tritt nun vor und fragt die Wirtin, was sie zu essen habe. Hierauf nennt diese alle vorhandenen Speisen, wobei diejenigen, welche sich die Namen der aufgezählten Gerichte gewählt haben, jedoch nicht aufstehen. Der Gast verlangt jetzt ein Gericht oder vielmehr eine Suppe. Bei diesem Worte tritt die Suppe hervor und sagt, wie vielerlei Suppen es gebe und wie sie am besten zubereitet werden. Vergißt sie eine bekannte Suppe, oder gibt sie deren Zubereitung falsch an, so zahlt sie für jeden Fehler ein Pfand. Dasselbe geschieht bei allen übrigen Gerichten. Weiß sie aber gar nichts von der Zubereitung derselben zu sagen, so bekommt sie von der Wirtin einen Schlag mit dem Plumpsack, wird ausgelacht und darf sich im ganzen Spiel nicht mehr setzen, sondern muß hinter ihrem Stuhle stehen, bis alle Gerichte durchgenommen sind. Kann sie hingegen mit ihrer Kenntnis Wirtin und Gast zufrieden stellen, so wird sie von beiden gelobt und erhält eine kleine Belohnung.

Verlangt der Gast zweierlei, so müssen beide Mädchen aufstehen und jedes eine Beschreibung seines Gerichts geben. Steht eines der Mädchen nicht sogleich auf, so gibt es ein Pfand.

Dieses Spiel ist sehr lehrreich für kleine Mädchen, und ich rate ihnen, das S. 113 beginnende Kochbüchlein eifrig zu studieren.



Fig. 275. Wattenblasen (zu Seite 168). — Das Richterspiel (zu Seite 171). — Ein Schattenspiel (zu Seite 178). — Der Herr im Wirtshaus (zu Seite 172). — Das unsichtbare Karitatentabineett (zu Seite 180).

Das wogende Meer.

[399.] Es wird in einem Zimmer ein Stuhl weniger gesetzt, als Spielerrinnen da sind; die vorhandenen Stühle stehen mit den Lehnen gegeneinander. Alle Mädchen setzen sich nieder — mit Ausnahme derjenigen, welche unter dem Namen des „Meeres“ das Spiel leitet. Nachdem jedes Mitglied den Namen eines Fisches angenommen hat, läuft das „Meer“ um die spielende Gesellschaft herum und ruft einen, zwei oder mehrere Fische auf, die sich dann sogleich erheben und allen Bewegungen des Meeres folgen müssen. Spricht dieses z. B.: „Der Wind hat sich gewendet“, so müssen alle dasselbe thun, was das Meer thut, d. h. „sich umwenden“. Fordert das Meer alle Fische auf, so erheben sich alle und folgen den Bewegungen des Meeres. Setzt es sich nieder und sagt: „Das Meer ist ruhig“, so bemüht sich jede, zum Sitzen zu kommen, und diejenige, welche keinen Stuhl erhält, gibt ein Pfand und tritt an die Stelle des Meeres. Das Meer kann sich bereits setzen, wenn auch bloß zwei oder drei Fische aufgestanden sind.

Das Taubenspiel.

[400.] Bei dem Taubenspiel sitzt die Gesellschaft im Kreise und jede wählt sich den Namen irgend welcher Getreideart: Roggen, Gerste, Hafer, Weizen u. s. w. Eine macht nun den Anfang und spricht schnell: „Ich lasse meine Tauben fliegen in —“; hier nennt sie eine der gewählten Getreidearten, z. B. die Gerste! Diejenige, welche diese Getreideart gewählt hat, ruft ebenso rasch: „Nein, nicht in die Gerste, sondern in —“; hier nennt sie eine andre Sämerei und bringt dadurch das Spiel auf eine zweite, diese auf eine dritte u. s. w. Wer auf solche Art aufgefordert wird und nicht schnell antwortet, oder mit der Antwort gar ausbleibt, oder auch durch Mangel an Fassung eine Getreideart nennt, die von keiner in der Gesellschaft gewählt wurde, gibt ein Pfand.

Die Schachtel der Pandora.

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

Der Glücksgriff.

[402.] Dieses Spiel läßt sich am angenehmsten um Nüsse spielen. Jede der Mitspielenden setzt eine bestimmte Anzahl Nüsse, vielleicht acht oder zehn, aus, welche auf dem Tische, um den sich die Gesellschaft in einen dichten Kreis geschart hat, auf einen Haufen andrer Nüsse gethan werden. Diejenige, die den Anfang macht, bückt sich unter den Tisch, während ihre Nachbarin mit der Fingerspitze eine Nuß berührt und das Wort „Tipp!“ spricht. Hierauf kommt die erstere wieder unter dem Tische hervor und nimmt so lange eine Nuß nach der andern von dem Haufen weg, bis sie die von der Nachbarin bezeichnete berührt. Dann muß die Hand gleich zurückgezogen werden, und eine andre kommt an die Reihe. Dieses Spiel geht nun so lange fort, bis nur noch die Anzahl Nüsse steht, die eine gesetzt hat. Tritt dieser Fall ein, so setzen alle Mitspielerinnen von neuem, und diejenige, an welcher die Reihe ist, fängt wieder das Spiel an, wie ihre Vorgängerin.

Das Armesünder- oder Kästerstühlchen.

[403.] Die Gesellschaft bildet sitzend einen Halbkreis nach Art eines Gerichtshofes. Aus ihr wird durchs Los oder durch freiwilliges Erbieten eine Strafbare bestimmt, die sich auf der entgegengesetzten Seite auf einen Stuhl niederläßt. Eine andre aus der Gesellschaft macht die Anklägerin; diese letztere fragt nun die Gesellschaft laut mit den Worten: „Hochachtbare, wißt ihr, warum Freundin N. N. auf dem Armesünderstühlchen sitzt?“ — Jeder Richter flüstert jetzt der Anklägerin die Ursache leise ins Ohr.

Nachdem die Anklägerin die Reihe der Richter durchgegangen und von jedem die Ursache der Buße erfahren, nähert sie sich der Strafbaren und macht sie nun mit den Gründen bekannt, so wie sie dieselben einen nach dem andern vernommen hat. Bei einem jener Gründe, dessen Auswahl der Strafbaren überlassen ist, muß diese den Richter erraten, von dem er kam. Gelingt ihr dies, so muß der Richter sich aufs Armesünderstühlchen setzen; gelingt es ihr nicht, so muß sie ein Pfand geben, und das Spiel beginnt von neuem. Natürlich müssen auch hier Anspielungen auf etwaige Naturfehler vermieden werden.

Die Freundinnen oder der Wahrheitspiegel.

[404.] Jedes Mädchen erhält ein Oktavblatt Papier, worauf es oben seinen Namen schreibt; das Blatt wird dann zusammengerollt und, wie beim Losen, in ein Behältnis geworfen. Sind alle Papiere darin, so zieht jede wieder eines derselben heraus und schreibt unter den Namen etwas Tadelnswertes über die Person, deren Namen sie gezogen hat. Dann werden die Blätter wieder zusammengerollt, in das Behältnis geworfen, vermischt, von neuem gezogen und es wird wieder etwas darunter geschrieben. Zieht eine ihren eignen Namen heraus, so muß sie das Blatt mit dem einer andern vertauschen.

Sobald man mit dem Niederschreiben dieser Kritiken fertig ist, wird eine zum Vorlesen derselben bestimmt. Diese setzt sich so, daß keine in

die Zettel blicken kann, und liest nun, nach Ausrufen des Namens, die darunter geschriebenen Bemerkungen einzeln vor. Bei jeder derselben hat die Ausgerufene das Recht, die Schreiberin zu erraten. Zu diesem Zwecke beobachtet sie die Gesichter und sucht dadurch auf die rechte Spur zu kommen. Hierin liegt das eigentliche Interesse des Spiels. Ist die Schreiberin erraten, so muß sie ein Pfand geben.

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

Trallierum, larum, Löffelstiel! Wer das nicht kann, der kann nicht viel!

[405.] Die Spielangeberin nimmt einen Löffel in die rechte Hand und klopft damit, nach den Worten: „Trallierum, larum, Löffelstiel! Wer das nicht kann, der kann nicht viel!“ taktmäßig auf den Tisch, oder sie dreht denselben in der Hand herum, um glauben zu machen, es komme auf diese Bewegung an, und gibt ihn dann ihrer Nachbarin. Jede, welche die Bedingung nicht kennt, meint es sogleich nachmachen zu können, und zählt entweder ebenso taktmäßig die Silben her, oder dreht den Löffel in der Hand auf dieselbe Weise wie ihre Vorgängerin, ahnt aber nicht, oder doch sehr schwer, daß es bloß darauf ankomme, den Löffel mit einer andern Hand wegzugeben, als mit der man ihn empfangt. Hat es eine richtig gemacht, so sagt die Spielangeberin: „Trallierum, larum recht!“ im entgegengesetzten Falle aber: „Trallierum, larum schlecht!“

Arbeit und Musik.

[406.] Die Gesellschaft sitzt in einem Kreise, eine Mitspielende aber in der Mitte auf einem Platze, wo sie von allen gut gesehen werden kann. Jede der übrigen wählt sich nun ein Handwerk und ahmt dessen Beschäftigung so gut wie möglich durch Gebärden nach; so z. B. hobelt die eine als Schreiner, die andre näht als Schneider, die dritte dreht die Scheibe als Töpfer u. s. w. Die in der Mitte Sitzende hingegen ahmt die Bewegung des Gitarrenspielers nach. Sobald sie aufhört, dies zu thun und ein Handwerk nachmacht, muß diejenige, welche das betreffende Handwerk hatte, sogleich die Gitarre spielen. So wird mit dem Spiele immer fortgefahren. Man sieht leicht, daß die Handwerker genau auf die Bewegungen der in der Mitte Sitzenden acht geben müssen; wer dies nicht thut, zahlt ein Pfand.

Sprichwörter raten.

[407.] Alle Mitspielenden lassen sich auf eine Reihe von Stühlen nieder, während eine vor die Thür geht. Nun machen die im Zimmer Gebliebenen unter sich aus, welches Sprichwort sie wählen wollen, z. B.: „Heute rot, morgen tot!“ — Kommt die Hinausgegangene wieder herein, so muß sie an die Sitzenden der Reihe nach Fragen stellen, welchen Antworten folgen, die einzelne Wörter des Sprichworts enthalten. München ist z. B. hinausgegangen und soll das Sprichwort „Zeit bringt Rosen!“ raten. Sie geht zu A. und fragt: „Wie haben Sie heute Nacht geschlafen?“ A. antwortet: „Leider sehr schlecht; ich habe lange Zeit gewacht.“ — Nun fragt München

weiter, indem sie sich an B. wendet: „Mit wem wollen Sie am liebsten spazieren gehen?“ — B. erwidert: „Mit dem, der mir die beste Nachricht bringt.“ — Minchen fragt jetzt C.: „Wann spielen Sie am liebsten?“ — „Zur Zeit der Rosen und Veilchen.“ — Diejenige, welche das Spiel leitet, erklärt nunmehr, daß nicht weiter gefragt werden darf, weil das Sprichwort zu Ende ist; Minchen muß sich ans Klatsen begeben und trifft sie das Rechte nicht, so gibt sie ein Pfand.

Der wunderliche Brief.

[408.] Nachdem vorher besprochen worden ist, ob man einen Mahn-, Entschuldigungs-, Einladungs- oder bloß freundschaftlichen Brief abfassen will, schreibt die erste am Tische nach der üblichen Anrede einen Vorder-satz, bricht das Blatt unter ihrer Schrift um und reicht es ihrer Nachbarin, indem sie ihr das letzte Wort des Geschriebenen sagt, um einen schwachen Anknüpfungspunkt zu geben. Diese schreibt nun einen Zwischensatz und gibt das Blatt, nachdem sie es ebenfalls umgebrochen hat, unter Nennung des letzten Wortes weiter. So wird fortgeföhren, bis die Gesellschaft einen vollständigen Brief zusammengebracht hat. Die letzte schreibt einen Schluß. Endlich wird der so entstandene Sinn oder Unsinn vorgelesen.

Deklamation zu Zweien.

[409.] Dieses Spiel gewöhrt, wenn die beiden Darstellerinnen die nötige Gewandtheit besitzen, eine höchst ergöhliche Unterhaltung. Eine aus der Gesellschaft setzt sich auf einen Stuhl und eine andre auf ihren Schoß, um irgend ein komisches Stück zu deklamieren. Dabei läßt sie aber die Arme unbeweglich herabhängen. Die auf dem Stuhle Sitzende läßt dagegen ihre Arme sehen und macht damit alle zur Deklamation nötigen Bewegungen. Außerdem thut sie damit noch allerhand, was die Deklamierende selbst thun könnte; nimmt ihr z. B. die Dose aus der Tasche und gibt ihr eine Priese, wischt ihr den Schweiß von der Stirn oder die Thränen aus den Augen, pudt ihr die Nase u. s. w., und sucht überhaupt auf alle mögliche Weise die Deklamation so lächerlich zu machen, daß sowohl die Zuschauerinnen herzlich lachen müssen, als auch die Deklamierende vor Lachen innehalten muß.

Brrr!

[410.] Man bildet einen Kreis und beginnt zu zählen. Die eine sagt 1, die zweite 2 u. s. f. bis zur siebenten, welche statt 7 brrr! sagen muß; desgleichen alle diejenigen, auf die eine Zahl trifft, in welcher 7 aufgeht oder vorkommt. Sagt man z. B. 14 oder 17 statt brrr! so muß man ein Pfand geben und das Zählen fängt bei der Nachbarin der Pfandgeberin von vorn an. Selten wird das Spiel bis über 70 gebracht, wo sich die brrr! brrr! brrr! folgen würden. — Hauptbedingung ist, daß rasch gezählt und keine Zeit mit Besinnen verloren wird.

Poetisches Namenspiel.

[411.] Die Gesellschaft setzt sich in einen Kreis und jede legt sich einen beliebigen Namen bei.

S. beginnt also:

„Ich heiße Hannchen Silberbrand
Und —“

hier wendet sie sich an ihre Nachbarin, die sogleich auf diesen Namen einen Reim fertigen muß, z. B.:

A. — „häng' mein Täschchen an die Wand.“

Hierauf fährt A., zu ihrer Nachbarin gewendet, fort:

„Ich heiße Annchen Grünegras
Und —“ (zur Folgenden gewendet)

B. — „liebe stets das volle Glas.“

„Ich heiße Lulu Bitterklee
Und —“

C. — „ruf' beim Reimen Ach und Weh!“ zc.

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

Ein Schattenspiel.

[412.] Dieses kann während eines langen Winterabends eine Mädchengesellschaft in die fröhlichste Laune versetzen. Man spielt es wie folgt: Wenn die Fenstervorhänge weiß sind, lasse man sie herunter, so daß sie eine glatte Fläche bilden; sind sie aber bunt, so befestige man ein weißes Tischtuch an die Wand. Wer zur „Raterin“ bestimmt ist, setze sich, den Rücken dem Lichte und den Gespielinnen zugekehrt, vor dieses Tuch. Dann müssen alle andern so an der Wand vorbeigehen, daß ihre Schatten auf die weiße Fläche fallen. Die Spielerinnen können dabei alle erdenklichen Bekleidungen annehmen, kurz, sie dürfen sich nach Belieben verstellen. Die vor dem Tuche Sitzende muß sie nach ihren Schatten erraten, und hat sie dreimal nacheinander eine Unrechte getroffen, so zahlt sie ein Pfand.

Das unsichtbare Karitätenkabinet.

[413.] Eines der Mädchen verkleidet sich in eine alte Hökerfrau, während die übrige Gesellschaft sich im Kreise um einen Tisch niederläßt und hier der kommenden Dinge harret. Nehmen wir an, die Karitätenhändlerin heiße Luise. Sie kommt mit einem verdeckten Körbchen herein, erzählt von den Kostbarkeiten, welche sie hierin mitgebracht habe, und fügt die Bemerkung bei, daß diese seltenen Dinge nur eines nicht vertragen könnten, nämlich das Licht. Durch das Gefühl allein lasse sich ihr Wert beurteilen. Hierauf reicht sie der ihr zunächst Sitzenden eine ihrer gepriesenen Waren unter dem Tische hin, und der geheimnisvolle Gegenstand macht auf diese Weise die Kunde; dergleichen die andern Karitäten. — Der Hauptspañ bei diesem Spiele besteht darin, daß man für die Hand möglichst überraschende Gefühle hervorbringe, dieselbe einmal eiskalt, dann

feuchtwarm u. s. w. berühre. Passende Gegenstände sind daher: ein Mörtelstempel, ein gefüllter Kaffeesack oder ein mit feuchtem Sand gefüllter durchnähter Handschuh, ein kleiner Muff u. dgl.

Der Rechenmeister.

[414.] Bei diesem Spiele ist es nötig, daß mindestens elf Personen an demselben teilnehmen. Zehn davon setzen sich in eine Reihe und jede stellt eine Ziffer vor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. Der Rechenmeister stellt sich in einige Entfernung von der Reihe und unterhält die Sitzenden durch eine kleine Erzählung, in der so viele Zahlen wie möglich vorkommen.

Zur Verdeutlichung gebe ich ein Beispiel: „Gestern abend um 5 oder 6 Uhr — ich weiß nicht mehr genau, wann es war — begegnete ich 4 Bauernmädchen, die 2 Strophen eines fröhlichen Ernteliedes sangen. Ich ging auf sie zu und bat sie, mich in ihren Singverein aufzunehmen und mich mitzingen zu lassen. Dabei verspätete ich mich, und erst als es 7 Uhr schlug, dachte ich an den Heimweg. Zu Hause erwarteten mich 12 kleine Mädchen, die meine Mutter für mich eingeladen hatte, um mich zu überraschen. Jede von uns erhielt zum Abendessen 2 Tassen Schokolade, 1 Stück Kuchen, 5 Birnen und 3 Zwiebacke. Wir spielten dann sehr vergnügt zusammen und trennten uns erst um 10 Uhr unter dem Versprechen, bald einen ähnlichen Abend zu verbringen u. s. w.“

So oft der Rechenmeister eine Zahl nennt, muß diejenige, welche diese Zahl führt, aufstehen und ihm eine Verbeugung machen; ist es eine zusammengesetzte Zahl, wie oben die 12, so treten beide Mädchen vor den Rechenmeister, die 1 auf die rechte Seite der 2, und bleiben so lange stehen, bis eine neue Zahl genannt wird. Wer diese Gesetze nicht erfüllt oder auch aus Versehen aufsteht, wenn seine Zahl nicht genannt ist, gibt ein Pfand. Nennt aber der Rechenmeister eine Zahl, die nicht in der Gesellschaft, oder vielmehr, die nicht von mehreren durch Zusammenstellung gebildet werden kann, so gibt er selbst ein Pfand und verliert sein Amt.

Wieviel Finger?

[415.] Diese Unterhaltung ist mehr für ganz kleine Mädchen bestimmt, doch können auch größere Vergnügen daran finden. Nur zwei dürfen sich beim Spiele beteiligen. Die eine legt ihren Kopf in den Schoß der andern, und zwar so, daß sie nichts sehen kann. Dann wird sie von der Mitspielerin mehrere Male sanft auf den Rücken geklopft und — indem ein oder mehrere Finger in die Höhe gehalten werden — gefragt:

„Mingeldi, mingeldi, hopp hurrä,
Wieviel Finger sind in der Höh’?“

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

„Falsch geraten, ’s waren zwei!
Mingeldi, mingeldi, hopp hurrä,
Wieviel Finger sind in der Höh’?“

(Hierbei hält sie vier empor.)

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

Schulhalten.

[416.] Eine aus der Gesellschaft stellt die Lehrerin vor, und alle andern müssen ihr gehorchen. Sie lesen, sagen Aufgaben her, zeigen ihre Arbeiten, müssen sich in die Ecke stellen, wenn sie plaudern, u. s. w. — Dazwischen sagt die Schullehrerin zu einem der kleinen Mädchen: „Marie, du bist ein unartiges Kind, du plauderst aus der Schule!“ — Die Angeredete fragt wieder: „Wer hat Ihnen das gesagt?“ Wenn die Lehrerin sagt: „Mein Daumen hat mir's gesagt“, so muß Marie antworten: „Der weiß nichts“; sagt die Lehrerin: „Mein Zeigefinger hat mir's gesagt“, so entgegnet Marie: „Glauben Sie ihm nicht“; sagt die Lehrerin: „Mein Mittelfinger hat mir's gesagt“, so bemerkt Marie: „Er soll's beweisen“; — wird der vierte Finger genannt, so erfolgt die Antwort: „Er ist ein Schwächer“, und kommt der kleine Finger an die Reihe, so muß die ganze Schule ausrufen: „O, die böse kleine Plaudertasche!“ — Wenn sich eine in diesen Antworten irrt, so wird ihr von der Lehrerin irgend eine drollige Strafe verordnet.

Der König und sein Gefolge.

[417.] Zwei der größten Mädchen, welche die Wärter genannt werden, gehen in die Mitte des Zimmers und flüstern sich gegenseitig einen Namen ins Ohr, z. B. Gold, Silber, Perle, Rose, Lilie, Tulpe u. s. w. Die andern Kinder bilden hierauf einen Zug, indem sie sich an den Klößen festhalten. Die zwei Wärter in der Mitte des Zimmers fassen sich bei den Händen, halten ihre Arme so hoch sie können und lassen den Zug darunter weggehen, indem sie singen:

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

Während der Zug durchgeht, lassen sie plötzlich ihre Arme fallen und halten damit eines der kleinen Mädchen fest. Natürlich suchen alle durchzuschlüpfen. Die Gefangene wird von dem Wärter gefragt, ob sie „Silber oder Gold“, „Rose oder Tulpe“, je nach den angenommenen Namen, wähle. Sagt sie „Gold“, so stellt sie sich hinter den Wärter dieses Namens und bleibt dort stehen, bis das Spiel vorbei ist. Sagt sie Silber, so geht sie hinter den andern Wärter. Dies wird fortgesetzt, bis der König und sein ganzer Zug gefangen sind. Dann schlage ich euch vor, ein ruhigeres Spiel vorzunehmen, z. B. das folgende:

Die Wunderpuppe.

[418.] Ein sehr lustiges Vergnügen! Die ganze Gesellschaft geht aus dem Zimmer, ausgenommen zwei Mädchen, die den Spaß schon kennen müssen. Fanny und Luisechen z. B. machen zusammen die Puppe. Fanny legt sich der Länge nach unter einen mit einem großen Tuche bedeckten Tisch. Nur ihre Füße müssen zum Vorschein kommen; ihr Gesicht muß der Erde

zugekehrt sein. Jetzt sucht Luischen Fannys Füße so mit altem Zeug zu umwickeln, daß sie die Form eines Kopfes haben; zuletzt setzt sie ihnen einen alten Hut auf. Dann wird die Gesellschaft hereingerufen, und gewiß zerbrechen sich alle den Kopf, was dieses wunderbare Geschöpf wohl sein möge. Fanny hält ihre Füße in die Höhe, bewegt sie nach rechts und links, läßt sie auf den Boden fallen, kurz, sie macht alle erdenklichen Bewegungen damit, was höchst komisch aussieht. Nur darf sie sich nicht durch Lachen verraten.

Das Ankleiden von Madame.

[419.] Zuerst muß die Gesellschaft unter sich ausmachen, welche Farben, bei Strafe eines Pfandes, nicht genannt werden dürfen, z. B. Blau und Rot, Grün und Gelb, Braun und Violett u. s. w. Nun fragt eine: „Wie soll Madame beim nächsten Male gekleidet sein?“ worauf alle der Reihe nach ein Kleidungsstück nennen; wer die verbotenen Farben dabei erwähnt, muß ein Pfand geben, das am Schlusse des Spiels ausgelöst wird.

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

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

Luischen: „Sie soll ein gelbes Seidenkleid tragen.“

Marie: „Mit blauem Auspuße.“

Lydia: „Ein Perlenhaliband und dergleichen Armbänder.“

Suschen: „Weiße Atlaschuhe.“

Fanny: „Ah, ein Pfand! Du hättest nicht weiß sagen dürfen!“

Suschen: „O, warum habe ich nicht an schwarze Atlaschuhe gedacht!“

Fanny: „Das wäre ebenso schlimm gewesen. Schwarz ist ja nicht minder verboten.“

Suschen: „Da nimm diese Schere als Pfand.“

Fanny: „Weiter!“

Johanna: „Madame soll ein rotes Tuch tragen.“

Anna: „Mit schwarzem Besätze.“

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

Die Thronhuldigung.

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

„Die Königin empfängt voll Guld
 Euch Unterthanen nach der Reih’;
 Drum macht euch keines Fehlers schuld,
 Breißt ihrer Reize mancherlei.“

Hierauf geht diejenige, welche die Verbeugung gemacht hat, auf den Richter zu und flüstert ihm etwas zum Lobe der Regentin ins Ohr.

Sind alle vor dem Throne gewesen, so macht der Richter selbst eine Verbeugung vor der Königin und wiederholt ihr alles, was er Preiswürdiges von ihr gehört hat. Nach jedem Satze muß die Königin raten, wer ihn dem Richter gesagt hat, und bei jeder falschen Vermutung ein Pfand geben. — Der Richter muß entweder ein gutes Gedächtnis haben, um die Lobspenderinnen richtig zu behalten, oder er darf eine Schreibtafel zu Hilfe nehmen. — Dieses Spiel ist ein Gegenstück zum Armenfünderstühlchen.

Der Lehrling.

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

Hierzu ein Beispiel:

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

Marie: „Zitrone.“

Fanny: „Richtig.“

Marie: „Ich gab meinen Sohn einem Zuckerbäcker in die Lehre. Das erste, was er machte, war C.“

Johanna; „Torte.“

Marie: „Recht.“

Johanna: „Ich gab meinen Sohn auch einem Zuckerbäcker in die Lehre. Das erste, was er machte, war G. M.“

Alle: „Ach, das können wir nicht raten!“

Johanna: „Gebraunte Mandeln sollen es sein!“

Fanny: „So, ach so!“ u. s. w.

Schitterbob.

[422.] Die Gesellschaft muß einen Kreis bilden und folgende Zeilen müssen von jeder der Reihe nach ohne Zögern oder Verwechslung wiederholt werden:

„Es war ein Mann, der Mann hieß Kob;
Er hatte eine Frau, die Frau hieß Mob;
Er hatte einen Hund, der Hund hieß Bob;
Sie hatte eine Katz', die Katz' hieß Schitterbob.

„Bob“, sagte Kob;

„Schitterbob“, sagte Mob.

Bob war Kobs Hund;

Mobs Katze war Schitterbob;

Kob, Mob, Bob und Schitterbob.“

Wer sich beim Aussagen dieser Worte irrt, bekommt ein Stück Papier vorn ins Haar gedreht und muß ein Pfand geben. Erst nach Einlösung der Pfänder wird die Bestrafte von ihrem Haarschmuck befreit.



Fig. 276. Schulklassen (zu Seite 180). Wieviel Finger? (zu Seite 179). Der König und sein Gefolge (zu Seite 180). — Der Glücksbeutel (zu Seite 184). — Die Thronhuldigung (zu Seite 181).

Der Advokat.

[423.] Dieses Spiel muß von einer ungleichen Anzahl Mädchen: sieben, neun, elf u. s. w., gespielt werden, damit eine für die Rolle des Advokaten übrig bleibt, nachdem sich die andern in Paare verteilt haben. Dann muß sich die Gesellschaft in zwei Reihen setzen, so daß jedes Mädchen ein Gegenüber hat. Der Advokat geht nun zwischen beiden Reihen hindurch und richtet nach Belieben an diese oder jene eine Frage, worauf immer die der Angeredeten gegenüber Sitzende antworten muß. Gibt ein kleines Mädchen unvorsichtigerweise selbst die Antwort, statt für sich die Antwort erteilen zu lassen, so muß es ein Pfand geben; ebenso das unaufmerksame Gegenüber.

Der Theetisch.

[424.] Die Kinder bilden einen Kreis, nachdem jede den Namen eines zum Theetisch gehörigen Gegenstandes angenommen hat. Diejenige, welche „Thee“ heißt, dreht sich, auf einem Fuße stehend, herum, indem sie sagt: „Ich bin der Thee, wer ist der Zucker?“ Der Zucker thut das Nämliche, indem er einen andern Gegenstand ausruft, z. B. den Rahm. Wer nicht rasch antwortet oder wer den angenommenen Namen vergißt, zahlt ein Pfand.

Der Glücksbeutel.

[425.] Man füllt einen aus Papier verfertigten Sack mit Bonbons und befestigt ihn freihängend, etwa zwischen der Thüröffnung. Nun läßt sich jedes Mitglied der Gesellschaft der Reihe nach die Augen verbinden und nimmt einen Stock in die rechte Hand. So wird die Blinde in einige Entfernung vor den Sack geführt, den sie mit dem Stocke berühren soll. Sie darf dreimal versuchen, ob sie ihn trifft. Ist ihr dies nicht gelungen, so wird das Laften von einer andern übernommen. Wenn das Papier ein Loch bekommen hat und die Bonbons herausfallen, ist das Spiel zu Ende. Dann dürfen die kleinen Mädchen die herausgefallenen Süßigkeiten auflesen und sich wohlschmecken lassen.

Erstes, Zweites und Drittes.

[426.] Dieses Spiel kann unter Umständen höchst komisch und lustig sein. Ein Mädchen geht aus dem Zimmer, während die andern drei Personen nennen — Namen von Frauen oder Männern — nach Belieben. Ein Beispiel wird die Sache verdeutlichen. Die Gesellschaft hat Herrn Braun, Frau Schmidt und Herrn Robinson gewählt, worauf die Hinausgegangene wieder hereingerufen wird.

Laura fragt sie nun: „Was willst du mit deinem Ersten thun?“

Anna: „Ich will es in ein kostbares Spitzenkleid stecken.“

Johanna: „Was willst du mit deinem Zweiten thun?“

Anna: „Ich will ihm eine Reitpeitsche in die Hand geben.“

Flora: „Was willst du mit deinem Dritten thun?“

Anna: „Ich will es in warme Pelze wickeln und ihm eine kräftige Sühnersuppe kochen.“

Anna soll also Herrn Braun in kostbare Spitzen kleiden, Frau Schmidt eine Reitpeitsche in die Hand geben und Herr Robinson wird in warme Pelze gehüllt und bekommt eine kräftige Hühnersuppe gekocht. Manchmal werden auch berühmte Persönlichkeiten gewählt; so ließ z. B. ein kleines Mädchen Goethe Schnupftabak verkaufen, Ali Pascha das Haus lehren und Cato auf dem Seile tanzen.

Die Eigenschaften.

[427.] Die Spielangeberin verteilt unter die übrige Gesellschaft verschiedene Eigenschaften, wie den Hohn, die Liebe, den Haß, das Mitleid u. c. Dann setzt sie sich auf einen Stuhl und ruft eine nach der andern herbei. Die Gerufene muß die ihr beigelegte Eigenschaft durch passendes Mienen- oder Gebärdenpiel ausdrücken. Kann sie dies nicht, so zahlt sie ein Pfand.

Die Vergleiche.

[428.] Die Gesellschaft nennt der Reihe nach die Ähnlichkeit und die Unähnlichkeit zweier gegebener Dinge. So soll Zulchen z. B. mit einer Rose verglichen werden. Man sagt: „Ich vergleiche sie mit einer Rose. Beide sind frisch, aber die Rose ist von verletzenden Dornen umgeben, während Zulchen noch nie einem Menschen weh gethan hat.“ Die Gesellschaft wird ohne Zweifel bald mehr und witzigere Vergleiche finden.

Das Häkchenpiel.

[429.] Bei diesem Spiele bedarf man vieler feiner Stäbchen aus Elfenbein oder Holz, die aus einer Büchse auf den Tisch geschüttet und mit einem Häkchen sorgfältig einzeln hinweggehoben werden. Wer dabei ein andres Stäbchen berührt oder zum Bewegen bringt, muß das Häkchen der Nachbarin übergeben. Gewonnen hat diejenige, der es gelungen, die meisten Stäbchen zu erobern. — Es ist dies ein sehr empfehlenswertes Spiel, da es die Geschicklichkeit und Aufmerksamkeit der dabei Beteiligten übt.



Fig. 277. Das Häkchenpiel.

Pfänderauslösen.

[430.] Wenn während des Spiels eine gewisse Anzahl Pfänder zusammengekommen sind, so ist es Zeit, sie auszulösen. Zu diesem Zwecke setzt sich eines der Mädchen auf einen Stuhl in die Mitte des Zimmers und läßt sich die Augen verbinden. Hierauf stellt sich ein zweites Mädchen mit den Pfändern neben die Blinde und fragt sie, indem es ihr ein Pfand nach dem andern vorhält: „Was soll diejenige thun, der dieses Pfand gehört?“ Die Blinde darf nach Belieben darauf antworten. Hier wollen wir eine passende Auswahl Pfänderauslösungen geben:

Sie soll eine Bildsäule machen. — Die Eigentümerin des Pfandes muß sich auf einen Stuhl in die Mitte des Zimmers stellen, und eine nach der andern darf sie in irgend eine Stellung bringen, z. B. die erste nimmt ihre Hände und faltet sie über ihrem Kopfe, eine zweite legt ihre Arme hinten zusammen, eine dritte faltet dieselben über ihrer Brust — kurz, die arme Bildsäule muß alles mit sich geschehen lassen. Haben sämtliche Mädchen zum Scherze beigetragen, so steigt sie von ihrem Stuhle, und das Pfand wird ihr zurückgegeben.

Die Pfandeigentümerin muß sich mit Wasser trinken lassen, bis sie errät, wer ihr das Wasser reicht. Sie läßt sich die Augen verbinden und setzt sich auf einen Stuhl, worauf jedes Mädchen ihr einen Theelöffel mit Wasser in den Mund gibt, bis sie die Geberin richtig nennt.*)

Sie muß die Tonleiter ohne Pause oder falschen Ton auf- und abwärts auf La, La zc. singen.

Sie muß ein scherzhaftes Gedicht auffagen.

Sie muß fünf Minuten lang mäuschenstill mit ernstem Gesichte sitzen, möge die übrige Gesellschaft thun, was sie will.

Sie muß fünfmal rasch hintereinander einen Schnellprechsatz sagen, ohne sich zu irren.

Sie muß in einer Ecke des Zimmers lachen, in der andern weinen, in der dritten gähnen und in der vierten tanzen.

Sie muß eine Hand an der Stirn reiben und mit der andern an die Brust klopfen, ohne die Bewegungen beider Hände einen Augenblick lang zu verwechseln.

Sie stelle sich in die Mitte des Zimmers und mache erst ein sehr trauriges Gesicht und gleich darauf ein sehr fröhliches.

Sie muß fünf Fragen beantworten, während eine andre ihr sanft unters Kinn klopft.

Sie stelle an ein Mitglied der Gesellschaft eine Frage, die nur durch „Ja“ beantwortet werden kann. (Die einzig richtige Frage ist: „Wie wird S und a zusammen ausgesprochen?“)

Sie finde rasch ein Wort, das sich auf „Erbsen“ reimt.

Sie muß, ohne zu lachen, jedes Tier nachahmen, das ihr von ihren Mitspielenden genannt wird.

Sie muß ein Rätsel oder eine Scharade aufgeben.

Sie muß ein Rätsel oder eine Scharade raten.

Sie hüpfte auf einem Fuße viermal durch das Zimmer.

Sie muß ein Sträußchen binden, dessen Blumen mit den von der Gesellschaft genannten Buchstaben anfangen. Wenn diese z. B. R, L, B, N und A sind, kann sie die Rose, Lilie, Bergißmeinnicht, Nelke und Aster in das Sträußchen binden.

Sie zähle von vierzig rückwärts, indem sie dabei immer die ungerade Zahl ausläßt.

Sie sage jeder eine Schmeichelei und eine Grobheit.

*) Dies darf jedoch nicht zu lange fortgesetzt werden.

Sie sänge ein Liedchen.

Sie muß sich auf einen Stuhl stellen und hier ohne zu lachen alle Grimassen machen, die ihr von der Gesellschaft befohlen werden. Etwas Unschickliches darf natürlich nicht verlangt werden.

Sie muß ein Solo tanzen.

Sie stecke sich durch das Schlüsselloch. (Dies geschieht, indem sie „sich“ auf ein Stückchen Papier schreibt und es dann durch das Schlüsselloch steckt.)

Sie schreibe elftausend, elfhundert und elf in Zahlen (12111).

Sie teile „Zwölf“ so, daß die Hälfte „Sieben“ bleibt (XII $\frac{AII}{VII}$).

Sie muß ein Gedicht mit zehn Buchstaben sagen: (E, i, n — G, e, d, i, c, h, t).

Sie sage rasch und ohne Anstoß das ABC rückwärts. „Z, Y, X u. c.“

Sie sage einer aus der Gesellschaft fünf schmeichelhafte Sätze, ohne den Buchstaben V zu gebrauchen.

Sie muß mit einer Knabenmütze durch das Zimmer gehen und sie vor jeder abziehen.

Sie schieße ein Kaninchen. Zu diesem Zwecke werden der Eigentümerin des Pfandes die Augen verbunden und es wird ihr die Spitze des Zeigefingers geschwärzt. Dann befestigt man ein Stück weißes Papier an die Wand, stellt die Blinde in die Nähe und läßt sie mit ausgestrecktem Arme dreimal nach dem Papier fühlen. Gelingt es ihr, dieses schwarz zu machen, so wird ihr das Pfand zurückgegeben.

Sie muß durch das Zimmer gehen und in jeder Ecke ihren Schatten küssen, ohne dabei zu lachen.

Sie muß auf eine Zeile, die ihr genannt wird, einen passenden Reim finden.

Sie trete einem auf den Kopf (dies geschieht, indem sie sich einen Nagel in der Diele sucht, welchem sie auf den Kopf tritt).

Sie soll jeder in der Gesellschaft etwas Unangenehmes wünschen.

Sie zeige einen Apfel, den niemand essen kann (einen gemalten).

Sie soll ihre größte Tugend und ihren größten Fehler nennen.

Sie wahrfrage jemand aus der Stirn.

Sie muß ein Kunststück machen.

Sie soll Weltweisheit suchen, d. h. mit einer angezündeten Laterne in der einen und einem Stabe in der andern Hand in den von der Gesellschaft gebildeten Kreis treten und vor drei verschiedenen Personen anklopfen mit den Worten: „Ich suche Weltweisheit.“ Nun erhält sie irgend einen guten Rat, z. B.: „Verne fleißig“; „lies gute Bücher“; „höre auf das, was dir gute, kluge Leute sagen.“ Es können auch Scherze angeraten werden, z. B.: „Du mußt den Finger an die Nase halten“, „dir ein besseres Licht anschaffen“, „eine Brille tragen“ u.

Sie muß aus einem Glase trinken, ohne es zu berühren (mittels eines Strohhalmes).

Sie nenne drei nützliche Pflanzen.

Sie muß ein brennendes Licht so stellen, daß die ganze Gesellschaft, nur sie selbst nicht, es sieht. (Sie hält den Leuchter auf ihren Kopf.)

Sie soll das Einmaleins rückwärts sagen.

Sie gebe an, was sie für das Beste in der Welt hält, und warum?

Sie muß Gassen laufen. (Die Gesellschaft stellt sich in zwei Reihen auf, durch welche die Wüßerin gehen muß, und jede Spielerin hat einen Plumpsack, womit sie ihr einen Schlag gibt.)

Sie soll sich selbst eine Strafpredigt halten.

Sie spiele durch Mimit ein Instrument, während eine andre den Takt auf ihrem Rücken schlägt.

Sie muß jeder Spielerin eine Frage beantworten.

Sie muß ihre Lebensbeschreibung scherzhaft zum besten geben.

Sie muß etwas erzählen, worin drei gegebene Wörter vorkommen.

Sie muß sagen, warum sie beim Spiele nicht besser aufgepaßt hat.

Sie mache vor jeder Spielerin ein zierliches Kompliment.

Sie muß fünf große Städte eines Landes nennen.

Sie muß fünf große Flüsse eines Erdteils nennen.

Sie muß fünf große Berge nennen.

Sie muß fünf große Seen nennen.

Sie muß fünf Meere nennen.

Sie soll zwanzig Produkte eines Erdteils nennen.

Sie soll drei berühmte Personen nennen.

Sie soll drei wichtige Begebenheiten aus der Geschichte erzählen.

Sie muß drei große Erfindungen nennen.

Sie muß ein Volk nennen und etwas aus seiner Geschichte mitteilen.

Sie muß ein Exempel aus dem Kopfe rechnen.

Sie muß mit geraden Füßen auf den Fugen einer Diele gehen.

Sie muß eine bestimmte Zeitlang etwas mit steifem Arm halten.

Sie soll einen Satz ohne „o“ sagen.

Sie soll knien, bis alle Pfänder gelöst sind.

Die Eigentümerin des Pfandes soll zur Thür hinausgehen und so wieder hereinkommen, daß sie keinen Kopf mehr hat! (Sie geht hinaus und geht ganz ebenso wieder zurück; dabei erklärt sie, daß sie jetzt keinen Kopf mehr habe als vorhin, sondern eben nur noch den einen, den sie seit ange befeßen.)

Es ist vielleicht 7 Uhr, der Pfandbesitzerin wird aufgegeben, sie soll jetzt zwischen 11 und 12 zur Thür hinausgehen. Steht sie ratlos, so schreibt man 11 an den einen Thürpfosten und 12 an den andern, öffnet dann die Thür und läßt die Wüßende richtig zwischen 11 und 12 hinausgehen.

Manchmal ist keine Zeit mehr übrig, die einzelnen Pfänder zu lösen; die Gesellschaft kann dann alle Pfänder auf einmal lösen, indem sie eine Kapelmusik veranstaltet, d. h. jedes Mitglied muß zu gleicher Zeit eine andre Melodie und andre Worte singen. Doch darf diese Musik nicht lange dauern.



Scherzhafte Orakelsprüche.

[431.] Eine sehr angenehme Unterhaltung in der Stube wie im Freien, in großer und kleiner Gesellschaft ist das Aufgeben und Beantworten nachstehender Orakelfragen. Die Inhaberin der Orakelfragen und Antworten richtet an ein Mitglied der Gesellschaft eine der hier folgenden zehn Fragen mit dem Bemerkten, eine Zahl bis 25 zu nennen, nach welcher diese Frage beantwortet werden soll. Nun schlägt die Fragerin in der betreffenden Rubrik die gewählte Zahl nach und gibt die darauf stehende Antwort. Je launiger und sonderbarer diese Antwort ist, desto größer ist auch der Spaß, und trifft einmal eine Antwort, so ist dies wiederum Veranlassung zur Heiterkeit.

Mit den Fragen sowohl wie mit den Personen, an welche sie gerichtet sind, muß soviel wie möglich gewechselt werden. Ihr könnt auch eine kleine Abänderung vornehmen, wenn ihr die Antworten auf Kärtchen schreibt und sie von den Mitspielenden ziehen laßt. Das kann ebenfalls großen Spaß machen!

Was ist dir angenehm?

1. Auf der Turmspitze zu sitzen.
2. Wenn die Kirschen recht gut geraten.
3. Langweilige Plaudereien zu hören.
4. 20 Stuben, in jeder Stube 20 Röcke, in jedem Rocke 20 Taschen, in jeder Tasche 20 Äpfel.
5. Eine recht lange Nase.
6. Recht lange Ferien.
7. Das Gelingen guter Vorsätze.
8. Einige Hundert Bratwürste, um die Gesellschaft damit zu traktieren.
9. Ein schwarzer Schnurrbart.
10. Bei einer Erbschaft bedacht zu sein.
11. Auf einem Berge von einem Platzregen überrascht zu werden.

12. Wenn am Abend eine recht schauerliche Geschichte vorgelesen wird und das Licht geht dabei aus.

13. Recht schöne Geschichtenbücher.

14. Mit der Nase in den Schnee zu fallen.

15. Wenn der Wind den Strohhut wegweht.

16. Von Freundinnen nicht vergessen zu werden.

17. Wenn mich andre lieb haben.

18. Eine Schlittenfahrt im Tauwetter.

19. Wenn wir alle recht lustig sind.

20. Wenn ich Plumpsackschläge austheilen kann.

21. Etwas Naseweisheit zu besitzen.

22. Mich wie ein Mops zu langweilen.

23. Meinen Eltern Freude zu bereiten.

24. Recht lange schlafen zu können.

25. Mich in die Nase zu beißen, wozu ich mich auf einen Stuhl stelle.

Was ist dir (oder ihr) vorzüglich eigen?

1. Gern etwas Gutes zu essen.

2. Viel ausplaudern und wenig zu lernen.

3. Windmühlen in Pacht zu nehmen.

4. Andern einen Spaß vorzumachen.

5. Einen Schneemann auf dem Rücken herumzutragen.

6. Auf dem Kopfe zu laufen.

7. Hin und wieder kleine Zänkereien anzustiften.

8. Häuser einzureißen und Sammlungen von Mückenjungen anzulegen.

9. Das Butterbrot auf der verkehrten Seite zu essen.

10. Die Füße unter dem Arme herumzutragen.

11. Fürchterlich aufzuschneiden.

12. Im Schlafe französisch zu plaudern.

13. Immer das Kleid schief anzuziehen.

14. Bisweilen gerade dasjenige zu prophezeien, was nicht eintrifft.

15. Das Meer in Brand zu stecken.

16. Die Donau in ihrem Laufe aufzuhalten.

17. Dreißig „Pflastersteine“ auf eine Mahlzeit zu essen.

18. Für einen Konstantinopolitanischen Dufelsackspießergesellen gehalten zu sein!

19. In gefüllten Mehlsäcken herumzuspazieren.

20. Mich zu freuen, wenn andre glücklich sind.

21. Mir einzubilden, ich sei in Arkadien geboren.

22. Immer den Mund vornweg zu haben.

23. Ungeheure Eitelkeit und wenig Bescheidenheit.

24. Mit der Thür ins Haus fallen.

25. Stets ungelegen und zu spät zu kommen.

Was ist oder dünkt dir unangenehm (oder unschicklich)?

1. Auf die Nase zu fallen, wenn es gilt, ein zierliches Kompliment zu machen.

2. Auf eine Frage nichts Gefcheites antworten zu können.
3. Daß die Mädchen keine Bidelhäuben tragen.
4. Daß mein Kanarienvogel schon für eine Ziege gehalten worden ist.
5. Einen Güterwagen verschlucken zu sollen, wemmer nicht von Marzipan ist.
6. Ein Tintenkleck auf der Reinschrift des Arbeitsbuches.
7. In einem hohlen Baume mein Leben zubringen zu sollen.
8. Mit der Nase an einen Turm oder Laternenpfahl anzurennen.
9. Mich in die Zunge, statt in gebörrte Pflaumen zu beißen.
10. Mich unfreiwillig auf das Eis zu setzen.
11. Statt des Taschentuchs eine Haube aus der Tasche zu ziehen.
12. Statt des Streusandes das Tintenfaß über die fertige Arbeit zu schütten.
13. Statt in die Birne mich in den Daumen zu beißen
14. Versalzene oder räucherige Suppe täglich essen zu sollen.
15. Vor einem Korb Trauben zu stehen und davon nichts essen zu dürfen.
16. Während eines Wettlaufs einen Schuh zu verlieren.
17. Wenn Schnecken und Schildkröten anfangen wollen, Galoppade zu tanzen.
18. Wenn ich glaube, es sei Zucker, und stecke — Talg in den Mund.
19. Wenn ich zierlich tanzen möchte und drehe mich dabei herzlich schlecht um.
20. Wenn jemand so über meine Wiße lacht, daß er nur mühsam wieder zur Besinnung kommt.
21. Wenn ich mit dem Kopfe durch das Glas des Fensters fahre.
22. Wenn mich im schönsten Deklamieren eine Wespe auf die Nase sticht.
23. Wenn mir beim Lachen eine Fliege in den Mund kommt.
24. Wenn mir ein Hund mein Vesperbrot abhaßt.
25. Wenn Katten oder Mäuse in meinem Schlafzimmer Tanzübungen halten.

In welcher Stimmung befindest du dich?

1. Als ob dreißig Plumpsäcke meinen Rücken bearbeitet hätten.
2. Als ob es bis zu den Ferien recht lange daure.
3. Als ob ich Frau Staatsministerin zu werden demnächst Aussicht hätte.
4. Als ob ich Klavier spielen müßte, ohne eine Note zu kennen.
5. Auf dem Rücken eines Dromedars durch das Rote Meer zu reiten.
6. Etwas weineffigauereklig!
7. Ganz in der deinigen.
8. Gottentottenhaft heiter!
9. Ich bin so gestimmt, daß ich an einer Katzenmusik Vergnügen finde.
10. Jeder aus der Gesellschaft einen Kuß zu geben.
11. In der einer verwünschten Prinzessin aus Burztehude, wo die Gänse Haarbeutel tragen und die Enten Perücken.
12. In einer Laune, daß ich „Dideldumdei, hopfasa, viva!llera!“ singen könnte.
13. In nachtwächterschläfriger.
14. In walfischthraniger Meeresstimmung befinde ich mich.
15. Mohitanermäßig traurig!

16. Nicht so seelenvergnügt wie am Weihnachtsabend.
17. So, daß ich fürchte, vor Grimm möchten mir die Zöpfe zu Berge stehen.
18. So hüpfertlich, als wenn Nilpferde und Paviane Polka tanzen wollten.
19. Total pflaumenmusbaumkuchentortenmixpicbleschokoladenschmeckerlich.
20. Wie ein Laubfrosch, wenn ihm die Sonne auf den Rücken brennt.
21. Wie die Prinzessin in den „Sieben Raben“.
22. Wie ein Schneemann bei Tauwetter.
23. Wie ein Töpfer, der sich in seine Geschirre gesetzt hat.
24. Wie eine, welche nicht weiß, ob sie lachen oder weinen soll.
25. Wie es eben die Umstände mit sich bringen.

Was wünschst du?

1. Alle Sprachen zu verstehen, ohne die Mühe zu haben, sie zu erlernen.
2. Bei jedem Schritt einem Glücklichen zu begegnen.
3. Bisweilen eine Nachtigall zu sein.
4. Daß du deine Fragen bei den Mondbewohnern anbrächtest.
5. Daß du zählen müßtest, ob es mehr Sandkörner oder mehr Wassertropfen in der Welt gibt.
6. Daß ich erlebe, wie es einer zu Mute ist, welcher in Wirklichkeit einmal gebratene Tauben in den Mund fliegen.
7. Daß ich in einen Pfannkuchenberg verzaubert wäre.
8. Daß jedes unnötige Wort, das ich spreche, mich auf der Zunge jucke.
9. Den Wünschen meiner Freunde zuvorzukommen.
10. Dich einmal recht in Verlegenheit bringen zu können.
11. Dreierlei täglich: 1. Was gut schmeckt; 2. was noch besser als gut schmeckt und 3. was am besten schmeckt.
12. Einen Spaziergang durch das Mondgebirge zu machen.
13. Es möchten Aprikosen und Maulwürfe im nächsten Jahre gut geraten.
14. Heute Mittag etwas Senf zum Rindfleisch.
15. In einem Luftballon der Sonne einen Besuch abtatten zu können.
16. Kalifornien in meiner Tasche zu haben.
17. Mich nie durch eine Antwort lächerlich zu machen.
18. Mich stets in einer Gesellschaft so wohl wie heute zu befinden.
19. Nie mehr Tadel zu verdienen.
20. Schneewittchens gläserne Pantöffelchen.
21. So viel, daß ich's nicht sagen kann, und würde ich noch zehnmal so alt wie Methusalem.
22. So viel Jahre alt zu werden, wie alle Menschen zusammen sind.
23. Unüberwindlich im Lernen und Arbeiten zu sein.
24. Was ich brauche und täglich einen Pfennig darüber.
25. Zu wissen, ob alle Berge unsrer Erde, übereinander gestellt, wohl bis zum Himmel reichen.

Was kommt dir als eine Seltenheit (oder Sonderbarkeit) vor?

1. Beständigkeit des Glücks und Bescheidenheit im Glücke.
2. Daß der Bär im Winter sein Fell nicht umbreht.
3. Daß der Wind deine Nase noch nicht weggeblasen hat.
4. Daß die Sonne nicht auch zuweilen bei Nacht scheint.
5. Daß nur Vögel fliegen können und nicht auch Meerfäzen.
6. Daß du dir deine Nägel nicht pfirsichblütenfarbig lackieren lässest.
7. Daß ich durch meine Antwort nicht allgemeines Lachen erzeuge.
8. Daß man im Winter nicht täglich baden geht und im Sommer nicht Schlittschuh läuft.
9. Daß man sich die Haare nicht veilchenblau färbt.
10. Daß so viele sich darüber Sorge machen, was man von ihnen denkt.
11. Daß dein außerordentlicher Verstand nicht von jeder anerkannt wird.
12. Daß meine Gedanken immer noch für etwas andres Raum haben, als zu dem Wunsche, täglich Schokolade zu trinken oder Gänsefettbemmchen zu essen.
13. Daß man mir nicht glaubt, ich könnte das Tintetrinken nicht vertragen.
14. Daß Mond und Sterne immer nur abends aufgehen.
15. Daß du durchaus nicht Eismilch trinken und Pferdefleisch essen willst.
16. Daß niemand Lust hat, mich für die Klügste unter euch allen zu halten.
17. Daß wir nicht auf dem Kopfe rennen, wenn sich die Erde dreht.
18. Es wäre sonderbar, mich in deiner Gesellschaft nicht wohl zu befinden.
19. Mir bei meinem Fleiß die Hände nicht schon abgearbeitet zu haben.
20. Von mir zu verlangen, ich solle auf einem Altweibersommergewebe (Spinnewebe) auf und nieder fliegen.
21. Wenn die Elefanten anfangen, die Pyramiden hinaufzuspazieren.
22. Wenn ein Mädchen nicht plaudert.
23. Wenn ich ja einmal keinen Appetit hätte.
24. Wenn man seine Schularbeiten ein Jahr voraus fertig macht.
25. Weßhalb beim Tanzen nur die Füße gebraucht werden.

Was kann Anlaß zu künftigem Glücke für mich sein?

1. Das Einfallen eines Rathhausturmes.
2. Das Tragen eines feuerroten Chignons.
3. Das Versetzen der Heringe in den Rhein.
4. Der Genuß von Kleister aus feinstem Gänsefett und Sago.
5. Der tägliche Genuß von Leberthran und Rosinen.
6. Ein beharrlicher Wille und ein rascher Entschluß.
7. Eine recht dicke Tante.
8. Ein Pops vorn statt hinten.
9. Ein Stochschnupfen oder die Kunst des Bauchredens.
10. Häufiger Genuß von Nachtigallen- oder Papageienzungen.
11. Leidenschaft für Suchtenleder.
12. Tägliches Essen von einigen Duzend Talglüchten.
13. Wenn du dir hundert Jahre lang ein Duzend Katzen halten kannst.

14. Wenn du als Wetterfahne auf die Welt gekommen wärst.
15. Wenn du dich bequemt, Tag und Nacht deinen Strohhut zu tragen.
16. Wenn du dich täglich einige Stunden in einen Papagei verwandeltest.
17. Wenn du verstehst, mit Leichtigkeit in einen sauren Apfel zu beißen.
18. Wenn du eine Zeitlang beim Spazierengehen den Kopf zu Hause ließeßt.
19. Wenn du einen Haifisch abrichten könntest, Milch zum Frühstück, Rindfleisch mit sauren Gurken zu Mittag und abends Alizarinfinte zu sich zu nehmen.
20. Wenn du mit einer Menagerieführerin nach Grönland zögest.
21. Wenn du so viel Zeit übrig hast, um hundert Jahre lang auf den günstigsten Augenblick zu warten.
22. Wenn du suchtest, Patin einer kleinen Eskimo-Prinzessin zu werden.
23. Wenn du dich nur mit Hummer, Lachs und Wärenschinken ernährtest.
24. Wenn du täglich einen Topf saurer Milch zu Markte zu tragen hättest.
25. Wenn du auf Stelzen über die Straße und in die Schule humpeltest.

Wozu haßt du Vertrauen?

1. Auf deine Bereitwilligkeit, mir etwas vorzusuntern.
2. Daß deine schlechten Witze doch noch einmal Bliß, Donner und Einschlag herbeiziehen können.
3. Daß dir das viele Fragen doch noch langweilig wird.
4. Daß du mich nicht so leicht in Verlegenheit setzen werdest.
5. Daß einem Schneider nicht einfällt, Wagenräder zu machen.
6. Daß die Sonne nicht leicht um Mitternacht scheinen wird.
7. Daß man bei dreißig Grad Hitze nicht zu frieren braucht.
8. Einmal noch eine wichtige Person zu werden.
9. Mich in dieser Gesellschaft nicht zu langweilen.
10. So schön zu singen, daß Nachtigallen vor meinem Gesange erröten.
11. Während jeder Jahreszeit reife Kirschen zu essen.
12. Daß man mir einen grünen Negerkutscher und blau angestrichene Läufer halten und mich sechsspännig mit Kamelen zur Tanzstunde fahren lassen wolle.
13. Daß die Kamtschadalen uns das Thrantrinken beibringen.
14. Daß du dich in Tinte badest und mit Streusand abseiffst.
15. Daß es dir gelänge, die Tulpen so wohlriechend zu machen wie Rosen.
16. Zu allem, wenn ich dabei nicht die gute Laune und den gesunden Appetit verliere.
17. Zu Aschenbrödel's kleinem Füßchen und seinem goldenen Schuh.
18. Zu deinem Mundwerk, das wie eine Windmühle in Bewegung ist.
19. Zu dem Sprichwort: Heute mir, morgen dir.
20. Zu einem starken Schneegestöber, aber nur, wenn ich im Bett liege.
21. Zu Pumpernickel, Nürnberger Staatslebkuchen und Baseler Leckerli.
22. Zu einer Briefftasche mit Einhundert-Marktscheinen.
23. Zu Mondscheinalattichsalat mit Speckklößen.
24. Zu zwei Cervelatwürsten mehr als zu einer.
25. Zum gesunden Schlaf eines ausgewachsenen Hamsters.

Was macht dir den größten Spaß?

1. Dein Gesicht zu sehen, wenn du Kaffee trinken willst und statt dessen gekochten Schnupftabak in den Mund bekommst.
2. Dich in Holzpantoffeln, Pelzhandschuhen, einem Rock von Sackleinswand und einer Mütze aus Seehundsfell von Stolpe nach Danzig schnell laufen zu sehen.
3. Dich am Rocke halten zu wollen und deinen Ärmel in den Händen zu behalten.
4. Die Gewißheit, daß wir alle immer der Nase nachgehen müssen.
5. Gähnen zu müssen und dabei auf eine Nuß beißen.
6. In die Tasche greifen und darin statt Geld ein Loch zu entdecken.
7. In einem Wagen ohne Räder zu fahren.
8. Lachen zu müssen, wenn man den Mund voll Wasser hat.
9. Mir an Eis die Lippen zu verbrennen.
10. Mit Ohr und Nase zu wackeln.
11. Rückwärts zu gehen und über einen Strohalm zu purzeln.
12. Wenn ich einen Bäcker in einen Teigtrog fallen sehe.
13. Wenn die Bären anfangen über Hühneraugen zu murren.
14. Wenn ich die ganze Gesellschaft vor Lachen Thränen vergießen sehe.
15. Wenn die Menschen miauen wie die Katzen und bellen wie die Mäuse.
16. Wenn du im Sommer mit Muff und Pelzstiefeln und im Winter in leichtem Tarlatantrikleide und Strohhut mit mir spazieren gehen wolltest.
17. Wenn du wirklich einmal einen Witz fertig bekommst.
18. Wenn du beweist, daß du, statt Rosen zu pflücken, gern in Dornen greiffst.
19. Wenn dir Hunger besser bekommt als gutes Essen.
20. Wenn ich einmal erleben könnte, daß ein Fisch gegen die Sonne fliegt.
21. Wenn es Mode wird, die Kleider verkehrt anzuziehen.
22. Wenn ich sehe, wie du deine Feder in Streusand statt in Tinte tauchst.
23. Wenn sich mir täglich Pflaumen auf einem Teller selbst präsentieren.
24. Wenn Leute sich selbst ohrfeigen oder nasenstüßern.
25. Wenn zwei an der Hausthüre sich umarmen wollen und dazwischen hinein ein Schornsteinfegerjunge von der Treppe stürzt.

Was gedenkst du zu unternehmen?

1. Auf einen Milchtopf zu fallen.
2. Allen zu sagen, was ihr heute nacht geträumt habt.
3. Alle Stechnadeln der Welt zu einer Pyramide aufzutürmen.
4. Aufzuseufzen, daß die Erde bebt und die Sterne wackeln.
5. Das Licht der Sonne auszublafen.
6. Die alte Pelzmütze meiner Großmutter dir zum Geschenk zu machen.
7. Dir in einem Sandfasse eine Tasse Thee anzubieten.
8. Dir zu deinem Geburtstage eine Kiste Nachthauben zu schenken.
9. Durch das Eismeer zu schwimmen und aus sämtlichen Eisbergen einen Glaspalast zu erbauen.
10. Ich will probieren, das Weltmeer aufs Riesengebirge zu tragen.

11. Ich will suchen, vier Wochen lang in einem fort zu schlafen.
12. In einer glücklichen Stunde die Sterne am Himmel zu zählen.
13. Mich dereinst als Luftschifferin anstaunen zu lassen.
14. Mich täglich auf dem Rücken eines See-Elefanten zu schaukeln.
15. Mir anzugewöhnen, Philippine mit F. zu schreiben.
16. Mit den Füßen zu schreiben und mit den Händen zu laufen.
17. Mit dir um die Wette das Bratwurstessen mir abzugewöhnen.
18. Mit dir um die Wette Kanarienvögel auszustopfen.
19. Nichts zu unternehmen, was ich nicht ausführen kann.
20. Täglich Kamillenthee mit Schweizerkäse als Mittagabrot zu mir zu nehmen.
21. Trotz einem Schneider durch ein Nadelöhr zu kriechen.
22. Vielleicht einer jeden Freundin ein Sträußchen zu binden.
23. Zukünftig nur mit der einen Seite des Gesichts zu lachen.
24. Zu versuchen, ob ich das Gras nicht wachsen hören kann.
25. Heute nichts mehr zu unternehmen, denn alles muß ein Ende haben; also
Ende gut — alles gut!

[432.] **Hundert Sprichwörter zum Aufführen von Pantomimen und für andre Gesellschaftsspiele.**

1. Aller Anfang ist schwer.
2. Allzuviel ist ungesund.
3. An vielem Lachen erkennt man den Narren.
4. Böse Gesellschaften verderben gute Sitten.
5. Das Werk lobt den Meister.
6. Der Krug geht so lange zu Wasser, bis er bricht.
7. Der Schein trügt.
8. Ehrlich währt am längsten.
9. Eine Hand wäscht die andre.
10. Eine Schwalbe macht keinen Sommer.
11. Ein gutes Gewissen ist ein sanftes Ruhelissen.
12. Ein jeder ist seines Glückes Schmied.
13. Es ist nicht alles Gold, was glänzt.
14. Gebrannte Kinder scheuen das Feuer.
15. Grobheit und Stolz wachsen auf einem Holz.
16. Gut Ding will Weile haben.
17. Hochmut kommt vor dem Fall.
18. Hunger ist der beste Koch.
19. Jung gewohnt, alt gethan.
20. Keine Rose ohne Dornen.
21. Lerne was, so kannst du was.
22. Morgenstunde hat Gold im Munde.
23. Müßiggang ist aller Laster Anfang.

24. Nach gethaner Arbeit ist gut ruh'n.
25. Neue Besen kehren gut.
26. Not bricht Eisen.
27. Strecke dich nach der Decke.
28. Stille Wasser gründen tief.
29. Treue Hand geht durchs ganze Land.
30. Unkraut vergeht nicht.
31. Unverhofft kommt oft.
32. Was du nicht willst, daß man dir thu', das füg' auch keiner andern zu.
33. Wenn das Eisen glüht, soll man's schmieden.
34. Wem nicht zu raten ist, dem ist auch nicht zu helfen.
35. Wer etwas kann, den hält man wert, den Ungeschickten niemand begehrt.
36. Wer nicht hören will, muß fühlen.
37. Wie man's treibt, so geht's.
38. Zeit bringt Rosen.
39. Gelegenheit macht Diebe.
40. Ein gutes Wort findet einen guten Ort.
41. Aufgeschoben ist nicht aufgehoben.
42. Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen.
43. Das Ei will oft klüger sein als die Henne.
44. Gesunder Mann, reicher Mann.
45. Geduld überwindet alles.
46. Keine Regel ohne Ausnahme.
47. Übung macht den Meister.
48. Unrecht Gut gedeihet nicht.
49. Williges Herz macht leichte Füße.
50. Frisch begonnen, halb gewonnen.
51. Wer Pech angreift, besudelt sich.
52. Wer A sagt, muß auch B sagen.
53. Wer den Heller nicht ehrt, ist des Thalers nicht wert.
54. Wer zuletzt lacht, lacht am besten.
55. Es gehen viele geduldige Schafe in einen Stall.
56. Thue nichts Böses, so widerfährt dir nichts Böses.
57. Viele Köpfe, viele Sinne.
58. Wie die Alten sungen, zwitschern auch die Jungen.
59. Bet' und arbeit', so sorgt Gott allezeit.
60. Friede ernährt, Unfriede verzehrt.
61. Erst besinn's, dann beginn's.
62. Wie man sich bettet, schläft man.
63. Es ist nichts so fein gesponnen, es kommt endlich an die Sonnen.
64. Wer nicht arbeitet, soll auch nicht essen.
65. Immer heiter, Gott hilft weiter.
66. Wer sich leichtsinnig in Gefahr begibt, kommt oft darin um.
67. Wer andern eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.

