

Heimatgawe



Zeitschrift für oberösterreichische
Geschichte, Landes- und Volkskunde
Herausgegeben von
Dr. Adalbert Depiny

Verlag K. Pirngruber, Linz.

12. Jahrgang 1931.

2.—4. Heft.

Inhalt:

	Seite
Dr. Hermann Nbell: Oberösterreichische Bucheignerzeichen der Gegenwart	129
Robert Stumpf: Das alte Schultheater in Steyr zur Zeit der Reformation und Gegenreformation	136
Dr. Gustav Eugenbauer: Linzer Witz vor 200 Jahren	158
Dr. Hans Commenda: Volkstümliche Streifzüge durch den Linzer Alltag. Spiele fürs Zimmer	174
L. Gschwendtner: Ein Beitrag zur Rassenbiologie einer oberösterreichischen Familie (Familie König, Junviertel)	186
Hans Commenda: Linz und Oberösterreich im Rahmen des österreichischen Fremdenverkehrs. Eine heimatkundliche Studie	195
Dr. Artur Maria Scheiber: Zur Geschichte der Fischerei in Oberösterreich, insbesondere der Traunfischerei	216

Bausteine zur Heimatkunde.

Theodor Berger: Wanderungen am rechten Pram-Ufer	231
Hans Salzer: Die Pest in Naarn	236
Dr. Viktor Kurrein: Die böhmisch-mährischen Federjuden auf den Linzer Märkten	242
Georg Weihenböck: Der Name des Marktes Naab im Junviertel	248
Dr. Friedrich Morton: Das Problem der Dammtwiese	249
Georg Grill d. J.: Hirten- und Weihnachtslieder aus dem Gassental	258

Gedenkblätter.

Dr. G. Salomon: Ignaz Mayer, der Gründer der Linzer Schiffswerft	267
Dr. Cornelius Preiß: Friedrich Waldeck	271
Dr. Hans Commenda: Zu Ferdinand Schallers Gedächtnis	276

Neues Schaffen.

Egon Hofmann: Der Oberösterreichische Künstlerbund März	278
---	-----

Bücherbesprechungen 286

Mit 12 Tafeln und 7 Abbildungen im Text.

Buchdruck von Max Kislinger.

Beiträge, Zuschriften über den Inhalt, Tauschhefte und Besprechungsbücher sind zu senden an Dr. Adalbert Depiny, Linz, Volksgartenstraße 22.

Bestellungen und Zuschriften über den Bezug wollen an den Verlag der Heimatgaue gerichtet werden: R. Pirngruber, Linz, Landstraße 34.

Alle Rechte vorbehalten.

11. LÖte den Vater verachte die Mutter fliehe Christum
die Diebe liebe die Laster lob den Teufel anbete.

VI, 155, 587.

12. F F F Z Z Z = frisch, frum, frei, zu Zeiten züchtig; wer ein ander Interpretation verlangt, der komb zu mir. III, 147, 488.

13. Z Z Z Z S S S S = Lieben laßt Lang Leid, so sie sich scheidt; zurück: Sie sitz, sie steh, lieber laß, laß's laufen. IV, 58, 197.

Fortsetzung folgt.



Volkstümliche Streifzüge durch den Linzer Alltag.

Von Dr. Hans Commedia, Linz¹⁾.

Spiele fürs Zimmer.

I. Scherzspiele.

Peterl, zünd mir 's Stümpferl an! Die Mitspieler sitzen dabei in bunter Reihe um den Tisch. Ein angekohlter und anfänglich noch kräftig glimmender Span aus weichem Holze wird nun von Hand zu Hand gereicht. Dabei spricht der Spielführer, indem er das Spiel eröffnet und seinem Nachbar den glimmenden Span hinhält, die Worte: „Peterl, zünd mir 's Stümpferl an!“ Der Angesprochene ergreift nun den Span und antwortet: „Ja, Jakobberl, wann i kann, zünd i dir das Stümpferl an!“ Dann wendet er sich nun seinerseits dem nächsten im Kreise zu und reicht ihm den Span mit den Worten: „Peterl, zünd mir 's Stümpferl an!“ Dieser übernimmt den Span mit den Worten: „Ja, Jakobberl, wann i kann, zünd i dir das Stümpferl an!“ So geht es in der Reihe weiter, bis schließlich der Span verlöscht. Derjenige, welcher ihn in diesem Augenblicke in der Hand trug, wird im Gesichte mit dem angekohlten Ende des Spanes geschwärzt. Gewöhnlich erhält er einen Strich über die Stirne oder einen Punkt auf die Nase. Dann wird der Span von neuem angebrannt und das Spiel beginnt von vorne. Der Hauptreiz des Spieles liegt in der Aufregung der Spieler, welche im gleichen Maße zunimmt, in welchem das Glimmen des Spanes abnimmt. Durch Schwenken oder Anblasen des glimmenden Endes, durch besonders langsames oder besonders hastiges Sprechen trachten dabei die Spieler ihrem Nachbar den Span gerade im Augenblicke des Verglimmens zuzuschauzen. Dabei ist aber jeder Spieler verpflichtet, den vorgeschriebenen Wortlaut vollständig und richtig aufzusagen; tut er das nicht, so braucht ihm der Nachbar den Span gar nicht abzunehmen.