68. Was man nicht im Kopfe hat, muß man in den Beinen haben.
69. „Morgen, morgen, nur nicht heute!“ sprechen alle trägen Leute.
70. Wie du mir, so ich dir.
71. Was dem einen recht ist, das ist dem andern billig.
72. Kommt Zeit, kommt Rat.
73. Geben ist seliger als Nehmen.
74. Bleibe im Lande und nähere dich redlich.
75. Was das Herz voll ist, des geht der Mund über.
76. Wo nichts ist, hat der Kaiser sein Recht verloren.
77. Unter den Blinden ist der Einäugige König.
78. Was lange währt, wird gut.
79. Was ich nicht weiß, macht mich nicht heiß.
80. Laß deine Rechte nicht wissen, was die Linke thut.
81. Der Weg zur Hölle ist mit guten Vorsätzen gepflastert.
82. Mitgefangen, mitgehungen.
83. Salz und Brot macht Wangen rot.
84. Spare in der Zeit, so hast du in der Not.
85. Alles zu seiner Zeit.
86. Durch Schaden wird man klug.
87. Wer den Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen.
88. Wie die Arbeit, so der Lohn.
89. Viele Köche verderben den Brei.
90. Kleider machen Leute.
91. Undank ist der Welt Lohn.
92. Blinder Eifer schadet nur.
93. Bescheidenheit — das schönste Kleid.
94. Der Klügste gibt nach.
95. Wie man in den Wald schreit, so schallt es wieder heraus.
96. Neid bringt Leid.
97. Wählen macht Quälen.
98. Der Horcher an der Wand hört seine eigne Schand'.
99. Reden ist Silber, Schweigen ist Gold.
100. Ein Sperling in der Hand ist besser als zwei auf dem Dache.





Rätsel, Scharaden und andre Sprachscherze.

[433.] Ich sage dir nicht, was ich dir sage,
Sondern ich sage dir, was ich dir sage,
Damit du mir sagst, was ich dir nicht sage.

(.12111111 1211)

[434.] Zwei sind's, die nebeneinander steh'n
Und alles ganz gut und deutlich seh'n,
Nur immer eines das andre nicht,
Und wär' es beim hellsten Tageslicht.

(.121111 1211)

[435.] Welch ein Geschöpfchen!
Wie auch geboren,
Wie wachsen Ohren
Ihm an dem Köpfchen.
Es klingt wie Märchen:
Hat es ein Ohrchen,
Hat es kein Köpfchen;
Hat es ein Köpfchen,
Hat es kein Ohrchen,
Das arme Tröpfchen.

(.121111111 121111111)

[436.] So licht und dunkel, groß und klein,
Ein „Z“ davor, im Schlaf tritt's ein.

(.12111111 — 12111111)

- [437.] Ich leb' in Saus und Braus
Und flüchtig ist mein Sinn;
Stets will ich oben 'naus
Und weiß doch nicht wohin.
Ich greife jeden an,
Mein Weißen schonet keinen;
Und immer, wo ich bin,
Da fängt man an zu weinen.
(^{ḥṇṇṇṇ 13Ḑ})
- [438.] Steh' ich vor dir: verzehre mich,
Stehst du vor mir: verteid'ge dich;
(^{ḥḥḥḥḥḥ})
- [439.] Bald bin ich hart, bald bin ich weich,
Bald bin ich rauh, bald bin ich gleich;
Hier lieg' ich unten auf der Straße,
Dort klebt man mich auf Stirn und Nase.
(^{ḥḥḥḥḥḥ 3ḐḐ})
- [440.] Mein Haar stand sonst empor auf meinem Haupt,
Es war bekränzt mit jungem Laube,
Jetzt kehrt es sich, ganz seines Schmucks beraubt,
Demütig nach der Erd' und kriecht im Staube.
(^{ḥḥḥḥḥḥ 1ḐḐ})
- [441.] Ich bin ein hoher Waldesgreis,
Von Wettern viel umtostet;
Wie glänzet mein ehrwürdig Weiß,
Wenn Mondschein mit mir koset!
Ich bin ein munt'rer Handwerksmann,
Ein Böttcher schon seit Jahren,
Zieh' jedem Faß den Gürtel an,
Weiß edlen Trank zu wahren.
Bin auch ein alter Kinderfreund,
Ob mich auch Kinder hassen,
Und werde nun und nimmermehr
Den Troß ohn' Strafe lassen.
(^{ḥḥḥḥḥḥ 2ḐḐ})
- [442.] Loch bei Loch
Und hält doch?
(^{ḥḥḥḥḥḥ 2ḐḐ})
- [443.] Ich trage Lasten über Seen,
Bereine auch die steilsten Höh'n
Und bleibe dennoch stille steh'n.
(^{ḥḥḥḥḥḥ 2ḐḐ})
- [444.] Zwölfe faßt es fest zusammen,
Und es bleibt doch nur das Eine,
Kannst du raten, was ich meine?
(^{ḥḥḥḥḥḥ 3ḐḐ})

- [445.] Wenn du mich hast, suchst du mich zu gewinnen;
Gewinnst du mich — so hast du mich nicht mehr!
(‘ḡḡḡḡḡḡ)
- [446.] Ich kenn' ein eigen Brüderpaar,
Das gleicht einander auf ein Haar;
Es stammt von einer Mutter her;
Die beiden sind gleichgroß, gleichschwer,
Sie sind gleich zierlich von Gestalt
Und einer gleich dem andern alt;
Sie schlingen täglich Fleisch und Wein,
Doch sind sie selbst nur Haut allein;
Und wenn auch beide recht — da sieh',
So ist es doch der eine nie!
(ḡḡḡḡḡḡ ḡḡḡ ḡḡḡ)
- [447.] Ich kenn' ein Weiblein eingezogen,
Es kommt nie aus dem Haus,
Es hat auch niemals noch gelogen,
Und spricht nie frei heraus.
Doch wenn's den Kopf verliert, dann wird
Es sehr zum Spott geneigt,
Und schneidest du den Hals ihm ab,
Dann hart und scharf sich's zeigt.
Nun sage mir, o Mägdlein fein,
Wer mag denn dieses Weiblein sein?
(ḡḡḡḡḡḡ ḡḡḡ)
- [448.] Du findest es, wohin du blicdest,
Das Leben ist es, wie der Tod,
Die Lieb', in der du dich erquickest,
Der Haß, der dich zu töten droht.

Das Mißgeschick ist's und der Segen,
Ich bin es dir, mir bist es du;
Es geht, wie wir, auf allen Wegen
Der endlichen Auflösung zu.

Nun hab' ich dir es vorgetragen,
Es dir gelegt erstaunlich nah,
Doch wirst du mir das Wörtlein sagen,
So ist es plötzlich nicht mehr da.
(ḡḡḡḡḡ ḡḡḡ)
- [449.] Fehl' ich, fehlt in vielen Dingen
Mut und Kraft dir zum Vollbringen,
Aber tauschst du Kopf und Schwanz,
Hemm' ich dich in vielen Dingen,
Hemme dich sogar beim Tanz.
(ḡḡḡḡḡ ḡḡḡḡ)

[450.]

Ich bin ein Gast, der stets willkommen,
Den Eintritt wehret niemand mir;
Doch bin ich oft kaum aufgenommen,
So zeigt man mir schon die Thür.

Man jammert, wenn man mich entbehrt,
Mich wünscht der Bettler wie der Lord,
Doch der am meisten mein begehrt,
Der schiekt mich oft am schnellsten fort.

Dem einen dien' ich nur zu Freuden,
Dem andern helf' ich aus der Not,
Bewahre wohl vor Sorg' und Leiden,
Doch keinen schütz' ich vor dem Tod.

(q130 806)

[451.]

In einem großen weiten Garten
Weiß ich ein kostbar Kräutchen steh'n,
Und willst du's haben, sein zu warten,
So mußt du's eifrig suchen geh'n.

Das ist nicht leicht! Hast du's gefunden,
So halt' es fest, versorg' es fein;
Es liefert Salben für die Wunden
Und guten Thee für manche Bein.

Hast viel Beschwerden du zu tragen,
Pflück' von dem Kräutlein nur ein Blatt
Und misch' es unter deine Plagen,
Dann fühlst du dich nicht halb so matt.

Wenn auf der Stirne Runzeln liegen,
Und wenn du stöhnst ein Weh und Ach,
Mußt herzhaft nur am Kräutlein riechen
Und leichter scheint das Ungemach.

Es macht oft gar, daß schwere Thaten
Mit leichter Mühe man vollbringt,
Ja, selbst manch Rätsel zu erraten
Nicht ohne dieses Kraut gelingt.

(q1nq30)

[452.]

Es ist ein Riese, große Thaten
Bracht' er auf dieser Welt hervor;
Es ist ein Zwerg, den unbeachtet
Der ärmste Bettler oft verlor;
Es ist ein Balsam für die Wunden,
Ein Gift, das oft getötet schon;
Es dient zur Züchtigung dem Bösen,
Es ist dem Treuen süßer Lohn;

Es ist ein Bild, mit Kunst gemalt,
 Es ist ein wunderbar Gewand,
 Es ist 'ne Waffe, fein geschmiedet,
 Es ist ein heilig Unterpfand;
 Es ist ein Pfeil, der nur sehr selten
 Das, was er treffen will, verfehlt;
 Es ist ein Ding, das mit dem Körper
 Den Geist aufs innigste vermählt.

(11088 808)

[453.]

Zu mir kommen ausgezogen
 Reich und arm und groß und klein,
 Und auch du bist mir gewogen
 Und kehrtst häufig bei mir ein.

Warm hab' ich dich aufgenommen,
 Oft gestärkt und oft erquickt,
 Aber fühlte durch dein Kommen
 Mich noch jedesmal gedrückt.

Gab ich dir, was du begehrtest,
 Wurde ich von dir gefloh'n,
 Doch nicht selten wiederkehrtest
 Du am selben Tage schon.

Und doch wünschest du zu scheiden,
 Fühlst du dich an mich gebannt,
 Aber gänzlich mich zu meiden
 Bist du schwerlich je im stand'.

Ich war lange auf der Erde
 Ehe du zur Welt gebracht,
 Dennoch bin ich oder werde
 Heute erst für dich gemacht.

Ohne Mühe zu entdecken
 Ist des Rätsels reicher Kern,
 Denn du selber pflegst zu stecken
 In dem Worte oft und gern.

(11088 808)

[454.]

Was soll ich thun, ihr lieben Deut',
 Daß ihr mit mir zufrieden seid?
 Wenn ich's dem einen mache recht,
 Dann ruft der andre: „Ach, wie schlecht!“
 Verhalt' ich ruhig mich und still,
 Wie mancher das nicht haben will!
 Fang' ich zu weinen, heulen an,
 Heißt's gleich: „Wer das aushalten kann!“
 Selbst, wenn ich freundlich heiter bin,
 Treff' ich nicht immer aller Sinn!

(111088 808)

[455.]

Ein brauner Prinz vom Mohrenlande,
Geboren in der Sonne Blut,
Geraubt, wer weiß von welcher Bande,
Und abgeschätzt wie feiles Gut,

Durchzog die Wüste auf Kamelen,
Hielt abends Rast im kühlen Zelt
Und hörte da im Kreis erzählen
Die schönsten Märchen von der Welt.

Verkauft wird er am Meeresstrande,
Man schiffet ihn ein, man löst ihn aus,
Nun gründet er im fernen Lande
Sich einen Thron in jedem Haus.

Die Feuer- und die Wasserprobe
Muß er besteh'n, der edle Mohr;
Doch wie es siede, wie es tobe
Um ihn — er geht geklärt hervor.

Heil ihm! denn schon ist ihm gefunden
Die zart'ste Nymphe, weiß von Haut,
Und durch ein süßes Band verbunden
Wird ihm die anspruchlose Braut.

So ratet nun, ihr kleinen Damen,
Der Nymphe und des Prinzen Namen!

(„Höll' und Himmel“)

[456.] Durch Höll' und durch Himmel erklingt's wie ein Hauch
Und im heimlichen Pulsschlag vernimmst du es auch;
Es schwebt bei den Hören zuvörderst im Reih'n
Und was hoch ist und herrlich, das schließet es ein.

Ob stumm auch, erscheint's dir in jeglicher That,
Und die Heerschlacht beginnt's, es beschließet im Rath;
Aus der Höhe, der wehenden, winkt es dir zu
Und es scharft sich im Licht und erstirbt in der Ruh'!

Dem Gedanken versagt sich's, nicht faßt's der Verstand,
Doch in Blindheit ergreif's und du hast's in der Hand!
Sanft schwellt's dein Gefühl und vollendet dein Ich
Und zu Erz wird dein Herz, wenn es treulos entwich.

(„Höll' und Himmel“)

[457.]

Triffst du mich recht, so hast du falsch geraten,
Und rätst du falsch, so triffst du mich außs Haar;
Man wird mich selten an Dukaten,
An Silbermünzen oft gewahr.

(„Höll' und Himmel“)

Suchst du mich, so forsche nur,
Wo die kühlen Wellen schäumen,
Doch auch in des Himmels Räumen
Triffst du nächstlich meine Spur.

(sgarj 100)

- [464.] Ich zeuge die Wahrheit, ich töte den Reid,
Ich schaff' und vernichte, wie gestern, so heut',
Und morgen, ja immer, wie Gott es gebeut.
Ich führ' in die Näh' und die Ferne
Die Sonne, den Mond und die Sterne.
Ich folg' und ich bleib' und ich fliehe von euch,
Ich bin nicht und leb' und vergehe sogleich.

(1100 100)

- [465.] Mein Körper ist von Kreuz und Sternchen voll,
Doch weiß ich nicht so viel von guten Tagen
Als meistens wohl die Herren,
Die Kreuz und Sterne tragen,
Man schafft mich bloß, damit ich leiden soll,
Doch dünkt mich nie mein Schicksal bitter.
Ich bin so redlich und so echt,
Wie einst der alte deutsche Ritter,
Der Damen Knecht.
Ich lasse mich zerstechen und zerritzen,
Um sie vor Wunden zu beschützen.

(1100 100)

- [466.] Kennst du den Mann, der nie ein Kind gewesen,
Und dennoch stets der Kinder Freude war?
Den Mann von kaltem, düsterm, ernstem Wesen,
Der doch noch nie erlebt ein ganzes Jahr?
Hembärmlich steht er drauß im Schnee und Eise,
Ihn schützt kein Kleid, doch ist's ihm nie zu kalt,
Und scheint die Sonne — ach, die läst'ig heiße! —
So schwizet er am ganzen Leibe bald,
Und wenn die Lüfte warm und milde wehen,
So geht auch er und doch kann er nicht gehen.

(1100 100)

- [467.] Ich bin ein kleines enges Thor,
Doch nicht von Holz und Stein;
Kein Schloß noch Kiegel ist davor
Und keine Straße führt hinein.
Der Weg dahin geht durch die Luft,
Und thut sich auf, sobald man ruft.

(100 100)

- [468.] Ich habe ein Loch und mache ein Loch.
 Und ich laufe durch das, was ich machte, auch noch;
 Doch kaum bin ich durch, so stopfet im Nu
 Ein Stück meiner langen Schleppe es zu.
 (ἰσσοῦσῶν 216)

Scharaden.

- [469.] Die erste Silbe.
 Ich bin in einem warmen Land
 Der erste Minister und Kommandant;
 Da herrsch' und regier' ich, oft gut, oft schlecht,
 Die letzten zwei Silben sind nur mein Knecht.

Das Ganze.

- Auch ich bin vom ersten ein Unterthan,
 Da bin ich denn häufig recht übel d'ran,
 Gehorsam muß, was er befiehlt, ich thun,
 Stets schaffen und wirken, darf selten ruh'n,
 Oft muß ich in tiefen Abgründen weilen
 Und oft sogar brandende Wogen zerteilen;
 Denn ohne mich kann mein Herr nicht regieren,
 Ich helf' ihm die herrlichsten Thaten vollführen.
 (ἰσσοῦσῶν 226)

- [470.] Zuerst vom ersten Paare:
 Das ist ein schwarzer Mann,
 O, wenn wir ihn nicht hätten,
 Wir wären übel d'ran!
 Die dritte wahr't vor Rässe,
 Und was das Ganze nennt,
 Das schirmt uns vor dem Schwarzen,
 Wenn der kein Maß mehr kennt.

(ἰσσοῦσῶν 226)

- [471.] Drei Teile von je einer Silbe.
 Die erst' und dritte
 Schließt oft die Bitte.
 Auf zweiter beginnt man mit zweifelndem Schritte.
 Die Ganzen zappeln,
 Sie kribbeln, krabbeln,
 Doch bleiben auch stehen und scheinen zu babbeln.

(ἰσσοῦσῶν 226)

- [472.] Zwei Teile von je einer Silbe.
 Auf zitterndem Brett siehst du die erste steh'n,
 Siehst kühn sie über grause Tiefen geh'n.

Doch mit der zweiten hüpfst das Mädchen munter. —
 Sitzt sie am Faß voll edelem Burgunder,
 Ist sie in sich gelehrt; sonst viel zerstreut,
 Sogar schon in der frühesten Morgenzeit.
 Was aus dem Ganzen kommt voll Leidenschaft,
 Dem fehlt Vollendung zwar, doch nicht die Kraft.

(11216312)

[473.] Zwei Teile von zwei und von einer Silbe.

Die ersten nimmt die Gärtnerin;
 Nach letzter griff des Kriegers Sinn;
 Das Ganze gibt der Unschulds Mund
 Dem Richter in der ernstesten Stund'.

(110111111111)

[474.] Zwei Teile von je zwei Silben.

Das erste Paar spielt um des Mägdeleins Nacken,
 Der Raucher bläst es aus gefüllten Backen.
 Laß ab! Wie rührend auch dein Leiden spricht,
 Das letzte Paar hört auf die Klage nicht.
 Das Ganze lebt, als sei kein Goethe da,
 Doch Schiller bleibt stets seinem Herzen nah.

(111111111111)

[475.] Zwei Teile von einer und von zwei Silben.

Gering, wie ich bin,
 Ich sag' ohn' Überhebung:
 Zur nächsten Umgebung
 Der Kaiserin
 Gehört mein Kind,
 Das jeder lieb gewinnt.

Die erste setzt nach hinten,
 So werd' ich schwinden;
 Mich macht der Griff
 Zum kleinen Mann;
 Doch kleiner bleibt das Schiff,
 Mit dem ich fahren kann.

(111111111111)

[476.] Die erste ist der Freundschaft Zeichen,
 Wenn bieder wir die Hand uns reichen;
 Doch mögen wir es gar nicht leiden,
 Wenn derb es kommt von andern Seiten.
 Die zweiten, laßt's uns nur gestehen,
 Wir alle an uns selber sehen.
 Das Ganze selten nur gebricht
 Den Büchern — wohl auch diesem nicht.

(111111111111)

[477.]

Der Frühling, welcher alles weckt,
 Bringt auch mein erstes neu hervor;
 Bald wird davon das Thal bedeckt,
 Hört gleich sein Wachsen nicht das Ohr.
 Dich quält mein zweites Silberpaar,
 Zwar quält's dich nicht das ganze Jahr,
 Allein zur heißen Sommerzeit,
 Da findet man es weit und breit.
 Das ganze ist ein Vögelein —
 Wem fällt jetzt gleich sein Name ein?
 (‘apnyyvaḡ)

[478.]

Die beiden ersten nehen Flur und Wiesen,
 Erquickten dürres Feld und Land;
 Die beiden letzten dienten sonst zum Schießen,
 Eh' man das Pulver noch erfand.
 Das Ganze ist des Himmels schönste Pracht,
 Bliczt heller Sonnenschein durch feuchter Wolken Nacht.
 (‘uəboquəbʒḡ)

[479.]

Aus Vogel- und aus Menschenfehlen
 Kommt's erste Paar oft schön;
 Das dritte darf dem Kind nicht fehlen,
 Will es zur Schule geh'n.
 Das Ganze nimm, wenn Glocken rufen,
 Stimme ein im vollen Chor;
 Es hebt zu Gottes Gnadenstufen
 Dich andachtsvoll empor.
 (‘fnyḡbuḡjḡ)

[480.]

Rätsel.

Mit Gleichmut und mit stoisch ernsten Zügen
 Begleite ich die kummervolle Zeit,
 Die frohen Tage seh' dahin ich fliegen
 Und gebe kalt auch ihnen das Geleit.

Mit strenger Mahnung leb' ich dir zur Seite
 Und lehre dich des Augenblickes Pflicht,
 Doch sprich' ich immer nur von heute,
 Bergangenheit und Zukunft nenn' ich nicht.

So treu ich dir auch meinen Rat erteile,
 Du blickst auf mich nur flüchtig dann und wann;
 Wenn ich, ermüdet, ausruh' eine Weile,
 So spornst du mich zu neuem Eifer an.

Mit einem Dolch zielst du mir nach dem Herzen
Und tauchst ihn tief in meinen Busen ein,
Nicht achtend so viel unverbienter Schmerzen,
Verlängerst du bedächt'g meine Pein.

Doch läßt die Strafe schnelle mich gefunden,
Gibst mir noch einmal meiner Jugend Glück,
Verdoppelt die mir zugemess'nen Stunden
Und führet Kraft und Lebensmut zurück.

Obwohl ich eine Kette meist muß tragen,
So geh' ich ungehindert doch und frei,
Doch neu entflammt dein Zorn — du läßt mich schlagen
Und horchst begierig auf mein Klagegeschrei.

(1411 116)

[481.]

Immer hab' ich Fuß und Rücken,
Auch ein Haupt besitz' ich meist,
Und da mich oft Kronen schmücken,
Spricht man viel von meinem Geist.

Manche Lieder der Poeten
Breiten mich und grüßen mich.
Meine besten Freunde treten
Meist mit ihren Füßen mich.

Doch viel Schlimm'res muß ich leiden
Und erdulden noch weit mehr,
Denn in meinen Eingeweiden
Wühlt man schonungslos umher.

Meinem eignen Räte trauen
Kann ich nicht, denn auf sein Wort
Müssen mich die Knappen hauen
Und mein Gut nimmt er mir fort.

Mehr und mehr werd' ich entledigt
Meiner Schätze mit der Zeit,
Doch was einst auf mir gepredigt,
Bleibt ein Schatz in Ewigkeit.

(1412 116)

[482.]

Mein Erstes und mein Letztes soll ich geben?
O weh mir Armen, denn du nimmst mein
Leben!

Nicht soll dich's reuen, willst du meiner
schonen:

Mit meinem Dasein will ich ganz dir
lohn.

Du darfst verzehren mich und mit Behagen
Wirfst du von meinem Wohlgeschmacke
sagen.

Doch wolltest nochmals du mich lassen
leben,
Bereichern mich sogar und mir noch geben

Zum Schluß ein Zeichen, so erquicket Kühle
Im Sommer dich, und auch im Winter fühle
Durch mich Erquickung. Siehe, frohe
Spiele

Sie locken dich zu mir als ihrem Ziele.
(1413 — 116)

[483.]

Des Ersten Schoß entfiel der Zweite,
Nun liegen sie fortan im Streite.

Das eine kommt, das andre geht,
Solange diese Welt besteht.

Von beiden Mächten rings umgeben
Wogt auf und nieder alles Leben. —
Indessen drängt gar arm und klein
Mein Ganzes dort im Kämmerlein
Ins Erste sich als Zweites ein.

(1414 116)

[484.]

Du Rätsellöser, besser
Als Odip in der Fabel,
Sag' an, was für ein Messer
Sieht aus wie eine Gabel?

(1415 116)

[485.]

Ein unschuldig Wörtlein, verlassen und
einjam,

Doch mächtig von Wirkung mit andern
gemeinsam,

Verbinde mit „geben“ es oder mit „zehren“,
Mit „bauen“ und „reißen“, mit „füllen“
und „leeren“,

Mit „halten“ und „nehmen“, mit „kommen“
und „gehen“,

„Bosjaunen“, „marschieren“, mit „horchen“
und „sehen“,

Verstärkend, verändernd wird dir es
erscheinen,

Ein Riese erwächst aus dem Zwerge, dem
kleinen,
Ja selber das kindlichste Plaudern und
Lachen
Vermagst mit dem Wort du zur Sünde
zu machen. (‘snʒ)

[486.]

Es geht, sobald du nicht willst schweigen,
Und bleibet stehen, wenn wir streichen
Ein einzig Zeichen;
Ist das nicht eigen?

(‘qun — qunʒ)

[487.]

Man hält es sich für Lohn im Haus,
Ein Zeichen mehr — man hält sich's drauß.
(ʒəquʒə — əquʒə)

[488.]

Im gleichen Buch
Ich oft es sah,
Vorn mit F,
Hinten mit H.

(ʒəʒuʒ — ʒəʒuʒ)

[489.]

Bist du vorwärts in mir,
Bist du rückwärts bald unter mir,
Bist du vorwärts fern von mir,
Bist du rückwärts oft auf mir.

(ʒvʒə — ʒvʒə)

[490.]

Mein erstes ist ein Schmerzenskruf.
Mein zweites Gott im Himmel schuf,
Mein Ganzes gehört zur Konchiliengruppe,
Man ißt es vor oder nach der Suppe.

(uʒʒuʒ)

[491.]

Sagt, Rechenmeister, mir bestimmt,
Wie man das Ganze schreibt,
Wenn man ein Siebentel mir nimmt,
Daß nur ein Achtel bleibt?

(ʒʒʒʒ ʒʒʒʒ)

Homonyme und Logogryphe.

Homonyme.

[492.]

Beständig ist's in sich gekehrt.
Es ist früh morgens schon zerstreut.
Ein Werk ist's, das den Meister ehrt;
Ein Spiel ist's, welches Kinder freut.

(ʒʒʒ)

[493.]

Geh'n Marie und Solanthe
In dem Garten mit der Tante,
Spricht sie stets ein starkes Nein!
Nate, was der Grund mag sein?

(uʒʒʒ ʒʒʒ)

[494.]

Wir thun es bei
Dem Papagei,
Und führen uns die Schritte
An unfres Freundes Haus vorbei,
Auch hier wohl als Visite.

(uʒʒʒʒʒʒʒʒ)

[495.] Vertrau' ihm nicht, denn häufig ist es Lug.
Trau' ihm, denn sicher stellt er dich vor Trug.
(^uα^αφ^α)

[496.] Wir find's gewiß in vielen Dingen,
Im Tode find wir's nimmermehr.
Die find's, die wir zu Grabe bringen,
Und gerade diese find's nicht mehr.
Wir find's von Geist und Angeficht,
Und weil wir leben,
Drum find wir's eben
Zur Zeit noch nicht.
(^uα^αφ^αλ^αα^α)

[497.] Als Zeitwort zeigt es dir hienieden
Die Leiter, die zum Himmel führt;
Es stärkt den Menschen, gibt ihm Frieden,
Wenn er sein Teuerstes verliert.
Doch wird's zum zweiten sich gestalten
Und änderst du der Silben Ton,
Ist eine Mahnung d'rin enthalten
Zu frommer Pflicht, die reich an Lohn.
(¹α^αα^α — α^αα^α)

[498.] Ich bin ein Schmuck, bin mancher Wesen Bierde,
Wer gern sich pußt, ergreift mich mit Begierde,
In allen Farben kann ich spielend prangen,
Und arm wie reich trägt oft nach mir Verlangen.

Obwohl kein Mund mir zu Gebote steht,
Sag' ich doch viel, bin witzig und beredt.
Ich bin ein klares, wandelbares Ding,
Doch achte keiner mich wohl zu gering,
Denn mannigfaltig ist mein stilles Walten,
Auf meine Macht bau'n oft der Welt Gewalten.

Ich bin so leicht, daß Winde mit mir jagen,
Und doch kann ich die schwersten Lasten tragen,
Gar manches Werk allein auf mir beruht,
Du siehst, ich bin zu allen Dingen gut.
Ich diene jedem, der mich klug benützt,
Zum hohen Flug auf meine Kraft sich stützt.

Doch will man Proben meines Könnens haben,
Werd' oft in Stahl und Eisen ich begraben,
Ein jeder kennt mich — alle brauchen mich —
Nun, liebes Kind, schnell, schnell, errate mich!
(¹α^αα^α)

[499.]

Lang und groß und kurz und klein
 Stellt ein Wort sich bei uns ein.
 Lang und groß führt's uns zum Ort,
 Kurz und klein weist es uns fort.
 Lang und groß bringt es uns nah',
 Kurz und klein ist's nicht mehr da.
 Lang und groß kann kurz und klein,
 Kurz und klein auch Großes sein.
 Unser Nachbar hat ein Buch,
 Das ich schon gar lange such';
 Lang und groß wandt' ich darauf,
 Und entschloß mich schnell zum Kauf;
 Da hört' ich von ungefähr,
 Daß es kurz und klein schon wär'.
 Doch von lang und kurz kein Wort
 Weiter jetzt an diesem Ort;
 Denn der Leser, fällt mir ein,
 Hat es sonst bald kurz und klein.

(bau — baag)

[500.]

Der Steuermann des Staates ist es gerne,
 Oft hilft es, wenn die Wolken düster steigen;
 Nicht der des Schiffs; ihm floh die Küste ferne,
 Die freudig schon dem Blick sich wollte zeigen.

('uabv|p|aaag)

[501.]

Wer's wird, der macht sein Bündelchen zurecht,
 Wer's ist, der läßt die Schüffel weiter gehen,
 Wer's thut, liebt einem Amte vorzustehen,
 Und wer es macht, der machte es eben schlecht.

(b|aaag)

[502.]

Wenn trocknes Wissen und blühende Kunst
 Vom Zwist auch könnten lassen,
 Mir bliebe doch der Statistiker Gunst,
 Mich würden die Maler doch hassen.

('uau|p|aaag)

[503.]

Es bleibt es am Grabe der Weise;
 Es ist es am Ringe der Stein;
 Es wird es, fehlt's am Fleiße,
 Am Ohr das Schülerlein.

('r|p|aaag)

Fogogryphe.

[504.]

Mit ā des weisen Mannes Rat,
 Für die Gedanken, wie für Wort und That.

Mit *ë* und Apostroph am End'
Etwas, das jeder Kaufmann kennt.

Mit *ï* ein Wesen milder Art,
Das sich doch gern mit Starkem paart.

Mit *ü* ein schrecklicher Tyrann,
Der, was er will, auch immer kann.

(*¶* — *¶* — *¶* — *¶*)

[505.]

Mit *D* zu Schutz und Trutz
Der Schönheit ist es da;
Kommst du ihm nah',
Willst seine Macht du brechen,
Wird es sich blutig rächen.
Mit *H* dient es dem Streite,
Es hält's mit dem Frieden,
Es jingt dir ein süßes Schummerlied
Und ist doch der größte Störenfried.
Mit *R* ein Ding, ob winzig klein,
Kann's doch des Riesen Wiege sein.

(*¶* — *¶* — *¶*)

[506.]

Mit einer Silbe ist's abgethan
Und Flügel hat's am Leib,
Mit *a* ist es ein wack'rer Mann,
Mit *u* desselben Weib.

(*¶* — *¶*)

[507.]

Mit *B* Nicht jeder Mann kann es sein eigen nennen;
Wer's hat, muß oft sich davon trennen.

Mit *H* Es will gezwungen sein,
Bald thut's des Feuers Kraft,
Bald ist's das Wasser, das den Sieg verschafft,
Bald auch ein bittend Wort allein.

Mit *P* Ein halbes oft, ein Ganzes nie.

(*¶* — *¶* — *¶*)

[508.]

Den vierten Teil der Bewohner der Welt,
Erschlug ein Mörder, den jeder wohl kennt;
Doch gib ihm vorn ein andres Zeichen,
Dann muß dem Fluß der Mörder weichen,
Der Vater Rhein, der nimmt ihn auf
Nach einem vielgewund'nen Lauf.

(*¶* — *¶*)

- [509.] Es ist ein Vogel, der hier zu Land
Und auch in Asien wohlbekannt;
Er wohnet in der ganzen Welt,
Sein Schlag sehr vielen wohlgefällt.
Die Griechen zu Kämpfen ihn richteten ab,
Er brachte einst viele Menschen ins Grab.
Wenn man dem Vogel ein Sechstel nimmt,
So bleibt ein Achtel, nun rate geschwind!
(‘111111 — 1111111)
- [510.] Ich bin des Herzens Wogensschlag,
Wie mich ein Dichter nennt,
Ein Zeichen weg und siehe da!
Ein jeder leicht dich kennt.
Und noch ein Zeichen nimm hinweg,
Dann bin ich jedes Jahr
Bei dir ein gern geseh'ner Gast,
Nun kennst du mich, nicht wahr?
(‘11111 — 11111 — 111111)
- [511.] Was ist das? — Es ist kurz, und wenn es länger wird, wird es
kürzer — oder auch, wenn es kürzer wird, wird es länger.
(‘1111111“ qun „11111“ 1111111 1111)
- [512.] Wie groß ich sei, du mußt beschränkt mich denken,
Ein Zeichen mehr, so kann mich nichts beschränken.
(‘1111111 — 111111)
- [513.] Die Zukunft und Vergangenheit
Im umfangreichen Kreis der Zeit
Stellt in fünf Zeichen sich dir dar.
Seh' die zwei letzten nun als Kopf,
Nennst du mich edel bald, bald Tropf,
Bald wert, bald allen Wertes bar.
Oft tritt dein Fuß mich in den Staub;
Oft glänze ich im gold'nen Laub,
In einem Diademe gar.
Auch nenn' ich einen Ehrenmann,
Der deutsch gedacht und deutsch gethan,
Und einstmals Deutschlands Ketter war.
(‘111111 — 111111)
- [514.] Vier Zeichen bilden mich, Mit R dem Kreise gleich,
Mit B verein'ge ich, Mit S sehr wasserreich,
Mit M reb' ich zu dir. Laß diese Zeichen fort,
Mit H bin ich ein Tier. Bin ich ein Bindewort.
(‘qun — qun1 — qun11 — qun111 — qun1111)

[515.]

Mit D vorauf
 Sind's viel zu Hauf',
 Mit G
 Thut's weh,
 Mit L
 Macht's hell,
 Mit R erscheint,
 Was stets verneint.

(1p1u — 1p1z — 1p1d — 1p1e)

[516.]

Damit ich sei, muß vor mir etwas sein,
 Ein Zeichen weg und jeder hat sein Sein.

(1ebers — 1ebers)

[517.]

Mit e ist's silbergleich,
 Mit o gar mild und weich.

(1ebers — 1ebers)

[518.]

Kennst du den kleinen dreiften Mann,
 Den Freund der Annexion?
 Er hat ein graues Röckchen an,
 Der diebische Patron.

Zum Sängerbund gehört er gar
 Der großen weiten Welt
 Ist frohen Mutes immerdar
 Und singt, wie's ihm gefällt.

Doch nimmst du ihm ein Zeichen fort
 Und setzest X dafür,
 Flugs zeigt sich dann ein fremdes Wort
 Als Rechnungsmünze dir.

(1ebers — 1ebers)

Buchstabenrätsel.

[519.]

Macht's auch dein Herz nicht ganz gefunden,
 Ist's Balsam doch für seine Wunden,
 Was dir mein ganzes Wörtlein sagt;
 Wirfst du von ihm ein Zeichen trennen,
 Dann wirfst du's staunend selbst bekennen,
 Von ihm wird Eisen gar zernagt.

Und streichst du abermals ein Zeichen,
 Dann macht es Mond und Sterne bleichen;
 Dann ist's, was uns den Morgen zeigt.
 Wirfst du ihm auch sein drittes rauben,
 Dann bleibt ein Laut, kaum wirst du's glauben,
 Bei dessen Schall der Schwäger schweigt.

(1e — 1e — 1e — 1e)

[520.]

Mit i dir fern, doch siehst du mich entzückt,
Mit e dir nah, doch ewig dir entrückt.

(uaxjeb — uaxjeb)

Schlussrätsel.

Wie heißt das Mädchen im seid'nen Gewand,
Des Bracht sprichwörtlich geworden im Land?
Ein Muster des Fleißes wie Bienen sind
Ist freilich es nicht, das geschmückte Kind.

Es plagt sich mit Stricken den ganzen Tag
Kein Stündchen, auch spinnst es nicht, lieber mag
Es glänzen lassen im Sonnenschein
Sein Kleid so köstlich, so fein und rein.

Verbrennt doch die scheinende Sonne nicht
Ihm je sein liebliches holdes Gesicht,
Fehlt ihm doch die nötige Speise nie,
Der gütige Vater ja liefert sie.

Und könnt' es arbeiten, es würd' es ja thun,
Und ließe die Händchen im Schoße nicht ruh'n,
D'rum, weil sie dir kräftig gewachsen sind,
Gebrauche sie fleißig, mein liebes Kind!

Du darfst ja dafür auch spazieren geh'n
Und spielen; mein Mädchen muß ruhig steh'n,
Bis endlich mit seiner Sense der Tod
Es mäht, dann folgt es dem Aufgebot.

Dann sinket in Asche fein prächtig Gewand,
Das schöner wie Seide und Gold ihm stand,
Dann ruft es dir noch vor dem Tode zu:
Du reicher Mensch, was forgest du?

(egaxj 313)

Homoionyme, Scharadoiden, Verdoppelungsscharaden u. s. w.

Unter diesen Namen sind vor einigen Jahren neue Rätselscherze aufgetaucht, welche der Erfinder, Prof. Brentano, folgendermaßen erklärt:

Die Homoionyme sind mit dem Namen, so auch der Art nach den Homonymen verwandt. Liegen diesen Worte zu Grunde, die bei verschiedener Bedeutung gleichlautend sind, so gilt Ähnliches von den Homoionymen. Doch besteht hier ein kleiner Unterschied des Ausdrucks, wie z. B. zwischen Meineid und mein Eid, wo das Verbundene getrennt wird, oder zwischen Erlangen und erlangen, wo der Accent wechselt, oder zwischen Nachtraben (Schmetterlingsart) und nachtraben, wo sich die Silben anders

abgrenzen. Endlich gehören auch solche Wörter hierher, von denen das eine wie das Femininum des andern lautet, z. B. „der Herd“ und „die Herde“.

Ähnlich wie den Homoionymen die Homonyme, stehen die Scharadoiden den Scharaden nahe. Ihre Besonderheit ist nur die, daß sie die Wörter nicht nach Silben, sondern willkürlich in Teile zerlegen, wie etwa das Wort „Eidotter“ nicht in „Ei“ und „Dotter“ sondern in „Eid“ und „Otter“.

Die Verdoppelungsscharade ist eine Abart der Scharade, die das Besondere hat, daß jeder der geschiedenen Teile erst verdoppelt seine Bedeutung gewinnt, wie solches bei dem Worte „Besuch“ einseitig bei der ersten Silbe der Fall ist (Webe!)

Die Verdoppelungsscharadoide verhält sich zur Scharadoide, wie die Verdoppelungsscharade zur Scharade sich verhält. Die meisten der hier folgenden Aufgaben sind dem Rätselbüchlein des genannten Dichters entnommen.

Homoionyme.

[521.]

Läßt auf der ersten Silbe
Des Ganzen Ton du ruh'n,
Dann ist es dir ein Mahnwort,
Den Armen Gutes zu thun.

Doch lasse kurz die erste
Und lang die zweite nur sein,
Dann segnet dich der Arme
Und schließt ins Ganze dich ein.

(12920 — 12920)

[522.]

Man schnürt, versiegelt, nagelt, streicht
Bei mir mit Papp' und Leim,
Doch änd're mir den Ton nur leicht,
So schmücket mich der Reim.

(Sunqu2222 — Sunqu2222)

[523.]

Im Felde tön' ich weich,
Hart an des Hauses Thor;
Dort bin ich hilfereich,
Hier lasse ich nicht vor.

('222 — 222)

Scharadoiden.

[524.]

Zwei Teile von je einer Silbe.

O Kind des Ganzen! sprach die Schweizerin
Zu ihrem Sohne, als er mußte scheiden,
Du ziehst ins flache Land zu fremden Menschen hin;
Stellt man das Erste nach dem Zweiten,
So mög' des Guten Ganzes dich geleiten!

(2220 '2222)

[525.]

Zwei Teile.

Die erste Hälfte rufen Born und Staunen aus,
 Die zweite sagt: Verschließe deiner Zunge Haus!
 Im Ganzen handeln wir gar unbesonnen oft,
 Drum wird mehr Zeit verloren als gewonnen oft!

(HvG 178 108)

[526.] Drei Teile, die ersten von je einer, die letzte
 von zwei Silben.

Wer rät', wie das Letzte im Glas, ein Schrei,
 Und eine Soldatenportion dabei
 Ein Ort zum Essen und Trinken sei?

(HvG 178 108)

[527.]

Zwei Teile von je einer Silbe.

Ihr kennt des Märchens Wolf, der Zicklein fraß
 Und dann zum Schlummer nieder sank im Gras.
 Die Mutter kommt, vermißt die Kleinen,
 Befreit sie und füllt den Bauch mit Steinen.
 Das ist ein Kumpeln, Pumpeln in dem Magen!
 Freund Hegerim kann kaum sich weiter tragen,
 Bis er am Brunnen, wo er gierig trinkt,
 Das Gleichgewicht verliert und unter sinkt.
 Nun wohl! Gleich schwer und unverdaulich auch
 Liegt, was das Ganze nennet, in dem Bauch.
 Doch führt es nicht zum Tode, nein, zum Heil;
 Von allen Folgen trifft das Gegenteil.

Das Erste ist ein Ebenbild der Erde,
 Sprach auch kein großer Künstler ihm das „Werde“,
 Nicht Aetherbahn, nicht Achsendrehung fehlt,
 Und Doppelkraft ist's, die den Flug beseelt.
 Der andre Teil, ein Auswuchs ist er zwar,
 Doch mindert er die Schönheit nicht, fürwahr!
 Ja, wer ihn hat — klingt's nicht zum höchsten Ruhme? —
 Nicht Gold, nicht Edelstein, nicht Pracht der Blume,
 Nicht Schönheit, welche Jungfrau schmückt und Mann,
 Ist, die nicht er in Schatten setzen kann.
 Nur wenn ihr denkt an Schönheit höh'rer Welten,
 Kann, was ich sage, nimmer gelten.

(HvG 178 108)

[528.]

Zwei Teile von je zwei Silben.

Seht' ich im Lenz zu Mittag
 Mich in des Gartens Flor,
 Schlag sonst der ersten Hälfte Lied
 Gar freudig an mein Ohr,
 Auch kamen Fink und Meise
 An meine zweite Leise.

Doch nun ist mir verödet
 Der Garten und der Hag;
 Das ist, warum ich nimmermehr
 Das Ganze leiden mag,
 Und kann ich's, brech' in Stücke
 Das Werk ich seiner Tücke.

(ʼaŋŋaɪʃaʃoŋ ʼaŋŋɛ ʼɛɪʃoŋ)

[529.]

Zwei Teile von einer und von zwei Silben.

Sklaven in dem Ganzen reifet
 Nicht die Frucht des eignen Strebens;
 Doch wer ohne erste Hälfte
 Lebt die zweite seines Lebens,
 Wehe seiner Freiheit! wehe! —
 Lebt er doch noch mehr vergebens.

(ʼaʃoʃaʃoŋ ʼaʃoʃ ʼaʃoʃ)

Verdoppelungsscherzparadoxe.

[530.]

„He! — laßt das Ganze und zweimal das Vierte
 Mir nicht so lieberlich im Hofe steh'n!“
 „„Verzeiht!““ entgegnete der Knecht dem Wirte,
 „„Auch gestern ist's und immer so gescheh'n!““
 „Zweimal das Erste!“ lacht der Grobian,
 „Du meinst, es sei bereits zweimal das Zweite?
 Wie wird zum Recht ein solcher Schlendrian,
 Und dich vor allen nehm' ich jetzt aufs Korn;
 Sind' ich noch einmal lässig dich, wie heute,
 Zweimal das Dritte dann vor meinem Born!“

(ʼaʃoʃ ʼɛɪn ʼiʃ ʼaʃoʃ ʼaʃoʃ ʼaʃoʃ)

Palindrome.

[531.]

Was vorwärts über Main und Rhein
 Die Brücke hat gebaut,
 Soll ich dir's rückwärts sagen? — Nein!
 Du bist mir zu vertraut.

(ʼaɪn ʼɛɪn)

- [532.] Wer mit des Moses grauser That verband
Die Woge, die sein Arm in Blut verkehrte,
Mit ihr das halbe Tier, das in dem Land
Das blinde Volk wie einen Gott verehrte,
Der hat verkehrt, was hin und wieder rennt,
So daß es nur ein scharfes Auge kennt.
(‘קח ‘היג ‘גורמ ‘מורקמיטק)

- [533.] Durch mich wird Tugend schlechte Sitte,
Die Wahrheit wandelt sich in Trug:
Frech mach’ ich die verschämte Bitte,
Zum Thoren den, der weiß’ und klug.

Und lebst du in gewölbtem Zimmer,
Gib mir nicht Zutritt zum Gemach!
Je mehr es groß ist, um so schlimmer,
Du ruffst beengt bald Weh! und Ach!

Nun wend’ ich mich. Du wirst entdecken
Mich sicher — was entginge dir? —
Doch möcht’ ich mich geschickt verdecken,
Daß du mich findest nicht in mir.

(נג ‘=un)

- [534.] Philalethes spricht:

Fortschritt in Wissenschaft! einst meine Lösung war,
Was dunkel und verhüllt, es werde licht und klar!
Mathesis und Physik, Chemie, Biologie
Ergriff mit Eifer ich, und dann Philosophie;
Denn sie allein versprach den Schleier mir zu heben,
Die Wurzel, die das Schloß der Wahrheit sprengt, zu geben;
Hier hofft’ ich Antwort auf Woher? Wozu? und Wie? —
Doch grau und grauer ward mir alle Theorie.
Weh mir! was soll der Mensch, wenn er die Wahrheit mißt?
Nicht vorwärts will ich mehr, weil alles rückwärts ist!

(‘תגתג ‘אגתג)

- [535.] Vorwärts am Menschenfuß, am Pferdehuf;
Rückwärts dem Schützen, Führmann gilt der Huf.
(‘אב ,תג ‘תבוק)

- [536.] Auf was ich vorwärts ihm mein Geld gegeben,
Ward rückwärts mir der Freund, da ich es wollt’ erheben.
(‘גותג ‘באות)

Füllrätsel.

Was unter der Rubrik Dal=Dal=Scherze verzeichnet ist, erscheint hier in schwereren Aufgaben als Füllrätsel. Die Beispiele sind gleichfalls dem geistreichen Büchlein des genannten Verfassers entnommen.

[537.] Die Pferde eines Kutschers wurden krank an den Füßen. Einer, der ihn im Vorübergehen klagend hörte, fragte nach dem Grunde. Man gab ihm zur Antwort, daß der Mann über seine Dal=Dal=Dal= — Dal=Dal=Dal.

[538.] Was für ein schönes Tier Ihr da habt! sagte ich zu einem Schäfer. „So ist's“, erwiderte er. „In Eurem Leben begegnet Euch kein Dal=Dal — Dal=Dal — Dal=Dal.“

[539.] Ein Rätsel, das jemand aufgegeben, beschrieb den Gegenstand ganz so, als solle er der Theebereitung dienen. Nur ein Punkt ließ sich nicht wohl damit vereinigen. Mit Recht sagte darum einer aus der Gesellschaft: „Wäre das eine nicht, das Dal=Dal=Dal=Dal — Dal=Dal=Dal=Dal.“

[540.] Ein Mann aus Hindostan war erkrankt. Sein Arzt, gerade damit beschäftigt, ihm etwas zu verordnen, wurde plötzlich in dringender Hast abgerufen. So schnell er konnte, schrieb er sein Rezept zu Ende und folgte dahin, wo man seiner Hilfe wartete. Bald darauf wurde ihm gemeldet, der Asiate sei, nachdem er kaum von der für ihn bestimmten Arznei gekostet, unter Konvulsionen verschieden. „Unseliger!“ sprach er da erschrocken zu sich selbst, „was hast du gethan? Hast du dich vielleicht gar, indem du den Trunk dem Dal=Dal=Dal=Dal=Dal=Dal — Dal=Dal=Dal=Dal=Dal=Dal=Dal?“

[541.] „Ihr werdet euren Hader doch nicht ewig wahren lassen? Geh', suche deinen früheren Freund auf!“

„„Nein!““ antwortete der Gemahnte, „„er war der beleidigende Teil; ihm wird es darum Dal=Dal=Dal — Dal=Dal=Dal.““

[542.] Nach Amerika sehne ich mich nicht. Aber jener weite herrliche Weltteil, welcher der Ursprung unsres Geschlechts und die Wiege aller Kultur gewesen ist, er war schon meiner ersten Jugend Traum; und ich hoffe auch nicht zu sterben, bevor ich das Land meiner frühesten Dal=Dal=Dal — Dal=Dal=Dal=Dal.

[543.] Einige europäische Fürsten sandten gelehrte Männer nach der andern Halbkugel, um die Sitten und das Treiben jener fernen Völker zu beobachten. Und wirklich gelangte bald ein lehrreicher Bericht über das, was die Dal=Dal=Dal=Dal=Dal=Dal — Dal=Dal=Dal=Dal=Dal=Dal.

[544.] „Erlauben Sie, daß wir Sie als Mitglied unsres Komitees auf= führen? Arbeit sollen Sie keine haben, aber wenn man Sie auf der Liste findet, steigen die Beiträge um das Doppelte.“

„„Wie?““ entgegnete der Geladene, „„Ihr meint, es verdoppele eure Dal=Dal=Dal — Dal=Dal=Dal?““

Technisches Rätsel.

[545.] Wie fängt man es an, um eine vollständig leere Lokomotive ohne Dampf in der Ebene 2 km weit laufen zu lassen? Zum Gelingen des Experiments ist es nötig, daß die Lokomotive vom Schuppen aus durch eine andre Maschine bis an den Ort geschleppt wird, wo sie ihren Lauf beginnen soll. Selbstverständlich erfolgt die Weiterbewegung nicht durch den Stoß der schleppenden oder vielmehr nachschiebenden Maschine.

[546.]

Arithmogryph.

1. Stadt in Spanien.
2. Flüsschen, bei dem die Gallier die Römer schlugen.
3. Reichsverweiser Alexanders des Großen.
4. Kanton in der Schweiz.
5. Raubvogel.
6. König von Sparta.
7. Holzart.
8. Stadt in Scandinavien.
9. Dichter.
10. Fluß auf der Halbinsel Morea.
11. Name eines bayrischen Königs.
12. Männlicher Name.
13. Fluß in Italien.
14. Stadt in England.
15. Männlicher Name.
16. Provinz in Rußland.
17. Großer Feldherr des Altertums.
18. Stadt in Frankreich.
19. Berühmte Stadt des alten Griechenlands.
20. Hauptstadt der Halbinsel Jukatan.
21. Stadt in Portugal.

Die Endbuchstaben müssen, von oben nach unten gelesen, Darius, König von Persien, ergeben.

[547.] „Wie viele Äpfel sind in diesem Korbe?“ fragte die neugierige kleine Minna.

„Wären es noch einmal so viel und ein halbmal und ein viertelmal so viel und noch einer dazu, dann wären es hundert.“ Wieviel waren es?





und

Autographische Aufgaben.

Verzierzeichnungen.

[548.] Wie es autographische Aufgaben gibt, so auch Zeichnungen, welche schwer zu erkennen sind. Hier sind drei derselben, die zu den verschiedensten Deutungen Anlaß geben, so wäre Nr. 1:

— 1 —



- A. Hut Friedrichs des Großen, oder
- B. Eine durchlöchernte Brezel, oder
- C. Ein mißratenes Auge.

— 2 —



- A. Ein Augenbrauenhaar des Herzogs Alba.
- B. Ich weiß nicht, was soll es bedeuten?
- C. Ein Komma.

— 3 —



- A. Eine zerbrochene Glasscheibe.
- B. Eine Landkarte.
- C. Eine verpfuschte Zeichnung.

In Gesellschaften oder am Familientisch kann aus solchen Versuchen eine kurzweilige Unterhaltung gebildet werden, indem jede anwesende Person eine un-deutliche Zeichnung auf ein Blättchen Papier entwirft; oben steht die Angabe, welche letztere Stelle umgebogen ist; die einzelnen Blättchen machen die Kunde, und jede muß ihre Mutmaßung schriftlich äußern, bis zum Schlusse das Richtige entfaltet wird.

[549.]

Autographische Aufgaben.

— 1 —

Geld ist den besten Mann, der gilt sein,
 nur zwei Wäcker. — das Geld ist ein
 ewig sein kann die Welt. — Gedenken,
 Managen, Laster, selbst ist in Himmel
 des Fernen. — für Jeder gewiss ist die Welt,
 ist ein Mann ist.

— 2 —

Wangene eine wenig ist, die ein gewiss
 man die man eine die ein. — finge die Welt, finge
 die die die, finge die die. — die die die die
 ist, was die die. — die die die die die die
 finge die die die die die die. — die die die die die die
 die die die die die die die. — die die die die die die
 die die die die die die die. — die die die die die die
 die die die die die die die. — die die die die die die

— 3 —

Den alle die die die
 ist, die die die die die
 — die die die die die
 die die die die die die
 die die die die die die
 die die die die die die
 die die die die die die
 die die die die die die
 die die die die die die
 die die die die die die
 die die die die die die

Obige Handschriften sind von drei bedeutenden Männern der Gegenwart.

Fast alle Gelehrte schreiben schlecht, und das Schlimmste dabei ist stets, daß nach einiger Zeit die Urheber ihre eigne Schrift gewöhnlich nicht mehr lesen können. Als Nr. 2 einst vom Schreiber um Auskunft über ein unleserliches Wort gefragt wurde und der Autor nach langem Buchstabieren selbst nichts herausbringen konnte, gab er jenem das Blatt zurück mit den Worten: „Ich bin Schriftsteller und habe das Schreiben gelernt, Sie aber haben das Abschreiben gelernt; sehen Sie zu, wie Sie fertig werden!“

Wollen unsere Leserinnen nicht dem armen Schreiber helfen, obige Hieroglyphen zu entziffern?

Autographische Räffelsprung-Aufgabe.

[550.] Über Ausführung der Räffelsprungzüge wolle man das nachlesen, was über das übliche Verfahren unter „Räffelsprung-Aufgaben“ mitgeteilt ist.



Diese 40 Felder enthalten die Namen von 16 Schriftstellern, und zwar mit ihren eignen Namensunterschriften. Zur Rechten stellen wir die sanftmütigen und elegischen, zur Linken die schwermütigen und satirischen. Da sich diese zwei Gruppen schon durch die Art der Schriftzüge unterscheiden, so wird man die Aufgabe leicht lösen können.

[551.]

Geheimschrift.

Folgende Winke über das Verfahren bei der Lösung von Chiffreschriften, bei denen für die einzelnen Buchstaben bestimmte Zeichen substituiert sind, werden vielleicht für manche unsrer Leserinnen nicht ohne Interesse sein.

Man suche vor allen Dingen die Vokale. Zu dem Ende ziehe man zunächst aus der geheimen Schrift alle Worte aus, die nur aus zwei Buchstaben bestehen, und schreibe sie vor sich hin. Dann ermittle man die Worte, welche vielleicht am Ende der einen und am Anfange der andern Zeile so geteilt sind, daß auf der ersten Zeile nur zwei Buchstaben stehen. Einer von beiden muß

ein Vokal sein. Aus den solchergestalt ausgewählten Worten und Wortteilen ziehe man diejenigen fünf Zeichen aus, welche zumeist darin vorkommen; es werden dies die fünf Vokale sein, wenn in jedem Worte der Geheimschrift eins oder das andre dieser Zeichen vorkommt. Ist dies nicht der Fall, kommt also in einem Worte keins der fünf Zeichen vor, so sind es eben noch nicht die rechten, und es muß weiter untersucht werden, welches von den Zeichen dieses Wortes in den andern einsilbigen Worten am häufigsten vorkommt; das gefundene wird zu den vermeintlichen Vokalzeichen hinzugefügt, und dagegen dasjenige von den ursprünglich ausgewählten fünf Zeichen gestrichen, welches in den Worten mit zwei Buchstaben am wenigsten vorkommt. Diese Untersuchung wird durch die ganze Schrift durchgeföhrt, und sind dann die Vokale gefunden, so gilt es, sie zu unterscheiden. Hierbei ist zu beachten, daß der Vokal e der am häufigsten vorkommende in der deutschen Sprache ist; dasjenige Zeichen, welches unter den fünf in der größten Zahl vorhanden ist, wird und muß also das e sein. Dieser gefundene Buchstabe wird nun in der Geheimschrift selbst überall, wo das für denselben gebrauchte Zeichen vorkommt, über dieses geschrieben und an den einsilbigen, überhaupt den kürzesten Worten hat nun das eigentliche Werk der Chiffrelösung durch Kombination zu beginnen. Auf diese Weise werden die Worte ab, an, da, du, er, es, in, um, wo, zu u. s. w. bald ermittelt, und so neben der zweifellosen Bestimmung der Vokale auch die Konsonanten b, d, m, n, r, s u. s. w. bald gefunden sein, die dann, wie dies schon mit dem e geschehen, über die entsprechenden Zeichen der Geheimschrift gesetzt werden. Ist man bis dahin gelangt, so wird durch Kombination hier und da ein Wort oder ein neuer Buchstabe ermittelt werden; jeder neu hinzukommende Buchstabe hilft aber neue Lücken ausfüllen, von einer Chiffre nach der andern wird der Schleier des Geheimnisses weggezogen, und endlich ist das Räthel ganz gelöst.

Nr. 1. Chiffre-Aufgabe.

Einem Freunde der Musik schrieb jemand folgende Zeilen in das Stammbuch:

1. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 2. 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
 3. 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
 4. 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
 5. 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
 6. 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120

Nr. 2. Guter Rat.

.....

Nr. 3. Trost.

TTTTHH + UHUUH + WUUUUH + TTTTHH + IHHU + PWWUUH +
 UTHUUH + TTTTHH + PWWUUH + TTTTHH + TTTTHH + UTHUUH +
 WUUUUH + TTTTHH + TTTTHH + TTTTHH + TTTTHH + TTTTHH +
 WUUUUH + UTHUUH + PWWUUH + IHHU + TTTTHH + UTHUUH +
 TTTTHH + UTHUUH + WUUUUH + TTTTHH + UTHUUH + TTTTHH +
 PWWUUH + TTTTHH + TTTTHH + TTTTHH + TTTTHH + TTTTHH +
 UTHUUH + IHHU + WUUUUH + UTHUUH + TTTTHH + TTTTHH

Nr. 4.

In dem nachfolgenden bekannten Spruche von Goethe ist ein anderer des-
selben Dichters enthalten.

Die mit feineren Lettern gedruckten Buchstaben haben für den versteckten
Spruch keine Bedeutung.

U und V haben dasselbe Beizeichen gemeinschaftlich.

Die Lust zu reden kommt
 zur rechten Stunde,
 Und wahrhaft fließt das
 Wort aus Herz und Munde.

Mathematische Scherze, Aufgaben und Kurzweil.

[552] Ein Duzend interessanter Bahlenwunder.

I. Die von einer Person in Sinn genommene Zahl namhaft zu machen.

Man lasse eine Person sich eine Zahl denken, dieselbe hierauf mit 2 multiplizieren, dann noch 5 dazu addieren, diese Summe wieder mit 5 multiplizieren, zu dem Produkt 3 addieren, das dadurch Erhaltene wieder mit 10 multiplizieren, dann noch 3 dazu addieren und von dieser Summe 150 abziehen. Aus dem nun verbleibenden Rest, den man sich angeben läßt, kann man die von der Person gedachte Zahl erraten. Wie?

Nachdem man sich das übrig Gebliebene hat angeben lassen, schneidet man, oder denkt man sich vielmehr die zwei rechts stehenden Dreien davon weg und zieht 1 von der übrig gebliebenen Zahl ab; was nun sich ergibt, ist die in den Sinn genommene und namhaft zu machende Zahl. — Z. B. die in den Sinn genommene Zahl sei

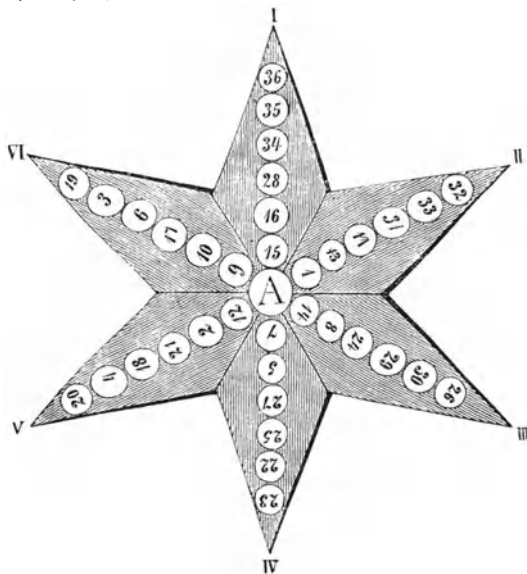
9	
2	multipliziert
18	
5	addiert
23	
5	multipliziert
115	
3	addiert
118	multipliziert mit 10

ergibt	1180	
	3	addiert
	1183	
	150	abgezogen
	1033	von diesem Rest die
		2 Dreien abgeschnitten und 1 von 10
		abgezogen, bleibt die gedachte Zahl 9.

II. Welche Zahl hast du dir gedacht?

Auf eine ziemlich dicke Papiersorte schreibe ich die Zahlen 1—36, schneide sie dann entweder viereckig oder, wie in nebenstehender Zeichnung, zirkelförmig aus, und bilde aus ihnen sechs Reihen in Form eines Sterns.

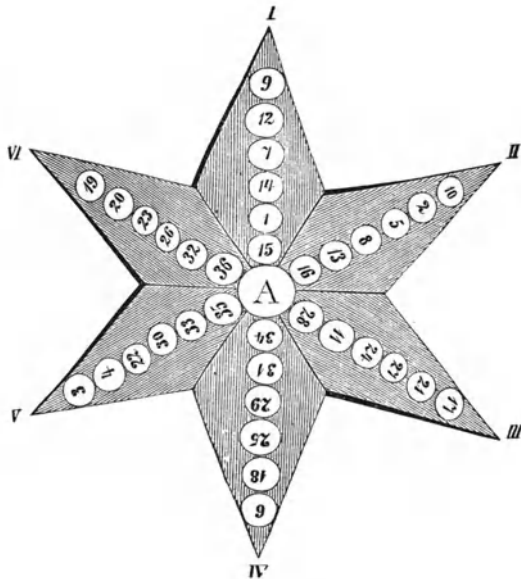
Nun bitte ich sechs Personen aus der Gesellschaft, sich zunächst mit an dem Spiele zu beteiligen, und ersuche jede einzelne derselben, eine Zahl zu wählen, und zwar derart, daß die erste Person eine Zahl aus der Reihe IA, die zweite eine aus IIA, die dritte eine aus IIIA, die vierte



aus IVA, die fünfte aus VA und die sechste aus VIA auswählt; ich bitte aber die Gesellschaft darum, die Zahlen genau zu merken.

Nun streiche ich die Zahlenreihen, jede für sich, zusammen und lege die sechs Zahlen, welche in der Anlage IA waren, so, daß sie im Kreise zunächst an den Mittelpunkt A zu liegen kommen und die 15 an ihrem vorigen Platze bleibt, für die 1 in der Reihe IIA die 16, für die 14 der Reihe III die 28, an die Stelle der vorigen 7 der vierten Reihe die 34, an die Stelle der 12 in der fünften Reihe die 35, und endlich an den Platz der vorigen 9 in der sechsten Reihe die 36 aus der vorigen ersten Zahlenreihe zu liegen kommt, so daß also die sechs Zahlen der ersten Reihe IA in den sämtlichen sechs Zahlenreihen liegen und die erste Zahl an A in jeder Reihe ausmachen.

Ebenso verfährt man nun mit den Zahlen, welche in der Reihe II liegen, die man ebenfalls im Kreise herum verteilt. Mit Reihe III, IV, V und VI wird in derselben Weise verfahren. Der Stern sieht jetzt so aus:



Soll ich dir nun sagen, welche Zahl sich jede der sechs Personen gemerkt hat? Ich wende mich zunächst an dich, die du eine Zahl aus IA gemerkt, und frage: In welcher Reihe liegt jetzt deine Zahl? . . . Gut, in dieser Reihe ist es die erste Zahl links an A.

Und deine gemerkte Zahl aus der Reihe II ist die zweite Zahl an A in der Reihe, in der sie sich jetzt befindet. Und deine Zahl aus der Reihe III ist in der Reihe, in der sie sich jetzt befindet, die dritte. Ebenso bei dir in der bezeichneten Reihe die vierte, bei dir die fünfte und bei dir die sechste.

III. Wer von 30 Rechenpfennigen den letzten wegnimmt, hat gewonnen.

Man vereinige sich mit einer Freundin dahin, 30 auf den Tisch gelegte Rechenpfennige sämtlich nach und nach so wegzunehmen, daß immer eine um die andre eine beliebige Anzahl, aber nicht über 6 Stück nehme, und bestimme, daß die zuletzt Wegnehmende gewonnen hat. Wie bringt man es fertig, dabei selbst zu gewinnen?

Um womöglich jedesmal zuletzt wegnehmen zu können, merke man sich vorerst folgende Regel, nach welcher allemal diejenige zuletzt wegnehmen wird, welche von den 30 Rechenpfennigen zuerst etliche wegnimmt, wenn beide damit sich Unterhaltende die Regeln kennen. Kommt man in den Fall, zuerst von den 30 Rechenpfennigen einige wegzunehmen, so nehme man 2 Stück, habe nun ein Auge auf die Mitspielerin, wieviel sie davon wegnimmt, und entnehme gerade so viel, daß die Marken der Mitspielerin und die selbst zuletzt hinweg genommenen zusammen 7 betragen. Wird so der Reihe nach fortgefahren, so werden, wenn man selbst begonnen hat, alle weggenommenen zusammen 2, 9, 16 oder 23, also eine arithmetische Progression, ausmachen; hat man aber zuletzt weggenommen, und die Zahl aller weggenommenen Pfennige beträgt 23, so liegen noch 7 da. Weil aber ausgemacht worden ist, daß nicht über 6 Stück weggenommen werden dürfen, so mag die Gegnerin wegnehmen, wie sie will, man wird doch zuletzt wegnehmen können. Hat man aber mit jemand zu thun, welcher diese Regel nicht weiß, so kann man immer etwa nur einen Rechenpfennig so lange wegnehmen, bis, wenn man das vorletzte Mal wegnimmt, noch 7 daliegen, um dann gewiß zuletzt wegnehmen zu können. Z. B. man nehme der Regel zufolge von den

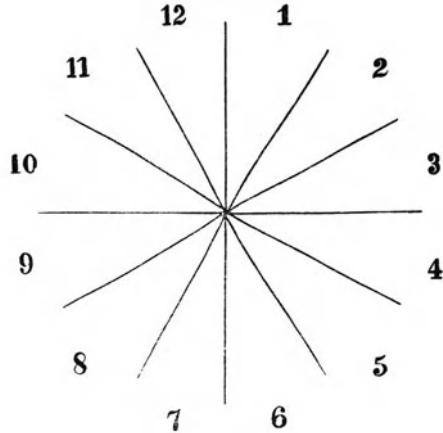
30 Rechenpfennigen 2,	eine zweite Person beliebig 3,				
man selbst wieder 4,	=	=	=	=	5,
=	=	2,	=	=	4,
=	=	3,	=	=	3.

jetzt sind noch 4 Stück übrig, diese nimmt man zuletzt weg und hat gewonnen.

IV. Das Stundenorakel.

Man schreibe die Zahlen von 1 bis 12 in einen Kreis, gleich den Stunden des Zifferblattes an der Uhr, und lasse von jemand eine von diesen Zahlen in Gedanken beliebig wählen. Mit dieser bestimmten Zahl anfangend, soll diese Person nun leise bis zu 20 die Schläge zählen, welche ich mit einem Zauberstäbchen oder einem dergleichen Schlüssel auf die Ziffern thun werde, und soll bei 20 — Halt! rufen. Die bei diesem Schläge berührte Ziffer wird unfehlbar die Zahl bezeichnen, welche im geheimen gewählt worden war.

Um jederzeit das den Unkundigen sehr überraschende Zutreffen zu bewirken, führe man zuerst 8 Schläge ganz nach Belieben aus, jedoch in anscheinend nachdenklicher Weise, wobei die aufmerksame Zuschauerin gerade hierin eine gewisse Absicht und Berechnung vermutet; der Schlag 9 aber muß auf Ziffer 12, und die folgenden Schläge müssen ordnungsmäßig rückwärts auf Ziffer 11, 10, 9 u. s. w. treffen, wobei das verheißene Resultat unfehlbar erfolgen wird, von dem auch unschwer der Grund sich auffinden läßt.



V. Einer Person angeben, wieviel Geld sie in der Börse habe.

Man veranlasse die fragliche Mitspielerin, daß sie ihr Geld mit 50 multipliziere, zu dem erhaltenen Produkte 72 addiere, von der Summe 111 abziehe, zu dem Reste wieder 39 addiere, diese Summe mit 5 dividiere und den dadurch erhaltenen Quotienten nun nenne. Wie kann man wissen, wieviel Geld im Portemonnaie der andern sich befindet?

Den genannten Quotienten dividiere man in Gedanken mit 10, oder denke sich die Null zur Rechten davon weg; das übrig Bleibende gibt die Summe des Geldes im Portemonnaie; z. B.:

Die Freundin hätte 7 Mark im Portemonnaie,	mit	50	multipliziert	
		350		
		72	dazu addiert	
		422		
		111	abgezogen	
		311		
		39	dazu addiert	
dividiert mit		535070;	von diesem Quotienten die 0 weggedacht,	
		35	so ist die 7 die Anzahl der Mark im Portemonnaie.	
		0		
		0		

Ja, man kann sogar nach dem eben vorgelegten Verfahren den Bestand des Geldes erraten, wenn man noch zugebt, daß die fragliche Dame selbst die Zahlen bestimme, womit sie multipliziert, und wie oft sie mit 2 dividiere; z. B.:

Man lasse die Inhaberin der Börse die Zahl ihres Geldes in Gedanken nehmen, selbst aber denke man sich die Zahl 1; dann veranlaßt man die Freundin, daß sie ihr Geld mit selbstbeliebigen Zahlen multipliziere, auch mitunter durch 2 dividiere, so vielmal sie will; womit sie aber multipliziert und wenn sie dividiert, muß sie angeben. Was nun die Partnerin mit ihrer Zahl thut, dasselbe thut man auch mit seiner eignen Zahl; wenn man alsdann, am Ende der Rechnung, das letzte Produkt ihrer Rechnung sich nennen läßt und dasselbe mit dem Produkt seiner Rechnung insgeheim dividiert, so gibt der Quotient die Summe des Geldes in der Börse.

Wir nehmen an, die Freundin wolle die Zahl, wieviel ihr Geld betrage, mit 2 und dann mit 6 multiplizieren, die Summe durch 2 dividieren, den dadurch erhaltenen Quotienten wieder mit 3 multiplizieren und diese Summe nochmals durch 2 dividieren, und sage nun das Produkt von ihrer Rechnung sei 63. Dividiert man diese 63 mit dem letzten Produkte seiner Rechnung, so erhält man die gesuchte Zahl; z. B.: es wären in der Börse

multipliziert mit	7 Mark,	selbstgedachte Zahl	1
	2	multipliziert mit	2
	14		2
wieder multipliziert mit	6	wieder multipliziert mit	6
	284	dividiert mit	2 12
	42		6
multipliziert mit	3	multipliziert mit	3
	2 126	dividiert mit	2 18
	63;		9.

Die Zahl 63 hat die Freundin genannt; mit jener 9, als letztes Produkt seiner Rechnung, in die genannte 63 insgeheim dividiert, bekommt man 7 und kann nun angeben, daß 7 Mark in der Börse seien.

VI. Überraschungen mittels sieben Zauberkarten.

A.

1.	3.	5.	7.	9.	11.	13.	15.	17.	19.	21.	23.	25.	27.	29.
31.	33.	35.	37.	39.	41.	43.	45.	47.	49.	51.	53.	55.	57.	
59.	61.	63.	65.	67.	69.	71.	73.	75.	77.	79.	81.	83.		
85.	87.	89.	91.	93.	95.	97.	99.							

B.

2.	3.	6.	7.	10.	11.	14.	15.	18.	19.	22.	23.	26.	27.	30.
31.	34.	35.	38.	39.	42.	43.	46.	47.	50.	51.	54.	55.	58.	
59.	62.	63.	66.	67.	70.	71.	74.	75.	78.	79.	82.	83.		
86.	87.	90.	91.	94.	95.	98.	99.							

C.

4.	5.	6.	7.	12.	13.	14.	15.	20.	21.	22.	23.	28.	29.	30.
31.	36.	37.	38.	39.	44.	45.	46.	47.	52.	53.	54.	55.		
60.	61.	62.	63.	68.	69.	70.	71.	77.	78.	79.	84.	85.	86.	
87.	92.	93.	94.	95.	100.									

D.

8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	24.	25.	26.	27.	28.	29.	30.
31.	40.	41.	42.	43.	44.	45.	46.	47.	56.	57.	58.	59.		
60.	61.	62.	63.	72.	73.	74.	75.	76.	77.	78.	79.	88.	89.	
90.	91.	92.	93.	94.	95.									

E.

16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.	28.	29.	
30.	31.	48.	49.	50.	51.	52.	53.	54.	55.	56.	57.	58.	59.	
60.	61.	62.	63.	80.	81.	82.	83.	84.	85.	86.	87.	88.	89.	
90.	91.	92.	93.	94.	95.									

F.

32.	33.	34.	35.	36.	37.	38.	39.	40.	41.	42.	43.	44.	45.	
46.	47.	48.	49.	50.	51.	52.	53.	54.	55.	56.	57.	58.	59.	
60.	61.	62.	63.	96.	97.	98.	99.	100.						

G.

64.	65.	66.	67.	68.	69.	70.	71.	72.	73.	74.	75.	76.	77.	
78.	79.	80.	81.	82.	83.	84.	85.	86.	87.	88.	89.	90.	91.	
92.	93.	94.	95.	96.	97.	98.	99.	100.						

Aus den auf voriger Seite befindlichen sieben, mit A—G bezeichneten Tafeln wolle man sich eine Zahl wählen. Sobald man mir gesagt hat, auf welcher Tafel sich die gedachte Zahl befindet, werde ich die aufgelöste Ziffer sofort namhaft machen.

Lösung. Wie ist es möglich, die gedachte Zahl stets richtig zu finden? Ich lege sieben Tafeln nacheinander mit der Frage vor: ob die gemerkte Zahl darin enthalten sei? Nachdem mir diese Tafeln namhaft gemacht sind, zähle ich die ersten Ziffern derselben zusammen, und erhalte so die gedachte Zahl; z. B. man hätte 68 gedacht; auf meine Frage, in welchen Tafeln sich die gedachte Zahl befinde, antwortete man mir: auf Tafel C und G; die ersten Ziffern dieser Tafeln sind aber 4 und $64 = 68$, mithin war 68 die gedachte Zahl.

VII. Die Summe einer durch Multiplikation herausgebrachten Zahl ohne die geringste Frage zu erraten.

Man gibt einer Person auf, eine von 1—10 selbstgedachte Zahl mit 9 zu multiplizieren, und dann sagt man, daß sie das Produkt, welches meist aus zwei Ziffern besteht, addieren möge. Wird nach diesem nach der Summe gefragt, so nenne man die Zahl 9. Dies wird unter allen übrigen Fällen richtig zutreffen, aber eben deswegen darf man auch dieses Stück nur einmal aufgeben, weil die Summe bei allen Ziffern der Produkte 9 beträgt; z. B.:

1 mal 9	gibt 9,	Summe 9
2 = 9	= 18,	= 9
3 = 9	= 27,	= 9
4 = 9	= 36,	= 9
5 = 9	= 45,	= 9
6 = 9	= 54,	= 9
7 = 9	= 63,	= 9
8 = 9	= 72,	= 9
9 = 9	= 81,	= 9
10 = 9	= 90,	= 9

VIII. Eine Lieblingsziffer durch Multiplikation zu bekommen.

Man schreibt die Ziffern 1 2 3 4 5 6 7 8 9 hin und fragt eine Person, welche von den Ziffern 1—9 ihre Lieblingsziffer sei, und läßt dann obige 8 Ziffern mit dem Produkt dieser Ziffer und 9 multiplizieren. Also bei $1 = 1 \times 9$, bei $2 = 2 \times 9$, bei $3 = 3 \times 9$. Gesezt, es sei 3 die Lieblingsziffer, so läßt man mit $3 \times 9 = 27$ multiplizieren.

IX. Die Zahl 9.

Die Ziffer 9 besitzt das Eigentümliche, daß das Produkt aus einer beliebigen Zahl und 9 wieder eine Zahl gibt, welche in der Quersumme entweder 9 oder ein Produkt von 9 enthält, z. B. $4 \times 9 = 36$, Quersumme = 9; $327 \times 9 = 2943 = 18 = 9 \times 2 = 9$.

Darauf gründet sich folgende Aufgabe. Man läßt eine beliebige Zahl mit 9 multiplizieren, eine beliebige Zahl von diesem Produkt austreichen, sich dann die Quersumme nennen, und kann jetzt, ohne die erste Zahl oder deren Produkt zu wissen, angeben, was für eine Ziffer gelöscht worden ist, denn man braucht nur von der Quersumme bis zum nächsten Produkt von 9 zu zählen, so wird man die ausgestrichene Ziffer erhalten; z. B. einer habe die Zahl 436 aufgeschrieben, diese mit 9 multipliziert, also 3924 erhalten und die Ziffer 2 ausgestrichen, wovon die Quersumme = 16 ist. Von 16 bis 18 habe ich 2 zu zählen, demnach ist 2 die ausgestrichene Ziffer.

Die Ziffer 9 hat aber sodann auch noch die merkwürdige Eigenschaft daß jede beliebige Zahl, wenn von ihr die Quersumme abgezogen wird, selbst in eine Zahl verwandelt wird, welche einem Produkt aus 9 gleich ist. Es kann also obiges Kunststück auch auf folgende Art gemacht werden. Man läßt eine beliebige Zahl aufschreiben, davon die Quersumme abziehen und kann nun ebenso wie bei der vorigen verfahren; z. B. es habe jemand die Zahl 56732 hingeschrieben; die Quersumme davon subtrahiert, gibt $56709 = 27$ in der Quersumme, und nun die Ziffer 6 ausgestrichen, also als Quersumme 21 angegeben. Folglich kann die ausgestrichene Zahl keine andre als 6 sein.

Noch interessanter wird die Sache, indem man die Summe jeder Aufgabe schon im voraus aufschreiben kann, wenn man weiß, wieviel Reihen jemand schreiben will und wieviel Zahlen in jeder, es sich auch vorbehält, eine Reihe mehr, als geschrieben ist, unter das Exempel schreiben zu dürfen. Man kann auf diese Weise nicht nur, wie gesagt, jede Aufgabe im voraus angeben, sondern auch eine Gesellschaft von beliebigen Personen zwingen, daß sie alle dasselbe Exempel aufschreiben. Es sagt z. B. jemand, er wolle drei Reihen Zahlen aufschreiben und in jede Reihe vier Ziffern setzen. Dann schreibe ich als Summe vier beliebige Zahlen auf und als fünfte die Ziffer 3, also etwa 36925. Diese wird die Summe des Exempels sagen, wenn ich jede geschriebene Zahl bis zu 9 ergänze und als die Reihe mehr meine vier Ziffern hinzusetze, und zwar zu der 5 die fehlende 3 addiere, also 6928 darunter setze. Das Exempel sei also folgendes: A. Ich schreibe darunter als Ergänzung: B. und die obige Ziffer 6928. Folglich die genannte Summe 36925.

4	8	2	9	
1	3	7	2	A.
4	6	2	3	
5	1	7	0	
8	6	2	7	
5	3	7	6	B.
6	9	2	8	
3	3	3		
3	6	9	2	5

X. Besondere Eigenschaft der Zahl 37.

Diese Zahl ist so beschaffen, daß, wenn sie durch eine von den Zahlen der arithmetischen Progression 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27 u. s. w. multipliziert wird, alle Produkte, die daraus entstehen, drei gleiche Ziffern ausmachen und die Summe ihrer Ziffern immer der Zahl gleich ist, mit welcher man 37 multipliziert hat.

37	37	37	37	37	37	37	37	37
3	6	9	12	15	18	21	24	27
111,	222,	333,	444,	555,	666,	777,	888,	999.

XI. Besondere Eigenschaft der Zahl 12345679.

Wird diese Zahl mit einer von den Zahlen der arithmetischen Progression 9, 18, 27, 36, 45, 54, 63, 72, 81 multipliziert, so wird die Zahl des jedesmaligen Produktes stets aus gleichen Ziffern bestehen, und werden diese Ziffern stets die Quotienten aus 9 in der jedesmaligen Multiplikation gleich sein; denn es ist:

9.	12345679 = 111111111
18.	12345679 = 222222222
27.	12345679 = 333333333
36.	12345679 = 444444444
45.	12345679 = 555555555
54.	12345679 = 666666666
63.	12345679 = 777777777
72.	12345679 = 888888888
81.	12345679 = 999999999

Von zwei Personen, von der keine das Alter der andern weiß, soll die jüngere der älteren die Anzahl der Jahre angeben lassen, um wieviel diese älter ist.

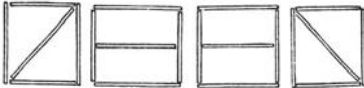
Die Jüngere ziehe insgeheim die Zahl ihrer Altersjahre von 99 ab, zu dem Reste läßt sie nun die Ältere die Zahl ihrer Jahre addieren, dann von der Summe die erste Ziffer links wegnehmen, unter die letzte setzen und ebenfalls hinzurechnen. Das dadurch erhaltene Produkt ist die Zahl der Jahre zwischen beiden Ältern, das die Ältere angibt und jedesmal treffen muß. — Z. B. die Jüngere sei 19 und die Ältere 61 Jahre. 19, als das Alter der Jüngeren, von 99 abgezogen bleibt

80	61
Dazu rechnet die Ältere ihr Alter . .	141
Davon die erste Ziffer 1 zu 41 addiert	42

Diese 42 gibt die Ältere an, also gerade so viel als sie älter ist, denn 42 und 19 ist 61.

Bemerkung: Daß man der Abwechselung wegen auf dieselbe Art den Unterschied des Alters zwischen zwei andern Personen angeben lassen kann, wenn man sich insgeheim das Alter der Jüngern hat sagen lassen, ist einleuchtend.

[553.] Achtundvierzig mathematische Unterhaltungen und Rechenscherze.

1. Welches ist die Hälfte von 8?
 2. Welches ist die Hälfte von 13?
 3. Wie schreibt man mit Ziffern: zwölf Tausend zwölf Hundert und zwölf?
 4. In welchem Falle ist 6 und 6 nur elf?
 5. Man lege 20 Schwefelhölzchen wie folgt:
- 
- Frage: Wenn ich von diesen 20 Hölzchen 7 fortnehme, wie viele bleiben dann noch?
6.

1.	1.	1.
3.	3.	3.
7.	7.	7.
- Es sollen von diesen Zahlen fünf gestrichen oder gelöscht werden, so daß vier stehen bleiben, und daß nun die stehen gebliebenen addiert die Zahl 12 betragen.
7. Jemand erzählte: Heute Abend esse ich die Summe, welche du erhältst, wenn du die Hälfte von 1, die Hälfte von 2 und die Hälfte von 3 addierst. Was aß er?
 8. Wieviel Mark sind 75 Pfennige?
 9. Welches ist der mittelste Buchstabe im deutschen ABC?
 10. Genau einen Fuß lang,
Genau einen Fuß breit
Und doch kein Quadrat.
Was ist das?
 11. Wenn man zehn Gegenstände dicht vor sich hält und zehn nahe verwandte von denselben abzieht, wie ist es möglich, daß dennoch zehn übrig bleiben?
 12. Bei der Verfasserin saß an einem Winterabend eine ganz besondere Gesellschaft in der Stube um den Tisch herum. Es waren da nämlich 1 Großvater, 2 Väter, 2 Mütter, 4 Kinder, 2 Enkel, 1 Bruder, 2 Schwestern, 2 Söhne, 2 Töchter, 2 verheiratete Männer, 2 verheiratete Frauen, 1 Schwiegervater, 1 Schwiegermutter und 1 Schwiegertochter. Bei alledem waren nur 7 Personen vorhanden; wie ging dies zu?
 13. Wieviel hatte — gib mir es an — Finger und auch Beine der Mann,
Der einst schrie an eine Wand:
Zehn Finger hab' ich an einer Hand
Fünf und zwanzig an Händen und Füßen.
Wie ging das zu? Das mücht' ich wissen.

14. Wenn man bei Tage 8 dazu gibt, so wird es die Hälfte; wenn man aber bei der Nacht 1 wegnimmt, so bleiben 8. Wie kann das sein?

15. Wie kann man 100 mit 4 Neunern und 1000 ohne Null schreiben?

16. Wie sind aus folgenden Zahlen 100 herauszubringen: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0?

17. Wie sind die Ziffern 1 2 3 4 5 6 7 8 9 so zu verbinden, daß sie zusammengezählt 100 geben?

18. Wie schreibt man 100 ohne Null, und zwar mit vier, sechs oder acht Ziffern?

19. Wie müssen die neun Ziffern addiert werden, daß sie gerade 100 zusammen geben?

20. Es gibt Summen aufzuschreiben, welche die Eigenschaften haben, daß sie, von jeder Seite gelesen, dieselben bleiben.

21. Ein Fremder wünscht gern in einen schönen Garten einzugehen. Der Gärtner sagt ihm jedoch, daß dies ein wunderbarer Garten sei, und daß jeder, der hinein wolle, eine Behauptung aufstellen müsse; wenn diese wahr sei, so müsse er 3 Mark bezahlen, sei sie aber nicht wahr, so müsse er 6 Mark zahlen. Der Fremde sucht beidem auszuweichen. Was wird er behaupten?

22. Drei Dörfer bildeten die Endpunkte eines schiefwinkligen Dreiecks, dessen in Kilometern ausgedrückte Seitenlängen durch unmittelbar aufeinander folgende Glieder der natürlichen Zahlenreihe dargestellt wurden; auch war in diesem Dreieck der der größten Seite gegenüberliegende Winkel doppelt so groß wie der der kleinsten Seite gegenüberliegende Winkel. Wie groß war jede der drei Entfernungen?

23. Zwei kleine Mädchen spielen Nachlaufen. Anna hat 20 Schritte voraus; so oft sie aber vier Schritte macht, macht ihre Verfolgerin, Hedwig, fünf. Nach wieviel Schritten wird Anna von Hedwig eingeholt sein?

Wunderbares Rechenergebnis.

Horizontal, vertikal und diagonal — stets das nämliche Resultat!

24. Nr. I.

2	7	6
9	5	1
4	3	8

25. Nr. II.

1	2	3	4
2	3	2	3
4	1	4	1
3	4	1	2

26. Nr. III.

1	7	13	19	25
18	24	5	6	12
10	11	17	23	4
22	3	9	15	16
14	20	21	2	8

Was ist eine Billion Sekunden?

Eine Sekunde ist ein so kleines Teilchen der Zeit, daß man glauben sollte, eine Billion Sekunden lasse sich gar rasch verleben. Wir fragen nun:

27. a. Wird Adam, der bekanntlich ein Alter von 930 Jahren erreicht haben soll, wohl eine Billion Sekunden alt geworden sein?

28. b. Wenn er die Zahl von Sekunden nicht erlebt haben sollte, wie vielmal älter hätte er werden müssen, um eine Billion Sekunden erlebt zu haben?



29. Die Zeit der ersten Weikhen war wieder da. Anna, Marie und Luise, die Töchter einer armen Witwe, banden Sträußchen daraus und boten sie in der Stadt feil. Da die Kinder von dem Erlös einen bestimmten Anteil bekamen, so erhielten sie von ihrer Mutter, damit keine ihrer Töchter bevorzugt werde, eine gleiche Anzahl von Blumensträußchen. Diesmal war es anders. Anna, die zuletzt gekommen, hatte 27, Marie 29 und Luise 33 Weikhensträußchen zum Verkauf erhalten. Da sich Anna bei der Mutter über diese Ungleichheit beschwerte, so befohl die Mutter vor dem Weggehen, daß sie alle drei genau für dieselben Preise zu verkaufen hätten. Dies geschieht. Jede von ihnen gibt so viele Sträußchen für zehn Pfennige wie die andre, und doch hat, als sie ihre Sträußchen sämtlich verkauft und zu Hause ihr gelöstes Geld zählten, eins soviel wie das andre. Wie war dies zugegangen?

Aus 12 Dreizehn machen.

30. Eine Person, die gern 13 Armen Almosen geben wollte, hatte nur 12 Mark; sie will jedem eine Mark geben, ausgenommen einem, der noch im Stande ist zu arbeiten; doch soll es das Aussehen haben, als ob derselbe nur von ungefähr nichts bekommen hätte. Wie ging dies zu?

31.



Von diesen 36 Strichen sollen 6 hinweggenommen werden, und zwar so, daß sowohl seit- wie abwärts in jeder Reihe eine gerade Zahl übrig bleibt. (2. 4. 6.)

32.

Am Feste der bemalten Eier.

Wenn die jungen Palmen die Bäche mit frischem Grün bekränzen und die Primel Hain und Hügel mit einem gelben Kleide überziehen, dann ist die Zeit der bemalten Eier, und fröhlich eilt das Landvolk hinaus, um die alte Gewohnheit des „Eierlesens“ zu pflegen. Diese Zeit klopft schon an die Thür, und so möchten wir denn gern mit dem Unangenehmen auch etwas Nützlichcs verbinden und eine kleine Knackmandel mit auf den Weg geben. Jedenfalls bist du, wenn du diese Mandel knackst, im Stande, ein gleiches Verhältnis unter den beiden Eierkontrahenten herbeizuführen.

Mit der alten Sitte des Eierlesens aber verhält es sich so:

Von einem leeren Korbe aus liegen in einer geraden Linie 100 Eier; das erste liegt eine Klafter vom Korbe, das zweite eine Klafter vom ersten Ei, und so fort, mithin ist das letzte Ei 100 Klaftern vom Korbe entfernt. Während ein Mann so schnell, als es seine Lunge erlaubt, an einen vorgeschriebenen Ort und wieder von da zurückläuft, sammelt ein anderer, seinen Weg vom leeren Korbe aus beginnend, die Eier ein, muß aber mit jedem einzelnen Ei zum Korbe laufen und es dort ablegen. Das ist das Eierlesen.

Wer von beiden Männern seine Aufgabe zuerst erfüllt, ist Sieger.

Wieviel Klaftern Wegs — so frage ich nun — muß der Eiersammler machen, bis das letzte Ei im Korbe liegt?

Wenn wieder der dritte Osterfeiertag ins Grüne zum Eierlesen einladet, dann wollen wir auf Grund des gewonnenen Resultats gern Gerechtigkeit pflegen und für beide Teile die richtige Distanz bestimmen.

33. *) Zwei Freundinnen aßen zusammen Eier; die eine sagte zur andern: „Gib mir eins von deinen, so habe ich so viel wie du“; die andre antwortete: „Gib mir eins von deinen, so habe ich noch einmal so viel wie du.“ Wieviel Eier hatte wohl eine jede?

34. Ein Vater hatte Äpfel und Nüsse, von jedem gleichviel Stück, gekauft, um damit am Weihnachtsfeste seine Kinder zu beschenken. Jedem Kinde gab er erst 12 Äpfel und behielt 48 Stück übrig. Dann gab er auch jedem Kinde 15 Nüsse und behielt davon 15 Stück übrig. Wieviel Äpfel und Nüsse hatte er gekauft, und wieviel Kinder hatte er?

*) Man kann Exempel 33 auch auf eine größere Anzahl Eier ausdehnen, wo dasselbe Verhältnis stattfindet. Es hätte z. B. die eine zur andern gesagt: „Gib mir 2, 3 oder 4 v. von deinen Eiern, so habe ich so viel wie du“; die andre hätte geantwortet: „Gib mir 2, 3 oder 4 von deinen, so habe ich noch einmal so viel wie du“, so würde die eine, wenn sie zwei Eier abgegeben hätte, 10, die andre 14 Stück, wenn sie 3 abgegeben hätte, die eine 15, die andre 21 Stück haben u. Weiteres siehe unter den Auflösungen.

35. Ein Händler kaufte eine Kuh
Und einen blinden Gaul dazu;
Zwei Drittel von des Kindes Wert
Beträgt der Preis vom alten Pferd,
Der Kauf war schlecht, und doch am End'
Gewinnt der Mann noch fünf Prozent.
Darüber war er hoch erfreut
Und sprach: „Der Handel trug mir heut'
Drei blanke neue Markstück ein.“
Was mag der Preis der Tiere sein?

36. Der dicke Bauer Martin ist,
Wie allbekannt, Kapitalist,
Zu fünf Prozent hat er mit Mühen
All seine Gelder ausgeliehen.
Doch kündigt er sein Kapital
Und legt der Mark vollständ'ge Zahl
Auf Aktien für Dampfmaschinen,
Um höh're Zinsen zu verdienen.
Er hofft, dort auf der Eisenbahn
Säufl' schnell auch der Gewinn sich an;
Allein man weiß, daß „schnelle sein“
Nicht immer Reichthum bringet ein:
Nur drei ein halb Prozent trägt jetzt
Sein Geld, das er auß' Spiel gesetzt,
Und der Verlust an Zinsen macht
In Mark g'rad jährlich hundert acht. —
Wer kann es nun genau mir sagen,
Wieviel das Kapital betragen,
Das Martin hat auf Zins gelegt,
Und auch, was dieser Zins beträgt?

37. Jemand wird gefragt, wieviel
Tauben er habe. Jener gibt zur Ant-
wort: Wenn ich deren noch einmal so
viel, $\frac{1}{2}$ mal und $\frac{1}{4}$ mal so viel hätte, und
noch 5 dazu, so würde ich gerade 160
Stück haben. Wieviel Tauben hatte er?

38. Klage eines Burückgesehenen.

Hierhundert Jahre sind verrauscht,
Daß man auf meinen Klang gelauscht,
Den Klang so hell und silberklar,
Der vielen Ohren Wonne war.
Wohl herrschte trotz dem Kaiser ich,
Doch meines Ruhmes Stern verblüht.
Es wurde meine starke Macht
In Staub geworfen über Nacht;
Das neue Reich scheidt mich zum Tod,
Was Krone ihm, ist meine Not
Und sein so lebensfrisches Mark

Verzehrt mein Dasein einst so stark.
Ja auch dort, wo ich wohlgethan,
Sieht man mich von der Seite an.
Bald soll ich schier verschollen sein,
Denn ach! nach grauser Feuerpein
Werd' von der Erde ich verbannt
Und kaum mein Name mehr genannt.

39. Der Wert von vier Zahlen in
Summa soll sein
Noch mehr als siebentausend neunhun-
dert und neun,
Halbierst du sie aber, so bleibt dir,
glaub' ich,
Die Summe gleich gar nichts, nicht
täusche ich mich.

40—42. Noch drei Ruacknüßle.

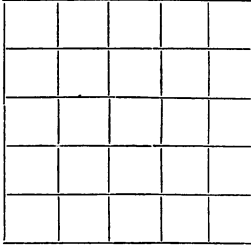
- a. Nichts und 6 und 500 zu-
sammen,
Gibt eines römischen Dichters Namen
b. Nimm 1 von 19; der Rest, das
siehst auch du,
Ist gerade 20, sag', wie geht das zu?
c. Wie kann man es einrichten,
daß 45 weniger 45 gleich 45 ist?

43. Die mittlere Ziffer einer fünf-
zifferigen Zahl ist 0. Die erste und vierte
sowie die zweite und fünfte Ziffer sind
gleich. Multipliziert man die Zahl mit
9, so erhält man eine aus sechs gleichen
Ziffern bestehende Summe. Jede dieser
Ziffern ist wie die erste Ziffer der ur-
sprünglich gedachten Zahl. Wer kann
dieselbe nennen?

44. Arithmetisches Rätsel.

Ein Gastwirt übergibt seinem Koch
100 Mark mit dem Auftrage, für dieses
Geld hundert Stück Geflügel und Wild
einzukaufen. Die Gans kostet 10 Mark,
der Hase 3 Mark, das Rebhuhn $\frac{1}{2}$ Mark.
Wieviel hat der Koch von jeder Wild-
art nach Hause zu bringen?

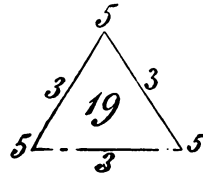
45. 4A, 2B, 4E, 1G, 2I, 1L, 2M, 1N, 1R, 5S, 2U sollen so in nachstehendes Quadrat verteilt werden, daß die erste Reihe die Benennung für eine biblische Aufgabe, die zweite einen weiblichen Namen, die dritte ein Tier, welches durch seinen Pelz bekannt und nützlich ist, die vierte der fremde Ausdruck für etwas ungemein Übliches, die fünfte ein Erzeugnis des Pflanzenreichs ergibt.



46. „Hier, ein Korb mit Äpfeln!“ rief die Mutter zur Besperzeit und stellte das Genannte auf den Tisch, um

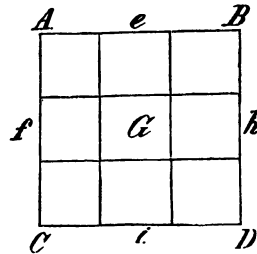
Wer kann's?

48. Auf einer Schiefertafel auszuführen. — Vier Teile sollen einzeln weggewischt werden, und 19 soll übrig bleiben. Wer kann's?



Das Zauberquadrat.

In dem neunfelderigen Quadrat ABCD sollen die Zahlen von 1 bis 9 in die neun Felder so verteilt werden, daß die Summe von je drei in einer Reihe stehenden Zahlen, mag man eine horizontale oder eine vertikale oder auch eine diagonale Reihe nehmen, immer dieselbe Summe, nämlich 15, gibt.



welchen ihre Kinder, drei Knaben und drei Mädchen, saßen. Die Knaben griffen hastig zu und nahmen sich die größere Hälfte, während die Mädchen enttäuscht auf ihren geringen Anteil blickten. Da befahl die Mutter: „Ihr Jungen, gebt euren Schwestern sofort drei von euren Äpfeln!“ Es geschah, und nun hatten die Knaben die kleinere Hälfte. Um dies einigermaßen auszugleichen, sagte nunmehr die Mutter: „Mädchen, opfert ihr euren Brüdern jetzt noch einen Apfel, der unter die drei verteilt werden darf. Jeder der Knaben hatte hierauf $2\frac{1}{2}$ Äpfel. Wieviel hatten die Mädchen und wieviel Äpfel waren es im ganzen?

47. Vier Gegenstände sind unter drei Personen so zu verteilen, daß keine mehr bekommt als die andre.

[554.]

Phyognomische Aufgaben.



Das Grab von St. Helena. Wo zeigt sich Napoleons Geist?

B.



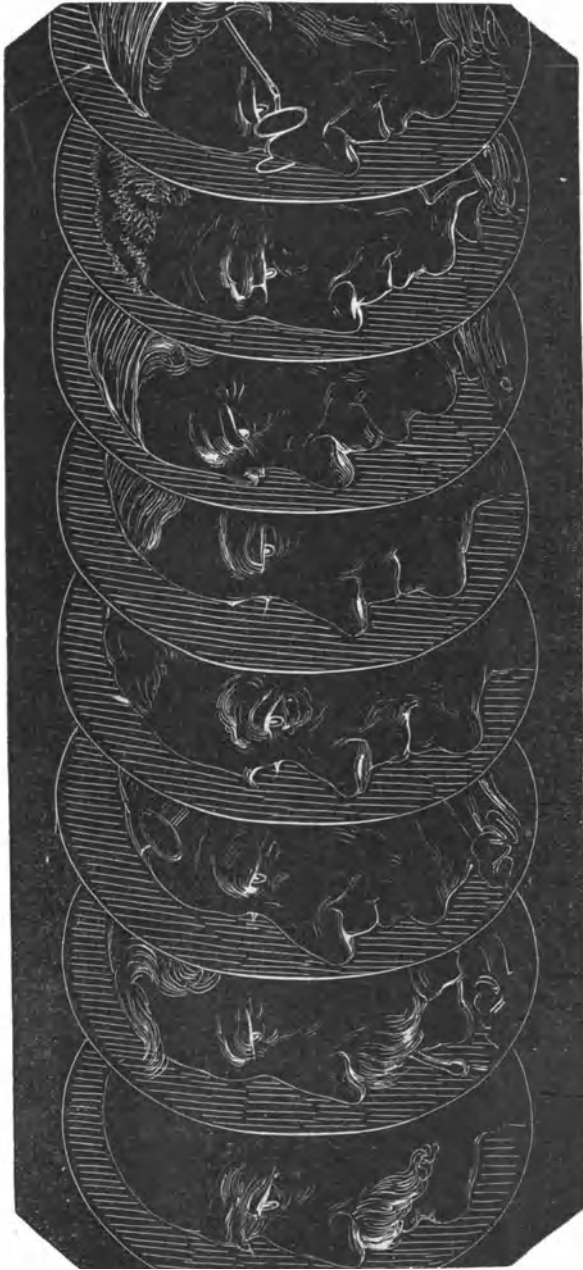
C.



Vier verborgene Silhouetten. Wo und wer?

Acht Fremde der Verfasserin in einer Provinzialstadt nach ihren Schattenrissen.

[555.]



Es befanden sich in der Gesellschaft die Frau Baronin, der Rentamtmann (früher Offizier), der Baron (Mittergutsbesitzer), der Schulfreier, der Wirt und die Wirtin. Welche sind es?



Hier ist Rotkäppchen,
aber wo ist der Wolf?



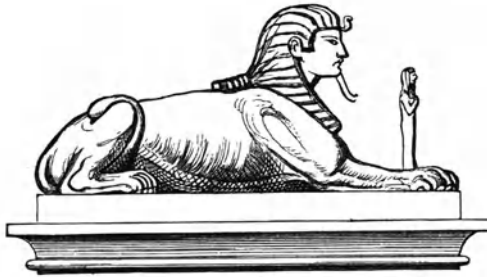
Wo ist Hänsel?



Hier ein deutscher Eichenbaum.
Wen bergen seine Zweige?



Hier ist die Katze,
wo ist der Hund?



Rätselscherze.

Sprachsscherze, scherzhafte Fragen, Wörterverfälfungen und Wortbildungen, Synonymenaufgaben, Bilderscherze u. s. w.

[556.] Einhundert scherzhafte Rätselfragen und Sprachsscherze.

- | | |
|--|--|
| <p>1. In welchem Falle ist
 $2 \times 2 = 6$?</p> <p>2. In welchem Walde wächst kein
 Laub?</p> <p>3. Auf welcher Leiter hat noch
 nie ein Mensch gestanden?</p> <p>4. Wann ist der Vogel der
 größte Virtuos?</p> <p>5. Wann ist's immer Eins, ob
 man auch unglücklich ist?</p> <p>6. Wann kann man nicht ohne
 Gefahr in den Garten gehen?</p> <p>7. Wann schmecken die kleinen
 Fische am besten?</p> <p>8. Warum backen die Bauern
 größeres Brot als die Bäcker?</p> <p>9. Warum hängt der Dieb?</p> <p>10. Warum müßte das Rätsel-
 fragen von Polizei wegen verboten
 werden?</p> <p>11. Warum sind vornehme Da-
 men die größten Patriotinnen?</p> | <p>12. Warum sind die Bettler die
 angenehmsten Leute?</p> <hr style="width: 20%; margin: 10px auto;"/> <p>13. Was für eine Behörde ist
 die Kartoffel?</p> <p>14. Was für ein Unterschied ist
 zwischen dem Alphabet und dem Men-
 schenleben?</p> <p>15. Was hat eine Insel mit den
 Buchstaben f f gemein?</p> <p>16. Was hat man an der Hand,
 wenn man von Leipzig nach Stötteritz
 geht?</p> <p>17. Was ist ein Schlüssel, den
 man auf den Kopf legt?</p> <p>18. Was für eine Ähnlichkeit ist
 zwischen einem Barbier und einer
 Wäscherin?</p> <p>18. Was ist im Kriege oft ein
 schlimmer Fall?</p> |
|--|--|

20. Was verlangen die Studenten in Heidelberg? Die Antwort liegt im Namen.

21. Was ißt (ist) man, wenn man nichts zu essen hat?

22. Was läuft ohne Füße fort und kommt nicht wieder?

23. Was für ein Edelstein gilt als bester Grundstein in Deutschland?

24. Was steht zwischen jedem Berg und Thal?

25. Was wird uns oft sehr teuer?

26. Welche Male tragen bunte Kühe?

27. Welcher Unterschied ist zwischen einem Tagelöhner und einem Bettelvogt?

28. Welche Ähnlichkeit haben ein Schullehrer und ein Vize-Kriminalrichter miteinander?

29. Welche Beamten sind die teuersten?

30. Welche Drescher brauchen keine Dreschflügel?

31. Welche Enten lieben die Bankiers?

32. Welche Gatten führen ein unstätes Leben?

33. Welche Hosen kann kein Schneider machen?

34. Welche Hüte werden am teuersten bezahlt und doch nicht getragen?

35. Welche Leser können nur im Herbst lesen?

36. Welche Leute bauen am teuersten?

37. Welcher Unterschied ist zwischen dem, der anklopft und dem, der aufmacht?

38. Welche Mörder sind stets unschuldig?

39. Welche Motive wirken am stärksten?

40. Welche Art von Mut wird am wenigsten geachtet?

41. Welche Noten sind am beliebtesten und lassen sich doch nicht singen?

42. Welche Küsse werden am wenigsten gesucht?

43. Welche Pressen haben keine Schrauben?

44. Welche Rollen nimmt jeder Schauspieler gern an?

45. Welche Mücken fressen Mücken?

46. Welche Scharten lassen sich nie durch Schleifen auswehen?

47. Welche Schuhe zerreißen nie an den Füßen?

48. Welche Sohlen sind die dauerhaftesten und werden von keinem Schuhmacher repariert?

49. Welche Tiere schämen sich nach dem Tode?

50. Welche Treffen lieben die Wucherer?

51. Welche Trommler trommeln mit der Nase?

52. Welche Unken werden unbittlich von der Polizei verfolgt?

53. Welche Zimmer sind ungemalt die schönsten?

54. Welche Zungen können nicht reden?

55. Welchem Vogel fehlen die Flügel, die Krallen, die Federn und der Schnabel?

56. **Welchen** Bogen braucht jedermann, der wilde und der gebildete Mensch, der Mann wie die Frau?

57. **Welchen** Dichter lieben die Hühner am meisten?

58. **Welches** Bier ist ungenießbar?

59. **Welcher** Fuß trägt weder Strumpf noch Schuh noch Stiefel?

60. **Welcher** Gebildete ist ein Narr?

61. **Welche** Braut hat keinen Bräutigam?

62. **Welches** Gebirge ist fast uralt?

63. **Welcher** Spruch ist den Wirten stets willkommen?

64. **Welcher** Stein hat zwei Stimmen?

65. **Welcher** Tod ist vor alters unbekannt gewesen?

66. **Welcher** Unterschied ist zwischen einem Großsprecher und einer Schneidermamsell?

67. **Welcher** Unterschied ist zwischen einem Passagier und einem Stubenmädchen?

68. **Welcher** Unterschied ist zwischen dem Sage, daß $2 \times 2 = 4$ ist, und einer sauren Gurke?

69. **Welches** Essen lieben die Advokaten?

70. **Welches** Eisen wird nicht zu den Metallen gerechnet?

71. **Welches** ist das niederstgeschlagene Pulver?

72. **Welches** ist die stärkste Milch?

73. **Welches** ist der schlechteste Rat?

74. **Welches** Land hat die schlechtesten Pferde?

75. **Welchen** Gegenstand kann man nicht durch Worte ausdrücken?

76. **Welches** sind die friedfertigesten Leute?

77. **Welches** Jahr dauert nur einen Tag?

78. **Wem** ist ein Geheimnis am sichersten anzuvertrauen?

79. **Wenn** ein Schornsteinfeger und ein Müller sich schlagen, wer erhält dann Recht?

80. **Wem** kann jeder den Hals brechen, ohne daß die Polizei sich hineinmischen darf?

81. **Wenn** man ein Atlasband ins Atlantische Meer wirft, was wird es dann?

82. **Wer** hat es besser, der Kaffee oder der Thee?

83. **Wer** kann aufs freie Feld gelangen, ohne sein Haus zu verlassen?

84. **Wer** lebte von Tinte und starb von Sand?

85. **Wer** pfuscht den Schiffern ins Handwerk?

86. **Wer** unter allen Menschen hat die zehn Gebote gehalten?

87. **Wer** ist Bräutigam und **B** (b)raut zugleich?

88. **Wer** zieht sein Geschäft in die Länge und wird doch zu rechter Zeit fertig?

89. **Wie** kann man vier Grenadiere in einen Schuh stellen?

90. Wie kann man 100 Pferde in einem Wagen, mit nur einem Pferde bespannt, in die Stadt führen?

91. Wie kann man sich inwendig befehen?

92. Wie schreibt man Abschiedsthränen mit einem andern Worte?

93. Wie sieht ein Mohr aus, wenn er ins Rote Meer fällt?

94. Wieviel Seidel gehen in eine Quartflasche?

95. **Weshalb** ist in Bamberg ein Groschenbrot größer als in Wien?

96. **Weshalb** sind die Kutsher so stolz?

97. **Wo** haben die Flüsse kein Wasser?

98. **Wo** wird das Wasser am teuersten verkauft?

99. **Womit** fängt der Tag an, und womit hört die Nacht auf?

100. **Womit** endigt die Ewigkeit?

[557.] Zwanzig alte und neue geographische Wortspiele.

1. Was für ein Landsmann ist derjenige, der halb mohrisch, halb bäuerisch zugeschnittene Kleidung trägt?

2. **Wo** trifft man das meiste Leben in den Städten und Dörfern?

3. Auf welcher Tour kann sich ein Reisender gar leicht Rheumatismus zuziehen?

4. **Wo** liegt Norden gegen Süden?

5. Welche zwei Städte am Rhein sind durch ein Wasser berühmt, daß weder zum Quellwasser, noch zum Fluß-, noch zum Meerwasser gehört?

6. Nenne zwölf Zeitwörter, die zugleich Städtenamen sind?

7. Aus welcher Stadt kann man einen weiblichen Namen machen?

8. Aus welcher Stadt wird das beste Brot gemacht?

9. Welches Horn kann auch der geschickteste Drechsler nicht verarbeiten?

10. Welche Stadt muß dem Genusse, ein Theater zu besitzen, entsagen?

11. Welches Wasser liefert direkt den Thee heiß?

12. In welcher Stadt ist fortwährend Streit?

13. In welchem Flusse fließt stromaufwärts Rum?

14. Die Gebirge bilden Kämme, Thore, Sättel, Zweige, Kessel, Sägen u. s. w.; aber welches Gebirge bildet eine Feile?

15. Suche in diesem Satze einen Fluß. Du findest ihn halbe.

16. Aus welcher Stadt läßt sich eine Salbe machen?

17. Welche italienische Stadt birgt eine Ratter?

18. Aus welcher Stadt läßt sich eine Prise machen?

19. Welche Stadt hat das Ende in der Mitte?

20. Welche Stadt hört sich schlimmer an als sie ist und wird von ihrer Schwester im Sommer und im Winter warm gehalten?

[558.] **Verborgene große Namen.**

In diesem Satze befindet sich der Name eines berühmten Dichters: Müge es dir gut gehen! Welcher Name?

In diesem Satze soll ein großer Feldherr zu finden sein.

In diesem Satze wird man leicht einen Dichternamen finden.

Auch ein anderer großer Dichter ist nicht fern.

Einen Feldherrn und Tyrannen wirst du wohl bald finden.

In diesem Satze befindet sich der Name eines berühmten Dichters der Vorzeit.

In diesem Satze befindet sich der Name eines großen Komponisten.

In diesem Satze findet man einen Sänger.

[559.] **Was ist das?**

1. Wenn man ein Gefäß **unter** die Dachrinne hält.
2. Wenn jemand seine **rechte** Hand in die entsprechende Seite stemmt.
3. Wenn jemand seine **ausgebreitete** Hand auf den Kopf legt.
4. Wenn jemand an der **Thüre** **leckt**.
5. Wenn jemand **Schweinsohren** ißt.
6. Wenn ein Dachbeder **Schindeln** auf ein neugebautes Haus nagelt.
7. Wenn jemand einem **zweiten** ins **Ohr** bläst.
8. Wenn ein Schulmeister einen Knaben über den Stuhl **legt**.
9. Wenn einbeutel im Winde **hängt**.
10. Wenn ein Lehrer mit einem Stabe auf ein **B** deutet, welches er an die Tafel geschrieben hat.
11. Wenn ein Weib am gefrorenen Flusse **steht**.
12. Wenn jemand die Treppe **hinaufgeworfen** wird.

[560.] **Echorufe.**

1. Werden nicht Talente sehr oft weniger berücksichtigt als Kleider?
Echo: !rəq!əʒ
2. Welches sind die schädlichsten Insekten? — Echo: !uəʒʒəʒ
3. Welches ist der schädlichste Platz für die Schriften mancher Philosophen?
Echo: !uəʒʒ

Wörterbildungen.

[561.] Es sind Wörter zu bilden aus folgenden Buchstabenreihen:

1. Einfilbig.

a. r. s. s. t. u. z.

2. Zweifilbig.

a. e. e. h. l. r. s. t.

3. Dreifilbig.

a. a. g. h. o. p. r. t. u.

4—7. Fünffilbig.

a. a. b. b. c. e. e. e. h. h. l. n. r. s. s. t. t. u.

a. d. e. e. e. g. g. m. m. m. n. n. n. o. r. r. u.

a. a. c. d. e. e. g. h. i. i. l. l. l. n. n. t.

a. b. c. d. e. e. e. h. i. n. n. n. n. o. s. s.

8. Achtfilbig.

a. f. g. h. i. i. i. l. l. l. n. n. o. r. s. s. u. u. u.

Wie heißt der Spruch?

[562.] Die unveränderten Buchstaben des Geheimnisses sind nach einer bestimmten Ordnung gesetzt.

W H C S S
 E H T E T
 R C N R H
 E I E A C
 R E H L I
 U L C S N
 N S S D T
 D T N E N
 V H E N R
 E C M U E
 R I T M L
 L N I G N
 E T M A A
 R N G N M

Wie entsteht der Name Neunundneunziger?

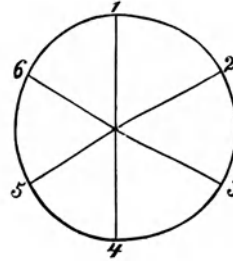
[563.] Wenn man wissen will, woher die Apotheker den Namen Neunundneunziger haben, darf man nur die Buchstaben unsres Alphabets von A bis Z (inkl. j) als Ziffern gebrauchen; denn es ergibt sich folgendes:

A — 1
 p — 16
 o — 15
 t — 20
 h — 8
 e — 5
 f — 11
 e — 5
 r — 18

Apotheker = 99

[564.] Kreisrätsel.

Was dir das Wort nennt in des Kreises Mitte,
 War jeder Zeit und jedem Volk bekannt,
 Du siehst es im Palast und in der Hütte,
 Verschied'nem Zweck dient's in verschied'ner Hand
 Nun sollen Zweck und Sinn nach Ort und Zeiten
 Des Kreises Radien dir in Worten deuten.



1.

Es führt im Feld der Herden treuer Hüter
 Das Wort der Mitte fest in seiner Hand,
 Das Ganze schützt der Kirche heil'ge Güter;
 Stolz herrscht' es einst in manchem deutschen Land.

2.

Der fromme Waller zieht zum heil'gen Grabe
 Demüt'gen Sinns in härtem Gewand,
 Er mendet sich von aller ird'schen Habe;
 Das Wort der Mitte führt er in der Hand.

3.

Die Trommeln rasseln, die Trompeten klingen.
 Der Feldherr sprengt heran im Waffenglanz!
 Das Wort der Mitte gilt es zu erringen,
 Umwunden von des Vorbeers gold'nem Glanz.

4.

Es fleht der Arme scheu um eine Gabe,
 Er schleppt sich heimatlos durch Stadt u. Land.
 Das Mittelwort ist seine ganze Habe —
 Oft drückt es eigne Schuld in seine Hand.

5.

Die kluge Mab, die mächtigste der Feen,
 Merlin, der Weise, üben ihre Kunst;
 Des Mittelwortes Wink läßt schnell erstehen,
 Was ihre Macht gebot in Born und Gunst.

6.

Des Radius kleines Wort gibt Norm u. Regel
 Für alles, was den Weltenraum durchkreist,
 Schwellt die Begier des Lebens volle Segel,
 Verliert das Ganze oft der wirre Geist.

Wenn ratend du des Kreises Sinn gefunden
 Und jedes Wort dem Mittelpunkt verbunden,
 Magst du dem Scherz ein freundlich Urteil
 sprechen
 Und über ihn das Mittelwort nicht brechen.

Auflösung: Mittelwort: Stab. 1) Hirtenstab
 oder Krummstab. 2) Pilgerstab. 3) Feldherrn-
 stab. 4) Bettelstab. 5) Zauberstab. 6) Leitstab.

[565].

Gegensätze.

Fuß Stiefel Kaufmann.
 Durst Leben.
 Altar Schweiger.
 Her Salz um Frau Gefähr.
 Rhein Bier.
 Reise sie Strom.
 Oktoberspeise.
 Gemeinshwarz.
 Weiß Distel.
 Immer Kaffee.
 Dir Kaffee.

Fleisch Erle.
 Wassers unter Glieder.
 Kage ah la in.
 Unterschißfahrtstrank.
 Donau Fürsten Sand.
 Duzend 3 jenes Fisch.
 Keiner Körper Nacht.
 Lang geh'.
 Heute weiß.
 Wenig trinkt sie.

Ein Scherz.

Wenn man den  frech redet an:
 „Du bist ein Narr!“ was thut er
 dann?

Antwort:

Er thut, als hätt' er's nicht gehört,
 Und geht still weiter ungestört,
 Wodurch er manchen erst belehrt.

Schneckenhaus = Aufgaben.

[566.]

Aufgabe Nr. 1.

Mitten fang' zu lesen an,
 Und du kommst ans End' als=
 dann;
 Schneckenförmig g'rad und
 krumm
 Schlängelt sich mein Wunsch
 herum;
 Er enthält Zufriedenheit
 Bis in alle Ewigkeit.

Wunsch	her=	um;	er	ent=	hält
mein	kommst	ans	End'	als	Zu=
sich	du	ten	fang'	dann;	frie=
gelt	und	Mit=	zu	schne=	den=
schlän=	an	sen	le	cken=	heit
krumm	und	g'rad	mig	för=	bis
keit.	wig=	E=	le	al=	in

Aufgabe Nr. 2.

to=	benden	Ge=	wittern	Erde,	Meer
bei	dem	Un=	glück	nicht	und
Wenn	in	ne	Stolz	ver=	Himmel
Pflicht.	gen,	Dh=	sein	za=	zit=
und	tra=	er=	Glück	gen,	tern,
Ruhm	fen	Wei=	des	ist	zit=
nicht.	je	Wei=	der	doch	tert

Aufgabe Nr. 3. Magisches Trapez.

An die Stelle der Buchstaben Zahlen gesetzt, bietet jede Reihe von 4 Feldern die gleiche Summe von 46. Um sowohl das Interesse zu erhöhen, als auch den Schlüssel zu dieser interessanten Aufgabe zu geben, haben wir für jedes Wort eine andre Schrift gewählt; die Buchstaben eines und desselben Wortes haben auch einen und denselben Schriftduktus.

	n	l	"	s
"	s	e	r	e
"	"	"	fj	n
ll	l	e	ll	st
				no
				b

Aufgabe Nr. 4. Spruchrätsel.

	mehr	kann	
lesen	macht	dumm	fassen
essen	macht	krank	verdauen
versprechen	macht	lächerlich	leisten
unternehmen	macht	verächtlich	ausführen
reden	macht	Streit	beweisen
fordern	macht	Gefahr	verlangen
	als	man	

Landschafts- und Blumenrätsel.

[567.] Zwei Landschafts-Akrästhen.

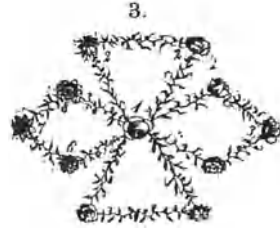


Diese Landschaft hat einzelne Bilder. Stellt man die Anfangsbuchstaben von diesen Bildern in der Ordnung, wie sie auf der Landschaft befindlich, zusammen, so begegnet uns ein Dichter etwas mythischer Richtung.



Diese Landschaft hat einzelne Bilder. Stellt man die Anfangsbuchstaben von diesen Bildern in der Ordnung, wie sie auf der Landschaft befindlich, zusammen, so begegnet uns eine heidnische Göttin.

[568.] Blumenrätsel.



Ihr seht dieses hübsche Blumengewinde! Es bildet die Gestalt eines Kreuzes, das manchem vielleicht schon gar zu schwerem Hauskreuz geworden ist. Denke man sich in der Mitte unfres Kreuzes einen Vokal und an den mit Ziffern bezeichneten Winkeln des Kreuzes verschiedene Buchstaben. Mit dem Vokal fängt man zu lesen an und verfolgt dann beim weiteren Buchstaben die Guirlande nach der Reihenfolge der Ziffern. So oft die Guirlande in den Mittelpunkt zurückläuft, wird der Vokal mit gelesen. Das Resultat ist ein weiblicher Doppelname — welcher?

Blumenrätsel.

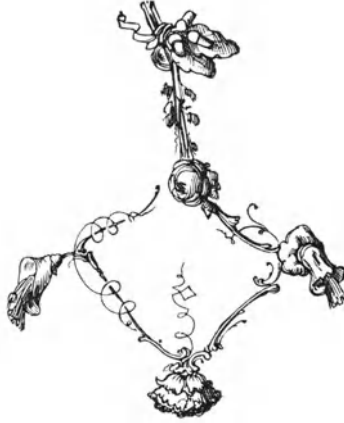
4.

In dieser Blumenguirlande verbirgt sich ein weiblicher Vorname. Jeder Absatz bedeutet einen Buchstaben und die darin zurückkehrende Linie die Wiederholung desselben Buchstabens.

Der hier versteckte Name hat, wie das Gewinde zeigt, fünf Buchstaben, von denen vier sich zweimal in demselben Punkte wiederholen.



5. Namenrätsel.



In dieser Blumenguirlande verbirgt sich ein männlicher Vorname. Jeder Absatz bedeutet einen Buchstaben und die dahin zurückkehrende Linie die Wiederholung desselben Buchstabens. Der hier versteckte Name hat, wie das Gewinde zeigt, sechs Buchstaben, von denen sich einer zweimal in demselben Punkte wiederholt — und der Name heißt?

6.



7.

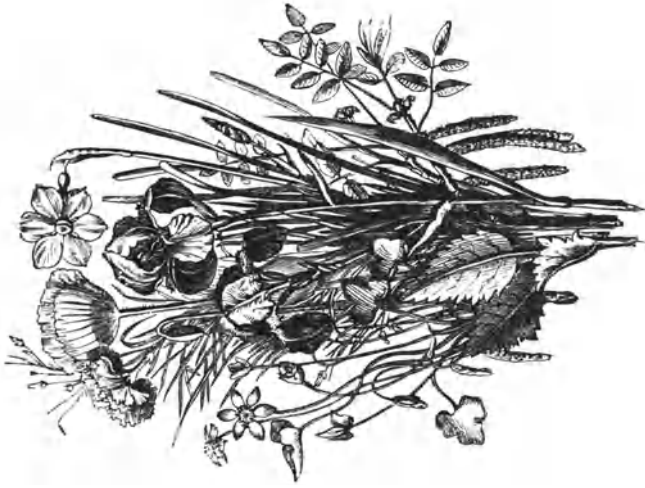


8. Ein Rätsel für Damen.

Drei Frauen waren in Blumen verwandelt, die im Felde standen. Nur die eine durfte des Nachts entzaubert in ihrem Hause sein. Da sprach sie einstmal zu ihrem Manne, als der Tag anbrach und sie wiederum zu ihren Gespielen auf das Feld gehen und eine Blume werden mußte: „Wenn du heute Vormittag kommst und mich abbrichst, werde ich erlöst und darf künftig bei dir bleiben.“ Dies geschah. Nun ist die Frage, woran sie ihr Mann erkannt habe, da doch die Blumen sich durchaus ähnlich waren?

9. Großes Blumenrätzel.
Der erste Vers eines bekannten Gedichtes von Friedrich von Schiller.

Von diesen beiden Dichtern enthält jedes sechs Blumen. Die Anfangsbuchstaben der Blumen in dem ersten Dichteteil geben die Anfangsbuchstaben der sechs Wörter des ersten Verses eines bekannten Schiller'schen Gedichtes, während die Anfangsbuchstaben der Blumen des zweiten Dichteteils dessen Endbuchstaben enthalten. Nimmt man den Anfangsbuchstaben jener einzelnstehenden Blume einer hinzu, so sind alle Buchstaben des Verses in den Anfangslettern der Blumen ent-



halten. Gebraucht man statt der Hyazinthe das Hirtentäschchen, so kommt außerdem das letzte Wort

des Verses in dem Namen einer Blume vor. Die einzelnen Blumen bei der Auflösung anzugeben, ist nicht nötig, es genügt die einfache Angabe des Verses.

ist nicht nötig, es genügt die

[569.]

Frühlingsbilder in Schattenrissen.

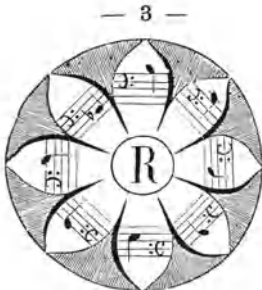


Die Anfangsbuchstaben dieser Bilder geben den ersten Buchstaben des Vornamens und den ganzen Zunamen des Verfassers eines Gedichtes, in welchem unsre Bilder besungen werden.

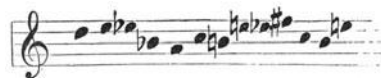
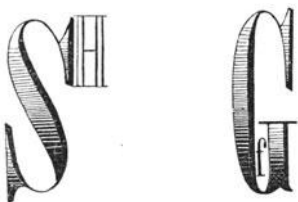
[570.] Zwölf musikalische Rätsel.

Zwei verbundene Achtel sind als n zu lesen.

1. 2. Klingende Namen im Reiche der Löwe.



Bei richtiger Zusammenstellung dieser Noten und des Buchstabens erhält man eine Stadt in Rheinpreußen. Welche?



Das Bild deutet auf eine bekannte Dichtung eines Helden, dessen Name sich im Postament befindet.

Drei Dichter.



[571.]

Rebus oder Bilderrätsel.

Erstes Blatt. Verschiedene Kleinigkeiten.

	1.	2.	3.
	4.	5.	6.
	12—15.		16.
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
17.	18.	19.	20.

Zweites Blatt. Verschiedene Kleinigkeiten.

— 1 —
 r M R m
 R m O r M
 r M O R m
 R m r M
 R m

— 2 —
 Q Q Q Q Q Q Q Q
 q q q q q q q q

— 3 —


— 4 —
 me
 me n Sie bar Herr?
 me

— 5 —
 n × 45.

— 6 —
 eeee di e e sie ee dich
 eeee e e' ee

— 7—9 —




 n n n n
 n n n n

— 10—15 —






Drei Stammbuchrebus.

— 16 —
 Christlieb zeichnete seinem Freunde folgendes ins Stammbuch:

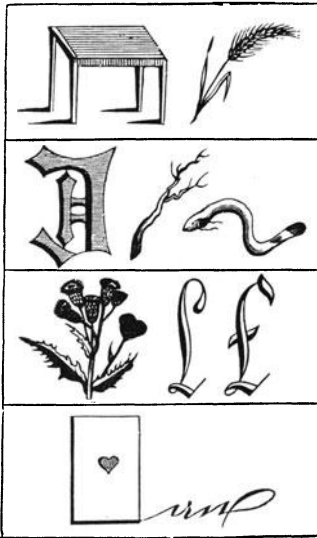

— 17 —
 Jakobson, der das Stammbuchblatt bei Gelegenheit gesehen und Gefallen daran gefunden hatte, zeichnete seinem Freunde das Nämliche, nur mit einer kleinen Änderung, ins Stammbuch, und zwar in nachstehender Form:


— 18 —
 Dem Minister B. in W. zeichnete ein Freund ins Stammbuch:

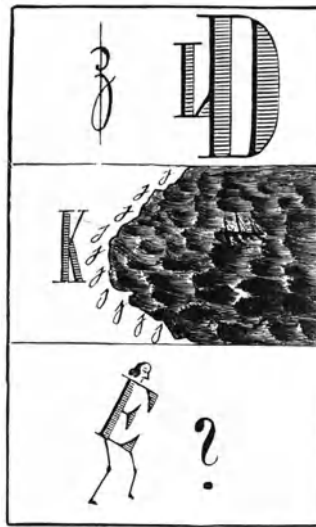
 (v=w)

Drittes Blatt.

1—4.



5—7.



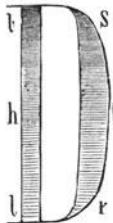
8.



9.



10.



Wenn von links oben herunter du liest,
 Erhältst du, was oft den Damenhut ziert,
 Was zweifelhaft meistens der Mensch besitzt,
 Was den Seemann nach langen Fahrten erfreut,
 Was im Altertum schon an den Münzen du triffst,
 Was vom Golde in vielen Flüssen man find't,
 Was weiblichen Sinn zu erfreuen oft pflegt,
 Was auch Gebirge und Zimmer wohl hegt.

Viertes Blatt.

— 1 —



— 2 —



Vorstehendes bezeichnet ein bekanntes Gedicht von einem unsrer größten Dichter. Welches?

— 3 —



— 4 —



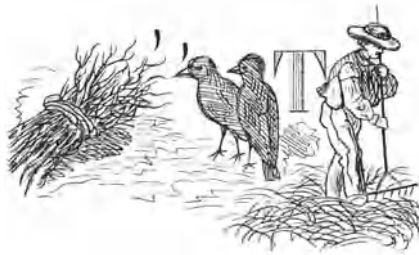
Rebus Nr. 4. W—i—l— und ein „Helm“ also — Wilhelm. Die Sache ist so einfach, daß man sich ordentlich wundert. daß es nicht so ist!

— 5 —



Fünftes Blatt.

— 1 —



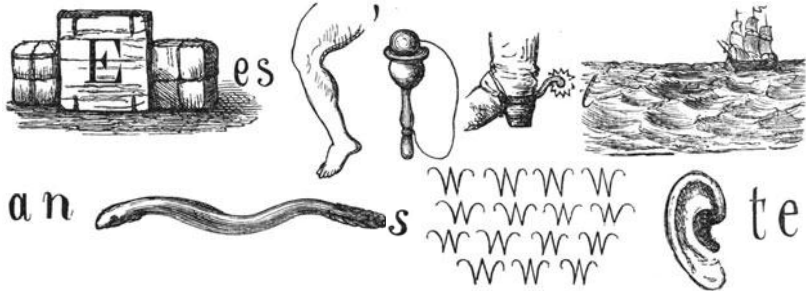
— 2 —



— 3 —




— 4 —



Schstes Blatt.


— 1 —

WO



d- 

Mar

— 4 —



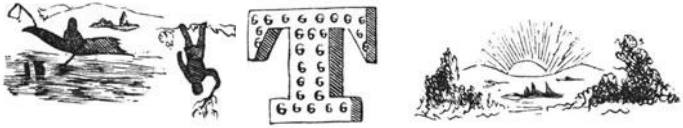
In der Blume des Schneeglöckchens befindet sich der Name des Verfassers eines bekannten Schauspiels.

— 2 —

Einem Dichter, der in ewiger Not lebte, skizzierte der Maler B. folgende Zeilen ins Album:

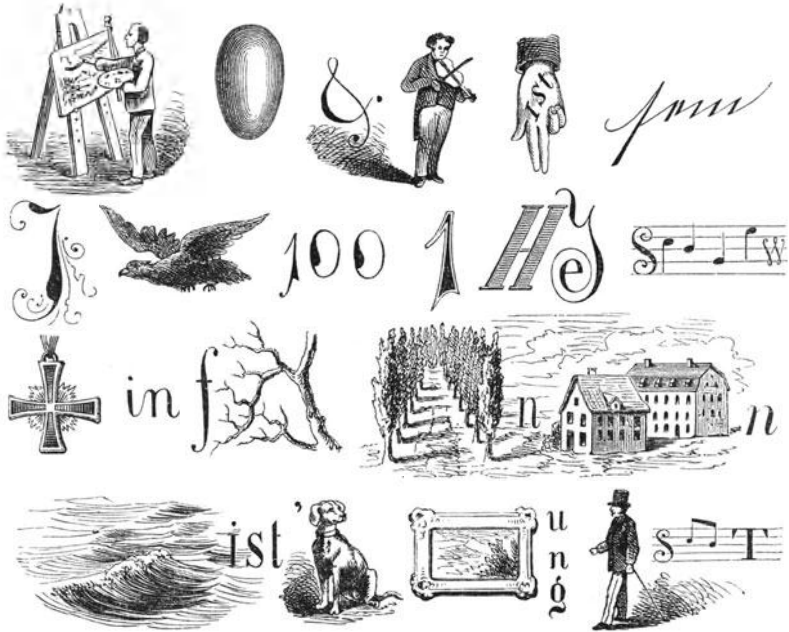


— 3 —



Siebentes Blatt.

— 1 —



— 2 —



— 3 —



— 4 —



— 5 —



Achtes Blatt.

- 1 -

D b R  y  

 t s o t   N   N

s R  z  t dem  e an.

- 2 -

 / n o  t 

  e v 

 R

- 3 -



- 4 -



- 5 -

B  n 

- 6 -

An einer Bude fand man folgendes in Bildern angekündigt:

 ' u s t  s 

 t i s  p l  r  s o n

- 7 -

Str  

- 8 -

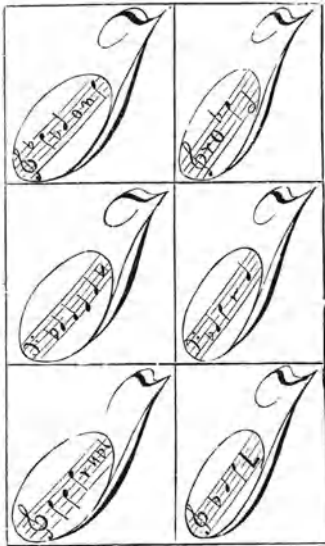
  

- 9 -

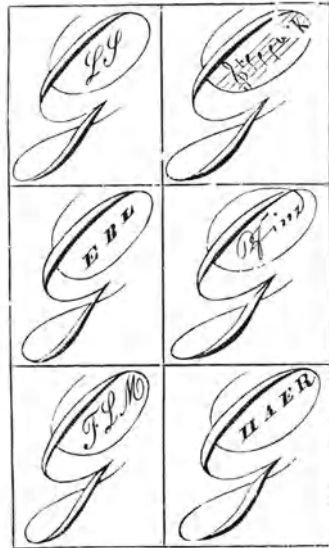
 b  g  e

Neuntes Blatt.

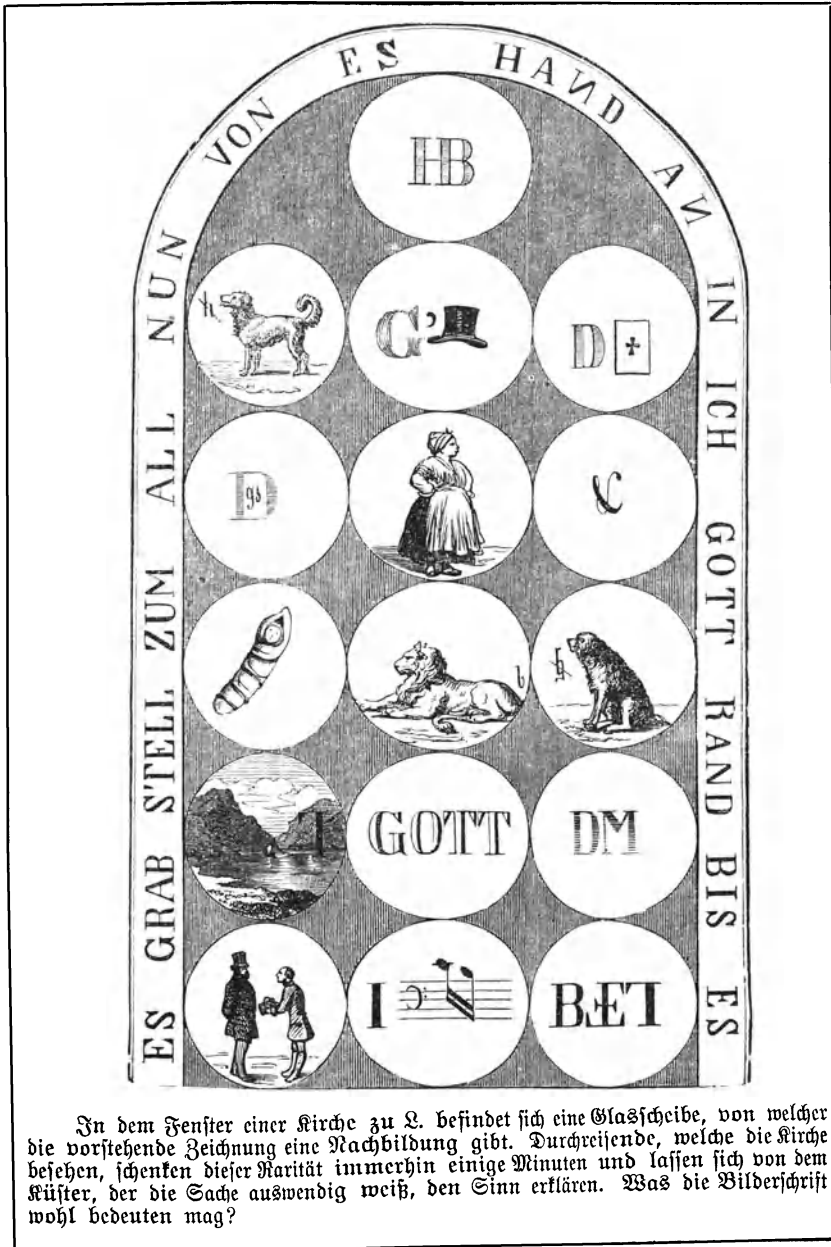
1. Sechs Komponisten.



2. Sechs Schriftsteller.



Zehntes Blatt. Wort und Bild.



In dem Fenster einer Kirche zu L. befindet sich eine Glasscheibe, von welcher die vorstehende Zeichnung eine Nachbildung gibt. Durchreisende, welche die Kirche besuchen, schenken dieser Karität immerhin einige Minuten und lassen sich von dem Küster, der die Sache auswendig weiß, den Sinn erklären. Was die Bilderschrift wohl bedeuten mag?

[572.]

Illustrierte Scherze.

1. Orakelspruch.



Die Scene spielt vor einem mit Erbfein besäeten Acker.

Dieser:

Guten Morgen, Herr Nachbar!
Werden sie wohl kommen?

Jener:

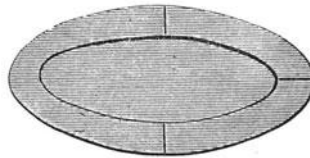
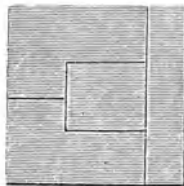
Ja, wenn diese da kommen, so kommen sie
nicht, und kommen sie nicht, so kommen sie.

Und der Sinn dieses pythischen Ausspruchs?

2. Künstliche Berlegung.



Wie kann man diese Figuren in vier Teile zerlegen, daß jeder Teil an die andern drei anstoße? — So:



3. Getreues Faksimile zweier Mahnbriefe.

Der Bankier F. in L. hatte den Schauspieler D. schon oft in langen Briefen an Abtragung seiner Schuld erinnert. Des Mahnens müde, schrieb er ihm endlich das folgende lateinische Billet:

Geld!

Der Schauspieler, der noch weniger Lust hatte, lange Briefe zu schreiben, nahm dasselbe Billet und fügte nur zwei Buchstaben hinzu. Der Bankier erhielt also sein Billet zurück in dieser Gestalt:

*Lu
Geld!!!*

4. Lateinisches Rätsel

selbst für Damen lösbar, die der lateinischen Sprache unfundig sind.

Dita mensa gens niger ne das siser libendi
Cavet asse.

5. Von folgenden 36 Punkten sechs zu streichen:

•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•

doch so, daß man auf eine Zeile nach allen vier Richtungen hin, nie fünf, sondern immer entweder vier oder sechs Punkte zählen kann.

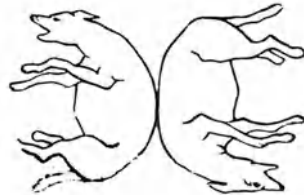
6.

Wie kann man aus einer Speise zehn machen?

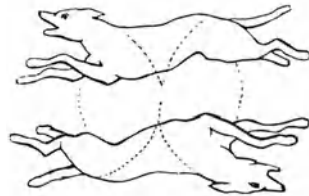
Antwort:



7.



Wie kann man aus diesen mißgestalteten Hunden zwei im schnellsten Galopp rennende Jagdhunde machen? — So:



8.

Wer hat sechs Beine und geht doch nur auf Bierem?

Antwort:



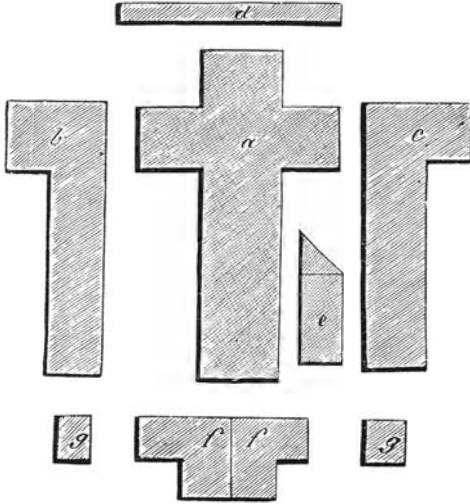
[573.]

Verwandlungsspiele.

Erstes Blatt.

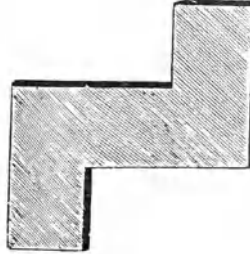
— 1 —

Wie läßt sich aus einem Blatte Papier mit einem Schnitt der Schere eine Abbildung der Kreuzigung darstellen, welche aus folgenden Figuren besteht?



a Mittelkreuz, b c Nebenkreuze, d Inschrift, e Speer, f f Sodel, gg Lose.

— 2 —



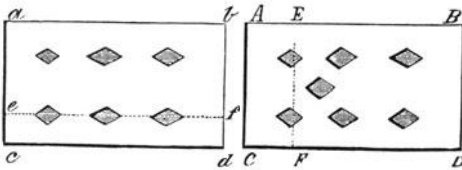
Aus vier Stücken, wie das gegebene, soll ein Kreuz gebildet werden.

— 3 —



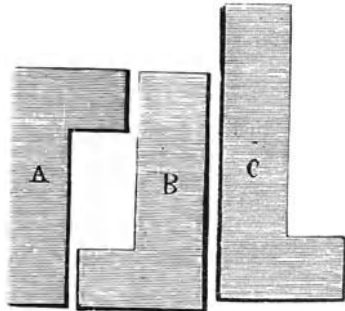
Aus vier Stücken, wie das gegebene, soll ein Quadrat gebildet werden.

— 4 —



Von zwei gleichgroßen Kartenblättern a b c d und A B C D wird je der vierte Teil abgeschnitten, bei dem ersteren der Länge, bei dem letzteren der Breite nach, so daß die beiden übrig bleibenden Stücke a b c d und E B D F zwar an Flächeninhalt, aber nicht der Form nach gleich sind. Nun soll E B D F mit einem Schnitt so getrennt werden, daß die beiden Stücke, aneinander gelegt, wieder der Form nach dem a b c d gleichen.

— 5 —

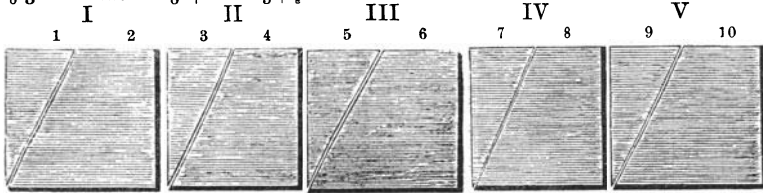


Aus vier Stücken A, sowie vier Stücken B und vier Stücken C, wie die gegebenen, ist ein Quadrat zu bilden.

Zweites Blatt.

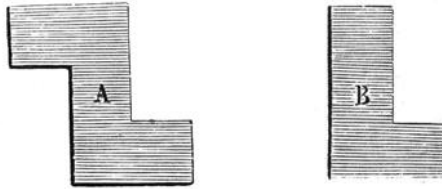
— 6 —

Aus fünf gegebenen Quadraten (I, II, III, IV, V), welche, wie unsere Zeichnung angibt, geteilt werden und somit 10 (je 5 gleiche) Teile geben, soll ein einziges Quadrat zusammengelezt werden.



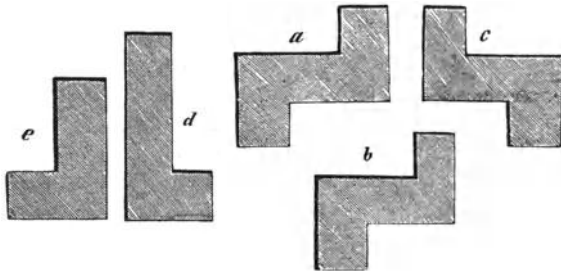
— 7 —

Aus vier Stücken A und vier Stücken B, wie die gegebenen, soll ein Quadrat gebildet werden.

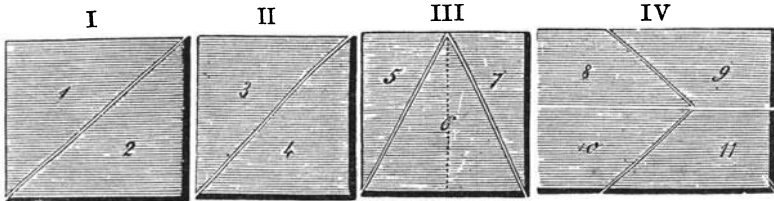


— 8 —

Wie kann man aus diesen einzelnen Figuren ein griechisches Kreuz bilden?



— 9 —

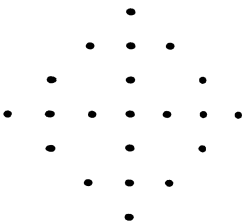


Aus drei gegebenen Quadraten (I, II, III) und einem Rechteck (IV), die wie die Zeichnung angibt, geteilt werden, ist ein einziges Quadrat zusammenzusetzen.

Drittes Blatt.

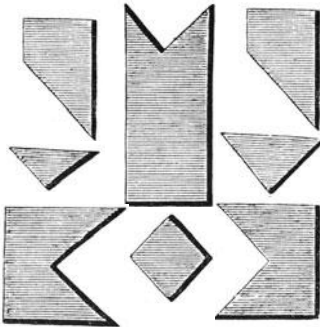
10. Ein Kreuz.

Aus folgender punktierten Figur:



soll ein Kreuz in einem Zuge derart gebildet werden, daß jeder Punkt eingeringelt ist. Wie?

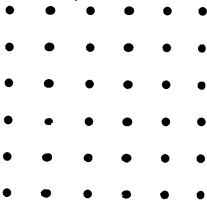
12. Ein Kreuz.



Aus diesen acht Figuren ist ein Kreuz zu bilden.

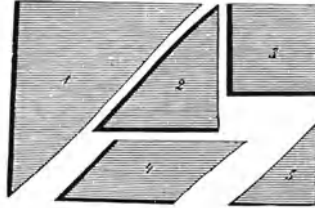
14. Ein Kreuz.

Von den nachstehenden 36 Punkten soll ein Kreuz gebildet werden, indem man von einem Punkte zum andern Linien zieht, ohne einen auszulassen und ohne einen zweimal zu berühren.



11. Chinesisches Verwandlungsspiel.

Aus diesen regelmäßigen Drei- und Vierecken soll ein Quadrat gebildet werden; von den Figuren 1 und 5 wird jede zweimal gebraucht.



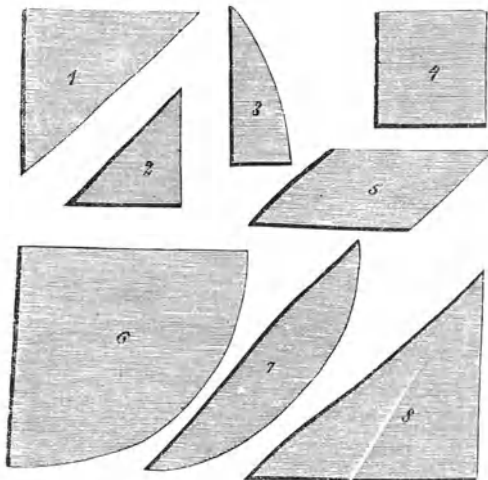
13. Hufeisenzerlegung.



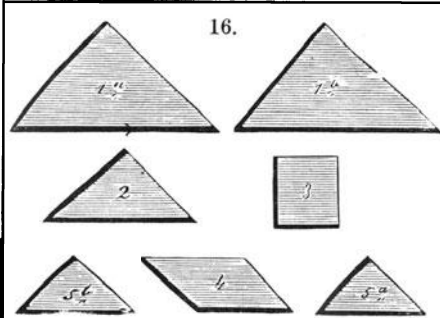
Wie kann man ein Hufeisen mit sechs darin enthaltenen Nägeln durch zwei Schnitte so teilen, daß das ganze Hufeisen in sechs Teile zerfällt und in jedem dieser Teile ein Nagel stecken bleibt?

15. Kreisbildung.

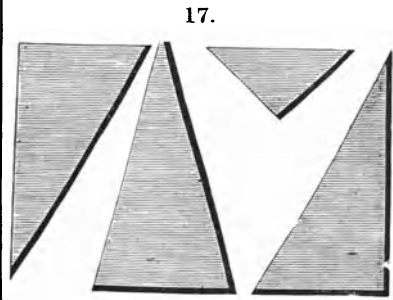
Hieraus ist ein Kreis zu bilden.



Viertes Blatt.



Aus diesen sieben Figuren soll ein rechtwinkeliges gleichschenkeliges Dreieck gebildet werden.



Aus diesen vier Figuren ist ein Quadrat zu bilden.

Hieroglyphenspiele.

18. Buchstabenrätsel.

Den Sinn dieser Buchstaben



findet man, wenn man folgende Figuren

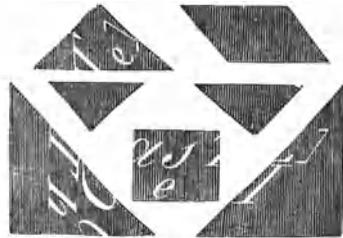


so zusammenstellt:

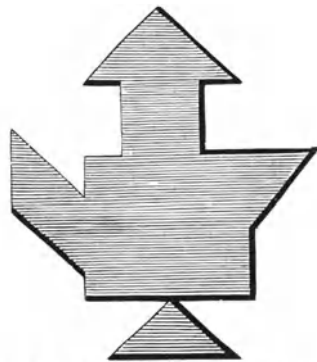


19.

Welche Buchstaben werden abgebrüht?



Die Antwort darauf erhält man, wenn man aus obigen sieben Dreiecken und Vierecken



die vorstehende Theekanne bildet

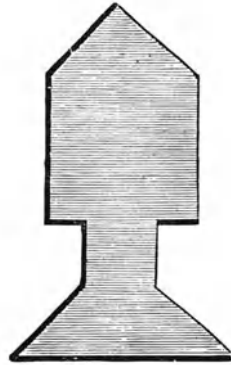
Fünftes Blatt.

— 20 —

Aus diesen sieben Figuren

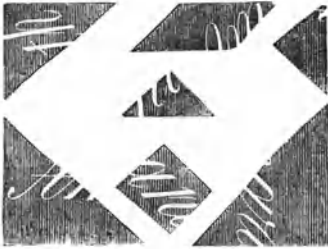


soll die nebenstehende Figur gebildet werden. Wie?

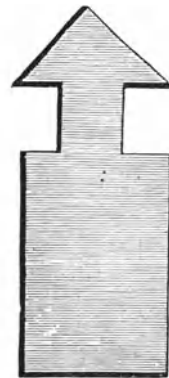


— 21 —

Aus diesen sieben Drei- und Vierecken



ist nebenstehende Figur zu bilden. Wie?



— 22 —

Aus folgenden sieben Drei- und Vierecken soll



nebenstehende Figur gebildet werden. Wie?



Sechstes Blatt.

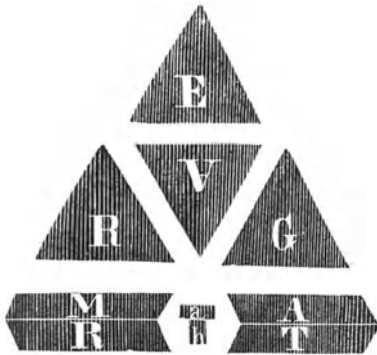
23. Wer bin ich?

I.



Jung bin ich wohlfeil, alt erst teuer,
 Ein schwacher Jüngling, starker Greis,
 Wie Wasser fließend bin ich Feuer,
 Doch magst du mich so kalt wie Eis,
 Dann glüh' ich erst recht innig.

24. Eine Knackmandel für Damen.

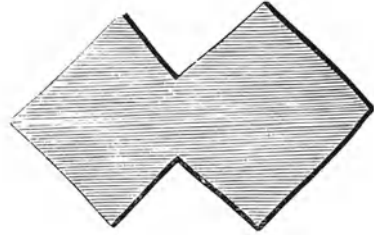


Aus diesen Figuren, die, wie die
 Zeichnung angibt, geteilt sind, soll ein
 Kreuz zusammengestellt werden, und
 zwar so, daß die auf den Figuren be-
 findlichen Buchstaben einen weiblichen
 Namen geben.

Wer bin ich?

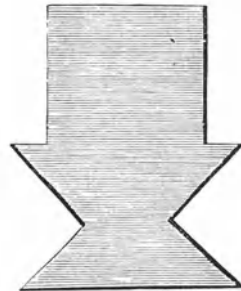
Willst ohne Kopfschmerzen mich erhalten,
 So mußt du I in Form von II. gestalten.

II.



25. Ein weiblicher Vorname.

Wenn man aus diesen Drei- und

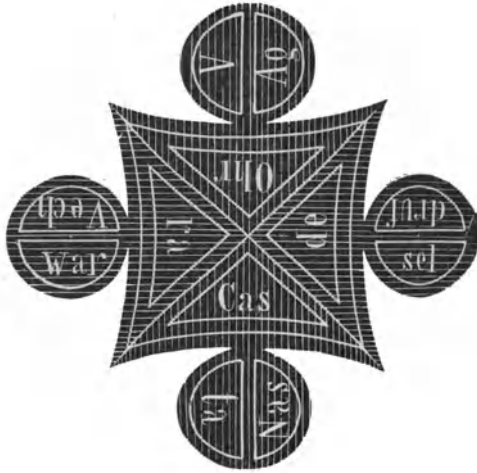


Bierecken die vorstehende Figur bildet,
 so erhält man einen weiblichen Vor-
 namen. Welchen?

Siebentes Blatt. Kaleidoskop-Aufgaben.

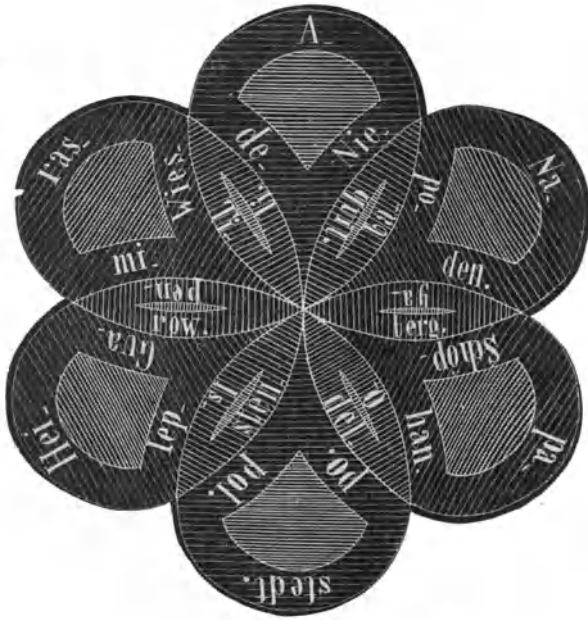
26. Geographisches Silbenproblem mit Akrostichon.

Dieser Stern enthält sechs Städtenamen; wenn man die Anfangsbuchstaben abwärts liest, so erhält man den Namen eines großen Bildhauers;



wenn man die Endbuchstaben aber aufwärts liest, den Namen eines der berühmtesten Maler. Wer sind diese?

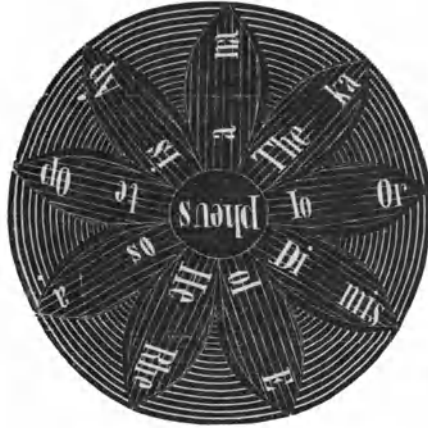
27. Geographisches Silbenproblem mit Akrostichon. Diese Figur enthält zehn Namen verschiedener Städte.



Die Anfangsbuchstaben, richtig verbunden, geben abwärts den Namen eines berühmten Staatsmannes, aufwärts aber geben die Endbuchstaben den Namen eines berühmten Geläherten.

Achtes Blatt.

— 28 —



Acht römische und griechische Götter und Göttinnen. Werden dieselben richtig gereiht, so geben die Anfangsbuchstaben einen christlichen, dem Griechischen entnommenen weiblichen Vornamen.

— 29 —



Die Anfangsbuchstaben dieser vierzehn Städte geben den Namen eines deutschen Dichters, die Endbuchstaben seinen Geburtsort und sein gelungenstes Werk. — Welches ist das?

Neuntes Blatt.

— 30 —



Die Anfangsbuchstaben dieser zwölf Städte geben den Namen eines Naturforschers, die Endbuchstaben eines seiner Werke und seine Geburtsstadt. Wer ist es?

— 31 —

Diese zwanzig Figuren, richtig zusammengesetzt, enthalten folgende Bezeichnungen:



Das Erste ist ein weibliches Wesen,
Das Zweite früher Professor gewesen,
Das Dritte das, was das Erste war.
Das Vierte sehen wir 's ganze Jahr.

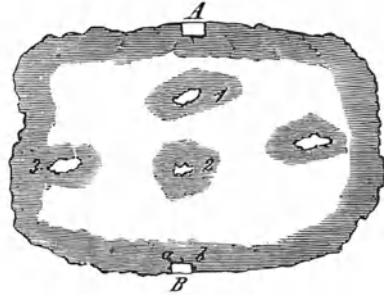
Das Fünfte ist ein Holzhaus, voll oder leer
Des Sechsten voll, springt mancher umher,
Das Siebente liegt in Frankenland,
Acht ist uns als längster Gürtel bekannt.

[573.]

Verierkünste.

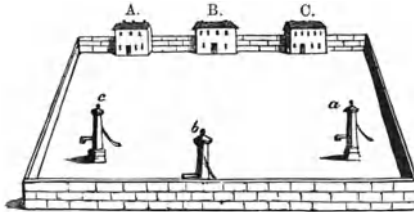
1. Ariadnerätsel.

Ein See, welcher bei A und B einen Hafen hat. A hat nur einen Eingang, B aber drei. 1, 2 und 3 sind Inseln. Von A fährt ein Schiff nach B, trifft die Inseln 1 und 2 und fährt in den Hafen B ein durch den Eingang a. Das Schiff soll nach der Insel 3 gelangen, ohne die erste Fahrt von A nach B zu durchschneiden. Wie kann dies geschehen, da der Kahn durch b aus dem Hafen B ausfahren muß?



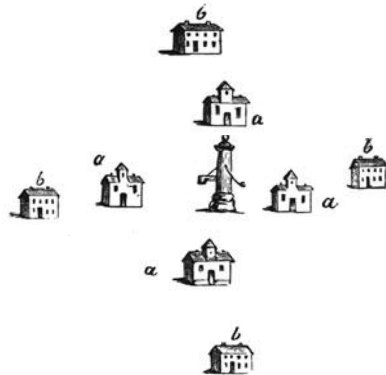
2. Ariadnerätsel.

Der innere Raum unsrer Zeichnung ist von einer Mauer eingeschlossen. Bei A, B und C befinden sich drei Häuser, welche an die Mauer angebaut sind; a, b und c sind Brunnen, die zu den gleichnamigen Häusern gehören, nämlich a zu A, b zu B und c zu C. Die Brunnen a und c stehen frei, während b hart an der Mauer liegt und nicht umgangen werden kann. Es soll nun jeder Hausbesitzer zu seinem Brunnen gelangen, ohne den Weg eines seiner Nachbarn zu durchschneiden. Wie?

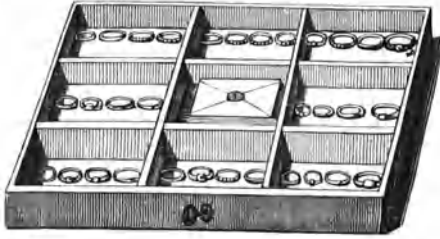


3. Ariadnerätsel.

Der in der Mitte befindliche Brunnen wurde von den vier Häuserinhabern b b b b gegraben und die vier Bewohner von a a a a erhielten die Erlaubnis, aus demselben das Wasser holen zu dürfen. Da letztere aber den Brunnen aus Muthwillen verunreinigten, beschloßen die Bewohner b b b b, eine Mauer darum zu ziehen, und zwar in der Art, daß die Hausbesitzer a a a a vom Brunnen ausgeschlossen seien, b b b b aber freien Zugang hätten. Wie ist diese Mauer zu ziehen?



4. Der Kasten des Juweliers.



Fürst E. in W—n wollte sich verheiraten und schrieb an einen Juwelier, ihm diverse Ringe zur Ansicht zu übersenden. Dieser übergibt seinem Reisenden einen Kasten mit folgender Einrichtung:

In jedem Fache liegen vier Ringe und in der Mitte ein Brief, worin der Juwelier dem Fürsten schreibt, er habe der Vorsicht halber die Ringe so gelegt, daß man an den Seiten herum

an jeder Seite zwölf Ringe zählen könnte. Der Reisende, der den Brief gelesen hatte, dachte darüber nach, ob es nicht möglich sei, einige Ringe zu entwenden. Er führt dies auch wirklich aus, und zwar — wie?

5. Juwelengkrenz.



Ein Graf bringt zu einem Juwelier eine Anzahl Edelsteine, die er in Form eines Kreuzes gefaßt haben will. Damit sein Auftrag pünktlich ausgeführt werde und kein Stein fehlen kann, hat er sie so zusammengestellt, daß er immer zehn zählen muß, wenn er von unten nach oben sowie von unten in den rechten und ebenso in den linken Querarm zählt. Dem Goldschmiede gefielen aber die Steine so sehr, daß er gern zwei gehabt hätte, und er sann so lange nach, bis er es gefunden hatte, wie er zwei wegnehmen könne. Er faßte nun die Steine so, daß man deshalb doch stets zehn zählte. Wie fing er dies an?

6. Des Müllers Säcke.



Ein Grundbesitzer bringt zu einem Müller Getreide, und zwar so viel Säcke als nebenbei angedeutet sind, und damit keiner fehle, legt er die Säcke in der Ordnung, wie aus der Zeichnung ersichtlich, um die Mühle, daß nämlich auf jeder Seite zwölf Säcke gezählt werden. Der Müller jedoch entwendet vier Säcke, ohne in der Ordnung etwas zu stören. Wie muß er das anfangen?

Verierspiele und Knacknüsse.

Das Labyrinth.

[574.] Versucht einmal, ob ihr in unten abgebildetem Irrgarten mit einem Bleistifte hinein- oder aus demselben herauszukommen vermögt, ehe eine halbe Viertelstunde — meinerwegen auch 15 Minuten — vergangen sind!

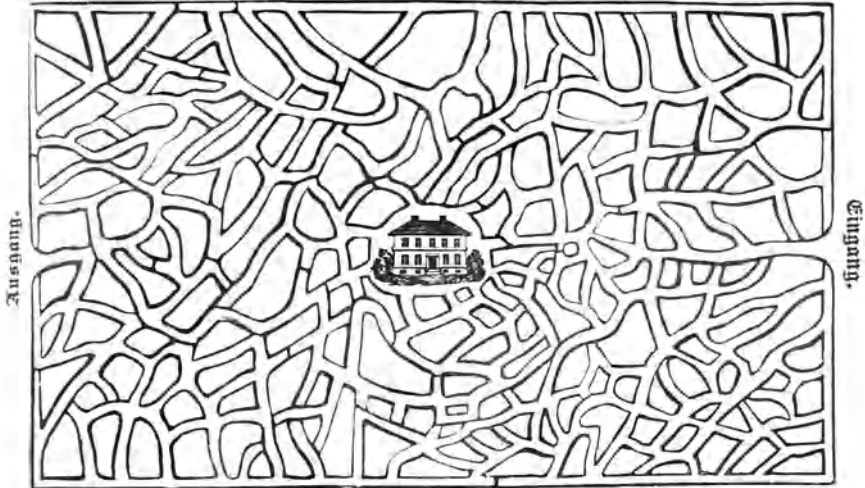


Fig. 280. — Das Labyrinth.

Wem es gelingt, der erhält einen Preis von der übrigen Gesellschaft.
— Die Barrieren dürfen dabei natürlich nicht übersprungen werden.

Artadnerätsel.

[575.] Wie können die Figuren 281—283 mit einem einzigen Zuge hergestellt werden.

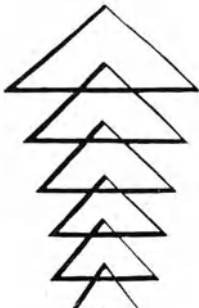


Fig. 281.

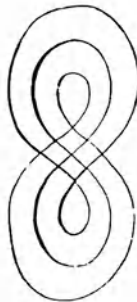


Fig. 282.

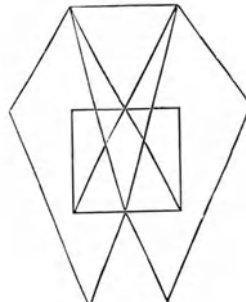


Fig. 283.

Sechs Anknüffe.

[581.] Es sind 7 leere Fässer, 7 halbvoll und 7 volle; alle diese sollen in drei Teile geteilt werden, so daß jeder Teil gleichviel hat.

Nebenstehende zwölf Felder mögest du mit zweierlei Buchstaben so ausfüllen, daß man stets den nämlichen weiblichen Vornamen erhält, man möge nun von rechts nach links, von links nach rechts, von oben nach unten, von unten nach oben lesen.

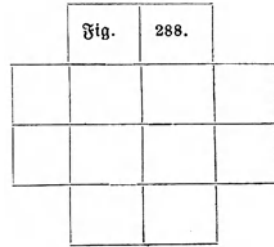


Fig. 289 besteht aus zehn einzelnen Stüchchen von gleicher Länge. Nachdem eines davon weggenommen, soll aus den übrigen neun eine neue Figur gebildet werden, welche ebenfalls aus drei gleichartigen Vierecken zusammengesetzt ist. Wie ist das möglich?

Wie kann man ein Stückchen Brot von ungefähr dieser Gestalt, wie Fig. 290, durch zwei Schnitte in sechs Teile teilen?

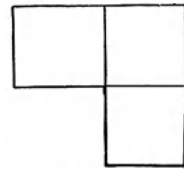


Fig. 289.

Gertraud machte ihren Freundinnen den Vorschlag, um 33 Bäume, die draußen im Garten in fünf Reihen stehen, so herum zu springen, daß man jeden derselben nur einmal berühren dürfe und zuletzt zum ersten Baume wieder zurückkehre. Wie erfolgte dies?

Man lege zehn beliebige Geldstücke nebeneinander, nehme dann immer eines hinweg und lege es auf ein andres, bis zuletzt fünf Doppelgeldstücke auf dem Tische liegen. Dies wäre nicht so schwierig, wenn nicht das Gesetz aufgestellt wäre, beim Aufeinanderlegen niemals mehr als zwei Geldstücke zu überspringen.

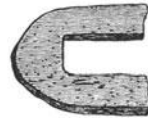


Fig. 290.

Alphabetische Studien.

[582.]

Fragen.

1. Welche Buchstaben sind die reichsten?
2. Welche machen satt?
3. Welche sind brummig?
4. Welche schwimmen?
5. Welche braucht der Kaufmann?
6. Welche sind die irdischsten?
7. Welcher wird am Abend genossen?
8. Welche fließen durch Deutschland?
9. Welche sind die sinnreichsten?
10. Welche sind die schmerzlichsten?
11. Welche sind die zerstörendsten?
12. Welche Buchstaben kommen zuletzt?

[583.]

Silben- und Buchstabenversetzung.

Engel.	Gans.	Liese.	Stürmen.	Tugend.
Träge.	Leid.	Viene.	Mahlzeit.	Weiden.
Garten.	Kettich.	Gsel.	Kaufen.	Regen.
Eber.	Emma.	Thor.	Lege.	Wein.

[584.]

Rückwärts rasch zu lesen.

Redram.	Leger.	Dnas.	Knabherd.	Neuerf.
Ehier.	Nobnol.	Snag.	Tnedutz.	Netrag.
Efual.	Etne.	Dnegut.	Lespa.	Sifemen.

[585.] **Auffuchen von Wörtern, die vor- und rückwärts gleichlauten.**

Anna.	Kenner.	Nennen.	EGge.	Effe.	Ebbe.
Elle.	Otto.	Ede.	Neecken.	Netter.	Keliefpfeiler.

Lautierübungen.

[586.] Welche Buchstaben haben den stärksten Laut, wenn man ihnen den rechten Artikel vorsetzt?

Vereinfachte Wortschreibung.

[587.] Wie schreibt man das Wort „Pfirfich“ mit einem einzigen Buchstaben? und wie das Wort „Bayern“ mit nur zwei Buchstaben?

[588.]

Verwandlungen.

Verändere einen einzigen Buchstaben und du verwandelst:

1. Einen Beamten in eine Farbe;
2. Eine hohe Stange in ein köstliches Getränk;
3. Einen gern gesehenen Baum in ein Faß;
4. Gras in duftende Blumen;
5. Den Teil eines Wagens in den, der ihn zieht;
6. Eine große Hafenstadt in einen beliebten Badeort.

[589.]

Zwanzig Lese- und Denkübungen.

1. Sa 4	8. E i	15. $\left. \begin{array}{l} r \\ se \end{array} \right\}$	16. tt
2. Neu Sekretär Hahn	9. Kl	17. W $\frac{1}{8}$	
3. K Elle Stod	10. Oo Oo ooo DD mele	18. ' dant	
4. i i	11. SWS 0	19. $\left\{ \begin{array}{l} than \\ 6 'scher \end{array} \right.$	
5. N S	12. Mes Mes Quai See	20. sD	
6. a a dies	13. trS		
7. Rik	14. Komm! n		

Bilderrätsel oder Rebus nebst Sprachscherzen.

[590.] Wie sind die Fig. 291 und 292 zu lesen?

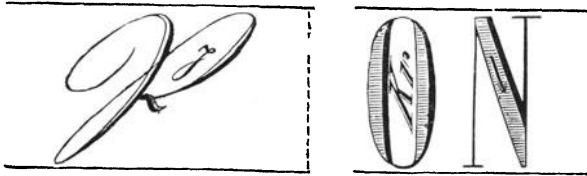


Fig. 291 und 292.

[591.] Wie ist folgendes zu lesen?

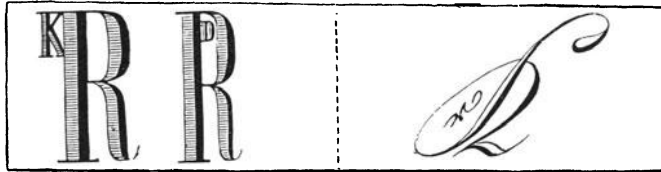


Fig. 293 und 294.

[592.] In das Buch eines Schweizerführers schrieb eine Herrschaft:
 N. — N. N. N. — N. N. N. N. — C. C. C. C. C. C. C. — Wie heißt das?

[593.]



Fig. 295.

[594.] Was ist das?



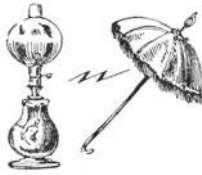
[595.] Wie schreibt man Lex, Rex, Dux und Lux mit einem einzigen X?

[596.]

Rebusaufgaben.

Fig. 297—306.

[1.]
[2.]
[3.]



11



[4.]
[5.]
[6.]



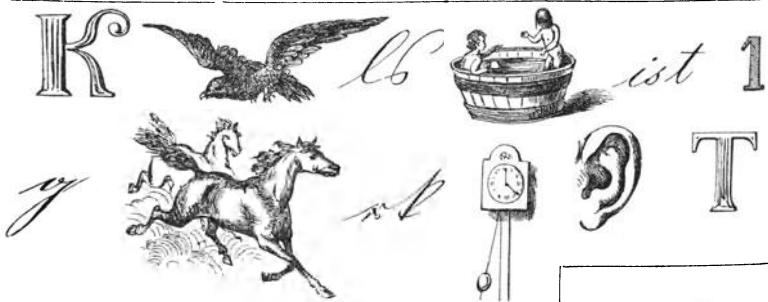
[7.]



[8.]



[9.]



[10.]



Fig. 807—811.

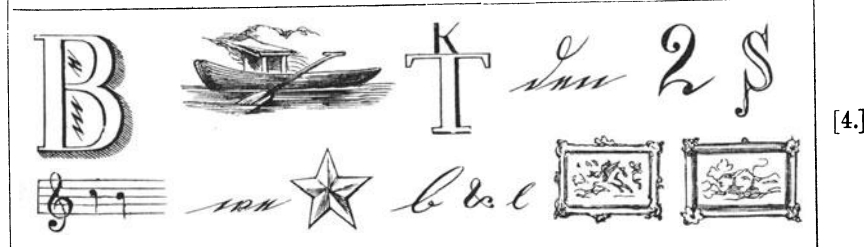
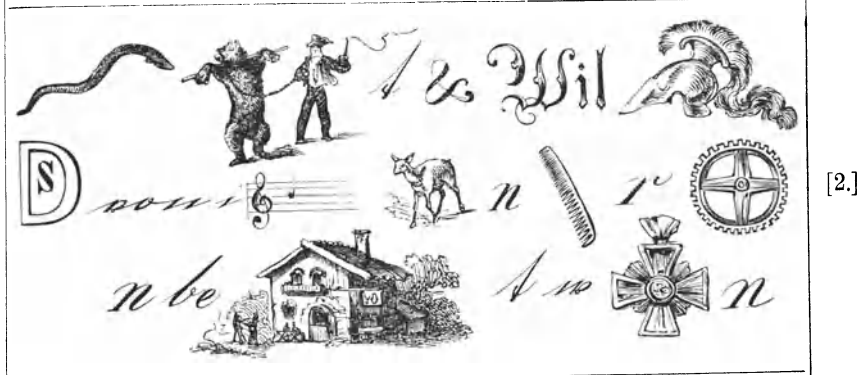



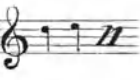


Fig. 312—316.

[1.] *Lie*  *EURE* 
 &   
ig  *n*   &
Sch  *r* *Lie*  *n*

[2.]  *pf*  *n*   &
e  *en*  

[3.]    *iß*

[4.]  *h*    *zue* 
 *guz*    *n* **ER**

[5.] *30*    *st & l fud* 

Fig. 317—322.

3	4	5	6

Fingersprache.

[597.] Unter manchen Verhältnissen kann es sehr urtheilhaft sein, wenn man sich zu helfen weiß, dem andern seine Gedanken durch bloße Zeichen verständlich zu machen. Schon bei einer Reise im eignen deutschen Vaterlande gerät man nicht selten in Gegenden, in denen man von den Leuten nicht verstanden wird.

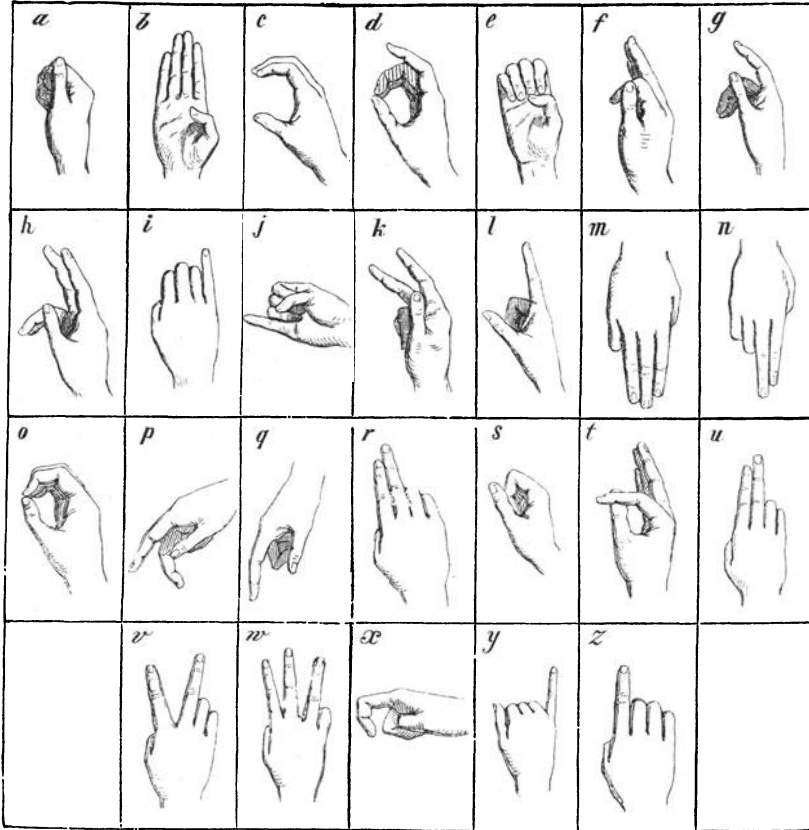


Fig. 823–848. Fingersprache für eine Hand.

Auch daheim beim Spiel gibt eine Pantomimensprache Veranlassung zu sehr viel Scherz. Der Gebärdenprache ähnlich ist eine selbsterfundene Zeichenschrift, bei der man sich verständigt, welche einfache Zeichen die verschiedenen Buchstaben des Alphabets ausdrücken sollen. Ein \times kann etwa für den Buchstaben $\&$ stehen, ein Strich — für S u. s. w.

Wie beim Schreiben durch gewählte Zeichen, so kann man auch mittels bestimmter Fingerstellungen die Buchstaben des Alphabets sich mitteilen und daraus Sätze bilden. Es hat diese Art der Unterhaltung dann sogar einen namhaften Nutzen, wenn in einer Familie etwa eine Person vorhanden ist, welche taubstumm oder durch das Alter schwerhörig geworden.



Fig. 349—372. Fingeralphabet für zwei Hände.

Bei gehöriger Übung erlangt man auch ziemliche Schnelligkeit in dieser scheinbar unbehilflichen Mitteilungsweise. Man hat verschiedene Alphabete, sowohl für eine einzelne Hand wie auch für beide. In vorstehendem geben wir eine Probe davon; in folgendem eine Aufgabe für die Fingersprache.

Aufgabe.

[598.] Was sagen die Fig. 373—375? — Ein Taubstummer spricht: —

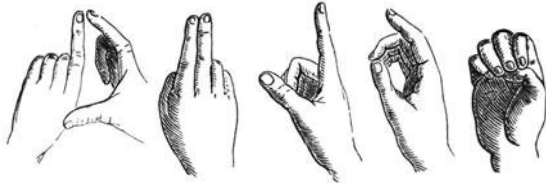


Fig. 373.

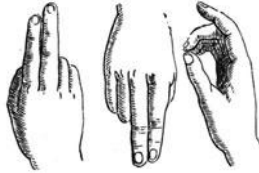


Fig. 374.

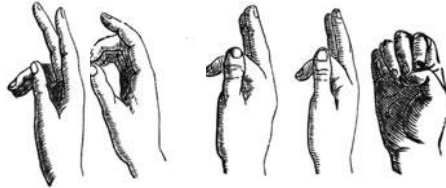


Fig. 375.

[599.]

Sauerfrautlatein.

- | | |
|---|--|
| 1. Hemder Mel.
Hemdärmel. | 2. Stiefel Tern.
Stiefeltern. |
| 3. Oster Ben Oster Ben Ohneglau Benster Ben Isdes Men Schenverder Ben.
O sterben, o sterben, ohne Glauben sterben, ist des Menschen Verderben. | |
| 4. Siwinätsi.
Sieh, wie näht sie. | 5. Stiefen Kel.
Stiefenfel. |
| 6. Dinach distis Der.
Die Nacht ist düster. | 7. Alasi, Alaser.
Alaß sie, Alaß er. |
| 8. Supaser.
Supp' aß er. | 9. Derabe badsich.
Der Hase bad't sich. |
| 10. Derbot ista.
Der Bot' ist da. | 11. Deraf nätauch.
Der Aff' näht auch. |
| 12. Erasmus.
Er aß Muß. | Siasmus.
Sie aß Muß. |

[600.] **Schnellsprechübungen.**

Fischers Fritz fischt frische Fische.

Esel essen Nesseln gern.

Schnalle schnell die Schnallen an die Schuhe.

Der Sperber fragt: „Was machst du Wachtel?“ — „Was fragst du, Sperber?“ sagt die Wachtel.

Die Kaze guckte aus dem Ofen in den Topf. „Guck!“ sagte die Kaze. Mal aß er, Mus aß sie.

Wir Weiber wollten weiße Wäsche waschen, wenn wir wüßten, wo warm Wasser wäre.

Tollheiten treiben taugt für die Jugend nicht; nicht für die Jugend Tollheiten treiben taugt.

Kleine Kinder kugeln mit den Kugeln gern; gern mit den Kugeln kugeln kleine Kinder.

An der scharfen Ecke pfeift ein starker Sturm; ein starker Sturm pfeift an der scharfen Ecke.

Derjenige, der denjenigen, der den Pfahl, auf welchem geschrieben stand, daß nichts ins Wasser geworfen werden soll, ins Wasser geworfen hat, anzeigt, erhält zwei Reichsthaler.

Es ist der kurze, runde, bunte Mann; hat kurze, runde, bunte Hosen an; reitet auf einem kurzen, runden, bunten Pferde, auf einer kurzen, runden, bunten Wiese, wo die kurzen, runden, bunten Kinder saßen; geht weg, ihr kurzen, runden, bunten Kinder, daß euch mein kurzes, rundes, buntes Pferd nicht trete.

Ich verkaufe meine Perücke; — ich verkaufe die Ratte, welche meine Perücke zernagte; — ich verkaufe die Kaze, die die Ratte fraß, welche meine Perücke zernagte; — ich verkaufe den Hund, welcher die Kaze biß, die die Ratte fraß, welche meine Perücke zernagte; — ich verkaufe den Stod, der den Hund schlug, welcher die Kaze biß, die die Ratte fraß, welche meine Perücke zernagte.

Die Bürsten mit schwarzen Borsten bürsten besser als die Bürsten mit weißen Borsten.

Drei Teertonnen, drei Throntonnen.

Unser alter Ofentopfdeckel tröpfelt.

Bierbrauer Brauer braut braun Bier.

Kleine Kinder können keinen Kirschkern knaden.

Meister Müller, mahle mir meine Meße Mehl; morgen muß mir meine Mutter Milchmus machen.

Wenn mancher Mann wüßte, wer mancher Mann wär,

Güb' mancher Mann manchem Mann manchmal mehr Ehr',

Weil mancher Mann nicht weiß, wer mancher Mann ist,

Drum mancher Mann manchen Mann manchmal vergißt.

Meßwechsel für Wachsmäßen, Wachsmäßen für Meßwechsel.

Welcher Meßger weßt sein Meßgermesser?

Schneiderschere schneidet scharf, scharf schneidet Schneiderschere.

Schnelle Schüler schlittern gern.

Es saßen drei Vögel auf einem Baum. Der eine hieß Löhrl, der zweite hieß Flöhrl, der dritte Zickchen, Zackchen, Zank Ziegeler. Da sagte Löhrl zu Flöhrl, wo Zickchen, Zackchen, Zank Ziegeler wär'?

Violetta sieht recht nett; recht nett sieht Violetta.

Ein krummer Krebs kroch über eine krumme Schraube.

Stahlblau Knopfloch, Stahlblau Knopfloch.

Es saßen zwei zischende Schlangen zwischen zwei spitzigen Steinen und zischten dazwischen.

Dal=Dal-Scherze.

[601.] Es wird unserm Geschlechte immer nachgesagt, „es wisse die Zunge gut zu gebrauchen“; kleine Mädchen, welche besonders gern und flink schwätzen, werden zuweilen selbst „Blaudertäschchen“ genannt, oder „Pappeldötchen“, wie man am Rheine sagt. Nun kann zwar die Eigenschaft des Gesprächigseins manchen Nachteil haben, z. B. wenn eine aus Blaudertusch kein Geheimnis zu bewahren vermag und durch unzeitiges Sprechen die schönste Überraschung verdirbt; von der andern Seite aber gewährt eine gewandte Zunge auch manches Angenehme. In Gesellschaften sind große und kleine Mädchen, die stumm auf ihrem Stuhle sitzen, nichts weniger als beliebt; man hält sie vielleicht für weise, vielleicht aber auch für teilnahmslos oder gar für langweilig, keinesfalls für sehr artig oder amüßant.

Um euch eine kleine Anweisung zu geben, wie ihr zur Belebung der Geselligkeit beitragen könnt, empfehle ich euch noch folgende Sprachspiele.

Hier gilt es, nicht nur mit der Zunge, sondern auch mit den Gedanken rasch bei der Stelle sein! Ihr müßt euch nämlich auf gleichlautende Worte besinnen, die ihr dermaßen in einen Satz einzufügen versteht, daß sie aufeinander folgen, ohne dadurch dem Sinne zu schaden. Statt aber diese Wörter auszusprechen, ersetzt ihr dieselben durch „Dal=Dal!“ und laßt sie durch eure Gefährtin raten. Mehrere Spiele werden euch die Sache klar machen.

A. erzählt: Ein Kaufmann reiste über See, um in Ostindien prächtige Stoffe einzuhandeln. Mit seinen Geschäften zufrieden, schickte er sich zur Heimkehr an. Eben wollte das Schiff die Anker lichten — da brach Feuer auf demselben aus. Die Passagiere konnten nur mit genauer Not ihr Leben retten; alles übrige verbrannte. Zum großen Schmerze des Kaufmanns fielen der Verwüstung auch die Kisten und Koffer anheim, in denen seine kostbaren „Dal=Dal=Dal=Dal“ —

B. „Waren waren.“

A. „Ich betrat ein Haus, worin viele Kinder spielten. Sie machten einen furchtbaren Lärm. Keine Ermahnung zur Ruhe half; sie hörten nicht einmal auf die gute Mutter, welche fortwährend „Dal=Dal=Dal=Dal“ —

B. „Sachte! sagte.“

A. Ein Pfarrer hatte sehr wenig Zuhörer. Da er fürchtete, daß auch diese nach und nach ausbleiben würden, stellte er das Predigen ein. Auf die Vorwürfe, welche ihm von einem Freunde ob Vernachlässigung des Amtes gemacht wurden, entgegnete er: „Warum soll ich predigen? Willst du, daß ich mich an die „Dal=Dal=Dal=Dal“ —?“

B. „Wände wende?“

A. „Ich kann nicht zur Ruhe kommen“, klagte die Kleine Wilhelmine, „ehe ich weiß, welches Tier schon während der ganzen „Dal=Dal“ —“

B. „Nacht nagt.“

A. „Geh' doch nicht so dicht hinter mir!“ sagte Anton, „sonst fürchte ich, du werdest mir noch auf den „Dal=Dal=Dal=Dal.“ —“

B. „Rücken rücken.“

A. Es sah äußerst drollig aus, als Karl vor meinen Füßen auf das Gras fiel und die Beine wie Fragezeichen in die Luft streckte. Ich lachte herzlich über ihn. Er aber geriet in Zorn und rief mir zu: „Schadensfrohes Mädchen — wenn du einmal fällst, sei überzeugt, daß auch ich über deine Dal=Dal=Dal=Dal“ —“

B. „Lage lache.“

Hier sind noch einige gleichlautende Wörter angeführt, zu welchen ihr selbst Sätze finden könnt:

Flucht, flucht. — Finte, finde. — Ratten, raten. — Rasen, rasen. — Rute, ruhte. — Lamm, lahm. — Last, laßt. — Griechen, kriegen. — Stahl, stahl. — Trift, trifft. — Gefühl, gefiel. — Enten, enden. — Vielen, fielen. — Stöcke, stecke. — Trug, trug. — Wagen, wagen. — Wagen, wachen. — Wachen, wagen. — Weiden, weiden. — Bäumen, bäumen. — Baden, laden. — Räten, reden. — Spät, späht. — Ahnen, ahnen. — Haut, haut. — Stücke, stücke. — Gefahren, gefahren. — Ur, Uhr. — Schuft, schuft. — Fast, faßt. — Hasen, hassen. — Nähe, nähe.

Die Hellscherin.

[602.] Zwei Mädchen treten in das Zimmer, wo die übrigen versammelt sind. Eine gibt sich für einen Arzt aus, die andre für eine Somnambule oder Hellscherin, welche mehr weiß als gewöhnliche Menschen. Der Arzt stellt sie vor, sagt, sie könne die geheimsten Dinge erforschen, ja selbst die Zukunft müsse den Schleier vor ihr lüften, wenn sie in den magnetischen Schlaf falle. Hierauf bestreicht er ihre Arme dreimal mit der Hand, murmelt dabei einige unverständliche Worte, die wie Hokusfokus klingen, und bindet zum Schluß ein schwarzes Tuch um die Augen der Somnambule, damit das grelle Licht sie nicht im Schlummer störe.

Nun beginnen die Fragen.

Der Arzt tritt geheimnisvoll zur nächsten Zuhauerin und erbittet sich ihr Taschentuch. Dann wendet er sich zur Schlafenden:

„Sieht die Seherin, was ich in der Hand halte?“

Antw.: Ein Taschentuch.

„Ist es einfarbig oder bunt?“

Antw.: Bunt.

„Wie ist die Grundfarbe: schwarz, blau oder rot?“

Antw.: Blau.

„Ist das Muster geblümt, kariert oder streifig?“

Antw.: Kariert.

Die Gesellschaft ist starr und stumm vor Staunen. Einige sind sogar in Versuchung, an Zauberei und Hexenkünste zu glauben; wer aber die Sache durchblickt, dem erscheint sie höchst einfach. Hier der Schlüssel:

Arzt und Seherin haben sich zuvor miteinander verabredet und gewisse Stichwörter gewählt, nach welchen die Sonnambule ihre Antworten einrichtet. So ist halbe des Stichwort für Taschentuch; das, wenn es für eine Brosche gewesen wäre (der Arzt hätte dann fragen müssen: „Was ist das?“); dies für einen Ring u. s. w. Wenn nach zwei Eigenschaften gefragt wird, ist die letztgenannte stets die richtige, wie hier: „bunt“, und werden drei Eigenschaften genannt, so muß die Magnetisierte die mittlere zur Antwort wählen.

Das ist die ganze Hexerei.

Vielliebchen essen.

[603.] Hast du — etwa beim Kochen — eine Mandel mit doppeltem Kerne gefunden, so kannst du mit deiner Freundin ein „Vielliebchen essen“. Es gibt Vielliebchen auf „Abnehmen“, auf „Guten Morgen“, auf „Du und Sie“, auf „Rosa“ u. s. w.

Ein Vielliebchen auf „Abnehmen“ wird gegessen, wenn die Spielerinnen unter sich ausmachen, daß eine von der andern etwas nicht annehmen dürfe, ohne „Ich denke d'ran!“ zu sagen. Wer dies zuerst vergißt, hat sein Vielliebchen verloren und muß der Freundin etwas schenken — nur keine Ohrfeige!

„Auf guten Morgen!“ gilt die Wette, wenn bestimmt wird, daß diejenige, welche ihrer Freundin am nächsten Tage zuerst „Guten Morgen!“ sagt, das Spiel gewonnen habe. — Manche Mädchen knüpfen sich einen Knoten in das Taschentuch, und zur rechten Zeit an den wichtigen Spruch zu denken. Ein kleiner Pfliffikus hat sich sogar einmal „Guten Morgen!“ auf einen Zettel geschrieben und diesen an das Kopftissen festgenäht, um ihn beim Erwachen gleich vor Augen zu haben. Ob sie aber den Sieg über ihre Mitspielerin davongetragen hat, weiß man nicht.

Auf „Du und Sie“ ist sehr possierlich. Die beiden Wettenden müssen sich gegenseitig mit „Sie“ anreden, und wer es zuerst vergißt, hat verloren.

Auf „Rosa“ ist man ein Vielliebchen, wenn man immer ein rosa Bändchen angesteckt haben muß. Hat eine oder die andre das Merkzeichen versäumt, so muß sie Strafe zahlen.

A highly decorative, symmetrical frame with intricate floral and scrollwork patterns. The frame is horizontally oriented and features a central rectangular area containing the title text. The top and bottom of the frame are adorned with circular medallions and floral motifs. The sides are decorated with vertical lines and small floral elements.

Spiele und Belustigungen im Freien.

Bewegungsspiele ohne Spielgerät.

Allerlei lustige Spiele zum Herumtummeln. Scherzliedchen zum Abzählen.

Bewegungsspiele mit Spielgerät.

Ballspiele.

Einfachere Ballspiele: Fangball. Stehball. Kreisball.

Kunstvollere Ballspiele: Ballonspiel. Rockettspiel. Lawn-tennis. Badminton.
Ballkorbspiel.

Andres Spielwerk: Kollrädchen. Stabkugelspiel.

Die kleine Gärtnerin.

Der immerblühende Garten. Anleitung zu Gartenarbeiten. Beetformen.

Pflege der Zimmergewächse.

Anleitung zur Behandlung verschiedener Topfgewächse. Allerlei Blumenkünste.

Singvögel und Haustiere.

Der Kanarienvogel. Der Vöglein Weihnachtsbaum. Der Hund. Die Katze. Hühner.

Aquarien.

Turn- und Bewegungsspiele.

Gangübungen. Turnübungen. Laufspiele. Stelzengehen. Reifwerfen. Schlittschuhlaufen.



Bewegungsspiele im Freien.

Des Königs Töchterlein.

[604.] Eine sehr hübsche Unterhaltung im Freien ist das Spiel „Des Königs Töchterlein“. Ein Mädchen kniet nieder, während die andern mit beiden Händen das Oberkleid der Knieenden in die Höhe halten und einen Kreis um dieselbe bilden. Nur eine geht herum und singt:

„Des Königs, Königs Töchterlein,
Es sitzt in einem Turm;
Der Turm, der Turm ist gar zu hoch,
Will einen Stein abhau'n.

Bei den letzten Worten schlägt sie sanft auf die Hand einer im Kreise Stehenden, und die Geschlagene muß die Hand hinter den Rücken halten oder sinken lassen, darf also nur noch eine Hand am Rocke des Königs-töchterleins haben. Nun wird das Liedchen und das Steinschlagen so lange wiederholt, bis alle Hände frei sind; zuletzt wirft man der Knieenden den Rock über den Kopf. Das Prinzesschen weiß sich jedoch von der Umhüllung zu befreien, springt empor und läuft den Übelthäterinnen nach, bis es eine fängt, die dann die Rolle der Königsstochter übernehmen muß.

Der Wiesel Fang.

[605.] Die ganze Gesellschaft — eine einzige ausgenommen — bildet einen Kreis; die außen Stehende nimmt ein Taschentuch in die Hand und geht ein paarmal um den Kreis herum. Jetzt läßt sie das Tuch fallen, und zwar vor die Füße einer Mitspielerin. Diese muß rasch fortspringen, um das „Wiesel“, nämlich diejenige, welche das Tuch vor sie hinwarf, zu fangen. Beim Laufen singt sie: „Fangt das Wiesel in dem Wald! Jetzt hab' ich es verloren — jetzt hab' ich es gefunden! Fangt mein munteres Wieselchen!“ Wenn das Spiel gut gespielt wird, ist es sehr belebt und lustig. Alle Mädchen passen auf, wo das Wiesel das Tuch wohl fallen lasse, und während des Laufens sucht das Wieselchen die Verfolgerin auf jede Art zu necken, indem es im Zickzack springt, den Kreis durchbricht und vor= wie rückwärts läuft. Wenn es gefangen wird, muß die Verfolgerin das Wiesel vorstellen.

Deutsch Exercieren.

[606.] Die Kinder stellen sich auf einen weichen Rasen nach der Reihe, nur eine ausgenommen, die den Hauptmann spielt und ein geschicktes Mädchen sein muß. Am besten ist es, wenn bloß zwei das Spiel kennen: der Hauptmann und die erste in der Reihe oder der Korporal. Wenn alle in Reihe und Glied sind, stellt sich der Hauptmann vor seine Soldaten und kommandiert, indem er irgend einen spaßhaften Befehl erteilt; z. B. er ruft: „Hustet!“ „Lacht!“ „Klopft euch auf die Backen!“ „Schlagt in die Hände!“ „Klingelt!“ u. s. w. Dieses muß alles von der ganzen Kompanie wie auf einen Schlag geschehen.

Nach mehreren solchen Kommandos ruft der Hauptmann: „Knie nieder!“ Jede läßt sich auf das linke Knie nieder und der Hauptmann rückt alle dicht aneinander. Dann kommandiert er weiter: „Labet!“ „Legt an!“ worauf jede den rechten Arm ausstreckt, bis der Hauptmann kommandiert: „Feuer!“ Jetzt gibt der Korporal seiner Nachbarin einen plötzlichen Stoß, so daß die ganze Reihe übereinander purzelt und ins Gras fällt.

Guirlanden flechten.

[607.] Das ist eine Art Tanz. Eine Reihe kleiner Mädchen fassen sich bei der Hand und eine bleibt völlig ruhig stehen, während die andern sie tanzend umschlingen, bis sie alle einen Knoten bilden. Dann wird der Knoten auf die nämliche Weise wieder gelöst. Zuerst singen sie: „Laßt uns schöne Kränze flechten!“ — und hierauf: „Laßt den Kranz uns wieder lösen!“

Kessel bauen.

[608.] So nennt man in manchen Gegenden ein sehr beliebtes einfaches Spiel für kleinere Mädchen, welche weite Röcke tragen. Wir erwähnen dasselbe nur kurz, da es keiner künstlichen Regeln hierzu bedarf. Es besteht nämlich bloß darin, daß die Spielerin sich mehrere Male rasch im Kreise herumdreht und dann plötzlich mit ausgebreiteten Armen niederläßt. Ihre Kleider haufen sich dabei auf und stehen ringsum weit ab, so daß sie wie in einem Käfige sitzt.



Fig. 377. Deutsch Exerzieren (zu Seite 300). — Kesselbauen (zu Seite 300). — Blindesuh (zu Seite 302). — Der blinde Wegweiser (zu Seite 303). — Deutsch und französisch (zu Seite 303).

Manchmal wird das Spiel von vielen gespielt; wem es gelingt, den schönsten Kessel zu bauen, ist dann Siegerin.

Drei Mann hoch.

[609.] Zu diesem Spiele bildet die Gesellschaft einen doppelten Kreis, so daß stets zwei Personen hintereinander stehen; nur an einer einzigen Stelle stehen drei. Eine Mitspielende befindet sich außer dem Kreise und darf unter keiner Bedingung hineindringen. Ihre Aufgabe besteht darin, die zu dritt Stehende der drei mit dem Taschentuche zu treffen; gewöhnlich aber bemerkt diese die Nähe der Verfolgerin und springt in den Kreis, um sich vor ein andres Paar zu stellen. Die letzte dieses Paares springt auf gleiche Weise weiter, erhält dieses Spiel in fortwährender Bewegung und nimmt die beständige Aufmerksamkeit der Spielerinnen in Anspruch. Wer sich fangen läßt, muß im nächsten Spiele die Stelle der Verfolgerin einnehmen.

Kleider waschen.

[610.] Auch dieses Spiel ist eine Art Tanz, wie das Quirlandenflechten. Es stellen sich nämlich zwei Mädchen einander gegenüber, indem jede ihre rechte Hand in die linke der andern legt. Dann schwingen sie ihre Arme, langsam und anmutig, erst dreimal nach der rechten Seite, dann dreimal nach der linken und singen: „Wir waschen, waschen Kleider aus! Wir waschen, waschen Kleider aus!“ Hierauf lassen sie die Hände los; jede reibt dann mit ihren beiden Händen gegeneinander, wie die Wäscherinnen thun, wenn sie Wäsche ausreiben; dabei singen die Spielerinnen: „Wir reiben, reiben Kleider aus! Wir reiben, reiben Kleider aus!“ Die nachfolgende Bewegung ist sehr hübsch: die sich gegenüber Stehenden fassen sich an den Händen wie im Anfang; auf einer Seite heben sie nun die Arme bogenförmig in die Höhe, bücken sich und schlüpfen durch, so daß sie sich den Rücken zuehren; jetzt werden die Arme auf der andern Seite ebenfalls bogenförmig in die Höhe gehoben und es wird von neuem hindurchgeschlüpft, so daß sich die Spielerinnen wieder in die Gesichter sehen. Dies muß sehr schnell — auch dreimal — geschehen und dabei gesungen werden: „Wir winden, winden Kleider aus! Wir winden, winden Kleider aus!“ Plötzlich bleiben die Mädchen stehen, klatschen in die Hände und singen: „Und hängen sie auf Büsche! Und hängen sie auf Büsche!“ Wenn mehrere Paare dieses Spiel gut eingeübt haben, ist es ganz allerliebste.

Blindekuh

[611.] ist ein so bekanntes Spiel, daß es nur einer kurzen Erwähnung bedarf. Einer aus der Gesellschaft werden die Augen verbunden und sie muß so die andern zu fangen suchen, die sie auf verschiedene Weise necken dürfen, sich aber immer hüten müssen, das Bereich der Blinden zu arglos zu betreten. Mitunter wird auch noch die Bedingung festgestellt, daß die Blindenkuh die Mitspielende, welche von ihr gefangen wird, erraten muß; vermag sie es nicht, so muß sie dieselbe wieder frei geben. Auch dieses Spiel läßt sich ebenso gut im Freien wie im Zimmer spielen.

Ich sehe! oder Verstecken und Finden.

[612.] Obgleich dieses Spiel auch im Zimmer gespielt werden kann, ist es doch vielmehr noch ein Spiel für das Freie. Die ganze Gesellschaft versteckt sich, bis auf eine, welcher die Augen verbunden werden. Wenn alle passende Schlupfwinkel gefunden haben, rufen sie: „Jetzt!“ worauf die Blinde das Tuch von den Augen entfernt und suchen geht. Sobald sie eine ihrer Gespielinnen im Versteck bemerkt und erkennt, ruft sie dieselbe laut beim Namen; z. B. „Ich sehe Jettchen!“ „Ich sehe Gretchen!“ Die Aufgefundene muß aufspringen und rasch nach einem bestimmten Ziele laufen. Gelingt es ihr, dieses zu erreichen, ohne von der Sucherin erhascht zu werden, so ist sie frei; wo nicht, so muß die erste, welche gesehen wurde, die Stelle der Suchenden einnehmen. Zu bemerken ist noch bei diesem Spiele, daß man keine gefährlichen Stellen zum Versteck auswähle, z. B. nicht etwa in leere Kisten oder Fässer hineinkrieche, damit kein Unglück geschehe.

Der blinde Wegweiser.

[613.] Wer den Wegweiser vorstellen soll, dem werden die Augen verbunden und er wird, mit einem langen Stock in der Hand, in die Mitte eines Kreises gestellt. Nun gehen oder springen die andern Mädchen um den Wegweiser herum, indem sie verschiedene Laute ertönen lassen, wie Lachen, Weinen, Husten, Räuspern, in die Hände klatschen oder leicht mit dem Fuße stampfen u. s. w. Der Wegweiser muß hierauf mit seinem Stocke auf eine der Umhergehenden zeigen und sie nach dem Geräusche, das sie zu hören gibt, zu erraten suchen. Wer getroffen und erraten wird, muß den Wegweiser vorstellen.

Manchmal wird der „Wegweiser“ auch folgendermaßen gespielt: Die Gesellschaft faßt sich bei den Händen und tanzt um die Blinde herum, bis diese mit dem Stocke auf den Boden klopft. Dann zeigt sie mit ihrem Stabe auf irgend eines der Mädchen, das ihn am andern Ende festhalten muß, während sie einen beliebigen Laut von sich gibt. So kann sie z. B. das Bellen eines Hundes, das Miauen einer Katze, die Töne eines Hornes u. s. w. hören lassen, und diese Laute müssen von der ihr gegenüber Stehenden nachgeahmt werden. Kann der Wegweiser die Person an der Stimme erraten, so darf er seine Rolle aufgeben und die Getroffene muß sie übernehmen.

Deutsch und Französisch.

[614.] Dieses Spiel ist eigentlich vorzugsweise eine Kraftanstrengung, und es darf nur von solchen Mädchen gespielt werden, die sich vornehmen, nicht etwa dabei mild zu verfahren. Es gibt zahlreiche Kinder, die es zur Lieblingsunterhaltung gewählt haben. Die Spielenden bilden dabei zwei Parteien, bei jeder ist die nämliche Anzahl Personen von ziemlich gleicher Stärke. Es wird dann mit einem Stocke eine Linie auf den Boden gezeichnet, die Mitglieder jeder Partei fassen sich fest und suchen ihre

Gegnerin über die Linie zu ziehen. Wem es gelingt, der siegt; die andern sind Gefangene. Diejenigen, welche sich in der Mitte die Hände reichen, müssen sich sehr fest halten; denn wenn sie einander plötzlich loslassen würden, könnte es einen heftigen Fall geben.

Fuchs und Küchlein.

[615.] Eines der Mädchen muß den Fuchs vorstellen, indem es sich in die Mitte eines Kreises begibt, der auf den Boden gezeichnet wird. Die andern bilden einen Zug. Die Älteste stellt sich an die Spitze, die übrigen halten sich an den Kleidern fest und gehen um den Fuchs herum; die Anführerin — als Henne — singt dabei:

„O der großen Angst und Not!
Ich seh' ein liebes Küchlein tot!“

Dann wiederholt die zweite die nämlichen Worte und so fort, bis sie von allen gesungen wurden. Jetzt geht die Gesellschaft auf den Fuchs zu und die Henne fragt: „Was thust du, alter Fuchs?“

Fuchs: „Ich mache Feuer.“

Henne: „Weshalb?“

Fuchs: „Um Wasser zu kochen.“

Henne: „Was willst du mit dem Wasser?“

Fuchs: „Ein Küchlein kochen.“

Henne: „Wo willst du es herkriegen?“

Fuchs: „Aus deiner Schar.“

Bei diesen letzten Worten sucht der Fuchs eines der Küchlein zu fangen, die nach allen Richtungen fliehen. Gelingt es ihm, so muß das gefangene Küchlein den Fuchs vorstellen, während der frühere Fuchs die Rolle der Henne übernimmt.

Das Tellerpiel.

[616.] Die Gesellschaft bildet einen Kreis, den eine nach der andern verläßt, um einen zinnernen oder hölzernen Teller rasch mit Daumen und Zeigefinger herumzudrehen. Wenn der Teller fällt, ehe sie ihren Platz wieder erreicht hat, so verliert sie das Spiel; im Gegenteil aber gewinnt sie es. Oft beliebt es der Gesellschaft, ihre Namen zu vertauschen und jedesmal eine andre heraus zu rufen; oft auch legen sich die Mädchen die Namen verschiedener Blumen bei. Dann gibt es, nicht nur geschickt, sondern auch aufmerksam zu sein!

Hier back' ich und hier brau' ich.

[617.] Die Gesellschaft bildet einen Kreis, indem sie sich fest an den Händen faßt. Eine steht in der Mitte. Plötzlich berührt diese in der Mitte Stehende zwei Hände ihrer Mitspielerinnen, indem sie dabei sagt: „Hier back' ich!“ Dann geht sie zu zwei andern, thut dasselbe und sagt: „Hier brau' ich!“; dann noch zu andern und ruft: „Und hier brech' ich durch!“ Dabei sucht sie die beiden Hände zu trennen und sich so einen

Ausweg zu bahnen. Gelingt es ihr, so muß diejenige, deren rechte Hand nachgab, ihre Stelle einnehmen; gelingt es ihr nicht, so muß sie ihr Glück nochmals versuchen.

König und Königin.

[618.] Die Gesellschaft stellt sich in zwei Reihen — eine der andern gegenüber; es muß daher eine gerade Anzahl Mitspielender sein. Die erste Reihe stellt „Herren“ vor, mit dem „Könige“ an der Spitze; die zweite besteht aus „Damen“ und der „Königin“. Der König nennt alle Herren mit Zahlen 1, 2, 3, 4, 5 u. s. w.; hierauf werden ebenso den Damen von der Königin verschiedene Zahlen beigelegt, aber keine darf mit denen der Herren übereinstimmen; heißen die Herren also 1, 2, 3, 4, 5, so heißen die Damen 6, 7, 8, 9, 10. Manchmal erhalten auch die Herren alle geraden Zahlen, 2, 4, 6, 8 u. s. w. und die Damen die ungeraden, 1, 3, 5 u. s. w., oder umgekehrt.

Wenn alles geordnet ist, rufen König und Königin jedes eine beliebige Zahl aus. Ruft der König z. B. Nr. 2, so muß der „Herr“, der diese Zahl vorstellt, um die ganze Gesellschaft herumlaufen. Die Königin ruft zu gleicher Zeit eine ihrer Damen, z. B. Nr. 9; jetzt muß diese Dame den gerufenen Herrn zu fangen suchen. Erhascht sie ihn, ehe er den König erreicht, so hat sie gewonnen. — Hierauf ist an der Königin die Reihe, zuerst eine Zahl zu rufen, und nun mag der Herr die Dame im Laufe verfolgen.

Die Schäferin und der Wolf.

[619.] Die Gesellschaft — bis auf zwei Mitglieder — steht in einer Reihe und hält sich bei den Hocken fest, um die „Lämmer“ vorzustellen; eine stellt sich an die Spitze und heißt die „Schäferin“, während eine andre sich in einer kleinen Entfernung umhertreibt und den „Wolf“ macht.

Wenn der Wolf sich den Lämmern zu nähern sucht, fragt die Schäferin: „Wer streicht um mein Haus in rabenschwarzer Nacht?“ Eines der Lämmer antwortet: „Der Wolf, der böse Wolf!“ worauf die Schäferin dem Wolfe zuruft: „Laß meine Lämmer in Ruhe!“ — Der Wolf antwortet: „Nur ein kleines will ich mitnehmen!“ und sucht zugleich sich eines Lämmchens zu bemächtigen. Nun springt die Schäferin herzu, um ihn aufzuhalten; das Lamm flüchtet sich zur Schäferin; es entsteht ein kleiner Kampf und wer als Siegerin daraus hervorgeht, hat das Spiel gewonnen.

Madeleinfäden.

[620.] Bei dieser einfachen, aber hübschen Unterhaltung stellen sich die Mädchen in die Reihe, indem sich die beiden ersten bei der Hand fassen und mit den Armen einen Bogen bilden. Nun läuft die Letzte, von allen andern gefolgt, auf diesen Bogen zu und schlüpft hindurch, worauf die „Letzten die Ersten und die Ersten die Letzten“ werden. Dies wird wiederholt, solange es den Spielerinnen gefällt.

Schaukeln.

[621.] Dieses Spiel kann sehr gefährlich werden, wenn nicht mit Vorsicht gespielt wird. Die Seile müssen stark und gut befestigt, der Sitz muß von kräftigem Holze sein. Nie sollten kleine Mädchen ihren Ehrgeiz darein setzen, höher als ihre Gefährtinnen zu schaukeln, denn dies kann leicht schlimme Folgen haben. Die Schaukel darf nie zu hoch geschwungen werden.

Die fliegende Feder.

[622.] Ähnlich, wie das schon früher beschriebene Spiel mit der Watte — Watteblasen — ist die Belustigung mit der fliegenden Feder, nur fassen sich die kleinen Mädchen hier bei den Händen und tanzen im Garten oder Hofe im Kreise herum, während sie sich bemühen, durch unablässiges Blasen eine Flaumfeder in der Höhe zu halten. Wenn die Spielerinnen geschickt sind, können sie eine Viertelstunde lang tanzen, ohne daß die verhängnisvolle Feder niederfällt.

Freund und Feind, oder die Rechte gewinnt.

[623.] Es ist folgendes Spiel schon sehr alt und wird auch von den Knaben als „Chasseur-“ oder „Kriegsspiel“ gespielt. Zwei Parteien von gleicher Anzahl, die zur Unterscheidung mit farbigen Bändchen oder durch umgebundene Taschentücher, angesteckte Laubzweige, Blumen u. dergl. gezeichnet sein müssen, bestimmen jede eine Stelle, die sie „Heimat“ nennen und die wenigstens 30 Schritte von der andern entfernt sein muß. Die Spielerinnen stellen sich einander gegenüber, jede Reihe faßt sich bei den Händen und beide Parteien müssen acht geben, daß die an der Spitze Stehende die „Heimat“ berühre. Nun läßt eine die Hand ihrer Nachbarin los und läuft in das Feld, worauf ihr augenblicklich eine aus der feindlichen Partei folgen und sie zu fangen suchen muß; diese Verfolgerin wird nun ihrerseits wieder von einer aus der feindlichen Partei verfolgt und so fort, bis jemand wirklich gefangen wird. Es darf die zuletzt Ausgelaufene nur eine solche zur Gefangenen machen, die früher als sie aus ihrer Heimat gelaufen ist. Jede darf nur einer einzelnen nachlaufen. — Die Gefangene wird im Triumph in das feindliche Lager gebracht, wo sie mit in die Reihe tritt. Wenn eine Partei eine vorher bestimmte Anzahl Gefangener gemacht hat, gehört ihr der Sieg.

Der Erntekranz.

[624.] Die Gesellschaft geht Paar und Paar in einem Kreise herum und jedes Mädchen hält eine Ahr in der Hand. Alle singen:

„Leer sind die Felder, bleicher wird
 Der Sommer Sonne Glanz;
 Auf! windet, weil ihr Licht noch strahlt,
 Den bunten Erntekranz!“



Fig. 391. Die fliegende Feder (zu Seite 306). — Die Schäferin und der Wolf (zu Seite 305). —
 Hach! Hach! (zu Seite 309). — Das Habichtspiel (zu Seite 311).

Nun stellt sich die Bänderin des Kranzes in die Mitte und verlangt von allen — jetzt im Kreise stehenden — Spielerinnen eine Uhr mit den Worten:

„Ich winde einen Erntekranz,
Gib deine Uhr mir!“

Alle geben sie, bis auf eine, welche sie mit den Worten verweigert:

„Die Uhr hier ist schon versagt,
Such' eine andre dir.“

Diese gibt nun die Uhr heimlich einer andern, die sie sorgfältig verbergen muß. Während die Bänderin den Kranz windet, tanzt der Kreis und singt:

„Bind' ihn fein niedlich, fest und rund,
Den lieben Erntekranz,
Dann sind am Abend wir vergnügt
Bei Ernteschmaus und Tanz.“

Der Gesang hört auf, wenn die Bänderin den Kranz in die Höhe hält, und wäre es mitten in einem Worte, was zuweilen sehr scherzhaft ist. Dann spricht sie:

„Nur eine Uhr fehlt mir noch,
Dann ist mein Kränzchen ganz.
O liebe Kinder, gebt mir doch
Die Uhr' zum Erntekranz!“

Der Kreis antwortet:

„Fehlt dir nur eine Uhr noch,
Ist dann dein Kränzlein ganz?
Nun wohl! Die Uhr suche doch
Dir selbst zum Erntekranz!“

Die Bänderin hält nun derjenigen, bei welcher sie die Uhr vermutet, den Kranz vor, indem sie singt:

„Dir seh' ich's an, du hast die Uhr',
Die mir zum Kranz gebriecht.“

Hat die Angeredete oder vielmehr Angefungene dieselbe aber nicht, so antwortet sie:

„Nein, Freundin, nein, du irrest sehr,
Ich hab' die Uhr nicht.“

Dreimal wird ein solcher Irrtum verziehen; das vierte Mal jedoch zieht er Strafe nach sich. Errät hingegen die Bänderin, wer die Uhr hat, so erhält sie eine vorher bestimmte Belohnung und der Kreis singt:

„Wohl gab's so schön und rund wie der
Noch keinen Erntekranz.
Nun tanzet lustig um ihn her
Den muntern Erntetanz.“

Die Besitzerin der Ahre wird nun Bänderin. Festzusetzen ist noch bei diesem Spiele, daß diejenige, welche die Ahre heimlich empfangen hat, sie durchaus nicht weitergeben darf, sonst zahlt sie vierfache Strafe.

Die botanische Blindkuh.

[625.] Ein Mädchen stellt sich mit verbundenen Augen in den Kreis; die andern tanzen und singen:

„Seht die Blumen umher,
Wie sie jugendlich prangen!
Hast du denn kein Verlangen,
Arme Geblendete du?
Leg' dein Aug' in die Hand;
Kannst du durch Fühlen ergründen,
Was auf den Blumen wir finden,
Löst sich dir eilig das Band!“

Der Kreis springt nun rasch auseinander. Jedes sucht eine Blume, ein Kraut oder einen Zweig, und dann vereinigen sich die Spielerinnen wieder zu einem Kreise. Jetzt geht die Blindkuh auf jemand zu und fragt:

„Was fandest du denn auf der Blume?
Ich bitte, zeig' es mir!“

Diese gibt das Verlangte und sagt:

„Erräthst du fühlend (riechend, schmeckend), was es sei,
Schenk' ich mein Plätzchen dir.“

Nun untersucht die Blindkuh durch das Gefühl, den Geruch, oder auch mit Vorsicht durch den Geschmack, was es für eine Pflanze sei. Trifft sie es auf zweimaliges Raten, so wird sie von derjenigen, die ihr die Pflanze reichete, abgelöst. Gelingt es ihr aber nicht, das Richtige zu treffen, so beginnt das Spiel von neuem; nur muß das nicht erratene Gewächs mit einem andern vertauscht werden.

Giftpflanzen und andre für Gefühl und Geruch sehr unangenehme Pflanzen werden natürlich vermieden.

Häsch! Häsch!

[626.] Zu diesem Spiele gehört stets eine ungerade Zahl kleiner Mädchen. Sie stellen sich paarweise hintereinander, und die, welche übrig bleibt, nimmt ihren Platz vor allen andern. Letztere klatscht nun in die Hände und ruft laut: „Häsch! Häsch!“ Bei diesem Rufe läuft das letzte Paar, jede von ihrer Seite her, vor, und beide suchen sich vorn wieder zu vereinigen. Gelingt ihnen dies, so stellen sie sich als erstes Paar hin. Die Vorderste muß aber eine der beiden Auslaufenden, sobald sie vorn in ihre Nähe kommen, zu erfassen suchen. Hat sie eine gefangen, so ist die Gefangene die Häscherin, und mit der übrig Bleibenden stellt sich die Abgelöste als erstes Paar hin.

Miau!

[627.] Dieses ist ein Spiel für milde Sommerabende im Freien. Die Schnellste aus der Gesellschaft wird zum *Miau* gemacht und entfernt sich, um ein Versteck zu finden, wozu ihr zwei Minuten Zeit gelassen werden. Nach Verlauf dieser Frist geht die Gesellschaft, die vorher eine Anführerin gewählt, aus, um den *Miau* zu fangen. Sie kommt in die Gegend, wo sie ihn zu finden glaubt, und entdeckt ihn nicht; die Gegend wird umstellt, die Anführerin fordert den *Miau* auf, sich hören zu lassen, die übrigen wiederholen diese Aufforderung. Während man aber im Begriff steht, nach dem gegebenen Zeichen schnell zuzufahren, um den *Miau* zu erwischen, erschallt von einer ganz andern Seite der lockende Ton. Die Gesellschaft läuft nun schnell nach der Gegend, woher der Ruf ertönt. Aber schon hat *Miau* eine dritte Stelle gefunden, und die Sucherinnen sehen sich abermals getäuscht. Das geht nun so lange fort, bis *Miau* zur allgemeinen Freude eingefangen ist.

Zu bemerken ist noch, daß *Miau* die Grenzen des Spielraumes nicht überschreiten darf.

Der Gänsefieb.

[628.] Eine der Mitspielenden stellt den Gänsefieb vor und steht innerhalb des Kreises, den die Gesellschaft um sie bildet. Die Zahl der im Kreise Stehenden muß eine gleiche sein, so daß diese in Paare aufgehen. Man tanzt, indem man sich bei den Händen faßt, um den Gänsefieb herum und singt:

„Wer die Gans gestohlen hat, der ist ein Dieb,
Wer sie aber wiederbringt, den hab' ich lieb!“

Der Tanz dauert so lange fort, bis der Gänsefieb ein Zeichen gibt. Hierauf lassen sich alle los und suchen sich zu paaren. Wer dabei leer ausgeht, muß beim folgenden Spiele der Gänsefieb sein.

Alle meine Gänschen kommt nach Haus!

[629.] Eine aus der Gesellschaft ist der Herr, eine zweite — im Hinterhalte versteckt — der Dieb und die übrigen sind die Gänse. Diese stellen sich ihrem Herrn gegenüber.

Nun spricht der Herr: „Alle meine Gänschen kommt nach Haus!“

Antwort: „Wir können nicht!“

Herr: „Warum denn nicht?“

Antwort: „Der Dieb ist da!“

Herr: „Wo steckt der Dieb?“

Antwort: „Hinter dem Baun!“

Herr: „Was macht er da?“

Antwort: „Er will uns fangen!“

Herr: „Wer sich kriegen läßt, ist selbst ein Dieb.“

Alle meine Gänschen kommt nach Haus!
worauf sämtliche Personen so schnell als möglich, ohne sich vom Dieb

erhaschen zu lassen, zu ihrem Herrn eilen. Wer gefangen wird, muß beim nächsten Spiele der Dieb sein.

Das Habicht- oder Taubenspiel.

[630.] Eine aus der Gesellschaft stellt den Habicht vor und sitzt auf dem Neste; die übrigen sind die Tauben, welchen ein Schlag angewiesen ist. Sobald nun eine, die sich vom Schläge entfernt hat, durch den Habicht erwischt worden ist, muß sie seine Stelle einnehmen.

Katze und Maus.

[631.] In diesem sehr beliebten Spiele haben zwei kleine Mädchen die Hauptrollen: eines stellt die Katze, das andre die Maus vor. Die übrige Gesellschaft schließt stehend einen Kreis, in dessen Mitte sich die Maus befindet, während die Katze außerhalb desselben gehalten wird.



Fig. 392. Katze und Maus.

Die Katze sucht nun hier und da einzudringen, aber die geschlossenen Paare hindern sie daran, indem sie die Hände nicht voneinander lassen. Dringt dieselbe dennoch in den Kreis, so öffnet man der Maus einen Ausweg durch Aufheben der Hände und schließt den Kreis sogleich wieder. Man sucht man der Katze ebenso den Ausweg zu versperren, wie man sie vorher am Eindringen hinderte. Gelingt es ihr jedoch, herauszukommen, so laßt man die Maus wieder hinein, und dies geht so lange fort, bis die Katze die Maus berührt oder festhält. Das Paar, durch dessen Berühren die Katze in den Kreis oder aus dem Kreise kam, um die Maus zu haschen, muß nun an der Stelle der Vorigen Katze und Maus vorstellen. Es kann dieses Spiel auch unter Gesang und Tanz gespielt werden.

Fuchs zum Koch!

[632.] Eine aus der Gesellschaft macht den Fuchs und hat durch einen Kreis auf dem Spielplatze ihr Fuchslotz bezeichnet; 15 oder 20 Schritte davon ist die Grenze, bis zu welcher die Gesellschaft sich flüchten darf und

wo sie frei ist. Jede hat sich mit einem Plumpsack versehen, und nun naht sich alles dem Fuchs, um ihn zu necken. Man zupft ihn, man will in seinen Kreis treten u. s. w.; plötzlich macht der Fuchs einen Ausfall, um seine Feinde zu strafen — aber — er darf nur auf einem Beine hüpfen! — Versieht er's und kommt in der Verfolgung auf beide Beine, so wenden sich die Fliehenden mit dem Rufe: „Fuchs, zum Loch!“ gegen ihn und treiben ihn mit leichten Plumpsackschlägen in seine Wohnung. Jede muß dabei acht haben, daß sie nicht von dem fliehenden Fuchs gefangen werde, denn er darf sofort, sobald er in seiner Höhle gewesen ist, hinkend wieder einen Ausfall machen, und wer nur einen einzigen Schlag von ihm erhält, muß Fuchs werden.

Seht euch nicht um, der Fuchs geht herum!

[633.] Eine möglichst zahlreiche Gesellschaft schließt einen Kreis, jede die Hände auf den Rücken legend. Eine davon, die wir Amalie nennen wollen, geht mit einem zusammengedrehten Taschentuche um diesen Kreis herum, indem sie ruft:

„Seht euch nicht um,
Der Fuchs geht herum!“

Es ist Amalien ganz freigestellt, wie oft sie um den Kreis herumgehe. Sieht sich eine um, so bekommt sie Schläge mit dem Plumpsack. Letzteren drückt Amalie endlich einer aus dem Kreise unbemerkt in die Hände, läuft noch einmal um den Kreis herum bis an die, welcher sie den Plumpsack gab, und stellt sich an den Platz derselben, während diese nun tüchtig auf ihre rechte Nachbarin losschlägt und sie um den Kreis bis wieder zu ihrer Stelle verfolgt. Die Geschlagene muß jetzt den Fuchs vorstellen.

Das Topfschlagen.

[634.] Man setzt einen Topf umgestürzt auf die Erde. Wer ihn schlagen will, mißt von seinem Standpunkt aus die Schritte bis zum Topf. Dann verbindet man der Spielerin die Augen, gibt ihr einen Stock in die Hand und dreht sie dreimal um sich selbst herum. Beim Drehen die Richtung nach dem Topfe im Sinne zu behalten, beim Gange weder rechts noch links auszuweichen, in die Nähe des Topfes zu kommen und ihn zu treffen, ist die Kunst des Spieles. Dreimal kann sie zuschlagen; trifft sie nicht, so kommt eine andre an die Reihe. Würde sie sich auf ihrem Wege an etwas stoßen, so ruft die Gesellschaft: „Es brennt!“ Das Spiel erhält in außerordentlicher Spannung, wenn die Topfschlägerin richtig auf ihr Ziel lossteuert, und ein endloses Lachen ertönt, wenn sie zu zeitig losschlägt oder über den Topf hinausläuft. Geht die Topfschlägerin von der Richtung ab, so nimmt das heimliche Gekicher kein Ende, bis sie dreimal nach verschiedenen Stellen zuschlägt, nun die Binde abnimmt und sich nach dem Topfe umsieht, der, weit entfernt von ihr, sie mit auszulachen scheint.

Kette sich, wer kann!

[635.] Die Gesellschaft steht in einer Reihe. Diejenige, welche das Spiel kennt und einen passenden Redesatz zu erfinden weiß, befindet sich vor der Gesellschaft und beginnt zu erzählen; z. B.:

„Neulich ging ich spazieren.“

Alle (sprechen nach): „Neulich ging ich spazieren.“

Erzählerin: „Einige Bekannte waren bei mir.“

Alle: „Einige Bekannte waren bei mir.“

Erzählerin: „Da sahen wir im Wasser einen Kahn stehen.“

Alle: „Da sahen wir u. s. w.“

Erzählerin: „Wir stiegen ein und fuhren herum.“

Alle: „Wir stiegen ein u. s. w.“

Erzählerin: „Plötzlich brach ein Gewitter aus, Blitze und Donnerschläge erschreckten uns, einige weinten aus Furcht, der Kahn schwankte und alles schrie: Kette sich, wer kann!“ —

Bei diesen Worten eilen alle nach einem etwa 20 Schritt entfernt ausgesteckten Ziele, einem Baume, einer Mauer u. s. w., die Erzählerin mit. Jede klopft schnell dreimal an und läuft zurück zu ihrem früheren Platze. Wer zuletzt kommt, muß Erzählerin werden, und wer versäumt, am Aussteckziele dreimal anzuklopfen, muß Strafe leiden.

Der blinde Marsch.

[636.] Man wählt einen freien Platz und bestimmt einen Baum, Pfahl oder eine Stange als Ziel, woran allerlei Kleinigkeiten, Früchte, Kränze, Blumen u. dergl., als Preise aufgehängt werden. In einer Entfernung von etwa 6—8 Schritten wird ein Kreis um den Baum bezeichnet. Die Gesellschaft tanzt nun erst Hand in Hand im Kreise, dann Paar und Paar um den Baum, und stellt sich hierauf in zwei gleiche Reihen. Das Los entscheidet, welche von beiden den blinden Marsch zuerst machen soll. Jetzt werden dieser Partei die Augen verbunden, dann wird sie von der andern Partei 40—50 Schritte von dem Kreise entfernt und nun im Halbkreise paarweise mit kleinen Zwischenräumen aufgestellt. Zur Verschönerung des Spieles muß ein Marsch gesungen werden, nach welchem die geblendeten Paare auf den Baum zugehen. Nur wenige erreichen das Ziel, da die meisten weit davon abkommen. Wird ein Paar uneinig über den Weg, den es einschlagen will, so kann es sich trennen und jede geht besonders ihren Weg. Wer den Baum erreicht oder doch mindestens im Kreise steht, wenn das Spiel beendet ist, erhält einen Preis, und als geschlossen wird der Marsch betrachtet, wenn der Gesang verstummt; alle stehen dann still und nehmen ihre Binden ab. Da fehlt's dann nicht an Lacherinnen, denn die Paare stehen nach allen Himmelsgegenden, nur gewöhnlich nicht am Baume. Das Spiel beginnt von neuem, indem die andre Partei ihren blinden Marsch antritt.

Der Leinwandhändler.

[637.] Ein altes, einfaches, aber beliebtes Kinderspiel. Eine aus der Gesellschaft macht den Herrn, eine zweite den Hahn, welcher seine Ware bewacht, eine dritte den Dieb. Alle andern stellen die Ware des Herrn vor. Dieser reiht sie ordnungsmäßig aneinander, die Arme ausgebreitet, so daß die Hand einer jeden Mitspielenden immer die ihrer Nachbarin anfaßt; ein paar Schritte von der Ware stellt der Herr den Hahn hin und befiehlt ihm, mit komischer Ernsthaftigkeit, auf die Ware acht zu geben und zu krähen, wenn ein Dieb komme. Nun mißt der erstere mit einem Stock die vorrätige Ware und geht dann fort. Der Hahn kauert sich nieder und plötzlich kommt der Dieb aus einem in der Nähe befindlichen Versteck. Er eilt auf die Ware zu und nimmt ein Stück, d. h. die erste aufgestellte Spielerin, mit fort in sein Versteck. Der Hahn sieht das und kräht; da kommt der Herr gerannt, fragt, was es gäbe, und mißt seine Ware. Es fehlen ihm ein paar Meter; er macht dem Hahn Vorwürfe, droht ihm, befiehlt ihm, jetzt besser aufzupassen, und geht wieder; nun wiederholt sich dieselbe Szene; der Dieb kommt, nimmt nochmals ein Stück, der Hahn kräht und wird ausgescholten, bis endlich alle Spielerinnen weggeholt sind. Während zuletzt der Herr den Hahn züchtigt, fassen sich die Fortgeführten, eine hinter der andern am Rucke, so daß sie eine lange Kette bilden. Der Dieb an der Spitze führt den Zug vor den Herrn, gibt sich für einen Leinwandhändler aus, preist seine Ware an, welche er hinter sich führt, und fordert den Herrn auf, sie ihm abzukaufen. Dieser sieht sich dieselbe an, erkennt sein gestohlenes Gut, der Hahn kräht und beide erheben die Plumpsäcke, um den Dieb fortzuprügeln. Hiermit ist das Spiel zu Ende.

Rot oder Grün.

[638.] Die spielenden Mädchen teilen sich in zwei Gruppen, von welchen die eine Rot, die andre Grün als Lösungswort wählt. Beide Parteien stellen sich so auf, daß sie sich gegenseitig den Rücken zukehren. In der Mitte zwischen ihnen befindet sich eine Spielerin, die eine zweifarbige Scheibe in die Höhe wirft und dabei „Rot!“ oder „Grün!“ ausruft, je nachdem diese auf die rote oder grüne Seite gefallen ist. — Im Notfall darf auch ein Geldstück die Stelle der Scheibe vertreten, es muß dann „Kopf!“ oder „Schrift!“ gerufen werden. — Es ist Regel, daß sich keine der Mitspielerinnen umsehen darf; wer es thut, wird fortgejagt. — Ist die Scheibe niedergefallen und z. B. „Rot!“ genannt worden, so setzen sich beide feindliche Reihen plötzlich in Bewegung. Grün begibt sich auf die Flucht, und Rot sucht die Fliehenden zu erhaschen. Die Gefangenen müssen ihren Abschied nehmen. Jede Farbe hat Freiplätze, die aber immer 20 Schritte vor der feindlichen Front liegen, so daß die Verfolgten ihre Jäger umgehen müssen, um zum Ziele zu gelangen. Erst wenn „Grün“ ganz eingefangen ist, hat „Rot“ gewonnen. Man kann bei diesem Spiele auch statt Rot und Grün irgend welche andre Farben wählen.

Habicht, Henne und Küchlein.

[639.] Die Größte unter euch stellt die Henne vor. Die Kleineren sind die Küchlein. Erstere breitet beide Arme als schützende Flügel aus, und ihre Brut, ein Mädchen hinter dem andern, flüchtet sich hinter sie, denn siehe! dort lauert ein böß blickender Habicht — von einer der Spielerinnen dargestellt. Der Raubvogel sucht ein unschuldiges Küchlein zu erhaschen, doch vergebens, denn die treue Gluckhenne breitet die Flügel abwehrend gegen den Feind, weiß seinen Wendungen geschickt auszuweichen und seine geheimsten Absichten nicht nur zu erraten, sondern auch stets zu vereiteln. Die Küchlein haben weiter nichts zu thun, als sich hinter der Mutter festzuhalten, eines am Rocke des andern, und deren Bewegungen nach rechts und links zu folgen. — Fängt der Habicht eines der Mädchen, so erhält er einen Preis; gelingt ihm dies nicht, bis langsam 100 gezählt worden, so wird die treue Henne belohnt.

Die Post

[640.] ist eine Variation von „Schneider, leih' mir deine Schere!“ oder „Miezchen, Miezchen in die Eck!“ Die Mitspielerinnen wählen sich jeden Namen einer Stadt. Wenn nun die Reisende fragt: „Wohin soll ich meinen Weg nehmen?“ und es wird etwa „Von Berlin nach München!“ geantwortet, so müssen die Stellvertreterinnen dieser Städte eilig ihre Plätze wechseln, während die Fragende den ersten leer gewordenen zu besetzen sucht.

Katze und Maus.

[641.] Es ist folgendes „Katz- und Mausspiel“ wenigstens ebenso lustig wie das erstbeschriebene. — Man schlägt einen mit beweglichem eisernen Ringe versehenen Pflock in die Mitte des Spielplatzes und befestigt an diesem Ringe zwei starke Bindfaden, wovon der eine 2—3, der andre zwischen 4—5 m lang ist. Zwei Mädchen lassen sich hierauf die Augen verbinden, ergreifen die losen Enden des Fadens, und zwar so, daß die „Katz“ den längeren, die „Maus“ den kürzeren Bindfaden festhält. Nun geht die Jagd los: Während die Maus in ein wehklagendes „Piep! Piep!“ ausbricht, schreit die Katz: „Miau! Miau!“ und sucht das fliehende Mäuschen zu erhaschen, d. h. mit dem Plumpsack zu treffen. Der Kreislauf wird immer schneller, je mehr Verfolgerin und Verfolgte in Hitze geraten. — Sind die Spielerinnen ermüdet, so wird der von den Zuschauerinnen als Flinkste erklärte irgend ein Preis zuerteilt.

Die blinde Schneiderin.

[642.] Es werden verschiedene hübsche Gegenstände, Blumen, kleine Halstücher oder Handschuhe u. s. w. mittels langer Zwirnsfäden an eine starke Kordel befestigt, welche zwischen zwei Bäumen aufgespannt ist. Dann läßt sich ein Mädchen nach dem andern die Augen verbinden, nimmt eine Schere in die Hand und geht geradezu auf die Kordel los, um sich einen Preis herunterzuschneiden. Wem dies gelingt, der darf das Abgeschnittene behalten; dem Mädchen aber, welchem es mißglückt, oder das gar über die Schnur hinausläuft, werden die Augen geöffnet und es geht — leer aus.

Der Bettelmann.

[643.] Hierzu ist ein in Lebensgröße auf Pappe gemalter Mann erforderlich, der einen Hut in der Hand hält. Dieser Hut hat ein Loch, welches einem versteckten Kattunsäckchen zur Öffnung dient. Es ist nun die Aufgabe der Spielerinnen, von einem bezeichneten Standpunkte aus irgend eine Münze oder ein Stück Obst in den dargebotenen Hut des Bettlers zu werfen. Wer am öftesten trifft, erhält sämtliche milde Gaben.

Der böse Strohmann.

[644.] Ein Strohmann, vollständig bekleidet, nimmt hierbei die Rolle des Bettlers ein. Er wird dermaßen an einen Baum befestigt, daß er etwa 15 cm über dem Erdboden schwebt, und muß den einen Arm in die Seite gestemmt, den andern lose herabhängen haben. — Nachdem die Mädchen sich die Augen verbunden und jedes sich mit einem Stäbchen versehen, beginnt das Spiel. Es gilt jetzt nämlich, mit dem Stäbchen blind durch die Öffnung zu stechen, welche der in die Seite gestemmte Arm bildet. Wer das Loch gleich trifft, kann auf eine Belohnung Anspruch machen. Öfters mag es jedoch vorkommen, daß die Mädchen fehl stechen, und manche erhält vielleicht einen gelinden Klaps durch den lose herabhängenden Arm als Strafe für ihr Ungeschick. — Geht eine an ihrem Ziele, dem bösen Strohmann, vorüber, so werden ihr die Augen geöffnet und sie darf gar nicht stechen.

Das Stekenspiel

[645.] erinnert sehr an das bekannte „Tellerpiel“ und kann auch mit diesem abgewechselt werden. Im Freien scheint es mir aber noch viel lustiger als das letztere.

Ihr nehmt einen ziemlich langen, leichten Bohnenstecken, gruppiert euch wie beim Tellerdrehen, nur so, daß die in der Mitte Stehende den Stab senkrecht über der Erde halten muß. Sobald die Steckenhalterin oder Trägerin den Namen einer Blume ausruft, eilt das mit diesem Namen bezeichnete Kind herzu und bemüht sich, den fallenden Stab aufzufangen, ehe er den Boden mit der oberen Spitze berührt, ehe er also vollkommen niedergefallen ist. — So geht es fort, bis ihr ermattet seid oder zu einem andern Spiele schreiten wollt.

„Böckchen, Böckchen, schiele nicht!“

[646.] Ein Kind ist das Böckchen, ein andres der Aufseher, die übrigen bleiben einstweilen in einer gewissen Entfernung stehen. — Der Aufseher begibt sich vor das Böckchen, sieht es unverwandt an und ruft dabei: „Böckchen, Böckchen, schiele nicht!“ während die andern Mädchen eines nach dem andern, oft auch zwei oder drei zugleich, leise zum Böckchen heranhuschen und es durch Zupfen am Kleide oder ähnliche Kunstgriffe zum Schielen zu bewegen suchen. Es gilt nun, zu sehen, wer standhafter ist, das Böckchen oder die neckenden Kinder.

Das Dromedar.

[647.] Gewiß habt ihr auf Jahrmärkten oder bei sonstigen Gelegenheiten schon manchmal ein Kamel, auch wohl ein Dromedar gesehen, auf dessen Rücken ein bunt gekleidetes Affchen saß und lustige Grimassen schnitt. Die gelehrteren unter euch können auch ohne Zweifel, von der Naturgeschichte stunde her, genau sagen, woher das Dromedar stammt, wozu es dem Reisenden vorzüglich dient u. s. w. Ein solch merkwürdiges Tier sollt ihr nun vorstellen. Hört, wie ihr dies anfangt!

Die nicht mehr kleinen Mädchen stellen sich dicht hintereinander, und zwar so, daß jedes seine Arme auf die Schultern der vor ihr Stehenden legt, den Kopf aber gegen ihren Rücken bückt. Das größte steht vorn, um den Kopf des Dromedars zu bilden, während ein kleineres hinten einen Besen in die Hand nimmt und damit wedelt, als sei er der Schwanz des Tieres. Auf die Schultern der in der Mitte Stehenden setzen sich ein paar kleine, als Hocker, und — wenn man es recht possierlich machen will, darf auch ein Affchen in drolligem Anzuge auf dem Rücken des Dromedars figurieren. — Ein Ausrufer führt den Zug an den Zuschauern vorbei und gibt zugleich eine witzige Beschreibung seines Schüßlings zum besten. — Dieses Spiel kann die höchste Heiterkeit erregen.

[648.] Fünfzehn Scherzliedchen zum Abzählen.

- | | |
|---|---|
| <p>1.</p> <p>Wenn die Kinder Spiele treiben,
Wollen sie beim Rechte bleiben,
Und sie zählen ehrlich ein,
Wer da wird der Letzte sein.</p> | <p>4.</p> <p>1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,
Meine Mutter kocht Rüben,
Meine Mutter kocht Speck,
Ich oder du bleibst weg.</p> |
| <p>2.</p> <p>Ene, dene Taffetband,
's ist nicht weit von Engelland;
Engelland ist zugegeschlossen,
's Schlüsselchen ist abgebrochen.
Bauer, bind' dein Bündlein an,
Daß es mich nicht beißen kann;
Beißt es mich, so straf' ich dich,
Hundert Thaler kost' es dich.</p> | <p>5.</p> <p>Eins, zwei, drei!
In der Dechanei
Steht ein Teller auf dem Tisch,
Kommt die Raß' und frißt die Fisch'.</p> |
| <p>3.</p> <p>Ene, dene Tintensaß,
Geh' in die Schul' und lern' etwas.
Wenn du was gelernet hast,
Komm' nach Haus und sag' mir was.
Eins, zwei, drei,
Du bist frei.</p> | <p>6.</p> <p>Kommt der Jäger mit der Gabel,
Schlägt die Raße auf den Schnabel.
Schreit die Raß': „Miau, Miau!
Will's mein Lebtag nimmer thau'!“</p> |
| <p>7.</p> <p>Eins, zwei, drei,
Riße, rasche, rei,
Riße, rasche,
Blaudertafche,
1, 2, 3.</p> | |

8.

Einß, zwei, drei,
 Wir alle sind dabei,
 4, 5, 6,
 Die Birn' ist ein Gewächß,
 7, 8, 9,
 Du mußt's sein!

9.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,
 Geh' hin, hole Weizen,
 Geh' hin, hole Korn,
 Bleibe hinten oder vorn.

10.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14,
 15, 16, 17, 18, 19, 20,
 Die Franzosen zogen nach Danzig,
 Danzig fängt an zu brennen,
 Die Franzosen kriegen das Kennen.

11.

A, B, C, die Raß' lief in den Schnee,
 Als sie wieder 'raus kam,
 Hatt' sie weiße Stiefel an.
 Weiße Stiefel muß sie haben,
 Muß sie haben, daß sie kann nach Leipzig traben.
 A, B, C, die Raß' lief in den Schnee.

12.

Es tanzt ein Bi-ba-bußemann
 In unserm Haus herum didum.
 Er rüttelt sich, er schüttelt sich,
 Er wirft sein Säckchen hinter sich.
 Es tanzt ein Bi-ba-bußemann
 In unserm Haus herum didum.

13.

Petersilie, Suppentraut,
 Wächst in unserm Garten,
 Tante Annchen, die ist Braut,
 Soll nicht lange warten.
 Roter Wein und weißer Wein,
 Morgen soll die Hochzeit sein.

14.

Peter, Peter, Fädenstrich.
 Sieben Katzen schlugen sich
 In der dunklen Kammer
 Mit 'nem blanken Hammer.
 Eine kriegt 'nen harten Schlag,
 Daß sie hinter der Thüre lag,
 Piff, paff, piff, paff,
 Piff, paff — ab.

15.

A, B, C, Kopf in die Höh'!
 D, E, F, wart', ich treff'!
 G, H, I, das macht Müh'!
 J, K, L, nicht so schnell!
 M, N, O, lauf' nicht so!
 P, Q, R, das ist schwer!
 S, T, U, hör' mir zu!
 V, W, X, mach' 'nen Knix!
 Y, Z — geh' zu Bett.

[649.]

Fünf Spielliedchen zum Ringeltanze.

1. Ringel, Ringel, Reihe,
 Sind der Kinder dreie,
 Sizen unterm Hollerbusch,
 Machen alle husch! husch! husch!
2. Sitzt 'ne Frau im Ringelein
 Mit sieben kleinen Kinderlein.
 Was essen's gern? Was trinken's gern?
 Fischelein. Roten Wein.
 Sitzt nieder!
3. Ringel, Ringel, Rosenkranz,
 Schließet euch zum Jungferntanz,
 Setzt ein Töpfchen Wasser bei,
 Morgen wollen wir waschen
 Große Wäsche, kleine Wäsche,
 Allerhand sehr feine Wäsche,
 Kikeriki!
4. Lange, lange Reige,
 Zwanzig ist 'ne Steige,
 Dreißig ist ein Rosenkranz,
 Vierzig ist ein Jungferntanz;
 Jungfer muß sich neigen.

Die Kinder stehen im Kreise, bewegen sich beim Gesang und lassen sich bei dem Worte „neigen“ nieder. Wenn es zweimal gesungen ist, stehen sie wieder auf und beginnen das Spiel von neuem.

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

Andres Lied beim Ringeltanz.

[650.]

6. Ringel, Ringel, Rosenkranz,
Wir treten auf die Kette,
Daß die Kette klingen soll.
Klar, klar, wie ein Haar,
Hat gesponnen sieben Jahr.
Sieben Jahr sind um und um,
Jungfer Anna dreht sich um!

Oder:

7.

Ringel, Ringel, Rosenkranz,
Wir treten auf die Kette,
Daß die Kette klingen soll.
Klar, klar, wie ein Haar,
Sind wir gleich erst sieben Jahr,
Erst sieben Jahr.

8.

Ringel, Ringel, Rosenkranz,
Nun dreh'n wir uns im lust'gen Tanz.
Anna hat sich umgekehrt;
Hätt'st du dich nicht umgekehrt,
Wäre dir ein Kranz beschert,
Ein Kranz beschert.

Dieser Ringeltanz wird so lange fortgeführt, bis alle sich herumgedreht haben, d. h. mit dem Gesichte nach außen stehen.

Spielliedchen und Pantomimen.

[651.]

Wollt ihr wissen, wie der Bauer,
Wollt ihr wissen, wie der Bauer
Seinen Hafer aussä't?
Seht, so sä't der Bauer,
Seht, so sä't der Bauer
Seinen Hafer ins Feld!

∴ Wollt ihr wissen, wie der Bauer ∴	∴ Wollt ihr wissen, wie der Bauer ∴
Seinen Hafer abmäht?	Seinen Hafer ausdrischt?
∴ Seht, so mäht der Bauer ∴	∴ Seht, so drischt der Bauer ∴
Seinen Hafer vom Feld!	Seinen Hafer nun aus!

∴ Wollt ihr wissen, wie der Bauer ∴
Seinen Hafer aussiebt?
∴ Seht, so siebt der Bauer ∴
Seinen Hafer flink aus!

Dieses hübsche Liedchen wird mit den dazu gehörigen Pantomimen nach folgender Melodie gesungen:

Wollt ihr wissen, wie der Bauer u. s. w.

Mäßig geschwind. Volkslied.

1. { Wollt ihr wiß-en, wie der Bau-er, wollt ihr wiß-en, wie der
 la la la la la la la la la la la la la la

{ Bau-er sei-nen Ha-fer aus-sät? Seht, so sät der Bau-er, seht,
 la la la la la la la la la la

so sät der Bau-er sei-nen Ha-fer ins Feld!
 (Erst Volkslieder.)

Liedchen beim Händelegen.

[652.] Alle Kinder legen die linke Hand auf den Tisch und machen, mit dem Zeigefinger der rechten Hand darüber nach der Länge und Quere hinfahrend, ein Kreuz, das sie beim Durchkreuzungspunkte mit der Spitze des Zeigefingers gleichsam zu durchbohren versuchen, und thun, als wollten sie einen Nagel einschlagen, wobei die geballte Hand den Hammer bilden muß. Dann kreuzen sie beide flache Hände zu einer Scheibe und singen dabei folgendes Liedchen:

Das Hölzchen leg' ich längenweis,
 Das Stäbchen darauf kreuzeweis;
 In beide bohr' ich ein Loch hinein
 Und schlag' einen hölzern' Nagel drein;
 Die Patzshand ist's Brettchen drauf;
 Die Scheib' ist fertig zum Verkauf. —

Wie teuer?
 Drei Dreier! —
 Warum drei Dreier?
 's ist gar zu teuer! — —

Einen Dreier kosten die Hölzchen gerad',
 Einen Dreier kostet das Brettchen glatt,
 Einen Dreier beträgt der Arbeitslohn,
 Wer das nicht zahlt, der geh' davon!

[653.]

Andre Spielliedchen.

Scherbe, tanz' auf diesem Plan,
 Auf der spiegelglatten Bahn,
 Oft und immer öfter;
 Hopp, hopp, hopp, immer hopp, hoppfasa,
 Oft und immer öfter.

Mache Ringe groß und klein!
 Durch die Zahl der Ringelein
 Wird das Spiel gewonnen;
 Hopp, hopp, hopp, immer hopp, hoppfasa,
 Wird das Spiel gewonnen!

Wie die Schwalbe leiz und leicht
 Nur die Wasserflut bestreicht,
 Mach's auch du, mein Scherbchen!
 Hopp, hopp, hopp, immer hopp, hoppfasa,
 Mach's auch du, mein Scherbchen!

Scherbe, tanz' auf diesem Plan,
 Auf der spiegelglatten Bahn,
 Oft und immer öfter;
 Hopp, hopp, hopp, immer hopp, hoppfasa,
 Oft und immer öfter.

Es ist dies das bekannte Tellerpiel, bei welchem ein zinnerner Teller mit der Hand in der Mitte des Fußbodens herumgedreht wird.

Hans Philippchen, zeig' einmal,
 Kindchen will mal tanzen;
 Hat ein buntes Röckchen an,
 Rings herum mit Franzen.

Die Kinder geigen dabei mit dem Arme auf dem andern und tanzen im Kreise.





Bewegungsspiele mit Spielgerät.

[654.]

Ballspiele.

1.
Das Bällchen werf' ich an die Wand,
Es springt zurück in meine Hand!

2.
Bällchen, Bällchen, springe
In die Luft hinein,
Wenn ich's Liedchen singe
Freudig, hell und rein.

3.
Werf' ich's Bällchen nieder,
Springt es fröhlich wieder
In die Höh';
Ei, juchhe!

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

4.
Wenn den Ball ich werfe nieder,
Springt er in die Höhe wieder;
Kann ihn dann die Hand erlangen,
Schnell wird er von mir gefangen.
Zu erlangen,
Dich zu fangen,
Sucht die Hand
Schnell gewandt.

5.
Spring', Bällchen, von der Wand
Zurück in meine Hand.
Von der Wand
In meine Hand.

7.

Tipp, tapp, tapp,
Spring' von der Wand hübsch ab;
Dich zu fangen ist mein Sinn,
Bis ich nun ein Lehrling bin.

Tipp, tapp, tapp,
Spring' von der Wand schnell ab;
Dich zu fangen ist mein Sinn,
Einmal, zweimal, dreimal,

Biermal, fünfmal, sechsmal,
Bis ich nun Gefelle bin.

Tipp, tapp, tapp,
Spring' von der Wand hoch ab;
Dich zu fangen ist mein Sinn,
Einmal, zweimal, dreimal,
Biermal, fünfmal, sechsmal,
Siebenmal, achtmal, neunmal,
Zehnmal, elfmal, zwölfmal,
Bis ich nun Meister bin.

8.

Hoch im Bogen
Komm' geflogen,
Wieber Ball;

Immer weiter,
Immer breiter
Sei diesmal;

Näher wieder,
Auf und nieder,
Flieg', o Ball!

Der Fangball.

[655.] Dieses einfache, gesunde und in hohem Grade beliebte Spiel kann jedes kleine Mädchen allein spielen. Es besteht darin, daß du den Ball zuerst in mäßige Höhe mit einer Hand aufwirfst, um ihn mit beiden Händen wieder zu fangen. Das Aufwerfen geschieht einmal mit der linken, dann auch mit der rechten Hand. Spielen mehrere Mädchen miteinander, so könnt ihr die Spielregeln nach Belieben auch selbst aufstellen. Hier ein Beispiel:

3mal links aufwerfen u. mit beiden Händen fangen,	3mal rechts aufwerfen und rechts auffangen,
3 " rechts	3 " links
3 " links	3 " rechts

Wer diese achtzehn Würfe hintereinander ausführt, ist Meisterin; wer den Ball fallen läßt, muß abtreten. Eine angenehme Veränderung des Spieles entsteht, wenn der Ball an eine Mauer geworfen wird und dann in der angegebenen Ordnung wieder aufzufangen ist, wobei es hauptsächlich auf ein geschicktes Abwerfen ankommt. Mit elastischen Bällen werft ihr den Ball mit Kraft auf den Boden und fangt ihn dann, wie oben beschrieben, wieder auf. Eine sehr gesunde Übung ist es, den Ball vom Ellbogen in die Hand und wieder zurück zu schnellen. Es läßt sich dies mit verschiedenen Abänderungen bewerkstelligen, z. B. erst mit der rechten, dann mit der linken Hand, schließlich mit beiden Händen zugleich.

Der Ball im Bogen.

[656.] Hierher gehört das Liedchen: „Hoch im Bogen komm' geflogen“ u. s. w. (s. oben). Beim Singen stellt ihr euch in zwei Reihen auf etwa 6—8 Schritte Abstand einander gegenüber, alle mit Bällen versehen, um schön im Bogen die Bälle einander zuzuworfen. Zu den ersten drei Zeilen müßt ihr ebenso viele Würfe thun; bei den nun folgenden drei Zeilen, von „immer weiter“ an, bewegt sich jede Reihe taktmäßig rückwärts, so daß der Abstand beider Reihen nach und nach um etwa zwölf Schritte vergrößert wird, was natürlich die Schwierigkeit des Ballwerfens erhöht.

Bei den Worten „näher wieder“ rücken beide Abteilungen im Takte auf ihren ersten Standpunkt zurück. Dieses Spiel, unter Anleitung eines älteren Mädchens gespielt, nimmt sich sehr anmutig aus.

Der Stehball.

[657.] An diesem lustigen Spiele können sich 8—20 Mädchen beteiligen. Sie stehen alle im Kreise um eine Mitspielerin, die den Ball in der Hand hält und mit „Achtung!“ die Aufmerksamkeit der Spielschar in Anspruch nimmt. Alle Blicke sind nun auf die Werferin gerichtet, welche ihren Ball zu einer beträchtlichen Höhe emporzuschleudern muß. Sobald dies geschehen ist, zertheilt im Nu der ganze Kreis — jede sucht sich so schnell und so weit als möglich von der in der Mitte Befindlichen zu entfernen.



Fig. 395. Der Stehball.

Die Fliehenden müssen aber augenblicklich inne halten, wenn der Ball wieder aufgefangen ist und die Werferin laut ausruft: „Steht alle!“ Sie hat sich mit Fangen und Rufen sehr zu eilen; denn sonst gewinnen ihre Freundinnen einen zu weiten Vorsprung. Wenn alle stehen, sieht sich die Werfende nach allen Seiten um; sie will nämlich die Nächste ausfindig machen, nach der sie ihren Wurf richten kann.

Niemand darf sich durch Niederbücken oder eine andre ausweichende Bewegung gegen denselben zu schützen suchen, vielmehr müssen alle kerzengerade stehen bleiben und können höchstens der Werfenden den Rücken zugehren, um nicht vom Balle ins Gesicht getroffen zu werden.

Gelang es der Zielenden, eine zu treffen, so übernimmt diese den Ball und erhält zugleich die übliche Strafe. Für jede der Mitspielenden wird nämlich ein faustgroßes Loch in die Erde gegraben und diejenige, welche einen Fehlschuß thut oder selbst getroffen wurde, bekommt ein Steinchen in ihr Loch geworfen. Traf die Werferin nicht, so kehren alle zum Kreise zurück. Wurde aber eine getroffen, so muß diese schnell den Ball aufheben und dann wie gewöhnlich: „Steht alle!“ rufen, um nach der Nächsten zu werfen, die wiederum den Ball aufhebt u. s. w.

Auf diese Weise kann sich das Spiel weiter fortsetzen, indem oft sechs bis acht zum Wurf kommen. Alle müssen nur darauf achten, daß sie sich eilig von der Betroffenen zu entfernen suchen. Erst wenn eine nicht traf, ist der Gang beendet und es kann ein neuer begonnen werden. Wer sechs oder acht Steinchen in seinem Loche hat, muß sich etwa zehn Schritte von den andern aufstellen und ihnen als Wurfscheibe dienen, indem jede ihren Ball nach ihr abschleudert.

Der Wanderball.

[658.] Lied: „Bällchen, Bällchen, du mußt wandern“ u. s. w. (s. S. 164, wo es heißt: „Thaler, Thaler du mußt wandern“ etc.). Hier stehen die Mädchen im Kreise auf etwa 6—8 Schritte Abstand und sind in Nr. 1 und Nr. 2 abgeteilt. Nur die Nr. 1 haben beim Anfang Bälle in der Hand, die sie beim Singen ihrer Nachbarin zur Rechten zuwerfen, so daß alle Nrn. 2 die Bälle auffangen. Sogleich wenden sich die Nrn. 1 wieder nach links, um nun von der Nachbarin zur Linken einen Ball zu erhalten. So geht dieses Werfen und Auffangen mit Wendungen bald nach rechts, bald nach links, bis zum Ende des Liedes weiter. Bei Wiederholung können die Bälle zuerst von rechts- nach links hin wandern. Auch hierbei müßt ihr euch eines schönen Bogenwurfs und sicheren Auffangens befleißigen.

Der Kreisball.

[659.] Beim Kreisball stellen sich die Mädchen in einem Kreise auf, der gerade so groß sein darf, daß alle Spielerinnen mit dem Balle bequem von einem Ende bis zum andern werfen können. Jede bezeichnet ihren Platz mit einem Steine.

Stehen nun alle im Kreise, so beginnt das Spiel damit, daß der Ball wandert, d. h. er wird von der einen der andern zugeworfen, ganz beliebig der Reihe nach, oder hinüber und herüber. Eine jede muß aufmerken, daß sie den zugeworfenen Ball auch auffange, denn es gilt das Zuwerfen des Balles nur als Einleitung, so lange, bis eine den Ball fallen läßt. Alsdann muß sich diese in den Kreis stellen und den andern zur Zielscheibe dienen. Der Ball wandert nun nicht mehr, sondern wird zum Werfen nach der in den Kreis Gebannten verwendet. Die Verfolgte sucht sich ihrerseits dadurch zu retten, daß sie denen aus dem Wege geht, die den Ball haben, indem sie sich schnell nach dem entgegengesetzten Raume des Kreises begibt. Sie ist aber auch hier nicht lange sicher, denn ihre Widersacherinnen werfen den Ball immer derjenigen zu, in deren Nähe sich die Verfolgte gerade befindet, so daß diese beständig hin und her fliehen muß. Doch jetzt wirft eine aus der Spielschar den Ball nach der Verfolgten — trifft aber nicht, und muß deshalb mit in den Kreis treten und das Geschick der zuerst Verfolgten teilen. Auf diese Weise nun können leicht immer mehr Spielerinnen in den Kreis gebannt werden. Sobald eine der Verfolgten mit dem Balle getroffen wird, hat sie ihn schnell aufzuheben, während die übrigen ebenso schnell die Flucht ergreifen.

Aber auch hier müssen alle mit der Flucht innehalten, wenn die Ballfängerin: „Steht alle!“ ruft. Keine darf sich dann vom Platze rühren, und wenn sie in der Hast einige Schritte fortliet, so muß sie auf Befehl der Werferin auf ihre erste Stelle zurück. Die Werfende selbst muß mit dem Ball in den Kreis treten, denn nur von einem Punkte innerhalb des Kreises aus darf sie werfen und von hier aus eine der Entflohenen zu treffen suchen. Die Getroffene muß nun auch mit in den Kreis, während bei einem Fehlschuß alle wieder auf ihre Plätze gehen und das Spiel ruhig fortsetzen.

So kann es geschehen, daß alle — bis auf eine — in den Kreis gebannt werden. Diese nimmt den Ball und begibt sich außerhalb des Kreises, dessen Grenzen sie umlaufen kann, um eine der darin Befindlichen zu treffen. Letztere suchen natürlich immer nach der entgegengesetzten Seite zu fliehen, bis eine getroffen wird, die nun als „matt“ aus dem Kreise treten muß.

Das Spiel ist gewonnen, wenn auf diese Weise alle matt gemacht worden sind. Die im Kreise Laufenden können das aber zu vereiteln suchen, indem sie die Jägerin aufs Korn nehmen und es dahin bringen, daß sie das Spiel verliert. Wenn nämlich die Verfolgerin den Ball eben geworfen hat, so suchen ihn die Verfolgten schnell zu erhaschen, und damit ihre Gegnerin zu treffen, die deshalb auf der Hut sein muß und sich nach dem Werfen eiligst von dem Kreise entfernt. Die Getroffene muß dann allein oder mit den von ihr bereits matt Gemachten in den Kreis eintreten, während die übrigen ihre alte Stellung aus der Kreisgrenze wieder einnehmen. Desgleichen ist das Spiel für die Werferin verloren, wenn sie keine der im Kreise Laufenden trifft. Beim Mattmachen darf die Verfolgende zwar quer durch den Kreis laufen, um einen Vorsprung zu gewinnen; allein der Wurf selbst darf nur von einem Punkte außerhalb des Kreises aus erfolgen, sowie die Verfolgten nicht aus dem Kreise treten dürfen.

Das Ballonspiel oder der Grenzball.

[660.] Hierzu nimmt man einen leichten, nicht zu kleinen hohlen Ball aus Kautschuk oder Leder. Das Spiel findet auf einem freien Platze statt.

Die Mädchen teilen sich in zwei gleiche Spielscharen, die sich auf ihren Spielmalen aufstellen. Jede Gesellschaft hat nämlich ein Mal, auf welchem sie beim Beginne des Spiels sich aufstellt und das vom feindlichen Male etwa 20 Schritte entfernt sein muß. Hinter jeder Partei, etwa zwölf Schritte hinter dem Aufstellungsmale, befindet sich ein zweites Mal, das Grenzmal, welches behütet werden muß, damit die Gegenpartei den Ball nicht über dasselbe hinaustreibe. Der Ball wird nun abwechselnd herüber und hinüber geworfen. Hat die Gesellschaft A. den Ball ausgeworfen, so darf sich die Gesellschaft B. nur eben da aufstellen, wo der ihr zugeworfene Ball niederfiel. Die Ballwerferin kann zwar auf dieser Linie seitwärts hin und her laufen, um den Ball auf einer geeigneten Stelle nach dem Male der Gegnerin zu schleudern; allein sie darf dabei nicht vorwärts gehen. Die Gegenpartei

muß das Vorbringen des Balles zu verhindern suchen; gelingt es jedoch, einer Gesellschaft, den Ball über das Grenzmal der Gegensehar zu treiben, so hat sie das Spiel gewonnen.

Das Krocketspiel.

[661.] Wie kaum bei einem andern, ist bei diesem Spiele an das Motto unfres Buches zu erinnern: „Maß halten ist gut!“ Denn es regt den Eifer, den Ehrgeiz, die Leidenschaftlichkeit leicht in hohem Grade an, besonders gegen sein Ende, so daß es leicht mit einem Mißtone schließt und schon geradezu das „Zankspiel“ genannt wurde. Übrigens ist es, wenn mäßig betrieben, außerordentlich hübsch, interessant, die Gesundheit sowie körperliche Gewandtheit fördernd.

Den besten Raum zum Krocketspiel bildet ein Rasen- oder Kiesplatz, in welchem — wie die Zeichnung ergibt — zwei Pfosten oder Zielstangen und zehn Eisenbogen befestigt sind, je einen Fuß voneinander entfernt. Als Spielwerkzeuge dienen Hammer und Kugeln von Holz in verschiedenen Farben. Die Zahl der Spielenden kann beliebig, muß jedoch eine gerade sein, damit die zwei erforderlichen Parteien hergestellt werden können.

Der Zweck des Spieles besteht darin, vom Anfangsposten I an die Kugeln durch alle die mit Zahlen bezeichneten Bogen bis zum zweiten Pfosten durchzutreiben (Schlägerin 1). Dieser Pfosten wird angeschlagen und dann jagt man die Kugeln, wie durch den Lauf des Pfeiles ersichtlich, durch die Bogen 8—14 bis zum Anfangsposten zurück. Dabei sind mehrfache Regeln zu beobachten.

1. Die Spielerinnen jeder Partei spielen abwechselnd, je nach den auf den Pfosten angegebenen Farben. Eine jede erhält gleichfarbige Kugel wie Hammer. Am besten nimmt die eine Partei dunkle, die andre helle Farben.

2. Am Anfangsposten legt die Spielerin ihren Ball nieder und versucht mit einem Schläge des Hammers, ihn durch den Bogen 1 zu treiben, aber zuerst darf sie nur einmal schlagen; später darf

3. jede so lange fortspielen, als sie Erfolg hat, d. h. den Ball durch die Bogen hindurchschlägt. Mißglückt ihr dies, so ruft sie: „gefehlt!“ und muß nun warten, bis wieder die Reihe an sie kommt.

4. Hat beim Schlägen eine Spielerin den Ball nicht getroffen, so daß dieser sich nicht im mindesten bewegte, darf sie nochmals schlagen, sonst nicht.

5. Die Spielende darf versuchen, mit ihrem eignen Ball den ihrer Gegnerin zu treffen. Berührt sie ihn, so darf sie ihren Ball neben den ihrer Feindin legen, ihren Fuß auf den ihr gehörigen Ball setzen, wie Schlägerin 2 zeigt, und so auf ihren Ball schlagen. Durch die hierdurch hervorgebrachte Erschütterung wird der feindliche Ball weit aus seiner Richtung geschleudert, oder „krocketiert“; hat sich der feindliche Ball aber noch vor dem Schlägen bewegt, so muß die Spielerin, je nach dem Wunsche der von ihr Angegriffenen, ihren Ball in der neuen Lage liegen lassen oder ihn wieder hinsetzen, wo er zuvor gewesen war.



Fig. 396.

6. Nur ein durch den ersten Bogen bereits hindurchgeschlagener Ball darf krocketiert werden.

7. Hat eine gewandte Spielerin ihren Ball durch alle Bogen der Reihe nach durchgetrieben, so darf sie am ersten Pfosten anschlagen und ist fertig.

8. Je nach Verabredung der Gesellschaft darf eine, die das Ziel erreicht hat, noch bevor sie anschlägt, einer bedrängten Freundin helfen, indem sie ihren Ball zu dem ihrer Parteigenossin zu schlagen und diesen nach Regel 5 vorwärts zu bringen sucht.

9. Ist eine Spielerin fertig, so wird ohne sie fortgefahren, bis alle Mitglieber einer Partei ans Ziel gelangt sind.

10. Die zuerst fertig gewordene Partei hat gewonnen. Je mäßiger, je gewissenhafter dabei verfahren wird, um so mehr Genuß bietet das Krocketspiel, das in seiner einfacheren, hier geschilderten Art zu einer herrlichen Unterhaltung für kleine und größere Mädchen wird; mit namhaften Variationen versehen wird es zum Gesellschaftsspiel für Erwachsene, für Damen wie für Herren. Ihr spielt es besser in seiner ursprünglichen Form und findet dann hinreichend Stoff zu einem ebenso gesunden wie fesselnden Vergnügen.

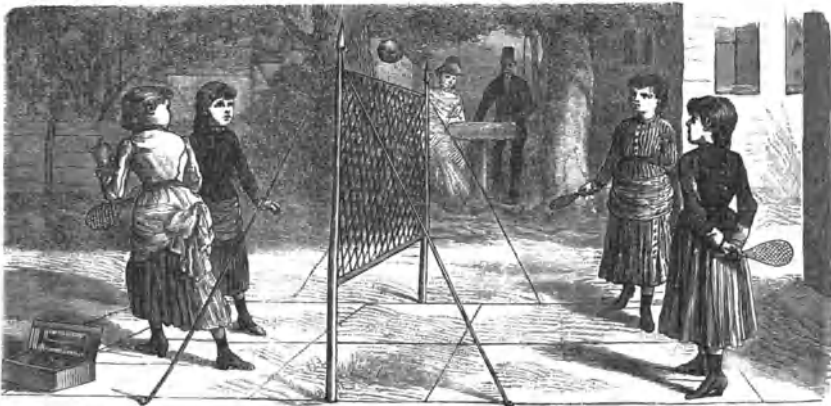


Fig. 397. Das Rasenballspiel.

Das Rasenballspiel (Lawn-tennis),

[662.] auch Netzballspiel genannt, hat dem Krocket beinahe den Vorrang abgelaufen. Schon mit zwei bis vier Personen läßt sich dasselbe spielen, mit mehreren wird es jedoch belebter und vergnüglicher. Ein Rasenplatz wie beim Krocketspiel wird ausgesucht, und die Grenzen desselben werden genau bezeichnet. Vier bis sechs gewöhnliche Gummibälle sind erforderlich, ebenso viele Schläger, die denen des Federballspiels gleichen, aber stärker sein müssen, ferner ein Netz aus groben Maschen, welches, wie die Abbildung zeigt, über zwei Pfähle gespannt und am Boden befestigt wird. Hierdurch wird der Rasen in zwei ebenmäßige Abteilungen getrennt, deren jede von einer feindlichen Partei besetzt ist. Die Aufgabe jeder Partei besteht nun darin, den ihr zugeschleuderten Ball wieder so zurückzuschlagen, daß er auf dem jenseitigen Rasenteile — im Bereich des Feindes — zu Boden fällt. So fliegt der Ball oft längere Zeit über das Netz hin und her, bis eine der Spielerinnen einen Fehler macht und dadurch den Ball verliert. Diejenige Partei, welche zuerst vier Bälle erlangt hat, gewinnt.

Badminton.

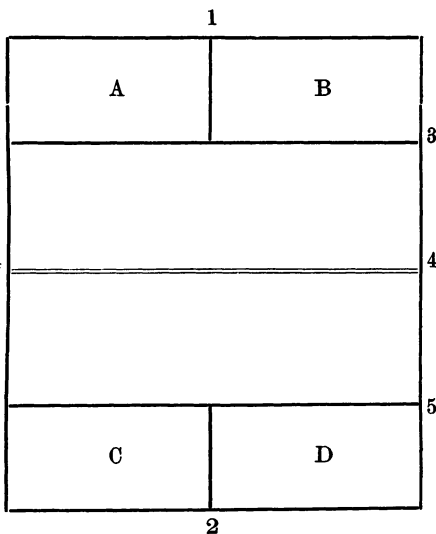
Ein Federballspiel.

[663.] Dieses Spiel hat seinen Namen von „Badminton“, dem Landgute des Herzogs Bedford in Indien, auf welchem es zuerst eingeführt worden ist.

Es besitzt große Ähnlichkeit mit dem vorherigen „Lawn-tennis“ oder Rasenballspiel; der Hauptunterschied besteht darin, daß ein Federball statt des Gummiballes gebraucht wird; ferner muß der Spielplatz etwas kleiner sein, da Federbälle nicht so weit fliegen wie Gummibälle.

Noch bevor die Stangen aufgerichtet werden, befestigt man an ihnen das Netz (4, 4), damit es um so straffer hält. Ist kein Netz vorhanden, so mag auch ein Kattunstreifen oder etwas Ähnliches die Stelle desselben einnehmen. Ob nun ein, zwei oder mehr Paare spielen — jede der Spielerinnen muß ein Ballnetz, hier battledoor genannt, bei sich führen.

Das Los entscheidet, welche Partei mit dem Spiele beginnt. Diese schießt oder „serviert“ ihren Ball hinüber in den Hof ihrer Gegnerin, und zwar in den ihr schräg gegenüber befindlichen, z. B. von Hof A nach D oder von C nach B. Mit dem battledoor wird nun der Ball wieder zurückgeschleudert. Doch nur das erste Mal, später darf der Hof zum Werfen und Empfangen nach freier Wahl ausgesucht und benutzt werden. So fliegt das lustige Spielzeug hin und wieder bis es einmal zur Erde fällt. Diejenige, bei welcher dies gerade passiert, muß austreten. Sind alle „aus“ geworden, so ist das Spiel beendet.



Das Federballspiel gewöhnlicher Art.

[664.] Schon ein kleines Mädchen kann sich angenehm damit unterhalten, indem es den Federball fortwährend in Bewegung setzt, ihn immer im Bogen hoch aufschlägt und das Niederfallen durch gewandtes Schlagen zu verhindern sucht. Zwei Ballschlägerinnen treiben sich gegenseitig ihre Bälle zu.

Beim Ballschlagen in Gesellschaft müssen sich alle im weiten Kreise aufstellen. Die Bälle werden links oder rechts im Kreise von einer zur andern getrieben, oder sie werden hinüber- und herübergeschlagen. Die Hauptgeschicklichkeit besteht darin, den Ball richtig aufzufangen und zugleich

wieder weiter zu schlagen. Die, durch deren Schuld der Ball zu Boden fällt, erhält einen Punkt. Wer 30 Punkte hat, muß austreten.

Das Ballkorbspiel.

[665.] Ein nütliches und unterhaltendes Ballspiel sei den jungen Spielerinnen unter obigem Namen empfohlen. Die dazu nötige Vorrichtung wird auch auf unserm Anfangsbilde S. 323 vorgeführt. Sie ist freilich etwas teuer und wird deshalb leichter von Schulen mit reichbegabten Schulklassen als von einzelnen Familien angeschafft werden können.

Was das Spiel selbst anlangt, so kommt es dabei darauf an, den Ball, dessen Schwere im Verhältnis zu der Schwere des Korbes stehen muß, von oben so in den Korb zu werfen, daß sich der belastete Korb der Werferin zuneigt und ihr den Ball zum Auffangen wieder ausschüttet.

Die Spielerinnen ordnen sich zu diesem Zwecke nach Paaren; etwa fünf bis sechs Paare sind zu einem Spiele gerade recht. Der Ball, von Guttapercha, muß ungefähr die Größe eines Kinderkopfes haben. Das erste Paar stellt sich so auf, daß der Ballkorb zwischen ihm steht. Die erste wirft den Ball dreimal nach dem Ballkorbe, wobei der gegenüberstehenden Mitspielerin die Aufgabe zufällt, den etwa fehlschießenden Ball aufzufangen und ihrem Gegenüber wieder zuzuwerfen.

Wird der Ball glücklich in den Korb geworfen, so muß er beim Ausschütten auch richtig wieder aufgefangen werden. Fiel der Ball beim Ausschütten zur Erde, so wird der Wurf nicht gerechnet. Auch die auffangende Mitspielerin darf den Ball nicht fallen lassen. Wenn von jedem Paare die eine dreimal geworfen hat, so kommt die andre gleichfalls zum Wurf. Gelingt es aber nicht, bei dreimaligem Werfen den Ball einzuwerfen, oder fiel er beim Ausschütten zur Erde, so muß das betreffende Paar abtreten, und das folgende beginnt das Spiel. Für jedesmaliges richtiges Einwerfen und Auffangen kann die Werferin noch einen Wurf thun.

Es kann ausgemacht werden, daß jedes Paar sechs- bis achtmal zum Werfen antritt. Die Zahl der gelungenen Würfe wird jedem einzelnen Paare zu gute geschrieben und am Ende des Spieles zusammengezählt. Hatten mehrere Paare gleiche Zahl, so ringen sie unter sich um den Preis mit dreimaligem Werfen, bis eine Entscheidung erfolgt. — Man kann das Spiel auch so verändern, daß die eine Mitspielerin, welche zum Auffangen des Balles bereit ist, auch den Ball beim Ausschütten auffangen muß und zu diesem Zwecke schnell herbeizueilen hat.

Geübte Spielerinnen werden leicht noch andre Veränderungen anbringen können, z. B. Händeklatschen vor jedesmaligem Auffangen, Rückwärts- werfen, Umdrehen nach dem Auffangen, Auffangen auf einem Fuße stehend &c.

Stabkugelspiel (Bilboquet).

[666.] Dieses Fangspiel, das meistens zur Unterhaltung des einzelnen Kindes dient, ist zwar bei uns gerade nicht zu den beliebtesten zu rechnen, hat aber doch eine weitere Verbreitung auf der Erde, als man im ersten

Augenblicke vermuten sollte. Das hierzu gehörige Spielzeug ist eine hölzerne oder elfenbeinerne Kugel. An einer Seite ist dieselbe an einem Faden befestigt, an der entgegengesetzten Seite dagegen hat sie ein Loch. Der Faden ist in der Mitte eines Stäbchens von Spannenlänge festgebunden. An einem Ende des Stäbchens befindet sich ein kleiner Becher, gerade groß genug, daß die Kugel hinein paßt; das andre Ende ist spitz. Das Spiel läßt nun eine zweifache Ausführung zu: entweder wird die am Faden emporgeschleuderte Kugel mit dem Becher aufgefangen, oder sie wird so geschleudert, daß beim Niederfallen das Loch zu unterst kommt und sie mittels der Stabspitze aufgespießt werden kann.

Das Kollrädchen.

[667.] Es ist dies ein Spielzeug, welches zur Unterhaltung des einzelnen Kindes geeignet ist. Die Spielwarenhändler haben das Kollrädchen für wenig Geld zu verkaufen und nennen es wohl Schuhschuh, wegen des summennden, schnurrenden Geräusches, das es hervorbringt. Es besteht aus einem hölzernen Rädchen von etwa 7 cm Durchmesser und 1 cm Dicke. In der Mitte ist das Rädchen in der Richtung der breiten Seite durch einen ringsum laufenden, tiefen Einschnitt in zwei Scheiben zerlegt, die in der Mitte nur durch eine Achse von etwa 1 cm Durchmesser noch verbunden bleiben. An dieser Achse ist ein Faden von ungefähr 1 m Länge festgeknüpft, dessen andres Ende mittels einer Schleife am Finger der Spielenden aufgehängt ist. Zunächst wird die Schnur völlig um die Achse des Rädchens aufgewickelt, letzteres wird losgelassen, so daß es beim Fallen in Umschwingung gerät und von der Schnur abrollt. Durch etwas Übung kommt die Spielerin bald dahin, daß sie, sobald das Rädchen abgelaufen ist, den Faden nachläßt und das Rädchen veranlaßt, den Faden nach der entgegengesetzten Seite wieder aufzuzwickeln. Dieses abwechselnde Auf- und Abwickeln erzeugt das erwähnte schnurrende Geräusch.





Die kleine Gärtnerin.

Es gibt wohl in der ganzen Welt kaum ein andres Vergnügen, das Gesundheit, Belehrung und Erholung in demselben Grade gleichzeitig gewährte, wie die Gärtnererei. Die frische Luft macht die kleine Gärtnerin stark und rosig, das Wachsen der Blumen, die wunderbaren reizenden Gestalten und Farben derselben und ihr lieblicher Duft bieten einen nie versiegenden Born der Freude. Selbst das rege Leben der kleinen Tierwelt, welches sich an die Pflänzlinge des Gartens anschließt, wird zu einer Quelle von Vergnügen und Unterhaltung. Hier versenkt sich eine Biene in die Kelche der Blüten, um mit Honig und Blütenstaub beladen wieder daraus aufzutauchen; dort schneidet eine Rosenbiene aus den Blättern kreisrunde Stücke zu Vorräten für ihr Nestchen; eine Blattwespenraupe legt sich eine Blattrolle zum Versteck und Schlafkammerchen an, goldgrüne Käferchen marschieren an den Blumenstengeln hinauf und herab, Schmetterlinge kommen zum Besuch herbei — wer wollte alles aufzählen, da jeder Tag des langen Sommers Neues und immer wieder Neues bringt? Ein aufmerksames kleines Mädchen überfieht es nicht und schöpft daraus eine Fülle von Belehrung.

[668.] Sind deine Eltern so glücklich, einen Garten zu besitzen, und hast du Lust, dich als kleine Gärtnerin zu versuchen, so bitte die Mutter, daß sie dir ein Beetchen zu deiner eignen Verfügung überlasse. Es gibt auch unter den Mädchen manche, von denen man sagen möchte, daß sie geborne Gärtnerinnen sind, sowie andre vorzüglich Liebhaberei für feine weibliche

Arbeiten, zum Zeichnen, Musizieren, andre für die Küche u. s. w. an den Tag legen. Du wirst natürlich nicht ein Hauptbeet im Garten beanspruchen wollen, sondern dankbar dafür sein, wenn du ein Winkelchen des Gartens, ein Stückchen Land bekommst, so viel oder so wenig nun eben für dich übrig ist. Besser ist es jedenfalls, du wünschst dir selbst zum Anfang nur ein kleines Stück; hast du gelernt, dieses in Ordnung zu halten und zu bebauen, so geht's später vielleicht auch mit einem etwas größeren. Sei aber dein Gartenbeet auch nur tischgroß, so nimm dir fest vor, daß du es während des ganzen Sommers stets in musterhafter Ordnung halten willst, damit jeder Besucher des Gartens sofort an dem sauberen, niedlichen Aussehen desselben errate, daß es dein Beet sei.

Die meisten kleinen Gärtnerinnen werden sich vorzugsweise für Pflege der Blumen zunächst interessieren und wissen wollen, wie sie ihren Part am zweckmäßigsten hierzu einrichten können. Für sie wollen wir vorerst einige Winke geben.

[669.] An Handwerkszeug ist nicht viel erforderlich: ein Spaten von mittlerer Größe zum Umgraben, vielleicht noch ein kleinerer, zum Umpflanzen dienlich; dazu gehört noch eine kleine, aber fest gearbeitete Harke, auch Rechen genannt, und eine Hacke.

[670.] Der Boden deines Gärtchens wird vom Gärtner gewiß bereits früher umgehackt und gedüngt worden sein, so daß du nicht nötig hast, diese Arbeiten mit ihm vorzunehmen. Das Umgraben wird dir dagegen Vergnügen machen. Du stichst mit dem Spaten so tief in die Erde, als das Eisen desselben reicht, nimmst nur ein schmales Stückchen zu jedem Stich vor und wirfst das Abgestochene in der Weise um, daß das Oberste zu unterst gekehrt wird. Dabei achtest du darauf, daß die umgestürzte Erde eine möglichst ebene Oberfläche bildet, nicht Berg und Thal. Du zerschlägt härtere Erdstücke mit dem Spaten, dann zerkleinerst du sie vollends mit den Zähnen der Harke und ziehst die Harke so oft darauf hin und her, bis die ganze Oberfläche hübsch eben ist. Die von den Seiten herabfallende Erde wird wieder über das Beet verteilt und der Rand mit dem Spaten glattgestochen sowie an den Seiten festgeschlagen.

[671.] Häufig wird die Form des Beetes bereits durch den Gärtner festgestellt sein; da, wo es dir aber frei bleibt, wählst du sie nach deinem Geschmack. Viereckige Beete werden am häufigsten vorkommen. Außerdem kannst du auch dein Blumenbeetchen kreisrund oder langrund machen. Soll es kreisrund werden, so steckst du in die Mitte desselben einen Pflock, schleiffst einen Faden darüber und bindest an das andre Ende da einen zweiten Pflock, wo der Rand des Beetes hinkommt; hierauf rißest du mit dem äußeren Stabe ringsum in den lockeren Boden die Kreislinie. Soll das Beet langrund werden, so setzt du in seine Mittellinie zwei Pflocke, jeden ein Stück vom Rande nach innen entfernt, bindest den

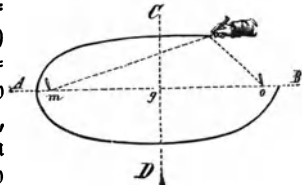


Fig. 399. Ein ovales Beet zu machen.

Faden schlaff mit jedem Ende an einen Pflock und läßt ihn so lang, daß du, wenn du ihn mit dem Pflocke zum Abzeichnen ausspannst, nach jeder Seite hin den Rand des Beetes damit berührst. Je nachdem du die beiden Pflocke zum Anbinden mehr oder weniger weit nach innen setzt, je nachdem du den Faden länger und dadurch lockerer machst, je nachdem wird auch das Langrand schmal erscheinen oder sich mehr der Kreisform nähern.

[672.] Man kann den Blumenbeetchen zwar noch vielerlei verschiedene andre Formen geben, wie z. B. Fig. 400 bis 405 dergleichen zeigen,

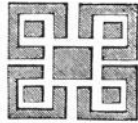
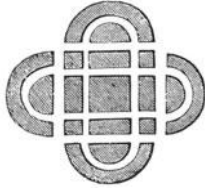


Fig. 400 und 401.

allein je künstlicher die Figuren sind, desto mehr Sorgfalt ist während des ganzen Jahres erforderlich, sie hübsch in Ordnung zu erhalten. Nichts sieht schlechter aus als ein Blumenbeetchen mit ungenauen, vertretenen Umgrenzungen.

[673.] Durch eine besondere Einfassung sucht man die Beetränder möglichst scharf zu erhalten und das Abwaschen durch den Regen zu verhüten. Große Gemüsebeete werden wohl mit Erdbeeren und kleinen Büschelbohnen oder mit niederen Gewürzkräutern eingefast, wie: Salbei, Lavendel, Thymian, Bohnenkraut und dergleichen; Blumenbeetchen bedürfen einer schärferen Einfassung. Sehr schön nehmen sich die aus Thon gebrannten Blätter aus, die man heutzutage mitunter angewendet findet, ebenso die irdenen Nachahmungen roter Korallen; beide sind aber teuer. Wohlfeiler sind schon gleichmäßig behauene Schieferstücke. Dachziegel findet man zwar auch mitunter dazu angewendet, sie werden aber durch die Bodenfeuchtigkeit bald mürbe und brechen dann ab. Kinder können bequem eine hübsche Einfassung um ihre Beetchen machen, wenn sie Weidenruten mit beiden Enden in die Erde stecken oder miteinander verschlingen, wie die nachstehenden Figuren 406 und 407 zeigen; Einfassungen aus starkem Draht, der mit Ölfarbe angestrichen ist, sind auch etwas teuer, werden aber gegenwärtig in hübschen Mustern angewendet.

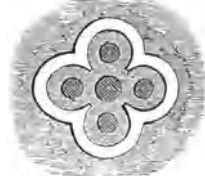
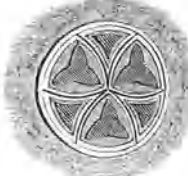
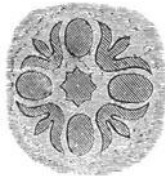
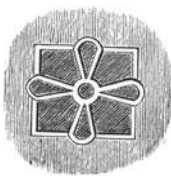


Fig. 402—405. Formen von Blumenbeeten.

Von lebendigen Pflanzen ist der Buchsbaum seit lange schon zu Beeteinfassungen beliebt gewesen. Er muß jährlich ein- oder zweimal beschnitten und, wenn einzelne Pflanzen etwa abgestorben sind, ausgebessert werden. Taufendjöhönchen, stengelloser Enzian, Dickblattarten und mehrere andre Gewächse werden auch zum Einfassen gebraucht, heutigestags sehr

gern auch Rasen, den man entweder auf Rasenplätzen aussticht und auslegt, oder den man ansäet. Soll die Raseneinfassung hübsch aussehen, so muß sie alle Wochen einmal kurz abgeschritten und oft begossen werden. Sie muß aus feinen Grasarten bestehen und darf kein Unkraut enthalten. Um kleine Beetchen lassen sich auch Einfassungen von weißen Kieselsteinen, von hübschen Tuffsteinstücken, selbst von Schneckenhäusern herstellen.

[674.] Bei der Anpflanzung der Blumen muß du dein Augenmerk darauf richten, daß dein Gärtchen zu jeder Zeit Blumen in angenehmer Farbenmischung aufzuweisen habe, wie z. B. zeitig im Frühling Krokus, Tulpen und Hyazinthen, dann Primeln und Aurikeln, dann Rosen, Nelken, Ranunkeln, Anemonen, Levkojen und endlich Malven und Georginen (Dahlie). Je kleiner dein Beetchen ist, desto mehr muß du auch kleine Blumen bevorzugen. Du kannst dann nach den Jahren wechseln, dieses Jahr bestimmte Sorten ziehen, nächstes Jahr wieder andre. Es ist eigentlich Gesetz, daß das Beet dreimal so breit sein muß, als die darauf gezogenen Pflanzen Raum einnehmen.

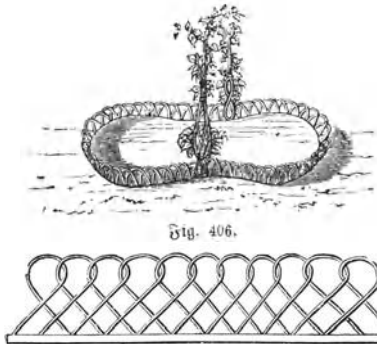


Fig. 406.

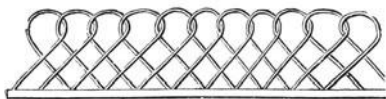


Fig. 407.

Beeteinfassungen.

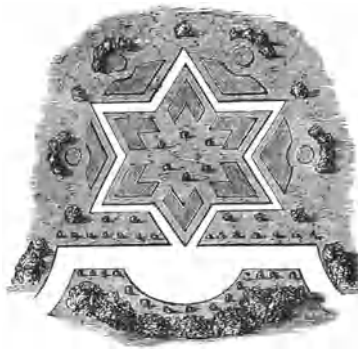


Fig. 408.

[675.] Der Blumengarten bedarf eines mürben, guten Bodens, deshalb grabe ihn womöglich im Spätherbst und laß ihn mit guter Komposterde oder altem verrotteten Laube düngen; im Verlaufe des Sommers lockere ihn öfters auf. Soll er wirklich einen hübschen Anblick gewähren, so beobachte darin die größte Keilichkeit, halte die Wege sauber, befreie sie sorgfältig von allem Unkraut und binde hohe Pflanzen sowie solche, die sich nicht aufrecht erhalten, locker und ordentlich an Stäbe. Um bessere Ordnung halten zu können, vermeide, die Beete mit Pflanzen zu überladen, was besonders mit den Sommergewächsen leicht der Fall sein kann. Die meisten Blumen gedeihen in jedem Boden; nur wenige bedürfen einer besonderen Beimischung von Holz-, Wald- oder Lauberde.

[676.] Eine weitere Arbeit im Blumengärtchen ist das Versetzen der ausdauernden Pflanzen, welches bei einzelnen alljährlich im Frühjahr und Spätjahr vorgenommen werden muß, da ihre Wurzeln im Winter erfrieren würden. Zu diesen gehören die aus wärmeren Gegenden stammenden

Gewächse mit knolligen Wurzeln, wie die Georginen oder Dahlien, die Ranunkeln, Anemonen, die Tigerblumen, die Canna- und Mirabilisarten (Wunderblumen). Diese empfindlichen Pflanzen des Südens werden herausgenommen, wenn das Kraut abgewelkt ist, dann zum Austrocknen an einen luftigen Ort gelegt und bis zum Frühjahr, wo sie wieder gelegt werden, an einem trockenen, frostfreien Orte aufbewahrt. Die Mirabilis- und Cannaknollen nimmt man im Herbst aus dem Boden und überwintert sie an einem ziemlich warmen Orte. Den Stengel der Georginen schneide auf 10—12 cm Länge ab, laß die Wurzeln gut abtrocknen, reinige sie vom Unrat und verwahre sie in einem frostfreien Zimmer oder in einem trockenen Keller auf Brettern; Anfangs Mai setze sie wieder ins freie Land.

Bei den andern Blumenpflanzen wird das Versetzen nur dann vorgenommen, wenn man sieht, daß ihre Wurzeln nicht genug Nahrung mehr finden, und ihnen also wieder frische, kräftige Erde gegeben werden muß. Dieses Versetzen ist gewöhnlich alle drei bis vier Jahre notwendig; am besten ist es, wenn es im Herbst vorgenommen wird; doch kann es auch im Frühjahr geschehen, bevor die Pflanzen austreiben. Die Pflanzen mit faserigen Wurzeln werden dann verteilt oder wenigstens bedeutend verkleinert, indem man sie mit dem scharfen Spaten ringsum absticht, bis sie höchstens noch 12—16 cm im Durchmesser haben.

Auch bei den Zwiebelgewächsen wird dieses Versetzen alle drei bis vier Jahre notwendig. Man nimmt zu diesem Behufe die Zwiebeln aus dem Boden, wenn das Kraut ganz abwelkt, was gewöhnlich im Juli der Fall ist, verteilt die Brut, sondert sie und bewahrt die größten Zwiebeln an einem luftigen Orte bis zum Herbst auf, dann werden sie wieder in die Erde gelegt. Sie lieben einen sandigen und mürben Boden, frischen Dünger aber nicht. Sie müssen 4—8 cm tief in den Boden gebracht werden.

[677.] Die Sommerblumen werden im Frühjahr womöglich in ein Frühbeet gesät und ausgepflanzt, wenn die Setzlinge hinlänglich gewachsen sind. Man kann sie aber auch ins freie Land säen, gleich an Ort und Stelle, wo sie blühen sollen, und dann später diejenigen herausnehmen, welche zu dicht stehen. Bei einigen Blumenarten, z. B. der Reseda, ist das letztere Verfahren vorzuziehen. Im Verlauf des Sommers treiben diese Pflanzen Blumen, bringen gegen den Herbst den Samen zur Reife, der sich leicht gewinnen läßt, und sterben dann ab. Unter den Samenblumen gibt es auch solche, welche erst im zweiten Sommer blühen; um daher auch von dieser Sorte jährlich einen Flor zu haben, muß man sie jeden Sommer oder jeden Spätherbst aussäen, sobald ihr Same reif ist. Die bekanntesten dieser zweijährigen Pflanzen sind: die Chineser-, die Garten-, die Bezierenkelte, der Goldlack, das Löwenmaul, die Glockenblume, die Hundszunge, die afrikanische Ochsenzunge, die rote Fethenne, die Mondviole, die Fingerhutarten, die Pracht-, Nacht-, Königskerze, die Winterleukojen, die Herbstrosen, Malven u. s. w.

[678.] Im Spätherbst wird das Blumengärtchen noch insoweit geordnet, daß man die abgeblühten Sommergewächse ausreißt, die Blumenstengel

der ausdauernden Blumenpflanzen abschneidet, hierauf alle diese Überreste entfernt, den Boden rings um die Pflanzen her gräbt und düngt sowie endlich vor Eintritt des Frostes die zarteren Straucharten einbindet und den übrigen Pflanzen eine Decke von Tannenreisig gibt. — In der Mitte oder in einer Ecke des Gartens befindet sich oft ein frischer Rasenplatz, der unsrer Jugend den herrlichsten Spielraum gewährt. Wenn eure Puppenwäsche schmutzig ist und ihr selbst waschen wollt, könnt ihr euch eine kleine Bleichwiese verschaffen; die gebleichte Wäsche wird noch einmal so schön wie die im Zimmer getrocknete!

[679.] Diejenigen kleinen Mädchen, welche sich vorzugsweise für die Küche und für alles, was daselbst gebraucht und gemacht wird, interessiren, würden gewiß auf ihrem Gartenbeete am liebsten alle möglichen Gemüsesorten ziehen, um sie nachher für den Tisch mit zurecht zu machen. Die Zucht der feineren Gemüse ist aber keineswegs so leicht, wie manche denkt; es erfordert jede Sorte ihre besondere Kenntnis, und wir müßten da ein förmliches Buch über den Gemüsebau schreiben, wollten wir dir irgend dabei nützen. Du thust deshalb am besten, wenn du im Gemüsegarten der Mutter mit hilffst und auf deinem Beetchen nur einzelne kleine Sachen ansäest und pflanzt, die als Küchengewürz dienen, z. B. die schon genannte Kresse, dann Schnitt- und Kopfsalat, Thymian, Bohnentraut, Petersilie, Schnittlauch u. s. w. Die Kohl- und Retticharten verlangen vielerlei Vorsichtsmaßregeln, wenn sie gut gedeihen sollen, dagegen lassen sich Erbsen und Bohnen selbst von kleineren Mädchen recht gut ziehen. Sie wachsen rasch, bedürfen keiner besonderen Pflege und können hübsche kleine Lauben bilden. Will man recht zeitig im Jahre schon Erbsen haben, so säet man sie bereits im Februar in Blumentöpfe und läßt sie im Zimmer so lange wachsen, bis die Witterung es erlaubt, sie ins freie Land zu verpflanzen.

Wenn mehrere Geschwister in einer Familie sind, von denen jedes sein eignes Beet hat, so können sie zur besseren Unterscheidung ihres Eigentums ihre Nameu mit Kresse darauf pflanzen. Es sieht dies sehr hübsch aus.

[680.] Eine Sorge für den Garten ist noch das Begießen. Alle neu gepflanzten Stecklinge und Setzpflanzen müssen gut angegossen werden, damit die Erde sich gehörig an die feineren Wurzeln anlegt. Ein paar Tage lang muß man dergleichen Gewächse auch vor dem unmittelbaren Sonnenschein schützen. Die übrigen Gewächse brauchen nur erst dann begossen zu werden, wenn längere Zeit im Sommer Regen fehlt und die Blätter auch am Morgen noch welk erscheinen. Gut ist es dann, wenn das Wasser eines Baches, Flusses oder Teiches verwendet werden kann, doch schadet bei den Gartenpflanzen das Brunnenwasser nicht so wie bei den Topfgewächsen. Beim Gießen selbst setzt man stets die Brause an die Gießkanne. Läßt man den starken, vollen Strahl der Kanne an die Gewächse anschlagen, so wird die Erde von den Wurzeln losgespült und diese werden dadurch frei gelegt. Ist es nötig, schon im Frühjahr zu gießen, zu einer Zeit, wenn die Nächte noch kühl sind, so gieße man

zur Mittagszeit. Während der heißeren Sommermonate aber wählt man den Abend zum Gießen. Zu häufiges Begießen ist den Gewächsen nicht von Vorteil. Die Wurzeln derselben breiten sich dann mehr an der Oberfläche des Bodens aus, anstatt in die Tiefe zu gehen und aus dieser ihre Nahrung und Feuchtigkeit aufzunehmen.

[681.] Viel Vergnügen kannst du dir schon durch die Pflege einheimischer, wildwachsender Blümchen verschaffen, wenn du dergleichen bei Spaziergängen mit nach Hause nimmst. Erhalten sie im Garten guten, gedüngten lockeren Boden, der frei von Unkraut gehalten wird, so verändern sie mitunter ihr Ansehen bedeutend. Der kriechende und der scharfe Hahnenfuß bekommen gefüllte Blüten, die Blüten des Marienblümchens werden rot und erhalten entweder lauter Strahlenblumen oder lauter Röhrenblumen. Die Blumen des Akelei werden größer und füllen sich mitunter auch. Die Wiesenspierstange (Wiesenkönigin) sowie die auf trockenen Stellen wachsende knollige Spierstaude nehmen sich im Gartenbeet sehr hübsch aus und bekommen auch gefüllte Blumen. Die gemeinen Waldprimel werden rot und färben zuweilen auch den Kelch, der gleichzeitig größer wird.

[682.] Ist dein Beet von ansehnlicherer Größe, so dürftest die Rosenzucht zu empfehlen sein. Zunächst würdest du einige wurzelechte Zentifolien einpflanzen; die bedürfen während des Winters keines weiteren Schutzes. Später versuchst du es auch mit zarteren, veredelten Spielarten, welche du aber beim Eintritt stärkerer Fröste mit Erde oder mit Stroh und Matten verhüllen mußt, damit sie nicht erfrieren.

[683.] Will ich meine kleinere oder größere Freundin einen „immerblühenden Garten“ anlegen, d. h. einen solchen, der von den ersten Lenzbis zu den spätesten Herbsttagen ohne Unterbrechung schöne Blumen aufzuweisen vermag, so pflanze sie für das Frühjahr Krokus, Kaiserkrone, Schilla, Spazintzen, Tulpen und Anemonen, etwas später erscheinen der niedrige Enzian, Tausendschönchen, Maßliebchen und Bergvergiftmeinnicht, im Juni strahlen Päonien, Bechnelken, Nachtviolen und Rosen in ihrem prächtigen Farbenglanze; noch ehe diese verwelkt sind, leuchten Sommerleibkosen und Sommerflammenblumen. Während der zwei letzten Sommermonate schmücken Georginen, Astern und das Löwenmaul die Gartenbeete. Selbst im Anfang Oktober prangen noch, trotz starker Nachtfroste, die Staudenastern, japanischen Anemonen und der Eisenhut.

Hierbei magst du folgendes wohl beachten: Dein Garten blüht in größerer Prachtfülle, wenn du ein einziges Beet mit den genannten Blumen voll und gut erhältst, als wenn zehnmal mehr Blumen vereinzelt umherstehen.

Freilich können nicht alle kleinen Mädchen sich ein eigenes Gärtchen anlegen; viele müssen sich dann mit Topfgewächsen begnügen, deren Zucht jedoch eine Beschäftigung bietet, die fast ebenso angenehm und nützlich ist wie die Gärtnerie im Freien. — Leider will ihnen aber die Blumenzucht in Töpfen zuweilen nicht recht gelingen, sie wissen selbst nicht warum. In solchen Fällen fehlt gewöhnlich die Beobachtung eines der Haupterfordernisse zur Blumenzucht, oder die Kenntnis ihrer Regeln.



Fig. 409. Luffsteingruppe mit Zwergblumen.

Die Pflege der Zimmergewächse.

[684.] Wer sich mit Topfgewächsen befassen will, sollte vor allen Dingen ein geeignetes Lokal zur Überwinterung derselben haben. Es gibt zwar Pflanzen, welche sich in einem gewöhnlichen Keller, der nicht feucht und dumpfig ist, überwintern lassen, allein ihre Zahl ist gering und besteht hauptsächlich nur aus solchen Gewächsen, die während der kalten Jahreszeit in einen völligen Ruhestand treten und entweder die Blätter ganz abwerfen oder immer grüne, steife und harte Blätter haben, wie die Feige, der Granatbaum, der Lorbeer, auch etwa Myrten, Drangenaebäume und der einfache Oleander; der gefüllte dagegen nicht. Findet man für die übrigen Topfpflanzen keinen frostfreien Platz im Hause, so thut man wohl, sie einem Gärtner zur Überwinterung zu schicken, denn im Wohnzimmer gedeihen sie der allzugroßen Wärme wegen nicht. Am besten kommen sie zwischen Vorfenstern fort, welche weit genug von den andern Fenstern abstehen und dabei dicht nach außen schließen, um der kalten Luft das Eindringen zu verwehren.

Man stellt sie in diesem Falle immer bei Nacht, bei Tage aber nur dann ins Zimmer, wenn die Kälte bedeutend steigt. Die beste Temperatur zur Überwinterung der Zimmerpflanzen ist 3—4 Grad Wärme. Zwischen den Fenstern stellt man sie der Wärme wegen auf Brettlehen und legt das Fenstergesims dicht mit Moos.

Eine der Hauptregeln zur Erhaltung der Topfpflanzen ist möglichst öftere Reinigung von Staub und Unrat, was mittels eines in lauwarmes Wasser getauchten Schwammes geschehen kann; man säubere sie von Blattläusen, Spinnen und andern Insekten, entferne von Zeit zu Zeit die verdorbenen Blätter und lasse keinen Moder und Schimmel aufkommen. Während der Wintermonate halte man die Zimmerpflanzen möglichst trocken, begieße sie nur, wenn die Erde anfängt, sich vom Topfe abzulösen, spare dann aber das Wasser nicht, sondern gebe ihnen so viel, bis es

unten herausrinnt. Die Untersätze müssen jedesmal eine Stunde nach dem Begießen ausgeleert werden, damit die Pflanze unten nicht in einem Sumpfe steckt. Je kälter die Blumen stehen, desto seltener ist das Begießen nötig; im warmen Zimmer dagegen muß häufiger begossen werden, weil das Wasser schnell verdunstet. Maßgebend hierbei, und auch während der Sommermonate ist das Schlasswerden der Blätter; zum Welfen darf man es nie kommen lassen. Dabei muß man die Oberfläche der Erde im Topfe mit Hilfe eines spitzen Holzes immer locker halten, und dies unmittelbar vor jedem Begießen nie versäumen. — Wenn die Erde lange nicht austrocknen will und sich Moos darüber bildet, so sehe man nach, ob das Abzugslöch nicht verstopft sei. Eine der wesentlichsten Bedingungen zum Gedeihen der Pflanzen während des Winters ist das öftere Lüften. Man lasse ihnen womöglich täglich durch das Öffnen der Fenster um die Mittagsstunde frische Luft zukommen, Sorge aber dafür, daß sie nicht von rauhen Winden getroffen werden. Der beste Platz, den man den Zimmerpflanzen anweisen kann, ist in der Nähe der Fenster, besonders auf der sonnigen Seite; sie verlangen durchaus Licht; man könnte dasselbe ihr fünftes Element nennen, von dem sie sich nähren.

Die Topfgewächse dürfen im Freien bleiben, solange das Thermometer nur 4—5 Grad unter dem Gefrierpunkt zeigt; sie werden dadurch für den Winter abgehärtet. Zweckmäßig ist es, bei hellem Sonnenschein ihre Blätter zuweilen noch zu überbrausen; man wähle jedoch die Mittagsstunden zu diesem Geschäft. Bevor man die Pflanzen in das Überwinterungslokal bringt, werden sie sauber gepußt, aufgebunden und die Oberfläche der Erde wird aufgelockert. Im März beginnen die Pflanzen wieder zu treiben; sie trocken dann schneller aus und verlangen daher ein öfteres Begießen. Doch halte man sie lieber etwas zu trocken als zu naß, übersprize sie an jedem sonnigen Morgen mit Wasser und gebe ihnen fleißig Luft. Dann Sorge man für die nötige Erde zum Versetzen, was im März oder April, noch ehe sie zu stark treiben, geschehen muß; denn die wenige Erde, die ein Blumentopf in sich faßt, wird im Laufe des Jahres ausgefogen und gehaltlos.

[685.] Das Versetzen erweist sich auch als das beste Mittel bei Pflanzen, welche nicht vorwärts kommen, kränkeln und ein gelbes Aussehen haben. Die Handgriffe bei demselben bestehen darin, daß man die Pflanze verkehrt in die Hand nimmt und den Boden des Topfes an irgend einen Körper sacht anstößt, wobei der Wurzelballen unzerrissen und unverletzt herauskommt. Die dicht verschlungenen Wurzeln macht man mit einem spitzen Holze vorsichtig locker, so daß die alte Erde dazwischen herausfallen kann. Ist der Wurzelballen locker gemacht, so wird die Pflanze in einen gereinigten Topf gebracht, der so weit sein muß, daß der Wurzelballen ringsum 1—2 cm weit absteht. Auf die im Boden befindliche Öffnung legt man ein Scherbenstück, dann darüber eine $\frac{1}{2}$ —1 cm hohe Lage klein zerchlagener Scherben oder Kiesel, wobei man Sorge tragen muß, daß das große Stück nicht verschoben werde.

Auf diese Lage kommt nun eine Sandvoll Erde, welche geebnet und leicht angebrückt wird; dann hält man den Wurzelballen hinein, und kommt er bis etwa 2 cm unter den Rand zu stehen, so füllt man unter leichtem Andrücken ringsum Erde ein, bis der ganze Topf voll ist und der Ballen fest sitzt. Käme der Ballen niedriger oder höher als in bezeichneter Weise zu stehen, so muß entweder von der Erde unten im Topfe weggenommen oder derselben noch zugegeben werden. Nun gibt man der Pflanze einen Stab, an welchem sie zwanglos aufgebunden wird, begießt die Blätter mit frischem Wasser und stellt sie einige Tage lang in Schatten, wo sie nicht vom Luftzuge getroffen werden kann. Ein tägliches leichtes Überbrausen ist sehr zuträglich. Die Hauptbedingungen beim Versetzen sind noch, daß die Pflanze nicht frisch begossen und die frische Erde nicht noch schmierig und naß sei. Die Pflanzen, welche im Frühjahr blühen, werden natürlich erst zu der Zeit versetzt, wenn sie nach einigem Stillstehen und der bei jeder Pflanze eintretenden Periode der Ruhe wieder zu keimen beginnen.

Zeigen sich beim Versetzen die Wurzelstern um den Ballen herum braun oder schwarz und brechen sie bei der ersten Berührung, so ist die Pflanze krank und verlangt, daß die Wurzeln bis an die gesunde Stelle abgeschnitten werden. Die Erde, in welche sie zu stehen kommt, mische man dann mit etwa einem Viertel reingewaschenen Flußsand und einem Achtel zerstoßener Kohlen, denn diese sind zur Wurzelbildung äußerst erforderlich.

[686.] Setzt wollen wir den jungen Blumenfreundinnen noch einige Winke über das Treiben der Blumenzwiebeln, wie Hyazinthen, Tulpen, Narzissen und dergleichen, geben. — Man legt die genannten Zwiebeln gewöhnlich Mitte Oktobers. Die Hyazinthen lieben etwas hohe Töpfe; das Loch im Boden wird mit einem Scherbenstück bedeckt. Den Topf füllt man mit einer Lockeren, mit ein wenig Kohlenpulver und Flußsand vermischten Erde, indem man dieselbe bis auf etwa 2½ cm vom Rande immer wieder mäßig eindrückt. Der Topf wird so eingefüllt, daß die eingedrückte Erde 1½ cm über die Zwiebel hervorragt. Zwiebeln mit längerem Halse, wie z. B. Tazetten, läßt man mit demselben aus der Erde hervorragen.

Hierauf halte man die eingesetzten Zwiebeln trocken und kalt an einem kaum frostfreien Orte und stelle sie erst dann ins warme Zimmer, wenn sie bereits ziemlich getrieben haben. Bis zu diesem Zeitpunkte bedürfen sie keines häufigen Begießens; wenn nur die Erde immer mäßig feucht gehalten wird, so ist dies genug. Von da an aber verlangen sie viel Wasser, und man hüte sich beim Begießen nur, Wasser in die Mitte auf die Zwiebeln zu bringen, weil sie danach leicht faulen; man begieße sie dem Rande des Topfes nach. Stellt man die Töpfe zum Treiben ein, bevor die Zwiebeln gehörig bewurzelt sind, so bleiben die Blumen sitzen, d. h. der Schaft geht nicht in die Höhe und die Blumen blühen auf, so wie sie aus der Zwiebel herauskommen. Eine Hauptregel beim Treiben ist, nicht mit zu kaltem Wasser zu begießen, weil sonst der Trieb ins Stocken gerät und die Blumen ebenfalls sitzen bleiben. — Die abgekühlten Töpfe brinat man an einen frostfreien Ort und begießt sie nach

und nach immer weniger; doch darf man nicht damit aufhören. Zum zweitenmal in Töpfen getrieben, liefern die Zwiebeln selten mehr schöne Blumen; sie eignen sich dann nur noch für den Garten.

[687.] Es gibt Mädchen, die sich mit leichter Mühe eine liebliche Zierde für ihr Zimmer verschaffen; sie halten sich nämlich Binden vor den Fenstern und ziehen jene Blumen an einer Kordel oder an einem Bindfaden so, daß sie das ganze Fenster bedecken. Das sieht ganz allerliebft aus!

Für kleine Blumenfreundinnen empfehlen sich auch zu den Anfangsversuchen sehr die meisten der dickblättrigen Pflanzen. Sie bedürfen nur kleiner Töpfe mit feiner sandiger Erde, zu welcher etwas Heideerde gemischt ist. Von den wildwachsenden Gewächsen haben wir mehrere Arten Mauerpfeffer, Fetthenne und Hauslaub, die sich auch in Gruppen von Tuffstein bequem einpflanzen lassen (s. Fig. 409). Dergleichen Gruppen können auf einem Blumentische angelegt werden. Mesembryanthemum, Dickblatt, Portulak, Sedum, Aloe, Kaktus, Echeverien zc. lassen sich hinzufügen.

Allerlei Blumenkünste.

Späte Rosen am Stocke zu erzielen.

[688.] Um im September oder Oktober noch frische Rosen am Stocke zu haben, gräbt man einen Rosenstock, dessen erste Knospen bald aufbrechen wollen, aus und versetzt ihn an eine andre Stelle; dies bringt ihn an seinem Triebe einige Monate zurück. Je später die Rosen blühen sollen, desto weniger darf von der alten Erde zwischen den Wurzeln gelassen werden.

Sind aber die ersten Rosen am Stocke schon verblüht, so entblößt man die Wurzeln des Stockes nur so, daß deren Spitzen in der Erde bleiben, läßt die Wurzeln einige Tage an der Luft austrocknen, deckt dann die weggenommene Erde wieder locker darauf und bewahrt den Stock vor Nachtfrost.

Die Kressenpyramide.

[689.] Ein von frischem, feuchtem Thon gefertigtes kegelförmiges Gefäß,

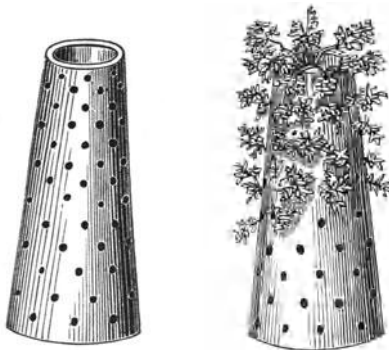


Fig. 410. Die Kressenpyramide.

dessen Boden einen Durchschnitt von etwa 22—23 cm hat und dessen Seitenwand vom Rande des Bodens bis zur Spitze, wo die Öffnung sich befindet, circa 27 cm hoch ist, wird außen überall geritzt und eingekerbt; in diese Vertiefungen wird Sand gestreut, der vorher einige Stunden lang eingeweichte Kressensamen darauf gelegt und hineingedrückt. Nun stellt man dieses Gefäß in einem warmen Zimmer auf einen großen Teller und gießt von oben laues Flußwasser, in welches Kalk geworfen worden, hinein, so wächst in einigen Tagen die Kresse so üppig, daß sie wie ein kleiner Wald die ganze Pyramide überdeckt und bei Tische als Salat verspeist werden kann.

Abgeschnittene Blumen für längere Zeit zu erhalten.

[690.] 1) Sollen bereits blühende, abgeschnittene Blumen zehn bis zwölf Tage lang frisch erhalten werden, so steckt man sie in ein tiefes, mit naßgemachtem Sande angefülltes Gefäß behutsam hinein und stellt sie in den Keller.

2) Will man aber wenigstens deren Gestalt und Farbe für eine längere Zeit erhalten wissen, so stelle man die frisch gepflückten Blumen (Rittersporn, Hahnenfuß oder dergleichen) aufrecht in eine Papiertüte, umschütte und bedecke die Blumen mit feingesiebttem, gut getrocknetem Sande und stelle sie in die Sonne oder sonst in die Wärme. Auf diese Art wird zwar durch die Wärme des Sandes der Saft der Blume ausgetrocknet, Farbe und Gestalt aber bleiben auf lange Zeit unverändert.

3) Will man im Winter frisch aufgeblühte, also nicht ausgetrocknete Blumen haben, so schneide man unangebrochene, ganz unversehrt Rosen- oder Nelkenknospen, die nicht naß sein dürfen und an demselben Stiele einige frische Blätter haben, vorsichtig durch einen einzigen, sehr glatten Schnitt mit dem Federmesser vom Stocke ab, bedecke diesen Schnitt ganz mit Spiegel- oder Baumwachs und wickle die Zweige vorsichtig so luftdicht wie möglich in ein Papier ein, umgebe sie in einer Schachtel ringsum mit trockenem Sande, verschließe die Schachtel wohl und stelle sie an einen kühlen Ort. Im Winter, wenn die Blumen sich entwickeln sollen, schneide man das mit Wachs verklebte äußerste Ende des Stieles sauber ab und stelle dieselben in Wasser, worin Salz und Salpeter aufgelöst worden, dann werden bald die Knospen sich öffnen und die Blumen blühen.

An lebenden Blumen die Farbe zu verändern.

[691.] Rote Rosen über Schwefeldampf gehalten, werden weiß; blaue Blumen dagegen, die man über Tabakrauch hält, werden grün.

Da eine auf obige Art gebleichte Rose, nachdem sie fünf Stunden im Wasser gestanden hat, wiederum ihre rote Farbe annimmt, so kann man dadurch jemand eine artige Überraschung bereiten, wenn man sie ihm abends in weißem Zustande zum Geschenke macht und sie dann ins Wasser stellt, indem des andern Tages die beschenkte Person nicht wenig erstaunt sein wird, anstatt der weißen Rose eine rote zu finden.

Die leuchtende Staude.

[692.] Von der bekannten Staude *Dictamnus Fraxinella* (L.), zu deutsch Diptam, geht das Gerücht, daß sie in gewitterschwülen Nächten aufleuchte; ja, es hat diese Wundersage schon Stoff zu den verschiedensten Dichtungen geliefert. Die Übertreibung von der Sache abgerechnet, gibt die genannte Staude uns doch wenigstens Anlaß zu einem artigen Kunststück. Wenn wir ein brennendes Schwefelhölzchen unter die unterste Blume des in voller Blüte stehende Diptam halten, so springen durch die entstandene Wärme sämtliche mit ätherischem Öle gefüllten Bläschen, welche Blütenstengel und Blüten bedecken, und es blüzt eine hell auflobernde Flamme in die Luft empor, ohne daß der Blume selbst irgend welcher Schaden zugefügt würde.

Verwelkte Blumen aufzufrischen.

[693.] Den Mohn ausgenommen, werden Blumen, die schon einige Tage in frischem Wasser gestanden und welk geworden sind, wieder neu belebt, wenn man ihre Stengel bis zu $\frac{1}{3}$ ihrer Länge in siedendes Wasser stellt; während das Wasser sich abkühlt, richtet sich die Blume auf und wird wieder ganz frisch, dann schneide man das gebrühte Stielende ab und setze sie in kaltes Wasser.

Anstatt das untere Ende des Stieles durch siedendes Wasser zu erwärmen, kann dieses auch über glühende Kohlen oder über einer Lichtflamme geschehen, worauf man sie, wie oben, in frisches Wasser setzt.

Der blühende Fichtenzapfen.

[694.] Wenn du im Frühling auf deinen Spaziergängen einen schönen Fichtenzapfen mit offen stehenden Schuppen findest, so hebe ihn auf und bringe ihn mit nach Hause. Du kannst eine sehr nützliche Blumenvase aus ihm machen, oder doch ein ganz eigenartiges Gestell für kleine Blüten und Blumen. Stelle den Zapfen in einen Eierbecher, so daß die Spitze nach oben sich kehrt, tröpfe dann so lange frisches Wasser darauf, bis die Schuppen davon überströmen, und nun bestecke dieselben von oben bis unten mit bunten, kurzstieligen Blümchen, im Walde und auf dem Felde gepflückt. Die Spitze wird von einer besonders schönen kleinen Blume gekrönt. Du kannst dabei die größte Abwechslung entfalten, die Farben gemischt oder einförmig, in Streifen, Kreisen oder schrägen Vierecken anbringen, auch Spirallinien lassen sich bilden. Ist der Bau ganz beendet, so übersprizte das Kunstwerk mit feinen Wassertropfchen. Wiederholst du regelmäßig dieses Übersprizen, so kann der Fichtenzapfen im Köhlen fast eine Woche hindurch blühen. Wenn einzelne Blumen zu welken anfangen, magst du sie herausziehen und durch frische ersetzen. — Zu kleineren Blumenhaltern lassen sich auch die Zapfen von Kiefern oder Föhren gebrauchen.

Klettenkörbchen.

[695.] Auch das sogenannte „Unkraut“ kann noch zu den lieblichsten Spielen helfen, wenn ein sinniges Kind damit umzugehen versteht. So hast du z. B. nur ein Schürzchen voll Blütenköpfe der Kletten zu sammeln, die ja sogar auf Schutthaufen ihr Fortkommen finden. Zu Hause legst du diese Köpfe in einen tiefen Teller, und zwar derart, daß sie einen kleinen Ring am inneren Rande bilden. Wenn du die Kletten zusammendrückt, haften sie sich fest aneinander. Auf den so gebildeten Klettenring setzt du noch einen zweiten, dann einen dritten, vierten u. s. w., jeden nach außen hin etwas auseinander gehend, so daß die Form eines Körbchens entsteht. Nun gießt du frisches Wasser in den Teller und füllst das Körbchen locker mit Blumen, welche von den angefeuchteten Kletten frisch erhalten werden.

Einen gewissen Halt verschafft du diesem Körbchen, wenn du zwei kreuzweise gelegte kleine Stäbe in den Klettenringen befestigst.



Fig. 411. Der Vögeln Weihnachtsbaum.

Singvögel und Haustiere.

[696.] Es wäre gut, wenn nur solche Tiere im Hause gehalten würden, die gezähmt sich in einem glücklicheren Zustande befinden als frei, wie Käzchen, Hündchen oder auch Schößplämmchen; aber ein Rotkehlchen z. B. sollte man um keinen Preis in einen Käfig sperren. Mit aller Sorgfalt, die man ihm angedeihen läßt, kann man es nicht halb so glücklich machen, wie es draußen im Sonnenschein und im Walde ist. Hingegen müssen wir in unserm Lande Kanarienvögel im Käfige halten, weil sie von den warmen kanarischen Inseln kommen und unsern Winter nicht vertragen können. Aber sollte unsre gutherzige kleine Leserin einen gefiederten Gefangenen haben, der im Lande einheimisch ist, so bitte ich sie herzlich, das Thürchen zu öffnen und ihn in die frische freie Luft hinausfliegen zu lassen. Denkt an den hübschen Schluß jenes bekannten Gedichtchens: „Und sie machten ihm auf, husch war er fort!“ Ihr kennt es doch? —

Der Kanarienvogel ist ein lebhafter und lieblicher kleiner Sänger, der in beinahe jeder Familie seinen Platz behauptet; wo er weilt, weilt auch Fröhlichkeit. Er selbst ist glücklich und macht auch die andern glücklich; alle Kinder sollten sich ein Beispiel an ihm nehmen. Die Vögeln sind am besten zu kaufen, wenn sie erst ein Jahr alt sind. Aber ehe du sie kaufst, höre sie einmal singen; nimm den Käfig, worin du den Vogel gekauft hast, gleich mit dir nach Hause und stelle ihn mit geöffneter Thür

dicht an die offene Thür eines größeren Vogelbauers — das Bürschchen wird munter hineinhüpfen und sich den Tausch wohl gefallen lassen. Je mehr Freiheit du ihm läßt, desto schöner wird es singen.

Veräume nie, deinem Vöglein frisches Wasser und gutes Futter zu geben, halte den Käfig rein, stelle ihn in warmen Tagen ans offene Fenster — jedoch nie in Zugluft — und versieh ihn oft mit einem Schälchen reinen Wassers, worin sich dein Schützling gern badet. Mit Lattich, Wasserkresse, Obst und Zucker machst du ihm große Freude.

Durch freundliche, liebevolle Behandlung läßt sich ein Kanarienvogel unglaublich gut zähmen, jedoch mancher leichter als der andre. Es gibt auch unter den Vögeln gelehrige und ungelhrige. Wir haben von einem Vöglein gehört, das so geschickt, gehorsam und gelehrig war wie ein Hündchen. Es hörte auf zu singen, wenn dies gewünscht wurde, küßte auf Verlangen und niemals erhielt es einen Leckerbissen, ohne dem Geber durch Flügelschlag und Gesang zu danken. Wenn man ihm ein trockenes Stüchchen Brot oder Biskuit gab, trug es dasselbe an sein Wassernäpfcchen und tauchte es hinein, bis es weich wurde. Nachdem das kluge Geschöpfchen sein Brot einmal ins Wasser hatte fallen lassen, ist es jetzt vorsichtig genug, es immer mit dem Schnabel fest zu halten. Ein andres Mal nahm der Vogel ein Samenkörnchen in den Schnabel und legte es auf die Lippen einer Dame, die ihn liebte. Auch hört man von Kanarienvögeln, die ihr Wassergeschirren an einem Faden zu sich heraufziehen und von solchen, die ein messingenes Kanöndchen loschießen.

Ja, in jüngster Zeit hörte man sogar von einem sprechenden Kanarienvogel. Um solche Künste zu erlernen, bedürfen die Vögeln freilich einer besonders guten Behandlung.

Aber auch der freien gefiederten Sänger nehmt euch an, ihr lieben Kinder. Seht einmal hier diesen Weihnachtsbaum! Mildherzige Menschen haben ihn, nachdem er abgeleert war, vors Fenster gestellt, um den hungernden und frierenden Späßen auch ein wenig von der beseligenden Christfreude mitzuteilen. Die kleinen Mädchen und Knaben befestigten an den Ästen des Baumes Nußschalen oder Muscheln und füllten diese mit gutem Vogelfutter. Bald kamen auch die Sperlinge herbei, flatterten lustig um die grünen Zweige und pickten die ihnen dargereichte Leckerei gar flink mit ihren Schnäbeln auf. Der Jubel der Kinder, welche zusahen, wie es den Tierchen so wohl schmeckte, stand aber dem der beschenkten kleinen Gäste nicht nach; nicht umsonst heißt es ja: Geben ist seliger als Nehmen!

Der Hund.

[697.] Das treueste, anhänglichste aller Haustierte, ja vielleicht aller Tiere im allgemeinen, der geschickteste Spielgefährte, gelehrigste Schüler, wachsamste Hüter des Hauses ist — ihr wißt es alle! — der Hund.

Treue und Wachsamkeit sind seine sogar sprichwörtlich gewordenen Eigenschaften. Lieft man das Buch Tobias, und kommt man dabei an die Stelle, wo der junge Tobias auf die Wanderschaft geht, so heißt es

bereits: „Und ein Hündlein lief mit ihm.“ Ich habe bei dem Bilde des jungen frischen Wandergesellen mit dem Engel zur Seite und dem Hündchen im Gefolge immer mit besonderer Vorliebe gemeilt. — Wie manche meiner Lesefrinnen mag gleichfalls einen Lieblingshund besitzen, der sie auf Schritt und Tritt begleitet und, wenn er noch ganz jung ist, durch lustige Sprünge ihr Auge erfreut! Euch alle aber interessiert wohl eine von mir selbst erlebte Geschichte von fünf Hündchen, die ich euch jetzt erzählen will. Während eines kalten, kalten Wintertages kam zu meiner größten Überraschung ein kohlschwarzer kleiner Hund zu mir ins Zimmer gesprungen, setzte sich dreift auf meinen Schoß und begann auf das zärtlichste mir die Hand zu lecken. Ich wußte gar nicht, was dies bedeuten sollte, bis mein guter Vater hereinkam und mir erklärte, der Hund müsse sich verirrt haben, er sei ins Haus gekommen und suche offenbar einen warmen Platz, auch könne man ihm bei der draußen herrschenden Kälte jetzt unmöglich ohne weiteres die Thür weisen. Wir behielten ihn also sozusagen „auf Besuch“, bis der Eigentümer gefunden sei. Das Tierchen wurde mit warmer Milch gefüttert, kroch dann zum Ofen und legte sich in einer Ecke nieder. Am Abend steckte es sich zur Nachtruhe in einen mit Pelz gefütterten Fußsack, wo es sich gar wohl und behaglich zu fühlen schien. Wenn es die Kunst der Katzen verstanden hätte, so würde es aus lauter Wohlbehagen gewiß geschnurrt haben. — Mehrere Tage waren vergangen, dann einige Wochen — und noch immer konnte der Besitzer des Tierchens, das wir einstweilen Puzzel nannten, weil es gar zu niedlich oder „puzzelig“ war, nicht aufgetrieben werden. Endlich meldete er sich, zeigte sich jedoch sofort willig, das uns schon so lieb gewordene Tier gegen eine bestimmte kleine Summe uns abzutreten. — Alles ging mehrere Monate hindurch außerordentlich gut, Puzzelchen ließ sich schön erziehen, machte verschiedene kleine Kunststücke, zeigte sich wachsam und dienstfertig, kurz es wäre nichts an ihm auszusetzen gewesen, wenn es uns nicht eines Tages vier Hündchen beschert hätte, über deren Unterkunft wir in nicht geringe Verlegenheit gerieten — alle vier waren klein wie Ratten, stockblind und quiekten jämmerlich. Sobald man sie angreifen wollte, wurde das Hundemütterchen zornig, es betrachtete die häßlichen kleinen Dinger mit wahrer Bewunderung und leckte sie fortwährend mit einer rührenden Zärtlichkeit. Die Kleinen erschienen mir sehr anspruchsvoll, ließen sich vom Mütterchen bewundern, als ob sich dies von selbst verstehe, zankten sich untereinander mit quiekender Stimme und räsionierten ganz gewaltig, wenn sie sich von ihrer Alten vernachlässigt glaubten. Nach ein paar Tagen betrachtete ich sie einmal genauer und fand dabei, daß ihr Fell — das mir anfangs bei allen nur schwarz erschienen hatte — verschieden gezeichnet war. Das größte der vier Hündchen hatte weiße Pfötchen, ich nannte es daher „Weißfüßchen“, das zweite hatte viele Flecken auf dem Rücken, es wurde „Weißfleck“ genannt, das dritte mit geperltem Fell erhielt den Namen „Perlemännchen“ oder „Hermelinchen“ und das kleinste, welches am schnellsten krabbelte, mußte „Läuferchen“ heißen.

Vierzehn Tage nach ihrer Geburt konnten die kleinen Tiere ein wenig

die Augen öffnen, aber viel schöner waren sie deshalb doch nicht geworden. Noch immer erinnerten sie mich an die häßlichen Ratten, so sehr ihre glückliche, stolze Hundemama sie auch bewundern mochte. — Diese selbst wurde ihren Kleinen nach kurzem Kranksein entrisfen. Da lagen nun die armen Geschöpfchen, hungrig, frierend und jämmerlich quiekend! Sollte man sie ihrem Elend überlassen? Sollte man sie ertränken? Zu beidem konnte ich mich nicht entschließen. Vielmehr suchte ich sie, so gut es ging, selbst aufzuziehen und dann in befreundeten Familien unterzubringen. Die Aufgabe war keine leichte. — Wie den hilflosen Tierchen Nahrung beibringen? fragte ich mich zuerst.

Nach längerem Überlegen geriet ich auf den Einfall, ein Stückchen Schwamm in Milch zu tauchen und sie — der Reihe nach — daran saugen zu lassen. Das gelang! Später that ich desgleichen mit einem Stück Weißbrot und siehe, das ging noch besser. Ein Korb wurde dann mit Heu und mit wollenen Tüchern ausgefüllt und die jungen Hunde wurden hineingelegt. Auch dies ließen sie sich gern gefallen; indem sie sich geschickt übereinander legten, hielten sie sich überdies noch gegenseitig warm. Während der Nacht spannte ich ein Tuch über den Korb, damit die Kleinen nicht etwa herausklettern und auf den kalten Boden fallen könnten. Am nächsten Morgen bemerkte ich, daß ihr Fell doch recht struppig wurde, und damit die Mutter auch in dieser Beziehung nicht allzusehr fehle, nahm ich eine kleine Bürste und bürtete dasselbe, bis es glatt und glänzend war. Wunderbar war es mir hierbei, daß ich die „ekligen kleinen Ratten“ bald gar nicht mehr so häßlich finden konnte; mit der Sorgfalt, die ich auf sie wendete, erwachte auch etwas von dem Wohlgefallen, über welches ich bei der Alten früher so gestaunt hatte. Auch wurden sie wirklich mit jedem Tage hübscher — bald quiekten sie überdies nicht mehr, sondern „bellten“ ganz ordentlich, entwickelten auch moralische Eigenschaften, vor allem eine unbegrenzte Dankbarkeit und Anhänglichkeit gegen mich, die mich für alle Mühen mehr denn reichlich belohnte. Es wurde mir immer interessanter, ihre Entwicklung zu beobachten; wollte ich die einzelnen Züge jedoch aufzählen, so würde dies zu weit führen. Genug, daß ich die kleinen Tiere sämtlich groß zog und sie bis auf ein einziges, das wir selbst behielten, in verschiedenen Häusern unterbrachte. Und was sagen nun meine kleinen und größeren Freundinnen zu dieser Geschichte von fünf Hündchen?

Wie ihr in der Naturgeschichte schon längst gelernt habt, gehören die Hunde zu den Säugetieren aus der Ordnung der Fleischfresser. Sie heißen auch Beihengänger. An ihren Vorderfüßen befinden sich regelmäßig fünf, an den Hinterfüßen vier Zehen, welche mit starken, aber etwas abgestumpften und — im Gegensatz zur Katze — nicht zurückziehbaren Krallen versehen sind. Besonders ausgebildet ist ihr Geruchssinn, der unaufhörlich beschäftigt zu sein scheint. Der Hund beriecht und beschnüffelt alles, was ihm nur in den Weg kommt. Auch das Gehör ist bei ihm sehr entwickelt, während der Gesichtssinn weniger scharf ist als bei andern Tieren. In bezug auf Klugheit nimmt er in der ganzen Tierwelt den ersten Rang ein. Er weiß den Freund

vom Feinde, den Bettler vom Reichen zu unterscheiden, hat ein treues Gedächtnis für empfangene Wohlthaten, vermag weit entfernt liegende Gegenstände aufzufinden und zurückzubringen, verteidigt und beschützt seinen Herrn, läßt sich zu allen erdenklichen Künsten und Arbeiten abrichten und ist von rührender Anhänglichkeit gegen seine Wohlthäter. Die Lebensdauer des Hundes kann sich bis auf 15, ja bis 20 Jahre ausdehnen, doch wird er im Alter gewöhnlich blind und taub, griesgrämisch und grauhaarig. — Der Hund ist von allen Tieren das einzige, welches dem Menschen über den ganzen Erdboden gefolgt ist. Zu fast jeder Beschäftigung, in vielen, vielen Lagen ist das kluge Geschöpf zu gebrauchen, so bei der Jagd, zum Zusammenhalten der Herden, zum Aufsuchen von Trüffeln, zum Vogelfang, zum Karren- und Schlittenziehen, als treuer Begleiter auf Reisen zc. Der Mensch ist ihm zu Dank verpflichtet für zahllose Dienste.

Die Katze.

[698.] Sie ist einer unsrer treuesten Hausbewohner, die kleine Miezkatze, die als Sinnbild der Reinlichkeit und — — — Falschheit gilt. Ob ihr mit letzterem Vorwurfe recht geschieht, mögen diejenigen beurteilen, die ihre scharfen Krallen an sich verspürt haben. Ich selbst kann die Katzen nicht für falsch halten, glaube vielmehr, daß sie ihre Waffen nur zur Notwehr gebrauchen und viel lieber mit ihren Samtpfötchen streicheln und sich das Gesicht und den Pelz waschen als kratzen. Jedenfalls ist eine hübsche Katze das anmutigste Tier, das es nur geben kann. Wie reizend, wenn ein 6—8 Wochen altes Käzchen mit dem hingeworfenen Stricknäuel spielt! wie possierlich es, als Zeichen höchster Behaglichkeit, zu schnurren versteht! — Und nützlich ist die Katze ebenso sehr als grazios. Ihre bloße Gegenwart bewirkt, daß so leicht keine Maus oder Ratte sich blicken läßt, eine größere Wohlthat, als die meisten Menschen nur zu schätzen wissen! Wer von euch hat nicht die Erzählung von jenem Whittington gelesen, der durch seine „Little Betty“ eine ganze Insel von einer Landplage befreite und dadurch zu ganz unermesslichen Reichtümern gelangte? — Wenn euer Miezchen euch auch keine Goldklumpen eintragen wird, so kann es euch doch Veranlassung zu mancher unschuldigen Freude geben, und dies ist am Ende ebenfalls Golbes wert.

Kein Tier ist leichter zu verpflegen als eine Katze. Sie sucht sich ihre Nahrung selbst, und wenn sie überdies von Zeit zu Zeit ein Schälchen Milch bekommt, ist sie noch besonders dankbar. Je weniger sie verweichlicht wird, desto tüchtiger erfüllt sie ihre Pflicht. Katzen, welche beständig im Zimmer liegen, werden träge und zuletzt krank. Laß deinem Käzchen daher so viel Freiheit als möglich, necke es nicht zu sehr, mache ihm für die Nacht ein weiches Lager — ohne es aber zur Ruhe zwingen zu wollen — gib ihm Milch zu saufen und für alles Übrige laß das niedliche Tier selbst Sorge tragen, dir aber diene es zum Vorbild der Sauberkeit und natürlichen Anmut!

Den Namen Raſe trägt im allgemeinen eine Säugetiergattung aus der Ordnung der Raubtiere, und es gehört zu dieser Familie sowohl der Löwe wie der Tiger, Pardel, Luchs und schließlich Hinz oder die Hausraſe, bei deren Nennung dir wohl der Fabelvers: „Hinz, des Murners Schwiegervater“ durch den Sinn fährt. Die Raſen ſind die vollkommenſten unter allen Raubtieren; am merkwürdigſten iſt die ihnen vom Schöpfer verliehene Bewaffnung: Gebiß und Krallen. Das aus 30 Zähnen beſtehende Gebiß iſt bei den größeren Raſenarten wahrhaft fürchtbar, aber auch die kleineren vermögen mit dem ihrigen ihre Beute gehörig zu zerreißen. Ebenſo tödlich verwunden die Krallen; ein Mäuſchen, das von ihnen geſagt wird, kann ſchwerlich mehr entſchlüpfen. Die Hausraſe, mit der wir es ſoeben zu thun haben, iſt eine gezähmte Art, im Gegenſatz zur Wildraſe, die im Walde umherſtreift. Die erſtere iſt ſehr anhänglich an die Wohnung, welche ihr Obdach bietet, noch mehr als an den Menſchen, dem ſie zugehört. Sie macht ſich nützlich, indem ſie Mäuſe und Ratten vertilgt, und ſie iſt, wie ſchon geſagt, ein gar reinliches, anmutiges Tier, das gegen Kinder ſeine Krallen nur zur Notwehr gebraucht. Leider hat ſie jedoch die üble Gewohnheit, gern zu naſchen, und man muß in der Küche Schüſſeln und Töpfe fein zugedeckt vor ihr halten. Naſchkäſchen nennt man ja wohl auch ein Mädchen, daß dieſem häßlichen Fehler huldigt. Es iſt ſonderbar, daß eine Raſe immer auf die Füße fällt. Sie biegt ſich beim Fallen zuſammen und hält den Schwanz wie eine Schwimmſtange in die Höhe. Ihr Pelz, wenn man ihn im Dunkeln ſtreicht, gibt elektriſche Funken. Etwas Rührendes iſt es um die Mutterliebe der Raſen. Beobachtet nur einmal eine Alte mit ihren Jungen!

Die Hühner.

[699.] Nach Freiheit verlangt jedes Geſchöpf. Auch die Hühner können dort nicht gedeihen, wo ſie wenig Luft und Sonnenschein finden. Sie müſſen herumlaufen und ſcharren können. Ein heller, geräumiger Hühnerhof iſt daher erſtes Erfordernis für ſolche, welche ſich dieſes Geflügel halten wollen.

Wie ein Hühnerhaus ausſieht, wißt ihr alle. Am beſten iſt es, wenn daſſelbe die Sommerſeite hat und etwas hoch liegt. Der Boden bedarf öfters der Reinigung; auch iſt es zuträglich, wenn er mit friſchem trockenen Sand überſtreut wird, denn es kommen ſonſt leicht Hühnermilben und andre Ungeziefer zum Vorſchein. Als Lieblingsfutter dienen den Hühnern Regenwürmer und Käferlarven, außerdem erhalten ſie verſchiedenartige Körner und gekochte Kartoffeln. Für friſches Waſſer iſt hauptſächlich Sorge zu tragen. — Haben die Hennen gebrütet, ſo füttert man die Kücheln mit Hirſe, kleingehacktem, gekochtem Ei, Semmel in Milch eingeweicht, Brotkrümchen u. dgl. Rührend iſt die Sorgfalt, mit welcher die Hühnermutter ihre Kleinen bewacht und mit den Flügeln deckt, um ſie warm zu halten und vor jeder drohenden Gefahr zu ſchützen. — Selbſt für kleine Enten, wenn ſich eine ſolche zufällig unter ihrer Brut befindet, hegt ſie

die zärtlichste Sorgfalt, und man erzählt Beispiele von Hühnern, die wie wahnstünnig vor Angst am Ufer umherliefen, wenn das junge Entchen, vom Instincte getrieben, sein eigentliches Element, das Wasser, aufsuchte.

Aquarien und Vivarien.

[700.] „Welch gelehrte lateinische Wörter!“ ruft hier wohl die eine meiner kleinen Freundinnen, die andre aber, die einen älteren Bruder hat, weiß sogleich, was sie bedeuten. „Fischbehälter“ sind es, doch nicht wie die im Garten, sondern ganz besondere für das Zimmer. Ihr seht eine hübsche Abbildung von einem solchen auf nächster Seite vor euch. Eines der größeren Mädchen erinnert sich nun wohl auch, daß es bei seinem letzten Aufenthalt in Berlin ein ganz herrliches Aquarium besucht hat, wie ein Palast der Meerkönigin anzuschauen. Ein solches wäre freilich zu kostspielig für unsereinen, wir sind schon zufrieden, wenn wir es nur sehen dürfen, und begnügen uns für unsre Wohnung gern mit einem einfacheren, wie Fig. 412 es uns darstellt.

Schon vor Jahrtausenden hatten die Chinesen oder — wie sie selbst sich nennen — die „Bewohner des himmlischen Reiches“ neben ihren Vogelbauern auch Aquarien in ihren Zimmern. Die Europäer, die sich viel langsamer entwickelten, kamen erst später auf die Idee einer solchen Einrichtung, haben dieselbe jedoch keineswegs den Chinesen nachgeahmt, da sie von jener Liebhaberei damals noch gar nichts wußten.

Es gibt See- und Süßwasseraquarien; die ersteren sind mit Meerwasser gefüllt und dienen zur Aufbewahrung von solchen Tieren, die nur in salzigem Wasser leben können. In Deutschland sind sie sehr schwer zu haben, da man dieses Wasser auf chemischem Wege sich verschaffen müßte. In England geht es schon eher, Seeaquarien anzulegen, denn dort liegen viele Städte in der Nähe des Meeres.

Leicht ist es für uns hingegen, ein Süßwasseraquarium zu erlangen. Schon das einfache Goldfischglas ist der Anfang dazu. Manches kleine Mädchen kann wohl auch die Anlage eines wirklichen Aquariums nicht erschwingen, ihm genügt dann die kristallklare Halbfugel mit den lustig darin schwimmenden Fischlein! Will man dieselben gesund und munter erhalten, so gebe man ihnen vor allem jeden Morgen frisches Wasser und füttere sie von Zeit zu Zeit mit kleinen Stückchen weißer Oblaten und Brotkrümchen. In seiner ersten Jugend zeigt der Goldfisch, der eine Karpfenart ist und aus China stammt, nur eine unscheinbare schwärzliche Farbe, erst später erhält er den schönen Goldglanz.

Als Behälter für ein wirkliches Aquarium wird uns ein möglichst farbloser Schwefelsäureballon empfohlen, der in seinem größten Umfange wagerecht durchschnitten ist. Als besonderer Vorzug wird bei diesem Gefäße gerühmt, daß es sehr fest steht, weil es keinen Fuß hat und der Schwerpunkt möglichst tief liegt. Dann ist seine große Öffnung vorteilhaft, weil viel Luft hineindringen kann und weil die im Glase befindlichen

Pflanzen sich gut ausbreiten können; doch genügt auch allenfalls ein vier-eckiger Glaskasten, wie Fig. 412 ihn wiedergibt. Der beste Platz zum Aufstellen eines Aquariums ist der am Fenster, wo Licht und Wärme am zugänglichsten sind; mehr als 17 Grad Réaumur darf jedoch nicht stattfinden, ebenso ist die volle Mittagssonne zu vermeiden. Ein Rouleau muß deshalb am Fenster angebracht sein. Im Winter darf das Aquarium nicht zu nahe am Ofen und in keinem zu stark geheizten Zimmer stehen. — Soll der „Fischbehälter“ gefüllt werden, so nimmt man zuerst etwas Humus vom Grunde eines Teiches und bedeckt damit den Boden ungefähr 3—4 cm hoch.



Fig. 412. Kleines Zimmeraquarium.

Hierauf legt man gelben Flußsand — 2 cm hoch — und auf diesen einige Steinchen. In die Mitte wird jetzt ein Stück Kalktuff gethan, das gleich einer kleinen Insel über die Wasserfläche hervorragen muß. Nunmehr wird das Gefäß mit Wasser gefüllt, welches wir langsam auf den Stein gießen, von dem es nach und nach herabrieselt. Das beste Wasser ist Quell- oder Brunnenwasser, das aus Sandboden entspringt. Die für ein Aquarium passenden Gewächse sind Wasser- oder Sumpfpflanzen, wie das Wasserlöffelgras, verschiedene Arten von Niedgräsern, Sumpfs- und Waldsimse, gemeines Pfeilkraut, Wasserlinse, Flußampfer,ähriges Tausendblatt, breitblättriger Mark u. a.

Von Tieren eignen sich zum Aufenthalte in einem Aquarium: die Duellen=Erbsmuschel, Zwerg=Erbsmuschel, Teich=Kreismuschel, batavische Flußmuschel, Kamm=Federschnecke, Teich=Napfschnecke, Dueden-, Scheiben- oder Tellerschnecke, Perlenblase, gewöhnliche Schlammuschnecke, gemeine Bernsteinschnecke, Neunauge, Schmerle, Gründling, Flußbarsch, Teichmolch, Feuermolch, europäische Flußschildkröte. Wir dürfen nicht alle Tiere in das nämliche Gefäß thun, sondern müssen die Raubtiere allein lassen oder dürfen sie doch nur solchen zugesellen, die ihnen zum Opfer bestimmt sind. Es ist höchst interessant, die einzelnen Wassergeschöpfe zu beobachten; einige Muscheln können ganz bequem an der glatten Glaswand emporlaufen; eine Schneckenart hat die Eigenheit, bei einem Hindernisse, das ihr in den Weg kommt, ihr Häuschen heftig hin und her zu schütteln. Wer ein Aquarium besitzt, übernimmt auch damit die Verpflichtung, es gut zu versorgen; viele kleine Leben sind ihm anvertraut, und eines derselben zu vernachlässigen, wäre eine große Sünde. So z. B. muß jede Tierleiche sofort aus dem Behälter entfernt werden, weil durch sie das Wasser vergiftet und der Tod aller Tiere herbeigeführt werden könnte. Überhaupt würde ich raten, das Aquarium nur unter Leitung eines Lehrers oder des Vaters zu halten, dann erst werden eure Beobachtungen den richtigen Zweck erfüllen und wird die Behandlung der euch übergebenen Geschöpfe eine wirklich vernünftige sein. — Vivarium ist nur eine andre Bezeichnung für Aquarium und heißt auf deutsch „Tierzwinger“.





Turn- und Bewegungsspiele für Mädchen.

Diejenigen Mädchen, welche auf dem Lande oder in kleineren Orten wohnen und welche dadurch täglich Veranlassung finden, in verschiedenster Weise in der Wirtschaft mit zuzugreifen: beim Grassmachen, Heuwenden, Graben, Begießen, welche in der Küche und bei der Wäsche helfen, Viehfutter bereiten, Milch-, Butter- und Käsewirtschaft mit besorgen u. s. w. u. s. w., solche finden dabei Gelegenheit genug, ihre Glieder zu kräftigen und das Blut in gehörigen Umlauf zu bringen. Sie haben gewöhnlich auch größere Gärten und freie Rasen- oder Sandplätze, um verschiedenartige Spiele und Belustigungen im Freien ausführen zu können, die ebenfalls wohlthätig auf ihre Gesundheit einwirken. Den Bewohnerinnen großer Städte fehlen leider häufig die meisten jener Gelegenheiten zu heilsamen Körperbewegungen. Nicht selten müssen dort die kleinen Mädchen schon vor dem Morgenbrot an ihre Schulaufgaben gehen, dann sitzen sie fünf oder sechs Stunden lang mühsam still auf der Schulbank, dann wieder ebenso unbeweglich in der Näh-, Strick- oder Stichtunde, dann wieder hinter dem Pianoforte und schließlich noch bis zum Schlafengehen hinter dem Tintenfaß, dem Katechismus, der Rechentafel oder dem französischen Lehrbuch.

Bei solcher Lebensweise bleiben die Muskeln gewöhnlich auch kraftarm und der ganze Stoffumsatz des Körpers wird so matt, daß nachmals

vielelei körperliche Übel und auch geistige Verstimmungen daraus entstehen und die jungen Leute schon zu einer Zeit krank und schwach sind, in welcher sie eigentlich zu leben erst anfangen wollen.

Regelmäßiges Turnen kann hierbei sehr viel wieder gut machen, was das Leben der Großstadt Schlimmes mit sich bringt. Wir geben den kleinen Spielgenossinnen hier einige Fingerzeige, im Fall ihnen keine öffentliche Turnanstalt für Mädchen zum regelmäßigen Besuch Gelegenheit böte.

Am lustigsten und spaßhaftesten ist es, wenn mehrere Mädchen gleichzeitig sich zum Turnen zusammenfinden, wie ja bei allen Spielen die Gesellschaft die Hauptwürze abgibt. Ihr wählt die Klügste und Gewandteste zur Turnlehrerin oder zur Vorturnerin. Alle übrigen haben ihr aufs pünktlichste zu gehorchen. Sind aber, wie das wohl meistens der Fall sein wird, alle Turnerinnen gleich verständig und gleich geschickt, so wählt ihr die Vorturnerin durchs Los und laßt das nächste Mal eine andre folgen.

[701.] Beim Auftreten zum Turnen stellen sich alle Turnerinnen in eine Reihe oder, wenn ihrer viele sind, in zwei Reihen. Die Größten treten auf dem rechten Flügel an, nach links hin folgen die Kleineren. Sie nehmen so viel Abstand voneinander, daß jede mit den Fingerspitzen der ausgestreckten Hand die Schulter der Nachbarin kaum berührt. Wichtig ist dabei, daß alle eine musterhafte Stellung annehmen und hübsch gerade dastehen, ohne dabei lächerlich gezwungen zu erscheinen. Die Fersen berühren sich, die Fußspitzen entfernen sich so weit voneinander, daß die Füße ungefähr einen rechten Winkel bilden. Der Kopf wird aufrecht gehalten und dabei das Kinn ein wenig eingezogen. Die Arme hängen zunächst ruhig und zwanglos herab. Mit Beugen des Körpers und Bewegen der Arme läßt sich eine ganze Anzahl Übungen ausführen, durch welche Gelentigkeit, Gewandtheit und Kräftigung gleichzeitig gefördert werden.

Bei dem Armkreisen suchen die Turnerinnen mit beiden ausgestreckten Armen Kreise zu beschreiben und bringen es mit der Zeit so weit, daß sie die Hände nicht nur vorn zusammenschlagen können, sondern auch mit dem Handrücken rückwärts. Diese Übung ist ermüdend und darf nie zu lange fortgesetzt, dagegen öfter wieder versucht werden. Jedesmal wird sie etwas besser gelingen. Zur Abwechselung werden Übungen im Wenden vorgenommen, „Rechtsum! Links! Um! Rechts!“ kommandiert und so akkurat wie von den Soldaten ausgeführt.

[702.] Bei den Beugeübungen bleiben die Kniegelenke gerade, die Hände werden so weit herabgestreckt, daß sie die Fußspitzen berühren. Die Fußstellung dabei wird einmal so genommen, daß beide Fersen sich berühren, dann wird der rechte Fuß so weit vorgesetzt, daß er mit seiner Ferse die Spitze des linken Fußes berührt; schließlich geschieht dasselbe mit dem linken Fuße.

Das Niederbiegen des Körpers geschieht langsam und nach dem Kommando, ebenso das Aufrichten. Bei allen Turnübungen ist es Regel, daß nicht gesprochen wird, so daß sie für kleine Mädchen auch gleichzeitig zu Übungen in der schweren Kunst des „Schweigens“ werden.

Beim Aufrichten auf den Fußspitzen oder, wie es in der neuen Turnsprache heißt: „beim Erheben zum Behenstand“ legen die

Turnerinnen die Arme auf den Rücken in der Weise übereinander, daß die rechte Hand den linken Ellbogen erfaßt und die linke Hand den rechten Ellbogen. Die Ferse sind aneinander geschlossen. Das Aufrichten geschieht langsam. Die Turnerinnen bleiben so lange unbeweglich auf den Fußspitzen stehen, bis die Vorturnerin „Nieder!“ kommandiert.

Beim Niederlassen dürfen die Ferse niemals den Boden in harter Weise berühren. Mit derselben Armhaltung, gekreuzt über den Rücken, lassen sich die Turnerinnen dann in eine kauende Stellung, in die sogenannte „Hockstellung“, nieder und schnellen sich rasch empor, wenn kommandiert wird: „In die Höh!“

[703.] Das hüpfende Aufschnelles wird in zweierlei Weise ausgeführt: einmal mit geschlossenen Ferse und dann zur Abwechslung so, daß während des Emporschnellens die Füße etwas gespreizt werden. Beim Zurückkehren auf den Boden müssen die Ferse aber sich stets wieder aneinander schließen, die Füße müssen sich nach unten strecken und die Spitzen müssen den Boden zuerst berühren. Es ist bei allem Springen und Hüpfen eine Hauptregel, daß jedesmal auf die Zehen gesprungen wird, besonders auf den Ballen der großen Zehe, stets auf alle aneinander geschlossenen Fußzehen gleichzeitig und nie auf die Ferse. — Bei dem leichten Hüpfen auf dem Platze kann jedoch noch eine Abwechslung dadurch herbeigeführt werden, daß einmal beim Niederprunge der rechte Fuß etwas vorgelegt wird, so daß er mit seiner Ferse die Spitze des linken Fußes berührt, dann wieder der linke Fuß etwas vor.

An diese Hebe- und Hüpfübungen schließen sich die Beugeübungen nach rechts mit gehobenem linken Arme, nach links mit gehobenem rechten Arme, dann abwechselnd links und rechts und endlich auch so weit rückwärts, als dies ohne Zwang mit etwas gebogenen Knieen sich ausführen läßt.

Viel lustiger und unterhaltender, als das bloße Hüpfen in Reih' und Glied, ist das Hüpfen über das kleine und große Schwungseil. Mädchen, welche kein Schwungseil haben, helfen sich im Notfall auch mit einer langen, geschmeidigen Weidengerte oder einem Stück spanischen Rohres; zu dem kleinen Schwungseil ist aber jedes fingerdicke Seilendchen zu gebrauchen, wenn die Sparkasse nicht ausreicht, für etwa 50 Pfennig ein neues mit gedrehtesten Holzgriffen vom Seiler oder Spielwarenhändler zu beschaffen. Ein solches Seil muß so lang sein, daß es bis zur Erde herabreicht, wenn die Turnerin beide Enden in den Händen hält und letztere bis zur Schulterhöhe emporhebt. In der Mitte umwickelt man das Seil gern entweder mit Bindfaden oder Zeug, wodurch es einen besseren Schwung erhält und zugleich vor dem Durchschlagen bewahrt wird. Das Seil wird in Schwung gesetzt und dann mit beiden Füßen gleichzeitig darüber gesprungen. Gelingt dies bei jedem Umschwunge des Seiles gut, so wird es rückwärts geschwungen und darüber gehüpft, so daß es den Bogen von vorn über den Kopf weg beschreitet und von hinten unter den Füßen wieder hindurchschlüpft. Geht dies ebenfalls beim Stillstehen gut, so werden beide Übungen laufend versucht. Zuletzt schwingt man das

Seil so rasch und springt so hoch, daß es bei jedem Sprunge zweimal unter den Füßen wegsauft. — Während das eben beschriebene Seilpringen nur von einer Person ausgeführt wird, welche das Seil sich selbst schwingt, bietet das große Schwungseil Unterhaltung für eine ganze Gesellschaft.

Springen über das große Schwungseil.

[704.] Zwei Mitspielernde fassen das Seil, jede an einem Ende. Es ist 3—4 m lang und $\frac{1}{2}$ —1 cm dick. Die Hände werden in die Höhe gehoben und das Seil wird so locker gehalten, daß es in der Mitte den Boden streift. Ist es in Schwung gesetzt, so tritt eine Turnerin so nahe heran, daß das Seil an ihrem Gesicht vorbeistreift. Unmittelbar nach dem Vorbeischwingen läuft sie bis zu der Stelle, an welcher das Seil den Boden zu streifen pflegt, und sobald dieses beim Umschwingen ihr nahe kommt, springt sie mit beiden Füßen auf den Zehen empor, um dem Seil unter sich Durchgang zu gestatten. Wer jedoch hierbei zu unentschlossen oder zu langsam verfährt, wird durch das schwingende Seil selbst bestraft, das ihm einen Schlag auf den Rücken versetzt. Es darf nicht furchtsam gebückt gelaufen werden, sondern aufrecht; beim Hüpfen werden die Arme auf die Hüften gestützt.



Bil. 415.
Aufschwingen zum Streckfuß — Hüpfen über das Schwungseil.

Die hierbei möglichen Veränderungen sind noch zahlreicher als beim kleinen Schwungseil: z. B. es läuft bei jedem Umschwingen des Seiles eine Turnerin dem Seile nach und jenseits wieder heraus; eine gewandte Spielerin läuft bis zur Mitte und schnell auf derselben Seite wieder heraus, ehe das Seil sie treffen kann; es wird auf einem Beine hindurchgehinkt, zunächst auf dem rechten Fuße, dann auf dem linken. Das Durchlaufen geschieht paarweise mit angefaßten Händen. Schwieriger ist das Einlaufen in das Seil von der entgegengesetzten Seite gegen das geschwungene Seil. Es wird eingelaufen, darüber gesprungen und herausgelaufen oder mehrere Male gesprungen. Am schwierigsten ist es, bei entgegengeschwungenem Seile einzulaufen, umzukehren und auf demselben Wege zurückzulaufen, da hierzu nur höchst kurze Zeit gegeben ist. Das Hinein- und Herauslaufen muß bei allen diesen Übungen stets in der Mitte des Seiles geschehen, nie darf nach einer der Seilschwingerinnen hin durchgelaufen werden.

Übungen zum Kräftigen der Glieder

[705.] lassen sich gut in Reih' und Glied ausführen. So legen z. B. die Turnerinnen die Hände geballt, erst jede einzeln, hierauf beide auf die gleichseitige Schulter, und stoßen dann auf den Kommandoruf rasch und kräftig mit den Händen vor. Hierauf stoßen sie ebenfalls mit der geballten Faust über die Schulter rückwärts, als wollten sie jemand treffen, der hinten stände. Für Füße und Beine kräftigend und zugleich für guten Gang vorteilhaft sind Balancierübungen. Sie sind verschiedener Art und werden stets abwechselnd erst mit dem rechten, dann mit dem linken Fuße ausgeführt. Zum Anfange läßt man z. B. den Körper auf dem rechten Fuße ruhen, streckt den linken vor, als wollte man ausschreiten, und beschreibt dann mit der Fußspitze einen Kreis, indem man nur das Fußgelenk bewegt, das Bein aber ruhig läßt. Bei den schwierigen Balancierübungen beschreibt man mit dem freien ganzen Beine einen möglichst großen Kreis, ohne dabei die senkrechte Stellung des Körpers zu ändern oder die Arme vom Rücken zu nehmen. Abwechselnd wird dann auch mit beiden Füßen ausgeschrieben, als sollten Steine oder ähnliche Gegenstände weggeschleudert werden.

Eine interessante Balancierübung ist es, wenn der rechte Fuß einen Kreis um den linken zu beschreiben sucht, hierauf der linke um den rechten, oder wenn der linke im rechten Winkel über das rechte Knie geschlagen wird und die Turnerin sich auf den Behen des rechten langsam in die Höhe hebt. Letztere Übung wird dann auch auf dem linken Beine ausgeführt.

Gangübungen.

[706.] Wie jeder Mensch seine eigentümliche Weise zu sprechen und zu schreiben hat, so besitzt auch jeder seinen besonderen Gang, und dies ist nichts weniger als gleichgültig. Schon die flüchtige Beobachtung zeigt uns, daß man regelmäßig und unregelmäßig, gefällig und widerlich, anständig und unanständig, zierlich und plump, natürlich und geziert gehen kann. Ein schlechter Gang ermüdet nicht allein den Körper, sondern verleiht ihm auch etwas Auffallendes und Lächerliches und verunstaltet vorzüglich das Mädchen.

Um sich aber einen schönen Gang anzueignen, ist nichts nützlicher als Marschübungen. Es versteht sich von selbst, daß ihr dabei nicht wie Soldaten auftreten dürft, sondern leicht und anmutig, wie es Mädchen wohl ansteht.

Im allgemeinen ist folgendes zu beachten: Erstens vernachlässige man beim Gehen nie die regelmäßige Haltung des Körpers und hüte sich, dieselbe während der Bewegung zu verlieren; man schreite nicht so steif einher, als habe man nur in den Füßen Gelenk. Ferner vermeide man eine taftmäßige Bewegung des Kopfes, das Schleudern mit den Armen, das Strecken der Finger oder das Zusammenballen der Hände. Hauptsächlich aber sind die Füße zu berücksichtigen. Natürlich, leicht und sicher wird man gehen, wenn man die Fußspitzen wohl auswärts richtet und senkt, so daß zuerst die Spitze und der Ballen, und dann erst die Ferse den Boden

berührt, wenn man bei jedem Schritte das Knie streckt, die Schritte weder zu groß noch zu klein, einen so groß wie den andern macht und einen ungezwungenen Takt im Gehen hält.

Auf diese Regeln ist auch bei den Gangübungen hauptsächlich zu achten. Ebenso werdet ihr wohl thun, wenn ihr bei den verschiedenen Gangarten die Arme nicht immer auf einerlei Weise tragt. Das eine Mal könnt ihr dieselben natürlich herabhängen lassen, ein andres Mal zu beiden Seiten das Kleid greifen oder die Ellbogen in die Höhe legen und die Arme dabei über den Rücken halten. Endlich könnt ihr euch in einigen Gangarten mit erhobenen Händen fassen, oder gegenseitig hinter dem Rücken bei den Händen nehmen und so fortbewegen. Bei den Gangübungen geschieht jedesmal der Antritt mit dem linken Fuße.

Das Maß des Schrittes muß sich immer gleich bleiben; im Ordinär- und Geschwindschritt wird es bei Mädchen von 5—10 Jahren etwa $\frac{1}{4}$ m betragen, von der einen Ferse an bis zur andern gerechnet. Trabschritt wird um $\frac{1}{8}$ m verkürzt. Ordinärschritte rechnet man bei den Gangarten ungefähr 80—115, Geschwindschritte 125—130 und Trabschritte 200 auf eine Minute. Zur beträchtlichen Erleichterung dient es, wenn im Anfange bei jeder Gangart der Takt laut angegeben wird. Dies kann man beim Ordinärschritt durch „Links!“ und „Rechts!“, im Geschwindschritt durch „Eins, zwei, drei, vier!“ und im Trabschritt durch wiederholtes und kurz ausgestoßenes „Eins! eins! eins!“ thun.

Die Gang- und Laufübungen lassen den mannigfaltigsten Wechsel zu. Die Spielenden können dabei in einer Linie geradeaus vor- und rückwärts marschieren wie Soldaten; sie können in einer Reihe einzeln hintereinander folgen, dabei die Hände frei heben oder sich gegenseitig zu einer langen Kette anfassen. So können sie auch vielfach Figuren beim Lauf beschreiben: Kreise, Vierecke, Schlangenlinien und Spiraltwendungen. Eine Menge Tanz- und Lauffspiele lassen sich hiermit verbinden.

Als ein Turnspiel, das vorzugsweise geeignet ist, dem Gange leichten Anstand und Anmut zu verleihen, nennen wir den

Lattengang.

[707.] Hierzu ist folgende Vorrichtung nötig: Eine Latte, welche für Anfängerinnen 2, für Geübtere aber nur 1 cm breit zu nehmen ist, wird auf 7—12 oder 27—54 cm hohe Holzstützen oder Säulen befestigt, welche des festen und sicheren Stehens wegen auf einem ungefähr 4 cm breiten und 25 cm langen Brettchen ruhen.

Auf einer solchen Latte balancierend und mit der nämlichen regelmäßigen Haltung des Körpers, wie sie bei den vorhergehenden Gangarten erfordert wurde, fortschreitend, wird die Turnerin Gelegenheit haben, eine leichte Haltung zu zeigen, sobald sie gelernt hat, ihren Körper im Gleichgewicht zu erhalten.

Zuerst ist der Gang auf einer Latte langsam und mit Unterstützung einer Gespielin zu üben und genau darauf zu sehen, daß die Gehende die

Fußspitzen gut auswärts richte. Später fällt die Unterstützung weg und die Turnerin muß sich allein zu erhalten suchen. Eine weitere Übung ist

Gehen bis zur Mitte der Latte und Umkehren mit halber Drehung links oder rechts; ferner

Ausweichen, wobei die sich begegnenden Turnerinnen in Vorschrittstellung sich so gegenüber treten, daß z. B. die linken Füße mit den inneren Kanten nahe aneinander gesetzt werden. Beide Mädchen erfassen sich leicht am Oberarm; dann schwingt eine jede den rechten Fuß im Bogen um ihre Nachbarin zum Weiterschreiten. Zu dieser letzten Übung jedoch ist die Schwebestange geeigneter.

Laufvergnügungen.

[708.] Man kann das Laufen in Schnell- und in Dauerlauf einteilen, je nachdem es dabei mehr auf die Schnelligkeit oder auf die Ausdauer abgesehen ist; beide Arten dürfen aber nie in ein regelloses Rennen ausarten.

Im allgemeinen sind beim Laufen dieselben Regeln wie beim Gehen zu beobachten, besonders was die Haltung des Oberkörpers anbelangt. Auch beim Laufen dürfen die Schritte nicht zu groß gemacht werden und ebenso muß der Niedertritt leicht und mit dem Fußballen geschehen. Die Arme dürfen nicht bewegt und umhergeschleudert werden; um dies besser zu vermeiden, könnt ihr das Kleid leicht mit beiden Händen erfassen.

Die beim Laufen zu beobachtenden Vorsichtsmaßregeln sind zwar bekannt, aber dennoch wollen wir in Kürze ihrer erwähnen. Vor allem ist das Trinken während und nach den gymnastischen Übungen auf keine Weise gestattet; ferner darf eine erhitzte Turnerin sich weder setzen, noch auf den Boden legen, sondern sie muß ein Mäntelchen umnehmen und sich durch Umhergehen eine mäßige Bewegung machen.

Die Bahn, wo das Laufen stattfindet, muß mit Sand bestreut und wenigstens 8—11 m breit, und das Ziel, nach welchem gelaufen werden soll, stets durch einen festen Gegenstand, der deutlich gesehen werden kann, bezeichnet sein.

Der gerade Schnelllauf.

[709.] Zu diesem hat eine kleinere Anzahl Turnerinnen mit Zuschauerinnen anzutreten. Das Ziel, nach welchem sie den Wettlauf richten sollen, muß sich in gerader Linie vor ihnen befinden. Man beginne in einer Entfernung von etwa 100 Schritten und rücke das Ziel nicht leicht über 200 hinaus. Auf ein gegebenes Zeichen (ein Händeklatschen oder dgl.) laufen die aufgestellten Turnerinnen alle zugleich ab, und diejenige, welche zuerst beim Ziele anlangt, ohne während des Laufes in Unregelmäßigkeiten verfallen zu sein, ist Siegerin.

Der Dauerlauf.

[710.] Hierbei kommt es besonders auf die Ausdauer im Laufe an, und diejenige, welche am längsten läuft, ohne an Schnelligkeit hinter den andern zurück zu bleiben, ist Siegerin.

Der Dauerlauf kann entweder einzeln geübt werden oder auch von einer Reihe von Turnerinnen, die sich in Zwischenräumen aufgestellt haben. Es ist zu bemerken, daß man beim Dauerlaufe seine Kräfte sparen muß; ihr dürft daher nicht gleich beim Beginne mit aller Macht laufen, sondern mit einer mäßigen Anstrengung, die nach und nach sich verstärkt, bis ihr euch ermüdet fühlt. Lauft ihr in Reih und Glied mit Tritthaltung, so wird eine jede, sobald sie erschöpft ist, austreten. Die zuletzt übrig Bleibende ist Siegerin. Ihr könnt auch rückwärts laufen, aber nicht eher, als bis alle Hindernisse aus der Bahn aufs sorgfältigste entfernt worden sind.

Der Kreislauf.

[711.] Eine unter euch stelle sich in die Mitte der andern und lasse diese bald rechts, bald links, ohne Unterbrechung, in einem Kreise hintereinander um sich laufen, damit sie im raschen Lauf kurze und schnelle Wendungen mit Sicherheit machen lernen. Dieser „Kreislauf“ kann sich auch von einem auf zwei bis drei Kreise übergehend ausdehnen, weshalb auf dem Übungsplatze eine solche Bahn eingerichtet werden muß.

Der Spirallauf.

[712.] Anfangs laufen die Turnerinnen im weitesten Kreise langsam um eine in der Mitte Stehende, dann schneller und schneller in immer mehr sich verengendem Kreise, bis sie endlich ganz zu ihr herankommen und sie gleichsam umwickeln. Um diesen Spirallauf nun aufzuheben und die ursprüngliche Front wieder herzustellen, kommandiere die Mittlere: „Rechts — kehrt!“ worauf sofort der Aufmarsch erfolgt.

Der Schlangellauf

wird auf der Schlangelbahn, welche entweder etwas vertieft oder durch Sand von einer andern Farbe als der des Bodens bezeichnet wird, ausgeführt. Dieser Lauf dient hauptsächlich dazu, den Körper in schnellen und geschickten Wendungen zu üben.

[713.] Zum Wettlaufe auf der Schlangelbahn wird eine kleinere Anzahl von Turnerinnen, jede etwa vier Schritte von ihrer Nachbarin entfernt, hintereinander aufgestellt. Auf ein bestimmtes Zeichen beginnen sie alle zugleich den Lauf, und diejenige, welche aus Ungeschicklichkeit über die Bahn hinaustritt oder an die ausgestellte Turnerin anläuft, anstößt u. s. w., ist verbunden abzutreten, ebenso eine jede, welche von der ihr nachfolgenden Turnerin erreicht worden ist, so daß diese ihr einen sanften Schlag auf die Schulter geben konnte. Die zuletzt auf der Bahn übrig Gebliebene ist Siegerin.

Der Zickzacklauf

[714.] wird ebenso auf einer Bahn mit scharfen Winkeln geübt, wobei der Körper noch schärfere Wendungen zu machen gezwungen ist. Die Bahn zum Zickzacklaufen kann man gleich der zum Schlangellaufe benutzten durch aufgestellte Turnerinnen bezeichnen. Beim Schlangellaufe laufen die Übenden um die aufgestellten Mädchen herum; beim Zickzacklaufe aber kommen sie

nur bis zu denselben heran, machen einen momentanen Salt und wenden sich dann plötzlich um.

Der Hinklauf

[715.] ist das Fort hüpfen auf einem Fuße geradeaus oder im Kreise, vor-, rück- und seitwärts. Derjenige Fuß, auf welchem sich der Körper fort-schnellen soll, wird vorher bezeichnet und der andre entweder mit gebogenem Knie zurückgelegt oder vorwärts gestreckt. Auf diese Weise kann auch der Wett- und Dauerlauf angeordnet werden.

Das Reifstreiben.

[716.] Bei diesem hübschen und gesunden Spiele wird der Reif wie ein Rad fortgerollt, und es kommt dabei darauf an, ihn im Fortrollen zu erhalten. Dies geschieht, wenn man ihn mit einem Stäbchen gehörig leitet, nämlich durch einen fortdrückenden Schlag bald seinen Lauf befördert, oder bald rechts, bald links drängt, damit er nicht umfalle.

Auch kann man bei dieser Übung kleine Künste damit vornehmen: man schleudert ihn z. B. mittels des durchgesteckten Stabes in die Luft, fängt ihn dann geschickt wieder auf und läßt ihn seinen Lauf von neuem fortsetzen. Wer auf einer gewissen Strecke den Reif mehrere Male treibt, ohne ihn fallen zu lassen, ist Siegerin.

Barrenübungen.

Unter den Spielen, welche die Gymnastik zur Stärkung der Glieder darbietet, gehören die Übungen am Barren zu den vorzüglichsten, und wenn nicht alle, so sind doch einige auch für die weibliche Jugend geeignet und sollen hier näher beschrieben werden.

Das zu diesen Übungen erforderliche Gestell heißt der Barren. Es besteht aus zwei parallelen, in gleicher Höhe und in gleicher Entfernung nebeneinander laufenden Balken. Sie sind ungefähr 2 m lang, 8 cm hoch und 5—6 cm breit, müssen oben abgerundet und unten mit stumpfen Kanten versehen sein. Diese Balken, Holme genannt, ruhen auf vier Säulen oder Ständern, die ungefähr 10—12 cm im Durchmesser haben. Die Höhe derselben richtet sich nach der Größe der Turnerin. Es ist daher nötig, daß sich auf dem Spielplatze mehrere Barren von verschiedener Höhe befinden, damit jedes Mädchen einen seiner Größe angemessenen auswählen könne. Am zweckmäßigsten ist derjenige, welcher mit den Schultern der Übenden in gleicher Höhe oder noch etwas höher ist; ebenso muß die Entfernung der beiden Holme voneinander dem Körper der Turnerin angemessen sein.

Das Aufspringen zum Streckstuh

[717.] übt man nun zuerst an dem Barren. Die Turnerin tritt vor den Barren, so daß sie denselben der Länge nach übersteht, nimmt eine gerade Stellung an, wobei Ferse an Ferse geschlossen und die Fußspitzen auswärts gerichtet sind, und ergreift mit den Händen die beiden ihr zunächst stehenden Enden der Holme, so daß die Finger nach außen und die

Daumen nach innen gefehrt sind. Hierauf schwingt sie sich in die Höhe und in den Streckstüz, in welchem der Körper auf den gestreckten Armen ruht. Der ganze übrige Körper hängt dabei gerade herab zwischen den beiden Holmen, die Beine bleiben aneinander geschlossen und die Fußspitzen auswärts gerichtet.

Stüheln.

[718.] Die Turnerin begibt sich vor den Barren, schwingt sich wie vorher in den Streckstüz und geht dann auf den Händen, indem sie eine Hand nach der andern abwechselnd weiter vorsetzt und dabei den gestreckt herabhängenden Körper in der möglichsten Ruhe erhält, bis an das Ende des Barrens. Ist sie auf diese Weise an dem Ende desselben angelangt, so geht sie auf die nämliche Art zurück, indem sie eine Hand nach der andern rückwärts setzt.

Seitstüheln.

[719.] Die Turnerin schwingt sich zum Stüz auf einem Holme des Barrens auf, entweder innerhalb oder außerhalb desselben, und setzt die Hände — die Finger nach außen, die Daumen nach innen gerichtet — solcher Weise, daß sie erst mit der einen Hand und dann mit der andern nach der rechten Seite hin und hierauf zurück nach der linken Seite fährt.

Wippen.

[720.] Für Mädchen ist diese Übung nur in beschränktem Maße, sowohl im Streck- wie im Unterarmstüz, zulässig. Die Turnerin möge sich mit leichtem Vor- und Rückschwingen begnügen.

Stabübungen.

[721.] Zu diesen Übungen, welche besonders wegen ihres guten Einflusses auf Bildung und Stärkung der Rückenmuskeln zu empfehlen sind, gehört ein 1—2 m langer, etwa 1 cm dicker runder Stab, der glatt gehobelt sein muß. Die Turnerin fasse den Stab mit Aufgriff an den beiden Enden und halte ihn mit gestreckten Armen wagerecht vor sich hin.

Hierauf folgt

Stab hoch!

[722.] Die Turnerin schwinde den Stab mit gestreckten Armen auf, so daß derselbe wagerecht über dem Kopfe gehalten wird. Darauf erfolgt Ausschwingen des Stabes. Diese Übung, wie die andern Stabübungen, müssen mehrmals gemacht werden.

Abstreken aus der Beughalte.

[723.] Der Stab wird durch Beugen der Ellbogen- und Handgelenke bis zur Brusthöhe nahe am Körper erhoben und dann zur „Waghalte“ vorwärts oder zur „Senkhalte“ aufwärts abgestrekt.

Überspringen zur Rückbeughalte.

[724.] Die Turnerin schwinde den Stab über den Kopf zum Anlegen quer über die Schulterblätter.

Stabwende.

[725.] Aus der Stabhalte wie bei Nr. 719 geht der rechte Arm gebogen über den Kopf zurück und wieder vor, während der linke gestreckt bleibt. Dieselbe Übung wiederhole man links rückwärts und links vorwärts bei gestrecktem rechten Arme. Dann kommt

Die Wende mit gestreckten Armen in einem Buge rückwärts und ebenso vorwärts.

[726.] Der Stab wird, ohne daß die Turnerin den Arm beugt, vollständig rückwärts abgelenkt.

Übungen am schwebenden Reck.

[727.] Auch kleine und schwächliche Mädchen sind diesen gewachsen. Die Vorrichtung dazu ist sehr einfach. Zwei starke eiserne Haken werden in einer Entfernung von ungefähr 1 m voneinander in der Decke fest eingeschraubt.



Fig. 416.

In diese beiden Haken werden zwei an den Enden mit Ösen versehene Seilen eingehakt, welche so weit herabhängen, daß sie ungefähr noch 2 m vom Boden entfernt sind. An den herabhängenden Enden sind ebenfalls Ösen angebracht, und zwar mehrere übereinander, damit man durch dieselben den Stab bald höher, bald niedriger stecken kann, je nachdem die sich Übende oder die Übung es erheischt.

Die ersten Übungen an diesem schwebenden Stabe sind:

Das Klettern am Knotenseil.

[728.] Hierzu werden in ein senkrecht herabhängendes Seil in gleichmäßigen Zwischenräumen ungefähr 16—24 cm voneinander entfernte Knoten, die am besten und haltbarsten von dem Riemer oder Seiler verfertigt werden, angebracht. An diesem Seile müßt ihr nach und nach emporklettern. Ihr könnt Wettspiele damit veranstalten. Wer in kürzester Zeit oben anlangt, ist Siegerin.

Das abwechselnde Zurückschieben der Füße mit gestreckten Knien.

[729.] Die Turnerin faßt mit beiden Händen den Stab, und indem sie das rechte Knie biegt und den rechten Fuß fest auf den Boden setzt, schiebt sie den linken auf der Fußspitze so weit als möglich zurück, wobei das Knie immer wohlgestreckt bleibt. Der Oberkörper wird während des Zurückschiebens aus den Hüften herausgehoben und das Rückgrat gebogen. Ist der linke Fuß so weit als möglich hinausgeschoben, so wird er langsam wieder vorgezogen. Hierauf bleibt er auf dem Boden fest stehen und der rechte Fuß wird zurückgehoben, wie vorher der linke. So wird mit beiden Füßen einigemal abgemehselt.

Das Zurückziehen beider Füße zugleich mit gestreckten Knien.

[730.] Die Turnerin legt beide Hände auf den Stab und schiebt beide Füße zugleich so weit zurück, bis die Kniemuskel völlig angespannt sind, wobei das Rückgrat gebogen wird. Hat sich die Turnerin also zurückgeschoben, so ergreift ein zweites Mädchen, das vor dem Stabe steht, denselben und die Hände der Turnerin, zieht letztere soviel wie möglich vor und schiebt sie hierauf sanft wieder zurück, ohne daß die angespannten Kniemuskel erschlaffen dürfen. Es wird dieses einigemal wiederholt.



Fig. 417. Übung am schwebenden Red.

Die Schwingungen mittels Aufhangs an den Händen und Abstoßen der Füße.

[731.] Der Stab wird so hoch gehängt, daß die Turnerin denselben nur mit gestreckten Armen erreichen kann. Hat sie ihn ergriffen, so schwingt sie sich durch Abstoß bald des rechten, bald des linken Fußes vom Boden abwechselnd vor- und rückwärts.

Die Schwingungen ohne Abstoß.

[732.] Dies ist die vorige Übung, nur mit dem Unterschiede, daß die Turnerin sich nicht selbst in den Schwung bringt und darin erhält, sondern daß eine andre ihr den Schwung gibt und denselben durch Zurück- und Vorschneilen unterhält.



Fig. 418. Schwingen am Stabe.

Die Schwingungen im Armhange mit Auf- oder Rißgriff an den Reinen.

[733.] Die Turnerin stellt sich mit dem Rücken vor den Stab, so daß derselbe am Rücken anliegt, geht mit beiden Armen über denselben und ergreift so, ungefähr 24 cm von demselben aufwärts, links und rechts mit beiden Händen die Reinen. Auf diese Weise schwingt sie sich durch Abstoß mit den beiden Fußspitzen zugleich vom Boden, abwechselnd vor- und rückwärts.

Die Schwingungen im Armhange ohne Rißgriff an den Reinen.

[734.] Nachdem sich die Turnerin abermals mit dem Rücken vor den Stab gestellt hat, bewegt sie beide Arme über denselben hinweg, dann die Unterarme nach vorn und legt die Hände an beiden Seiten der Brust so fest wie möglich flach an, denn sonst könnte sie leicht herabgleiten. Um

sich mit größerer Sicherheit erhalten zu können, darf die Turnerin auch während der ersten Male, anstatt die Hände auf die Brust zu legen, das Kleid an beiden Seiten fest erfassen. Sie wird von einer andern in den Schwung gebracht.

Der Schwung im Stütz.

[735.] Hierbei ist der Stab niedriger zu hängen als bei den vorigen Übungen. Die Turnerin stellt sich vor denselben und legt beide Hände so auf, daß die Daumen nach ihrem Körper zu gerichtet sind. Die Arme wie auch der Körper werden gestreckt, doch wird der Oberkörper ein wenig vorgeneigt und die Beine werden mehr nach demselben vorgeschoben, damit die Arme sich davor befinden. Ein andres Mädchen versteht die Turnerin in einen mäßigen Schwung, ein heftiger würde den Körper leicht aus dem Gleichgewichte bringen.

Kreischwung und ähnliche Übungen.

[736.] Zu den nächstfolgenden Übungen, dem Kreischwung, Rund- oder Kreislauf und Kreispringlauf, wird folgende Vorrichtung erfordert: an einem auf zwei Säulen feststehenden Balken wird eine Ringschraube, die sich leicht um ihre Achse dreht, an einen starken, eingeschraubten Haken gehängt. Durch diesen Ring wird ein ungefähr 4 cm breiter Riemen gezogen. Beide Teile des Riemens sind oben etwa 24 cm lang zusammengenäht. Das eine Ende des Riemens ist mit Löchern versehen, und ein anderer Teil, ebenfalls zusammengenäht, bildet gleichsam eine große Öse, an deren Ende eine eiserne Schnalle, mit Leder überzogen, sich befindet, um ihn an dem andern Riemen höher oder tiefer, je nachdem es nötig ist, anschnallen zu können. Durch diese Öse wird eine starke Leine gezogen, deren beide Enden ebenfalls Ösen haben, welche ungefähr 1, 1½ oder 2 m vom Boden entfernt sind. Durch eine dieser Ösen wird ein 3—3½ cm starker und 36—48 cm langer Stab von hartem Holze gesteckt, an dessen beiden Enden sich Kugeln befinden, welche an- und abgeschraubt werden können. An diesem herabhängenden Stabe werden nun folgende Übungen vorgenommen:

A. Der Kreischwung im Anhange mit gestreckten Armen.

Die Turnerin ergreift den Stab mit beiden Händen und bringt ihren Körper durch Anziehen der Beine oder auch mit gestreckten Knien, geschlossenen Fersen und abwärts gedrückten Fußspitzen, weshalb im letzteren Falle der Stab verhältnismäßig höher gehängt werden muß, in die Schwebelage. Die also im Hange sich befindende Turnerin führt eine Gefährtin einige Male im Kreise herum, um sie in den Schwung zu bringen, worauf sie sich allein weiterschwingen kann.

B. Der Kreischwung im Anhange mit gebogenen Armen.

Dies ist dieselbe Übung mit der angegebenen Abänderung, wobei der Stab von unten angefaßt wird. — Beide Übungen können mit der Zeit auch nur mit einer Hand vollzogen werden.

Der Kreislauf im Stütz.

[737.] Die Turnerin ergreift den Stab mit Ristgriff, d. h. von oben, und erhebt sich in den Stütz, so daß die beiden Arme vor die Leinen, an welchen der Stab hängt, kommen, und der in der Schwebelage befindliche Körper auf diese Weise im Gleichgewicht gehalten wird. Die Übende muß sich gleichfalls erst in den Schwung bringen lassen, ehe sie sich allein weiter-schwingen kann; der Oberkörper werde schön gestreckt gehalten.

Der Rundlauf mit Anhang beider Hände.

[738.] Die Turnerin erfährt den Stab mit Ristgriff, hebt aber ihre Füße nicht von der Erde empor, sondern geht zuerst langsam, dann läuft sie im Trabe und endlich im Galopp im Kreise herum, jedoch nicht bis zur völligen Ermüdung.

Hierauf können noch nachstehende Übungen folgen:

Kreislauf mit Anhang einer Hand und gestrecktem Arm, abwechselnd (bedarf gleich der folgenden keiner näheren Erklärung).

Kreishüpfen im Anhang mit beiden Armen sowohl wie auch mit einem Arme.

Rückwärtslauf mit Galopp.

Springlauf im Kreise, sowohl im Anhang mit beiden Händen wie auch mit einer Hand.

Galoppplaus mit beiden Füßen abstoßend, das Gesicht der Kreismitte zugewendet.

Halber und ganzer Kreisprung oder Wellenschwung.

[739.] Jede dieser Übungen muß beendigt werden, sobald die Turnerin ermüdet ist, jedoch darf sie den Stab nicht in vollem Schwunge loslassen, sondern erst dann, wenn sich die Schwungkraft insoweit vermindert hat, daß sie ohne Mühe im Stande ist, sich stehend festzuhalten.

Die Reckübungen.

[740.] Auch hiervon müßt ihr den größeren Teil der Knabenwelt überlassen, da nur wenige für euch Mädchen angemessen sind.

Das Gerüst, an welchem diese Übungen vorgenommen werden, heißt das Reck. Es besteht aus einer 3—4½ cm im Durchmesser starken und ca. 1½—2 m langen Stange aus festem, gewöhnlich buchenem oder eschenem Holze, welche auf zwei Säulen ruht, die fest in die Erde gegraben sein müssen, damit sie nicht wanken. Um die Höhe des Recks den verschiedenen Größen der Turnerinnen anpassen zu können, müssen sich in den Säulen mehrere



Fig. 419. Übungen am Reck.

Löcher befinden, durch welche die Stange, je nach der Länge der sich Üben- den, bald hoch, bald tief gesteckt werden kann, und in welche sie genau paßt. Die Stange aber darf sich durchaus nicht drehen, was man durch zwei Stifte oder eiserne Bolzen, die quer durch die Säulen und die Reckstange geschoben werden, verhindern kann.

Für die Anfängerinnen mag die Reckstange scheitelhoch sein, für Geübtere aber höher, etwa so hoch, daß sie dieselbe mit den Fingerspitzen berühren können, wenn sie die Arme und Hände gerade über den Kopf gestreckt emporheben, oder auch noch etwas aufspringen müssen, wenn sie dieselbe erreichen wollen.

Der Stand, von welchem aus die Reckübungen gemacht werden, kann verschieden sein. Entweder ist er

Seitstand vorwärts, d. i. die Stellung vor der Reckstange, bei welcher das Gesicht derselben zugewendet und die Linie der Schulter mit derselben gleichlaufend ist, oder

Seitstand rückwärts, d. i. dieselbe Stellung, nur mit dem Unterschiede, daß nicht das Gesicht, sondern das Hinterhaupt der Stange zugewendet wird, oder

Querstand, d. i. die Stellung unter der Stange, wobei man nach dem einen Ende derselben hinsieht.

Die Griffe sind folgende:

Der Ristgriff. Die im Seitstande vorwärts stehende Turnerin erfaßt mit den Händen die Stange so, daß beide Daumen gegeneinander zugewendet und nach innen gekehrt sind.

Der Kammgriff ist die dem Ristgriff entgegengesetzte Umfassung der Stange, so daß die Innenseite der Hände dem Gesichte der Turnerin zugewendet ist, die beiden Daumen aber voneinander abgewendet und nach außen gekehrt sind.

Der Zweigriff. Die Turnerin stellt sich in den Querstand und umfaßt die Stange so, daß sie beide Daumen nach einer und derselben Seite hin gerichtet hält, während im Rist- und Kammgriffe dieselben einander entgegenstehen. Hiernach beginnt

Das Armwippen im Hange,

[741.] welches mittels Rist-, Kamm- und Zweigriffs geschehen kann, wobei aber die gestreckten oder auch gekrümmten Arme zur Hebung selbst nichts beitragen, sondern der Körper sich durch die Kraft der Rückenmuskeln in die Höhe zieht.

Die Hängübungen.

[742.] 1. Mit Auf- oder Ristgriff. Die Turnerin stellt sich in den Seitstand, erfaßt die Stange mit Ristgriff und wird nun unter derselben mit gestreckten Armen und vom Boden erhobenen Füßen so hängen, daß die Schultern mit der Stange in gleicher Linie laufen.

2. Mit Kammgriff. Ist ganz dasselbe, nur mit der angegebenen Veränderung des Griffs.

3. Mit Zweigriff. Die Turnerin stellt sich in den Querstand und erfaßt die Stange mit dem Zweigriffe. Die Arme sind gestreckt und die Füße vom Boden erhoben wie vorher.

4. Mit Beughang. Die Hangübungen mit den drei verschiedenen Griffen werden wiederholt, aber mit der Veränderung, daß die Turnerin, die Arme beugend, den Körper so weit heraufzieht, daß sie mit dem Kopfe über die Stange hinausfieht und letztere sich in der Gegend der Brust befindet. Beim Hange mit Zweigriff wird sich der Kopf entweder zur rechten oder zur linken Seite der Stange halten.

5. Der Hang im Ellbogengelenk. Zuerst erfaßt die Turnerin die Stange mit Ristgriff, zieht sich dann mit gekrümmten Armen in den Hang hinauf, hebt sich bis zur Höhe der Brust und legt die Arme so auf die Stange, daß die untere Fläche des Ellbogens und das Ellbogengelenk auf derselben ruhen. Die Hände liegen über die Stange hinaus und die Füße sind gestreckt.

Das Stelzgehen.

[743.] Ein Spiel, das kleine Mädchen mit sechs Jahren schon vornehmen können, nur darf dies nicht auf gepflastertem, sondern muß auf sandigem oder mit Rasen bewachsenem Boden geschehen. Auch müssen die Stelzstangen über den Kopf hinausreichen. — Ungeübtere dürfen die Fußtritte der Stelzen nicht höher als einen Fuß über der Erde befestigen.

Fasse die Stelzen, indem du dich auf beide Tritte erhebst, so, daß die oberen Enden hinter den Armen hinauflaufen und die Daumen vor- oder rückwärts nach unten zu gerichtet sind, die vier Finger aber die Stangen fest umgreifen. Die Arme werden fest angedrückt, der Oberleib wird gerade gehalten, und die Schwere des Körpers ruht gleichmäßig auf der Mitte der Fußtritte, beim Ausschreiten aber um ein wenig mehr nach hinten auf dem Fußtritte der stehen gebliebenen Stelze. Anfangs geht man langsam, dann kann man auch galoppieren und endlich auf einer Stelze hüpfen, indem man die andre behutsam unter dem Fuße wegzieht.

Sind mehrere Mädchen zusammen, so müssen sie erst untereinander ausmachen, welche Gangart gewählt werden soll, und dann ein Ziel bestimmen, nach welchem alle gemeinschaftlich gehen. Wer dieses Ziel in der vorgezeichneten Gangart zuerst erreicht, hat das Spiel gewonnen.

Das Reifwerfen.

[744.] Man braucht zu diesem Spiele zweierlei Instrumente: Reifen und Stöcke. Die Reifen umwickelt man mit zweifarbigem Bande, damit sie ein freundliches Ansehen erhalten. Die Stöcke können so stark wie ein Finger sein.

Das Spiel wird nur auf einem ganz freien Platze ausgeführt, und es müssen sich mehrere Mädchen dabei beteiligen. Die Gesellschaft stellt sich in einem weiten Kreise auf, jede ungefähr zehn Schritte von der andern entfernt. Das Spiel besteht nun darin, daß eine der ihr zur Rechten Nächststehenden den Reifen mittels des Stockes in einem hohen Bogen durch die Luft wirft und jene den Reifen beim Herunterfallen, noch ehe

er die Erde erreicht, mit ihrem Stabe auffängt und auf dieselbe Art an ihre Nachbarin weiter befördert. Dies kann unzählige Male fortgesetzt werden.



Fig. 420. Das Reifwerfen.

Je mehr Reifen man hat, desto schöner nehmen sie sich in der Luft aus, doch dürfen auch nicht zu viele genommen werden; in der Regel nur halb soviel als Spielerinnen zugegen sind. — Das Zurwerfen der Reifen geschieht so: Man hält den Reifen mit dem Daumen und Zeigefinger der linken Hand etwas in die Höhe, legt den Stab inwendig an die entgegengesetzte obere Seite des Reifens an, öffnet dann plötzlich die Finger und schnellt ihn in hohem Bogen durch die Luft.

Das Schlittschuhlaufen.

Nicht immer grünen draußen die Wiesen; die Blumen im Garten welken trotz der eifrigsten Sorgfalt ihrer kleinen Pflegerin; es kommt die Zeit, welche unsre Freundinnen zwingt, sich auf Spiele und Beschäftigungen im Zimmer zu beschränken. Das geht denn auch ein Weilchen ganz gut; aber ach! nun regt sich der unterdrückte Mutwille: man möchte springen, sich herumtummeln, und die engen Räume gewähren nicht den nötigen Platz; man bleibt an den Stühlen hängen, stößt sich mit Knie und Ellbogen an Tisch und Bänke und muß jedes sauer errungene, lebhaftere Vergnügen mit Rissen in den Kleidern, blauen Flecken am Körper — und wohl auch mit Scheltworten der erzürnten Mutter erkaufen. Widerwillig dämpft man den lustigen Spielgeist. Vielleicht läßt ein schönes Buch die Gefangenschaft für eine Zeitlang vergessen; aber trotzdem übt die „Stubenluft“ ihren schädlichen Einfluß auf Seele wie Leib. Will man einmal

ausgehen, o weh! der Schmutz und Regen treibt uns von unserm Ausgange bald wieder nach Hause zurück. Es ist eine schlimme, schlimme Zeit!

Da sieh! etwas Weißes zeigt sich in der Luft. Du gehst neugierig ans Fenster. Könnten es wirklich kleine Schneeflocken sein? Ja, es ist Schnee — der erste Schnee, der langersehnte „Spielkamerad“ ausgelassener Knaben und wilder Mädchen. Jetzt winkt neue Hoffnung. Bald kann man den geduldigen Freund „Schnee“ zu Bällen, ja sogar zu „Männern“ machen, bald kann man Schlitten fahren, und da friert es auch — was kann man da noch? Das Schönste von allem: man kann auf der glatten Fläche dahinfliegen, schneller und fröhlicher als auf dem spiegelgleich gebohten Tanzboden, man kann „Schlittschuh laufen“.

Dieses größte aller Wintervergnügen wird der Mehrzahl meiner Freundinnen sicher nicht fremd geblieben sein; gibt es ja doch kaum ein Mädchen, das nicht mit strahlendem Blick die geflügelten Sohlen an die Füße geschnallt oder unter dem Weihnachtsbaum als längst gewünschte Christgabe „ein Paar blanke Schlittschuhe“ begrüßt hätte! —

Hier will ich euch einige Winke in bezug auf Schlittschuhlaufen geben, welche die anfangs vielleicht Furchtsamen mit frischem Mut beseelen und auch den Geübten hier und da als nützliche Ratsschläge willkommen sein werden.



Fig. 421.
Das Schlittschuhläuferren.

[745.] Während des Laufens hütet euch vor „falschem Atemholen“. Wer die Luft mit dem Munde statt mit der Nase einatmet, kann sich bei schneidender Kälte nicht nur Husten, sondern selbst ein gefährliches Lungenleiden zuziehen. Atmet die Luft also stets durch die Nase ein und durch den Mund wieder aus.

Fernerhin hütet euch, inmitten des eifrigsten Laufens einen Ruhepunkt zu machen. Ihr seid dann erhitzt und könnt euch durch das plötzliche Stillstehen ernsthaft erkälten. Fühlt ihr, daß ihr durch das Laufen sehr heiß werdet, so mäßigt euren Flug, bis ihr nach und nach wieder kühl geworden seid.

Besonders vor dem „Abschnallen der Schlittschuhe“ darf man die Lust des Laufens nur in langsameren Zügen genießen.

Seid ihr wieder auf fester Erde, so veräümt nicht, ein Tuch umzunehmen.

Pelze und lange Kleider sollten auf dem Eise nicht getragen werden; erstere steigern die schon durch die stete Bewegung hervorgebrachte Wärme bis zu unnatürlichem Grade, letztere erschweren das Erlernen der Kunst.

Für die Eisbahn wird von erfahrenen Schlittschuhläuferinnen folgende Kleidung als die zweckmäßigste empfohlen: „Ein niedriges Hütchen, ein kurzes, eng anliegendes Säckchen von dichtem Stoff und ein nur bis zu den Fußknöcheln reichendes Kleid; Lederschuhe, welche ein Stück über die

Knöchel hinaufgehen; ein Muff erst dann, wenn die Läuferin schon einige Geschicklichkeit in ihrer Kunst erreicht hat."

[746.] Die Schlittschuhe werden von den verschiedensten Formen gefertigt. Die bis jetzt noch gebräuchlichste Art von gewöhnlichem Holze hat am Fersenende einen nach oben stehenden starken Eisenstift, der in den Absatz eindringt. Um letzteren geht ein genau schließender Lederrand mit einem Riemen um den Knöchel. Der vordere Teil des Fußes wird in zwei an den Seiten befindliche Lederkappen eingeschnürt, welche auch mit Pelz gefüttert werden können. Fig. 421 zeigt euch, wie ein solcher Schlittschuh geschnürt wird. Von den neueren Sorten sind die Metallschlittschuhe am beliebtesten.



Fig. 422. Auf dem Eise.

[747.] Hast du mit gut bewaffneten Füßchen den Eispiegel betreten, so versuche zuerst „das Laufen vorwärts“. Mit etwas vorwärts gebeugtem Körper, sanft gebogenem Knie und festem Fußgelenk suche auf der Bahn Halt zu gewinnen. Dabei darfst du aber die Füße nicht auswärts stellen, sondern parallel (in gleichlaufender Richtung) nebeneinander, in einer Entfernung von nicht ganz $\frac{1}{8}$ m. Nun schiebst du, ohne den Fuß zu heben, abwechselnd den linken und rechten ein Stückchen, etwa ebenso weit wie zuvor, vorwärts, was jedoch nur langsam vorzunehmen ist. Die Last des Körpers wird bei dieser Übung so ruhig wie möglich auf den schiebenden Fuß gelegt. Selbstverständlich ist es, daß du keinen der Füße als „Stiefkind“ behandelst, sondern beide ganz gleichmäßig übst.

[748.] Wenn du in diesen Versuchen die gehörige Sicherheit erlangt hast, so schreite zur zweiten Übung: der geraden Linie mit Fußheben. Hierbei stelle die Füße ein wenig auswärts und schiebe in dieser Richtung den linken Fuß $\frac{1}{4}$ m vorwärts, ohne ihn vorher vom Boden zu erheben; nun erhebe den unterdessen stehen gebliebenen rechten Fuß etwa 4 cm hoch vom Eise und setze ihn neben den linken, während derselbe ruht. Alsdann schiebe den rechten Fuß $\frac{1}{4}$ m nach rechts und während er ruht, hebe den linken wiederum zum rechten.

Jetzt folgt „das einfache Vorwärtslaufen“, bei welchem du zuerst die Füße im rechten Winkel auf das Eis stellst, dann den linken Fuß erhebst und ihm einen leichten Schwung nach vorn gibst, indem du zugleich die Last des Oberkörpers auf demselben ruhen läßt. Dieser Schwung wird dadurch erleichtert, daß der rechte Fuß sich fest auf die innere Kante des Schlittschuhs stützt. Geht das Gleiten des linken Fußes seinem Ende zu, so erhebe den rechten und setze ihn mit leichtem Schwunge nieder. Der Oberkörper ruht hierbei auf dem rechten Fuße.

[749.] Nachdem du durch fleißige Übung und genaue Beachtung aller dir gegebenen Regeln das „Strichlaufen“ gründlich gelernt hast, so wage es, auch einmal „im ovalen Bogen“ zu laufen. Setze die Füße rechtwinkelig auswärts und wirf dich aus dieser Stellung mit leichtem Schwunge so weit auf die linke Seite, daß der linke Fuß beim Ausschreiten auf die äußere Kante des Stahles zu stehen kommt. Den Schwung des linken Fußes unterstütze durch den rechten, indem du ihn fest auf die innere Schlittschuhkante einsetzt. Während des Fortgleitens bewege den Oberkörper derart, daß die linke Schulter ganz allmählich zurück und die rechte etwas nach vorn kommt. Ebenso allmählich strecke während des Gleitens und der Schulterbewegung das anfangs etwas gebogene linke Knie. Das rechte Bein erhebe nun in leicht gestreckter Haltung mit etwas zu Boden geneigter Fußspitze und führe es nicht zu weit entfernt hinter dem linken Fuße her. Naht sich der Bogen seinem Ende, so wirf den Oberkörper rasch zur rechten Seite und gleite nun auf dem rechten Fuße ebenso wie vorher mit dem linken.

[750.] Eine weitere, zum raschen Ausweichen oft notwendige Übung ist das Übertreten, welches darin besteht, daß du den nachgezogenen Fuß gegen das Ende des Striches über den streichenden hinübersetzt, anstatt ihn, wie beim geraden Laufe, nur neben denselben zu setzen. Nach diesen Übungen gibt es noch mancherlei andre, doch passen solche nicht gut für Mädchen; genug, wenn sie in anmutigen Stellungen, z. B. zwei und zwei, die Hände übers Kreuz gefaßt, oder drei in einer Reihe, bald langsam, bald rasch, aber stets leicht und sicher über die Eisbahn dahingleiten. Blühende Wangen, klare Augen, gesunder Appetit und fröhliche Laune werden für jegliche Anstrengung reichen Ersatz bieten.



Damenspiele.

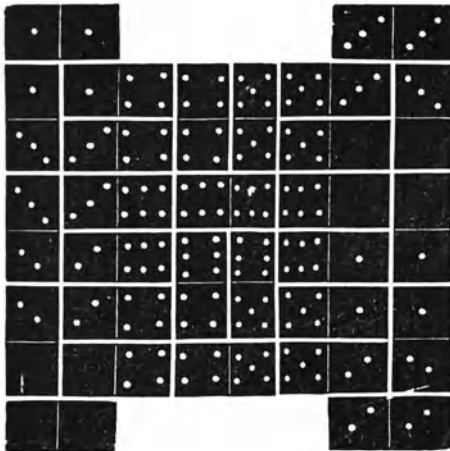
Seite 134.

Domino-Aufgaben. Nr. 4.

Laß dir eine Zahl verdoppeln, 5 hinzufügen, diese Summe fünfmal nehmen und zu dem Ganzen dann noch die andre Zahl des Steines hinzuzählen. Von der Zahl, welche nun deine Freundin erhalten hat, und welche du dir angeben läßt, ziehe noch in Gedanken 25 ab, und du erhältst dann eine Zahl, deren erste Ziffer die eine und deren zweite Ziffer die andre Zahl des Dominosteines ist.

Seite 134.

Nr. 5.



Seite 138.

Nr. 5. Dame. Endspiel.

Weiß. Schwarz.

19—16 12—19 nimmt 16.
 9—5 : 2—9 nimmt 6.
 5—7 und nimmt sämtliche Steine.

Seite 138.

	32		31		30		29
25		26		27		28	
	24		23		22		21
17		18		19		20	
	16		15		14		13
9		10		11		12	
	8		7		6		5
1		2		3		4	

Dame. Partie Nr. 6.

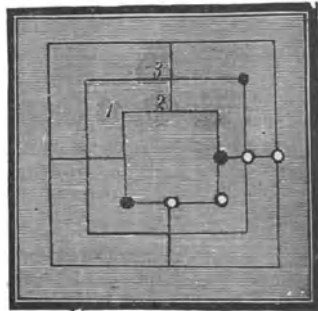
Zur Lösung der Aufgabe Nr. 6 ist die Kenntnis von zwei kleinen Kunstgriffen erforderlich. Man stelle das Brett so, daß die achtfelderige Linie dem Spieler zugekehrt ist. Nun muß man sich bemühen, auf beiden Seiten immer gleiche Figuren herzustellen, und dann darf man nie über

die erwähnte Mittellinie hinüberschlagen, außer bei der Schlussfigur. Beispielsweise soll der Stein 19 fehlen.

Von 28 über 22 bis 19 Von 9 über 16 bis 18
 = 13 = 20 = 22 = 14 = 11 = 7
 = 19 = 22 = 28 = 23 = 18 = 16
 = 29 = 28 = 22 = 3 = 7 = 10
 = 10 = 15 = 19 = 4 = 6 = 11
 = 22 = 19 = 15 = 25 = 24 = 18
 = 1 = 8 = 10 = 5 = 12 = 14
 = 10 = 15 = 19 = 32 = 26 = 23
 = 31 = 27 = 22 = 15 = 18 = 24
 = 22 = 19 = 15 = 17 = 24 = 26
 = 11 = 14 = 20 = 26 = 23 = 19
 = 18 = 23 = 27 = 16 = 10 = 7
 = 21 = 20 = 14 = 19 = 14 = 12
 = 30 = 27 = 23 = 7 = 11 = 14
 = 2 = 7 = 11 = 12 = 14 = 19

Seite 140.

Mühlen-Aufgabe. Nr. 1.



Rösselsprung-Aufgaben.

[319.] S. 144.

Rösselsprung-Aufgabe mit Rätsel.

1.

Die erste Silbe ist halb Schillernd,
 Die zweite ist die Hälfte eines Weilers,
 Seht man zur dritten noch eine Silbe
 So wird sie Gehen,
 Die vierte ist ein halb Gedicht.
 Die letzte endlich eine halbe Ente.
 Das Ganze besteht aus zwei Wörtern.
 So erhält man Schillers Gedichte.

2.

Die eine ist schwer,
 Die andern sind leicht.
 Das Ganze ist Leicht
 Und läuft auf Weiß. (Weisfeder.)

3.

Und wäre das Tüchtige noch so spärlich,
 So glaub' doch keiner, er sei unent-
 behrlich.

J. N. Vogl.

[545.] Seite 223.

Lösung des technischen Rätsels.

Will der Lokomotivführer seine Maschine rasch zum Stehen bringen, so stellt er bekanntlich die Steuerung, d. h. die Vorrichtung zum Einlassen des Dampfes in die Cylinder, so, daß die Lokomotive Luft einpumpt und komprimiert und diese Luft durch ihre Spannkraft der Drehung der Triebräder entgegenwirkt. Der schlaue Lokomotivführer hatte nun unbemerkt bei der Abfahrt die Steuerung so gestellt, daß der Kessel während des Schleppens mit komprimierter Luft gefüllt wurde, und die Kraft dieser Luft, welcher er jetzt durch Umstellen der Steuerung allmählich einen Ausgang verschaffte, war groß genug, um die Maschine eine Strecke weit zu treiben.

[546.] Seite 223.

Arithmogryph.

- | | | |
|---------------|--------------|---------------|
| 1. Madrid. | 8. Malmö. | 15. Philipp. |
| 2. Aſia. | 9. Langhein. | 16. Ukraine. |
| 3. Bindar. | 10. Zri. | 17. Cäſar. |
| 4. Uri. | 11. Ludwig. | 18. Paris. |
| 5. Uhu. | 12. Guſtav. | 19. Delphi. |
| 6. Pauſanias. | 13. Arno. | 20. Valize. |
| 7. Korf. | 14. London. | 21. Liſſabon. |

[549.] Seite 225.

Gold ist die beste Ware, sie gilt Sommer und Winter. — Das Geld ist rund, und wer's haben kann, der halt's. — Gedulden, Schweigen, Lachen hilft oft in schlimmen Sachen. — Ein Geiger zerreißt viel Saiten, ehe er Meister wird.

2.

Wer geringe Dinge wenig acht't, sich um geringere Mühe macht. — Unter den Dornen lege Schuhe an. — Eigen Lob stinkt, Freundes Lob hinckt, Feindes Lob klingt. — Wer zu empfindlich ist, wird oft beleidigt. — Versöhnter Feindschaft und geslickter Freundschaft ist nicht zu trauen. — Kein Haus ohne Maus, kein Korn ohne Spreu, keine Hof' ohne Dorn. — Wer von Hoffnung lebt, stirbt am Fasten. Wer mit der Hoffnung fährt, hat die Armut zum Kutscher. — Genug ist besser als zu viel.

3.

Wenn nichts im Mörser ist, gibt's großen Lärm. — Wohl schweigen ist eine größere Kunst als wohl reden. — Der Person Freund, der Sache Feind. — In Hungersnot gibt's kein schlecht Brot.

[550.] Seite 226.

Autographische Räffelsprung-Aufgabe.

Zur Linken:

Schwermütige und satirische:
 Börne Kogebue,
 Schubart, Siernberg,
 Jean Paul, Saphir,
 Glasbrenner. Brentano.

Zur Rechten:

Sanftmütige und elegische:
 Pestalozzi, Matthiffon,
 Gotthelf, S. Geßner,
 v. Salis, Jung-Stilling,
 Pfizer, Mahlmann.

Geheimschrift.

[551.] Seite 227.

1.

Je vollkommener dein Wille harmoniert mit dem göttlichen, um so würdiger vermagst du zu singen das Lob deines Schöpfers.

Seite 228.

3.

Was Gott thut, das ist wohlgethan,
 Sein Werk kann mich nicht trügen:
 Er führet mich auf rechter Bahn,
 D'rum laß ich mir genügen
 An seiner Huld
 Und hab' Geduld,
 Er wird mein Unglück wenden,
 Es steht in seinen Händen.

Seite 228.

2.

Zeige, soviel du kannst, eine immer gleich heitere Stirne.

Seite 228.

4.

In dem Spruche:
 „Die Lust zu reden kommt zur rechten Stunde,
 Und wahrhaft fließt das Wort aus Herz und Munde“
 ist der fernere Spruch von Goethe verborgen:
 „Ein Kranz ist gar viel leichter binden,
 Als ihm ein würdig Haupt zu finden.“

Mathematische Scherze, Aufgaben und Kurzweil.

Achtundvierzig mathematische Unterhaltungen und Rechenscherze.

[553.] Seite 236.

1. **8** also = 0.

2. 8, nämlich **XIII**, VIII.

3. 13212. _____

4. Wenn man zwei römische VI, also VI zusammenstellt und so eine XI bildet. ΔI

5. Man nimmt vom ersten Biered die beiden Seitenhölzchen rechts und links fort, vom zweiten das Seitenhölzchen rechts, vom dritten die zwei Hölzchen oben und unten, ebenso vom vierten. Dann bleibt

ZEHN

6.	t.	1.	1.
	3.	3.	3.
	7.	7.	7.

7. Er aß drei Eier, nämlich die Hälfte von Eins (Ei), die Hälfte von Zwei (Ei), die Hälfte von Drei (Ei), mithin $Ei + Ei + Ei = 3$ Eier.

8. $\frac{3}{4}$ Mark. _____

9. Das B. _____

10. Der Schuh. _____

11. Wenn man auch die beiden Handschuhe von den Händen ablegt, die zehn Finger bleiben doch übrig.

12. Die Gesellschaft, sieben Personen, bestand aus einem alten Mann mit seiner Frau, dessen Sohn mit seiner Frau und ihren drei Kindern; diese Kinder waren zwei Mädchen und ein Knabe.

13. Sehr einfach. Er hatte nur unterlassen, zwei Kommas zu machen, und hätte schreiben sollen:

Zehn Finger hab' ich, an einer Hand fünf, und zwanzig an Händen und Füßen.

14. Wenn man um 8 Uhr 8 Stunden zugibt, so wird es 4 (die Hälfte von 8) Uhr, und wenn man von Nacht 1 (Buchstabe N) wegnimmt, so bleibt 8.

15. $99\frac{9}{10} - 999\frac{9}{10}$. _____

16. Man zähle wie folgt: 9mal 8 ist 72, und 7 ist 79, und 6 ist 85, und 5 ist 90, und 4 ist 94, und 3 ist 97, und 2 ist 99, und 1 ist 100.

17.	1
	$\frac{3}{6}$
	$\frac{27}{54}$
	98
	100

18. $99\frac{3}{3}, 99\frac{44}{44}, 99\frac{999}{999}$.

19.	$\frac{75}{18}$
	$+ \frac{24}{6}$
	Summa 100.

20. 101, 69, 1691, 136631 u.

21. Er sagt: „Ich werde sechs Mark zahlen.“

(Erklärung: Wenn er wirklich sechs Mark bezahlt hätte, so wäre seine Behauptung wahr gewesen, und er hätte in diesem Falle eigentlich nur drei Mark zu zahlen brauchen; hätte er aber nur drei bezahlt, so wäre wieder seine Behauptung falsch gewesen. Der Gärtner, in Verlegenheit, muß ihn ohne weiteres eintreten lassen!)

22. 2, 3, 4 Kilometer. _____

23. Nach hundert Schritten. _____

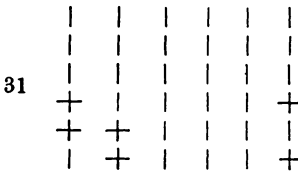
27. a. Nein! sondern nur 29348568000 Sekunden.

28. b. $34\frac{268586}{8668571}$ mal; denn 1 Billion Sekunden machen 31688 Jahre, 32 Tage, 1 Stunde, 46 Minuten und 40 Sekunden.

29. Beim ersten Verkauf gab jede drei Sträußchen in einem Päckchen für zehn

Pfennige, und zwar Anna 7, Marie 8 und Luise 10 solcher Päckchen, wofür jede von ihnen ebensoviele Zehnpfennigstücke, nämlich 7, 8 und 10, löfte. Hiernach behielt Anna noch 6, Marie noch 5 und Luise noch 3 Sträußchen übrig. Diesen Rest verkauften sie nun auch zuguterlezt, und zwar eine jede von ihnen das Sträußchen für 10 Pfennige. Anna hatte also eingenommen 6 Zehnpfennigstücke und 7 Zehnpfennigstücke = 13 Zehnpfennigstücke; Marie 8 Zehnpfennigstücke und 5 Zehnpfennigstücke = 13 Zehnpfennigstücke; Luise 10 Zehnpfennigstücke und 3 Zehnpfennigstücke = 13 Zehnpfennigstücke; es hatte folglich jede von ihnen 13 Zehnpfennigstücke gelöst.

30. Man stelle die 13 Armen in einen Kreis und lasse es ihnen frei, wie sie sich selbst rangieren wollen; alsdann muß man die 12 Mark so unter sie austheilen, daß man immer auf einer Seite fort von eins an bis auf neun zählt, den Neunten herausstreiten läßt und ihm die Mark gibt. So wird es sich finden, daß der Elfte, von demjenigen an gerechnet, bei welchem man zu zählen angefangen hat, der Letzte sein und also nicht die Mark erhalten wird.



32. Zum ersten Ei hin und zurück 2 Klaster, zum zweiten 4, zum dritten 6, und so fort stets 2 mehr, mithin zum hundertsten 200 Klaster; werden diese 100 Summen zusammenaddiert, so haben wir das Ganze mit 10 100.

33. Die eine hatte fünf, die andre sieben Eier.

Bei den in der Note zu 33 angezogenen Verhältnissen findet man leicht die Anzahl Eier, wenn man die Eier, welche eine Person der andern geben soll, mit 5 multipliziert; multipliziert man aber dieselben mit 7, so bekommt man die Anzahl Eier, welche die andre hat; z. B. die Aufgabe wäre, daß Anna von Ida 5 Eier ver-

langte; um nun ebensoviele oder noch einmal soviele zu haben, so spricht man: 5 mal 5 ist 25, soviele hat die eine Eier; und wieder 5 mal 7 ist 35, und soviele hat die andre. Denn nimmt man die 5 von 35 weg und thut sie zu 25, so bekommt jede 30; oder auch umgekehrt; nimmt man die 5 von 25 weg und thut sie zu 35, so behält Anna 20 und Ida bekommt 40, also noch einmal soviele.

34. Der Vater hat 180 Stück Äpfel und auch ebensoviele Nüsse gekauft und solche an seine elf Kinder verteilt, und zwar wie folgt: Beim Ausgeben der Äpfel, wobei jedes Kind 12 Stück erhielt, blieben 48 übrig, und beim Ausgeben der Nüsse, wobei jedes Kind 15 Stück bekam, blieben 15 übrig; es wurden also 33 Stück Nüsse mehr als Äpfel an dieselbe Zahl Kinder vergeben, und da bei dem Verteilen der Nüsse jedes Kind drei Stück mehr bekam als bei dem Verteilen der Äpfel, so folgt hieraus, daß elf Kinder gewesen sein müssen, indem die 33 Nüsse, da jedes Kind davon drei Stück mehr als Äpfel bekam, hierdurch verteilt wurden. Nun ist 11 (Kinder) mal 12 (Äpfel) und 48 (übrig gebliebene) = 180 (Äpfel) und 11 (Kinder) mal 15 (Nüsse) und 15 (übrig gebliebene, auch = 180 (Nüsse).

35. 3 Mark sind 5% von 60 Mark, also kosten beide Tiere 60 Mark. Auf die Kuh kommen drei Teile, also 36 Mark, auf das Pferd die verbleibenden Teile oder 24 Mark.

36. Kapital M. 7200 —
 Zins zu 5% M. 360 —
 Zins zu 3 1/2 % M. 252 —

37. Der Laubenbesitzer hatte 60 Stück.

38. Der Thaler.

39. S S S S

40. OVID.

41. Schreibe XIX mit römischen Ziffern, löse I davon aus, und es bleiben dir XX.

$$\begin{array}{r}
 42 \quad 9+8+7+6+5+4+3+2+1=45 \\
 1+2+3+4+5+6+7+8+9=45 \\
 8+6+4+1+9+7+5+3+2=45
 \end{array}$$

43. 37037.

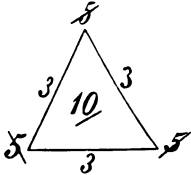
44. 5 Gänse = 50 Mark, 1 Hase = 3 Mark, 94 Rebhühner = 47 Mark.

45. Rebus, Eise, Bism, Ufage, Samen.

46. Die Mädchen hatten schließlich jedes drei Apfel (zusammen neun) und im ganzen waren es 16 Apfel.

47. Gib der ersten einen, der andern zwei und der dritten wieder einen.

48. Wer kann's?



Das Bauberquadrat.

Man schreibe in das Feld G die Zahl 5, in die vier Eckfelder A B C D aber gerade Zahlen, und zwar so, daß die zwei Eckzahlen, welche sich gegenüberstehen, die Felder A und B, ebenso B und C, zusammen 10 betragen; in die übrigen vier Felder e f h i kann man nun die noch fehlenden ungeraden Zahlen ohne besondere Schwierigkeiten so verteilen, daß man nach allen Seiten hin 15 zählen kann.

15	15	15	15	15
	8	1	6	15
	3	5	7	15
	4	9	2	15
15				15

Phyfiognomische Aufgaben.

[554.] Seite 242.

B.

Diese beiden Silhouetten geben die Porträts von König Ludwig XVI. und seiner Gemahlin Marie Antoinette, welche beide bekanntlich im Jahre 1793 unter dem Beile der Guillotine starben.



C.

Eine sinnreiche Zeichnung. An dem Rande der linken Seite des Kelches sieht man das Antlitz der unglücklichen Maria Stuart, und an jener rechts das Karls I. Beide leerten den Kelch des Leidens, den unfre Zeichnung darstellt, bis zur Gese.

Seite 243.

1. Baron. — 2. Der Rentammann (ehem. Offizier). — 3. Der Pfarrer. — 4. Die Wirtin. — 5. Die Baronin. — 6. Der Wirt. — 7. Der Apotheker. — 8. Der Schullehrer.

Rätselscherze.

Sprachscherze, Rätsel, scherzhafte Fragen, Wörterverfälschungen und Wortbildungen, Schneckenhaus-Aufgaben, Bilderscherze etc.

Seite 245. Eihundert scherzhafte Rätselfragen und Sprachscherze.

- | | | |
|---|--|--|
| 1. In keinem Falle. | 27. Sie beschäftigen sich beide mit den Armen. | 66. Der erstere schneidet auf, und die Schneiderin schneidet zu. |
| 2. Im Nadelwalde. | 28. Beide sind Unter-richter. | 67. Ersterer kehrt ein, letztere kehrt aus. |
| 3. Auf der Tonleiter. | 29. Die Käte, weil meist guter Rat teuer ist. | 68. Das Erste ist eine ausgemachte, das Zweite eine einge- machte Sache. |
| 4. Wenn der Vogel auf dem Baume sitzt und vom Blatte weg singt. | 30. Die Zungendrescher. | 69. Die Proz—essen. |
| 5. 60 Minuten nach 12 Uhr. | 31. Die Prozenten. | 70. Das Felleisen. |
| 6. Wenn der Spargel schießt und die Bäume ausschlagen. | 32. Die Fregatten. | 71. Das Schießpulver. |
| 7. Wenn die großen nicht zu haben sind. | 33. Die Wasserhofen. | 72. Die Liebfrauenmilch. |
| 8. Weil sie mehr Teig dazu nehmen. | 34. Die Doktorhüte. | 73. Der Verrat. |
| 9. Weil der Strid zu kurz ist, sonst könnte er ja spazieren gehen. | 35. Die Weinleser. | 74. Osterreich, es besitzt Mähren. |
| 10. Weil sich die Leute darüber die Köpfe zerbrechen. | 36. Die Spieler, sie bauen auf Karten. | 75. Die Zitrone; man muß die Hände dabei zu Hilfe nehmen. |
| 11. Weil sie viel für den Staat ausgeben. | 37. Die Thüre. | 76. Die Glasköpfe, denn sie können sich nicht in den Haren liegen. |
| 12. Weil sie jedermann ansprechen. | 38. Die Vaternörder. | 77. Das Neujahr. |
| 13. Ein Stadt- und Landgericht. | 39. Die Lokomotiven. | 78. Dem Lügner; ihm glaubt doch niemand. |
| 14. Ersteres hat nur ein W., letzteres hat viel Weh. | 40. Die Armut. | 79. Der Müller, denn er hat's dann Schwarz auf Weiß. |
| 15. Beide sind im Wasser. | 41. Die Banknoten. | 80. Der Weinflasche. |
| 16. Fünf Finger. | 42. Die Gefängnisse. | 81. Raß. |
| 17. Hauptschlüssel. | 43. Die Chypressen. | 82. Der Kaffee, weil er sich setzen kann, wäh- rend der Thee ziehen muß. |
| 18. Beide müssen zuerst einfeisen. | 44. Tausend Markt- Rollen. | 83. Die Schnecke. |
| 19. Ein Überfall. | 45. Die Grassmücken. | 84. Kogebue. |
| 20. „Geld herbei!“ (Hei- delberg.) | 46. Die Hasenscharten. | 85. Der Überseger. |
| 21. Nichts (hungrig). | 47. Die Handschuhe. | 86. Moses. |
| 22. Die Zeit. | 48. Die Fußjohlen. | 87. Der verlobte Bier- brauer. |
| 23. Der Freiherr vom und zum Stein, der Deutschen Edelstein („Alles Guten Grundstein“, „Alles Bösen Eckstein“). | 49. Die Krebse und Hummern, weil sie rot werden. | 88. Der Seiler. |
| 24. Das Wörtchen „und“. | 50. Die Interessen. | 89. Man zieht jedem einen Schuh aus. |
| 25. Ein Abenteurer. | 51. Jeder Trommler, denn keiner legt etwa beim Trommeln die Nase ab. | 90. Wenn man jedes Pferd einzeln hinein- fährt. |
| 26. Die Korporale. | 52. Die Galunken. | 91. Wenn man sich vor Lachen ausschüttet. |
| | 53. Die Frauenzimmer. | 92. Scheidewasser. |
| | 54. Die Erdzungen. | |
| | 55. Dem Spatzvogel. | |
| | 56. Den Elbogen. | |
| | 57. Körner. | |
| | 58. Der Barbier. | |
| | 59. Der Quadratfuß. | |
| | 60. Der Eingebildete. | |
| | 61. Die Windsbraut. | |
| | 62. Der Ural. | |
| | 63. Der Zuspruch. | |
| | 64. Basalt (Was, Alt). | |
| | 65. Der Paletot. | |

- | | | |
|--|---|---|
| <p>93. Schwarz.
94. Sie gehen gar nicht hinein, müssen vielmehr hineingegossen werden.</p> | <p>95. Weil man dort mehr Teig dazu nimmt.
96. Weil alle auf Vorfahren halten.
97. Auf der Landkarte.</p> | <p>98. In Köln, als „Kölnisches Wasser“.
99. Mit T.
100. Mit T.</p> |
|--|---|---|

[556.] Seite 248.

Wanzig alte und neue geographische Wortspiele.

- | | | |
|--|---|---|
| <p>1. Ein Halberstädter.
2. In der preussischen Provinz Sachsen, denn dort gibt es ein Ascherleben, Dommersleben, Eisleben, Ermsleben, Moorsleben, Hadmersleben, ein Alt- und Neu-Haldensleben, Dschersleben, Kopsleben, Wanxleben, Wegeleben u., kurz Leben über Leben.
3. Von Schwyz nach Zug in der Schweiz.
4. In Hannover liegt</p> | <p>die Stadt Norden; wer nördlich von dieser Stadt wohnt, dem liegt Norden gegen Süden.
5. a. Mannheim, denn hier wird ein starker Likör, das sogenannte „Mannheimer Wasser“, verkauft.
b. Köln, wo man das bekannte „Kölnische Wasser“ herstellt.
6. Baden, Engen, Erlangen, Essen, Gingen, Gießen, Koften, Leiden, Münden, Mügen, Siegen, Werden.</p> | <p>7. Rain — Rani.
8. Aus Weizen (Weizen).
9. Das Schredhorn in der Schweiz.
10. Mikomebia (Nie Komedia).
11. Die Theiß (Theiss).
12. In Triest.
13. In der Mur (Rum).
14. Die Elbe.
15. Die Elbe.
16. Basel.
17. Tarent.
18. Speier.
19. London (N. D.)
20. Pest — Ofen.</p> |
|--|---|---|

[557.] Seite 249.

Verborgene große Namen.

Goethe. Moreau. Wieland. Dante. Alba. Tasso. Mozart. Ander.

[558.] Seite 249.

Was ist das?

- | | | |
|---|---|--|
| <p>1. Eine Unterhaltung.
2. Ein Eingriff in seine Rechte.
3. Ein Hauptangriff.
4. Eine Lektüre.</p> | <p>5. Ein Ohrenschmaus.
6. Bedachtsamkeit.
7. Ein Ohrenbläser.
8. Eine Überlegung.
9. Ein Windbeutel.</p> | <p>10. Eine Bedeutung.
11. Eine Ameise (eine am Eise).
12. Auffallend.</p> |
|---|---|--|

[560.] Seite 249.

Wörterbildungen.

1. Strauß. 2. Rätsel. 3. Autograph. 4. Buchstabenrätsel. 5. Morgendämmerung. 6. Nachtigallenlied. 7. Abendsonnenschein. 8. Frühlingssillusion.

[562.] Seite 250.

Man lernt nichts schwerer und verlernt nichts leichter als den Umgang mit Menschen.

[564.] Seite 251.

Gegensätze.

Handschuhfabrikant. Hungertod. Kanzelredner. Germelinmantel. Moselwein. Lauterbach. Maitrank. Edelweiß. Schwarzdorn. Niete. Myrte. Blutbuche. Landesoberhaupt. Mausoleum. Oberhandelsgericht. Rheingrafenstein. Paradiesvogel. Allerjeelentag. Kurzweil. Morgenrot. Philister.

Schneckenhaus-Aufgaben.

[565.] Seite 252.

Aufgabe Nr. 2.

Ohne Stolz sein Glüd ertragen,
In dem Unglück nicht verzagen,
Ist des Weisen Ruhm und Pflicht.

Wenn bei tobenden Gewittern
Erde, Meer und Himmel zittern,
Zittert doch der Weise nicht.

Aufgabe Nr. 3. Magisches Trapez.

Alle Menschen müssen sterben.

Aufgabe Nr. 4. Spruchrätsel.

Mehr lesen, als man fassen kann, macht dumm;
Mehr essen, als man verdauen kann, macht krank;
Mehr versprechen, als man leisten kann, macht lächerlich;
Mehr unternehmen, als man ausführen kann, macht verächtlich;
Mehr reden, als man beweisen kann, macht Streit;
Mehr fordern, als man verlangen kann, macht Gefahr.

Landschafts- und Blumenrätsel.

Zwei Landschafts-Akrostichen.

1.

[566.] Kapelle—Eiche—Rose
Nachen—Ente—Ruine.

KERNER.

2.

Haus	}	HEBE.
Eiche		
Brunnen		
Ente		

Blumenrätsel.

3.

[567.] Anna. Katharina.

Seite 253.

4. Blumenrätsel.



Maria.

Seite 254.

- 5. Edmund.
- 6. Arthur.
- 7. Wilhelm.

8. Ein Rätsel für Damen.

Die Blume hatte keinen Morgentau
auf ihren Blättern.

Seite 255.

9. Großes Blumenrätsel.

Erstes Bouqett.

Iasmin	In
Erbse	einem
Tulpe	Thal
Butterblume	bei
Aster	armen
Hyazinthe	Sirten

Zweites Bouqett.

Nelle	In
Mohn	einem
Leberblümchen	Thal
Iris	bei
Narzisse	armen
Nuß	Sirten

In einem Thal bei armen Sirten u. s. w.

[568.] Seite 256.

Frühlingsbilder in Schattenrissen.

10.

Der Bildlein sieben sind zu schauen,
Sie aufzulösen im Gesang,
Zu einem Ganzen aufzubauen,
Von vornherein nicht leicht gelang.

Sie heißen:

Ephraim
Klapper
Laube
Ente
Jäger
Storch
Tanne

Als Dichter sang er holde Frühlingslieder.
Als Held fiel er im Kampfe treu und bieder,
Noch sterbend wollte Eva Id Kleist uns sagen:
„Der Deutsche liebt des Friedens Ruh' und Segen,
Wenn aber Ländergier und Ruhmsucht regen
Despoten stolz zum Kampfe an —
Stirbt lieber frei der deutsche Mann,
Eh' Ketten er, von Golde auch, mag tragen!“

Zwölf musikalische Rätsel.

- [569.] S. 257.
1. Paganini.
2. Beethoven.
3. Bacharach.
4. Eduard.

5. Rhinoceros.
6. Hans fing des Vaches
Fische.
7. Leier und Schwert von
Th. Körner.

8. Herder.
9. Hebel.
10. Rabner.
11. Bhssharmonika.
12. Registratur.

Rebus oder Bilderrätsel.

- [570.] S. 258.
Erstes Blatt.
Drei weibliche Vornamen.
1—3. H an A — A mal G — E lies E)
(lies Je).
Hanna — Amalie — Elise.

4. Deutschland.
5. Hochinchina-Gühner.
6. Damaszener.
7. Großmama.
8. Minna.
9. Franz.
10. Linz.
11. Vier Damen.
12. Faß Fahn Ri (Fasanerie).
13. C in C in Ali (Cincinnati).
14. Ge i Ge (Geige).
15. Schell' in G (Schelling).
16. Gleiche Schüler, gleiche Klappen.

Spielbuch für Mädchen. 11. Aufl.

17. Lachtaube.
18. Großkanzler.
19. Geheimrat.
20. Großtante.
21. Nachtfalter.

S. 259.

- Zweites Blatt.
1. Viel Lärm um nichts.
2. Kuhreihen.
3. Casino (Cass' in D).
4. Träumen Sie, Herr Nachbar?
5. Neun Ziegen (neunzig R).
6. Achte die Treue, sie führe dich.
7—9. Ostern, Pfingsten, Weihnachten.
10—15. Homer (H[om]er), Firma-
ment (vier m, am NT).
Rachenpartie (nach n ein paar ti).
Ober- und Unterbett (Ober bt
und unter bt).
Zweibrücken, Bamberg.

25

Drei Stammbuchrebus.

16. Christlich schrieb: Immer recht handeln (Recht Hand Ell'n).
17. Jakobson dagegen: Immer recht handeln (Recht Hand Ell'n).
18. Würden sind Bürden.

S. 260.

Drittes Blatt.

1. Tisch, Ihre (die Schere).
2. D' Alt Kal (das Thal).
3. Distel Le (die Stelle).
4. An an aß (Ananas).
5. Ein einziges Deutschland.
6. Kapensammer (Ka zehn j am Meer).
7. Goethe (geht G?).
8. Karoline.
9. Fideles Haus.
10. Rand — Hand — Land — Rand — Land — Sand.

S. 261.

Viertes Blatt.

1. Gut Ding braucht Weile.
2. Die Teilung der Erde. Gedicht von Schiller.
3. Freunde in der Not gehen fünfzig auf ein Lot.
4. Wilhelm tel (mit demselben Rechte wie man $\frac{3}{4}$ [dreiviertel] spricht, also: Wilhelm Tell.
5. Generalleutnant. (Gene statt Kähne zu lesen.)

S. 262.

Fünftes Blatt.

1. Reiseabenteuer.
2. Organistenstelle.
3. Das kleine Pfefferkorn sieh' für gering nicht an, Versuch' es nur und sieh', wie scharf es beißen kann.
4. Ein gutes Beispiel spornt mehr an als viele Worte.

S. 263.

Sechstes Blatt.

1. Wo Spinnengewebe über der Armenbüchse sind, da sind Marmorrinden ums Herz.
2. Kommt Zeit, kommt Rat und
3. Nach Regen folgt Sonnenschein.
4. Redwig — Philippine Welfer.

S. 264.

Siebentes Blatt.

1. Malerei und Musik ist in diesem Jahrhundert einheimisch geworden

in fast allen Häusern, wo Geist und Bildung herrscht.

2. Treue Unterthanen.
3. Bartholomäusnacht.
4. Der Krug geht so lange zum Brunnen, bis er bricht.
5. Danzig.

S. 265.

Achstes Blatt.

1. Das berühmte Kloster Rheinau gehört seit mehreren Jahren als Krankenanstalt dem Staate an.
2. Dieses Buch überflügelt alle seine Vorgänger.
3. Blutentaufe.
4. Ein Strich durch die Rechnung.
5. Brockenberg.
6. August Sonnemanns artistisch-plastischer Salon.
7. Streichinstrument.
8. Predigeramt.
9. Buchbindergefelle.

S. 266.

Neuntes Blatt.

1. Sechs Komponisten.

- | | |
|---------------|-------------|
| 1. Spontini. | 2. Rossini. |
| 3. Paganini. | 4. Bertini. |
| 5. Cherubini. | 6. Bellini. |

2. Sechs Schriftsteller.

- | | |
|--------------|---------------|
| 1. Lessing. | 2. Schücking. |
| 3. Ebeling. | 4. Pfinzing. |
| 5. Flemming. | 6. Häring. |

Du hast zwei Hände und einen Mund,

Lern es ermeßen;
Zwei sind da zur Arbeit
Und einer zum Essen.

Thorwaldsen.

S. 267.

Zehntes Blatt.

Wort und Bild.

Hab' und Gut, das Gefind',
Weib und Kind,
Leib und Seel'
Gott dem Herrn ich befehl';
Alles stell' ich in Gottes Hand
Von nun an bis zum Grabesrand.

Illustrierte Scherze.

Orakelspruch.

Seite 268.

1.

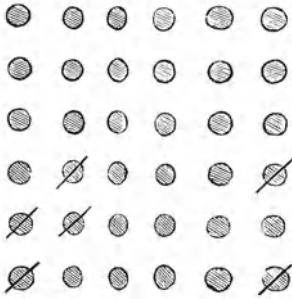
Der eine: Werden sie wohl kommen, Herr Nachbar (nämlich die Erbsen)?

Der andre: Ja, wenn diese (nämlich die Späßen) kommen, so kommen sie nicht (nämlich die Erbsen), und kommen sie nicht (nämlich die Späßen), so kommen sie (natürlich die Erbsen).

4. Lateinisches Rätsel.

Die Damen sagen's nie gerne, daß sie sehr lieben die Kaffeetasse.

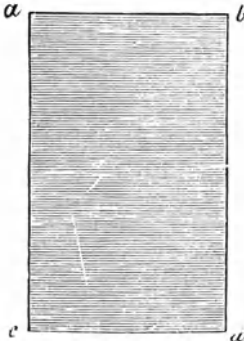
Lösung von Nr. 5.



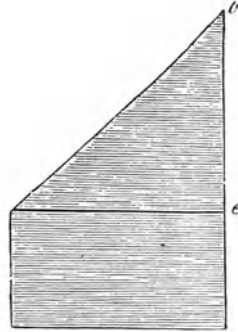
Seite 270.

1.

Man schneidet mit der Schere ein Blatt in dieser Form:

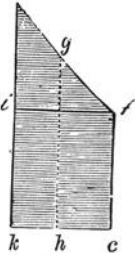
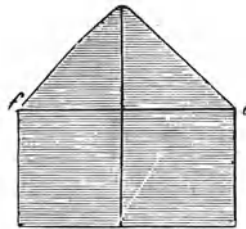


Dann falte man die Ecke a nach e — so haben wir diese Figur:



Hierauf bricht man b nach f, so hat man diese Figur:

Nun lege man e und f zusammen, wie diese Figur?



Man biege nun in g h und lege c auf i k, so erscheint diese Form:

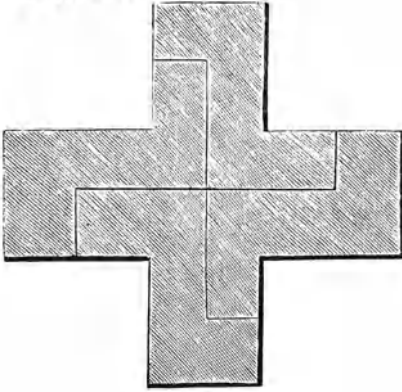


Diese Form durchschneidet man in der Richtung von l nach m. Die zwei Hälften auseinander gelegt, geben das Kreuz mit seinen Teilen.

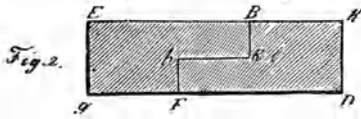
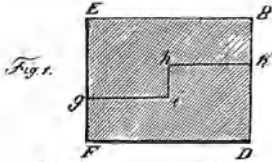
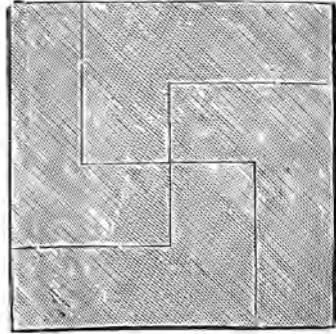


Seite 270.

2.



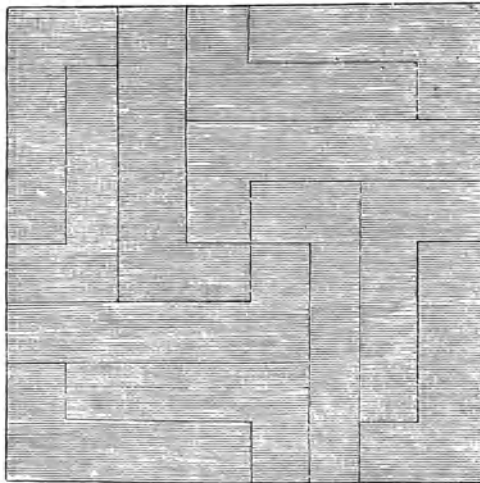
3.



4.

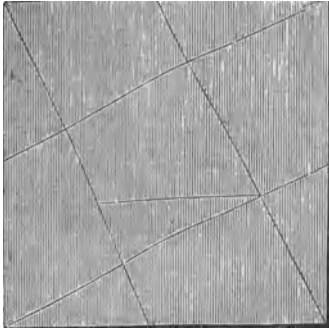
Man schneide gefälligst das Blatt B D E F (Fig. 1) derart, daß g F der dritte Teil von E F, g i aber die Hälfte der ganzen Länge F D ist. Hierauf setze man D F g h i k an B k h so, daß F an h und i an k, wie Fig. 2, zu liegen kommt.

5.

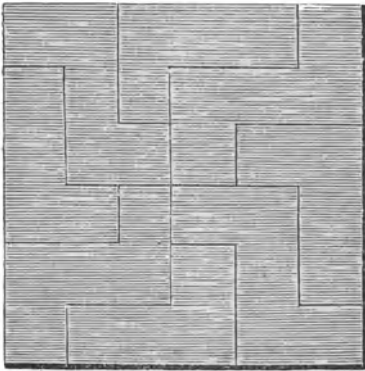


Seite 271.

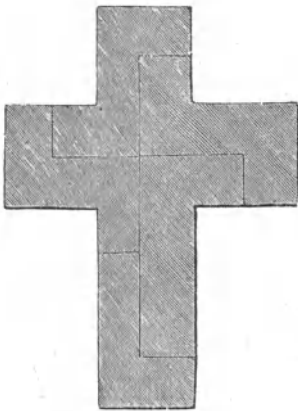
6.



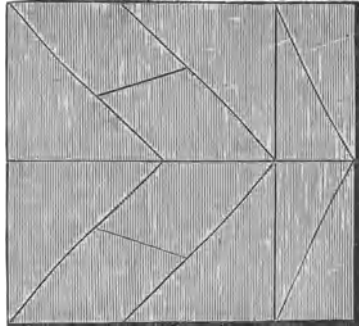
7.



8.



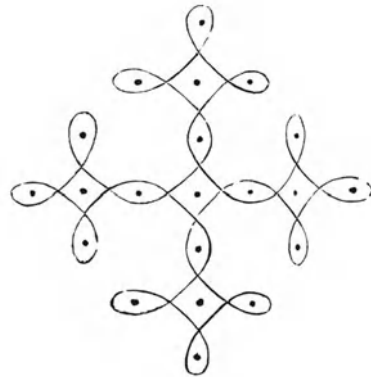
9.



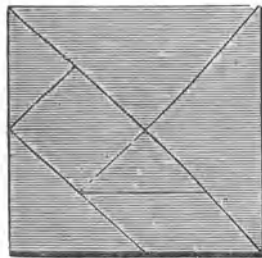
Seite 272.

Ein Kreuz.

10.

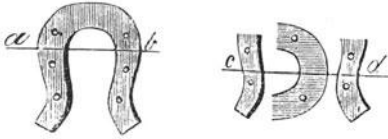


11.



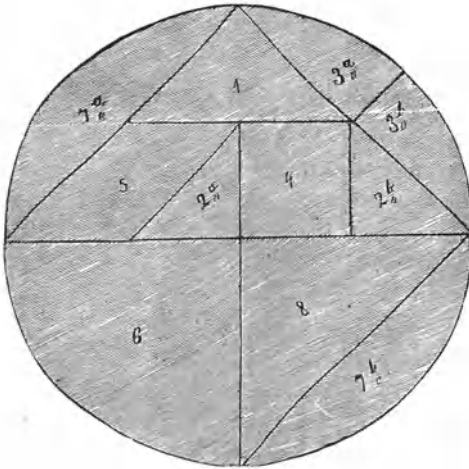
Seite 272.

13.



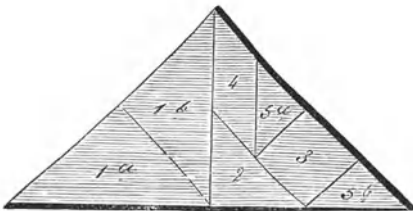
Der erste Schnitt gehe von a nach b; das abgetrennte Stück lege man zwischen die beiden übrig gebliebenen Enden und führe den zweiten Schnitt zwischen den sechs Nägeln hindurch von c nach d.

15.

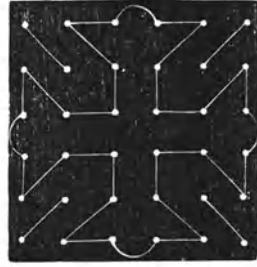


Seite 273.

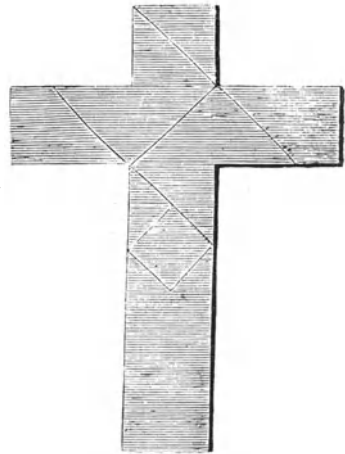
16.



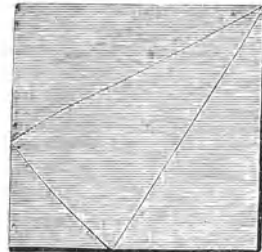
14.



12.



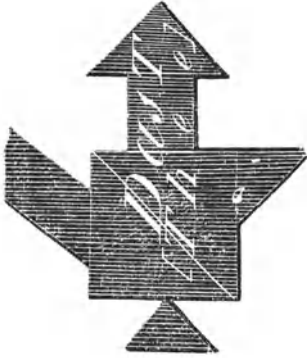
17.



Hieroglyphenspiele.

Seite 273.

19.

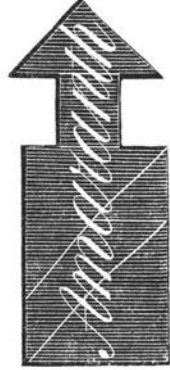


22.



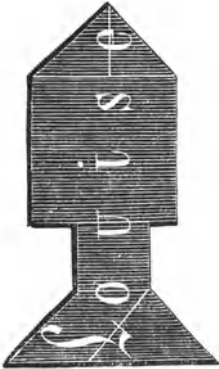
Seite 274.

21.



Seite 274.

20.

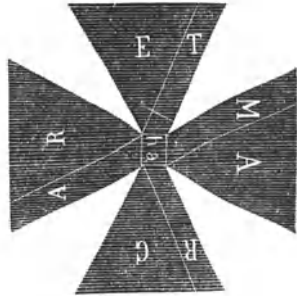


25.



Seite 275.

24.



Seite 273.

18.



Seite 275.

28.



Wer bin ich?

Rätselstop=Aufgaben.

Seite 276.

26.

Casse l
A gde
N asr a
O hrdruf f
V echt a
A wa r

CANOVA.

Rafael.

27.

W iesbade n
A lepp o
S chöppensted t
H eidelber g
I spaha n
N apol i
G uayaquil
F eraspol
O stende
N iemiro w

Wellington.

28.

D iana
O xis
R hea
O rpheus
T hemis
H ekate
E os
A pollo

Dorothea.

Seite 277.

29.

W ilsdruf
O uar
L andskron a
F alu n
G reenoc k
A dor f
N assa u
G eye r
V ölkermark t
G aildorf
O els a
T urna u
H elsingfor s
E rfurt

WOLFGANG V. GOETHE.

Frankfurt. — Faust.

Seite 278.

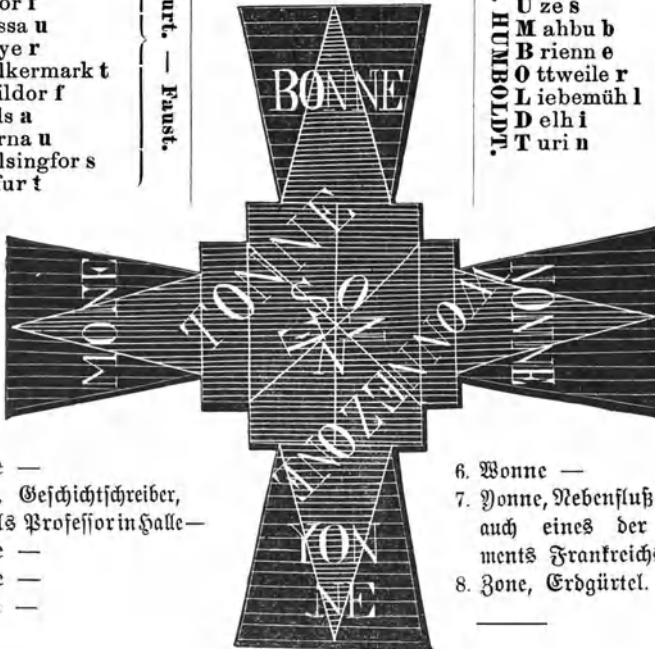
31.

BONNE

30.

F alkirk
H ambat o
A arhuu s
V olkmarshei m
H ippo
U zes
M ahbu b
B rienn e
O ttweile r
L iebemüh l
D elhi
T uri n

Kosmos. — Berlin.

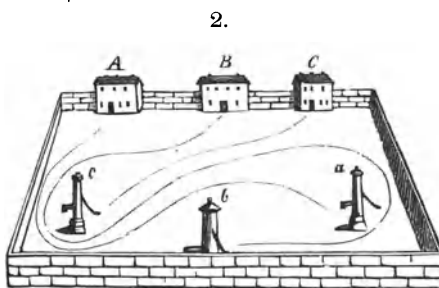
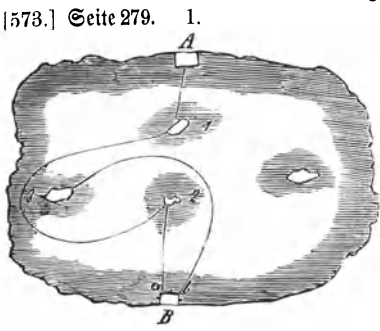


1. Bonne —
2. None, Geschichtschreiber, ehemals Professor in Halle—
3. Nonne —
4. Sonne —
5. Zonne —

6. Wonne —
7. Yonne, Nebenfluß der Seine, auch eines der Departements Frankreichs.
8. Zone, Erdgürtel.

Vierkünste.

[573.] Seite 279.



3.



S. 280. 5. Das Juwelnenkreuz.

Der Juwelier nahm an beiden Seiten, rechts und links, einen Edelstein hinweg und faßte den obersten Stein in den unteren Teil des Kreuzes, nämlich so:

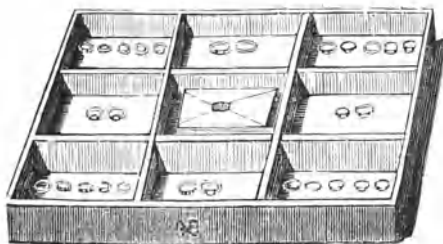


Der Graf zählte bei Empfang nach jeder Seite hin, fand, daß es stimmte, und war zufrieden.

Seite 280.

4.

Der Kasten des Juwelnters.

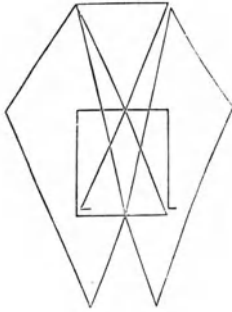
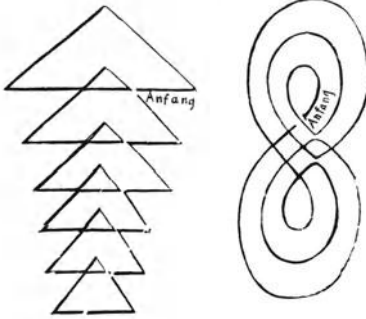


6. Des Müllers Sütche.



[575.] Seite 281.

Auflösung der Fig. 281—283.



[576.] Seite 282.

Schlacht, Schacht, Schach.



[577.] Rastor und Pollux.

DREI

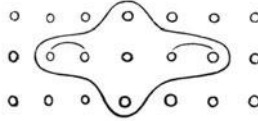
[578.]

[579.] Niemand kann zween Herren dienen.

[580.] Theodor — Dorothee.

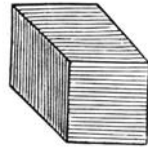
[581.] Seite 283.

Jeder Teil enthält $3\frac{1}{2}$ Fässer Wein, nämlich:

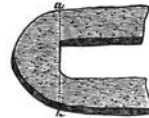


	n	n	
n	n	n	n
n	n	n	n
	n	n	

Anna.

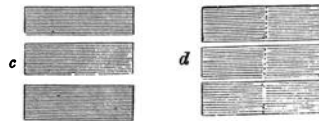


(Zu Fig. 290.) Erster Schnitt:
Von a nach b.



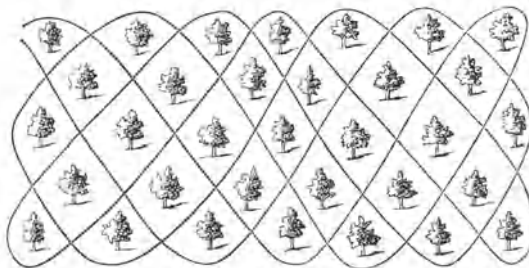
Zweiter Schnitt.

Das abgesechnittene Stück legt man an die beiden andern, wie bei c, und schneidet.



alle drei in der Mitte durch wie bei d.

Seite 283.



Auflösung: Man lege Nr. 4 auf Nr. 1,

" 7 " " 3,
 " 5 " " 9,
 " 6 " " 2,
 " 8 " " 10.

[582.]

Alphabetische Studien.

1. Fragen.

- | | | |
|-----------------|----------------|----------------------|
| 1. h b (Habe). | 5. l e (Elle). | 9. i d (Idee). |
| 2. s n (Essen). | 6. r d (Erde). | 10. o W (O weh!) |
| 3. b r (Bär). | 7. T (Thee). | 11. LMNT (Elemente). |
| 4. n t (Ente). | 8. l b (Elbe). | 12. n d (Ende). |

[583.] Seite 284.

2. Silben- und Buchstabenversetzung.

Begen.	Rebe.	Gitter.	Beine.	Münster.	Egel.	Neger.
Gräte.	Sang.	Amme.	Lese.	Zähle mit.	Gut' End'.	Wein.
Tragen.	Lied.	Seile.	Rot.	Frauen.	Deinem.	

Lauterübung.

[586.] D und B. (Die Ruh und der Pfau.)

[587.] P. (P für sich.) RN (Bei N.).

[588.]

Verwandlungen.

- | | | |
|-----------------|-------------------|-----------------------|
| 1. Rat — Rot. | 3. Tanne — Tonne. | 5. Achse — Dsche. |
| 2. Maft — Moft. | 4. Rafen — Rojen. | 6. Hamburg — Homburg. |

[598.]

Swanzig Lese- und Denkübungen.

- | | | |
|--------------------------|-----------------------------|--|
| 1. Saphir (Sa vier). | 6. Paradies (Paar a dies). | 11. Habenichts (H A B nichts). |
| 2. Leise kräht der Hahn. | 7. Amerika. | 12. Parmesankäse (Paar meß an Quai See). |
| 3. Kellstab. | 8. Euphorie (E vor i). | |
| 4. Paris (Par i). | 9. Kamel (K am L). | |
| 5. Forellen (Vor LN). | 10. Philomele (viel Omele). | |

- | | | |
|-----------------------------------|-------------------------|---------------------------------|
| 13. Vorsteher (Vor
ST r). | 15. Aufseher (Auf SeR). | 19. Sächsischer Unter-
than. |
| 14. Nachkommen (Nach
komm' N). | 16. Tante (T an T). | 20. Sand. |
| | 17. Wachtel. | |
| | 18. Kommandant. | |

Seite 285.

Bilderrätsel.

[590—591.] Pumpe. Prinolinen. Kammerdiener. Kammer.

[592.] Einen treuen Führer achte (1 R, 3 R, 4 R, 8 G).

[593.] Geteilter Schmerz ist halber Schmerz, geteilte Freude ist doppelte Freude.

[594.] Vinien[s]chiff (Vinien schief).

[595.] Du^{Re}X^{er}N^I_{Le}

[596] Seite 286.

1—3. Lampenschirm. Elfenbein. Blumenkorb.

4—6. Frankfurt. Mannheim. Ohrring.

7—9. Dampfschiffahrtsgesellschaft. — Das Mädchen ist gern Obst.

9—10. Karlsbad ist ein großer Kurort. — Aschaffenburg.

Seite 287.

1. Ein Schutzengel bewacht die guten Kinder.

2. Albert und Wilhelm sind von ihren Kameraden beherbergt worden.

3. Die Schweiz ist ein prachtvolles Land.

4. Mein Bruder kaufte den zwei Schwestern bunte Bilderbücher.

5. Lorbeerkranz.

Seite 288.

1. Liebet eure Eltern und seid gefällig gegen Bruder und Schwester.

2—3. Die Bauernmädchen pflückten Erdbeeren und bringen sie in Körben nach der Stadt. — Mondfinsternis.

4—5. Bethofen (eigentlich Beethoven) gehörte zu den ausgezeichnetsten Musikern seiner Zeit. — Morgenstunde hat Gold im Munde.

Seite 289.

1. Sie brachte Blumen mit und Früchte, gereift auf einer andern Flur, in einem hellern Sonnenlichte, in einer glücklicheren Natur.

2. Herder brachte lange Zeit am Hofe der Herzogin Amalie in Weimar zu

3—5. Urahne. Beamte. Bonaparte (Bohn' apart).

6. Es ist nichts so fein gesponnen, es kommt endlich an die Sonnen.

[599] Seite 292.

Fingersprache.

Dulde und hoffe.

Additional material from *Illustriertes Spielbuch für Mädchen*,
ISBN 978-3-662-33554-3, is available at <http://extras.springer.com>