Ein ähnlich lustiges altbewährtes Scherzspiel ist dann das sogenannte „**Federblasen**“. Die Teilnehmer sitzen dabei um den Tisch, in dessen Mitte eine zarte Flaumfeder niedergelegt wird. Ist eine solche nicht aufzutreiben, so kann man auch eine lose aufgepuffte Watteflocke oder ein leicht zusammengeknittertes Stück feines Seidenpapier auf die Mitte der Tischplatte legen. Auf ein gegebenes Zeichen, gewöhnlich sind es die Worte des Spielführers: „Eins, zwei, drei, los!“ oder sein Händeklatschen, versucht nun jeder Spieler dem Gegenüber die Feder

¹⁾ Vgl. Jahrgang 1930, S. 210 ff.

hinaufzublasen, dieser aber, durch doppelt kräftiges Blasen dieses Beginnen zu vereiteln und seinerseits die Feder einem anderen hinzublasen. Der Gebrauch der Hände ist dabei strenge verpönt, die Arme werden daher einfach zur Vorsicht auf dem Rücken gekreuzt. Derjenige, auf dessen Gewand die Feder schließlich haftet, scheidet aus oder wird im Gesichte geschwärzt. Da durch das unregelmäßige Zusammenblasen der Mitspieler seltsame Luftwirbel und somit unberechenbare Bewegungen des geblasenen Gegenstandes entstehen, so weckt dieses Scherzspiel zusammen mit dem komischen Pusten der Teilnehmer schallende Heiterkeit. Bei offenem Lichte, besonders bei Beleuchtung durch Petroleumlampen, ist Vorsicht geboten, damit durch das Pusten nicht ein Flackern und Verlöschen des Lichtes, wenn nicht gar ein Brand entstehe.

Beim „**Vağenlippeln**“ entfernt man aus einem Spiel sogenannter „deutscher“ Karten, wie sie zum „**Mariaschen**“ und vielen anderen verbreiteten Kartenspielen dienen, alle „**Ober**“ mit Ausnahme des Herzobers. Dann werden die übrigbleibenden Karten tüchtig gemischt und unter die Spieler gleichmäßig verteilt. Nur der Gebende darf im Notfalle mehr Karten als die übrigen behalten. Jeder Spieler, der beim ersten Verteilen der Karten mehrere gleichartige, also z. B. zwei Siebener oder drei Zehner erhielt, darf diese sofort ablegen. Sobald nun „verlegt“ ist, zieht ein Spieler nach dem anderen aus dem sorgsam verdeckt gehaltenen Blatte seines Nachbarn je eine Karte und verlegt von neuem, falls er dadurch zufällig eine gleichartige Karte erhielt. So geht das Ziehen und Verlegen im Kreise weiter, solange es eben noch möglich ist. Wer am Schluß den Herzober in der Hand hält, ist „**Vağenlippel**“ und bekommt mit einem angefohlenen Kork einen gewaltigen Schnurrbart aufgemalt. Dann beginnt das Spiel von neuem. Wird einer zwei oder gar dreimal Vağenlippel, so wird ihm auch noch ein Backenbart und ein „**Schmiß**“, also eine Menjurnarbe, angeschwärzt. Der Hauptreiz in diesem Spiele besteht darin, daß jeder Besitzer des Herzobers darnach trachtet, ihn möglichst rasch loszuwerden, indem er ihn dem Nebenmann recht handlich und harmlos hinhält, dieser aber, falls er wirklich darauf hineinfiel, mit keinem Zuge diese unangenehme Überraschung zu verraten trachtet, um ja nicht den Nebenmann zu warnen.

Verwandt ist das bei der Jugend seit altersher hochbeliebte „**Schwarzpeterln**“. Dazu werden 17 Karten benützt, von denen 8 paarweise gleich sind, während eine, der „**Schwarze Peter**“, nur einmal vorhanden ist. Der Spielverlauf ist dem des vorigen Spieles gleich. Naturgemäß bleibt schließlich der „**Schwarze Peter**“ übrig. Sein letzter Träger heißt dann ebenfalls „**Schwarzer Peter**“ und wird tüchtig im Gesichte geschwärzt. Dann beginnt das Spiel von neuem. Selbstverständlich kann man sich die Karten zu beiden eben genannten Kartenspielen auch jederzeit leicht selber herstellen, falls man keine Spielkarten zur Hand haben sollte.

Die bisher erwähnten Spiele wurden im frohen Kreise der um den Tisch sitzenden Spieler ausgeführt. Bei den folgenden beiden lustigen Suchspielen sitzen die Teilnehmer ebenfalls im Kreise, der Platz in der Mitte aber muß frei sein, der Tisch wird also einfach aus dem Zimmer getragen oder sonstwie weggestellt. Dann kann es losgehen mit dem „**Ringsuchen**“. Ein fingerstarker Ring, am besten ein Ehering oder messingener Vorhangring, wird auf einen starken Bindfaden gefädelt, dieser dann verknötet und von allen im Kreise Sitzenden mit den hohlen Händen so gehalten, daß er leicht gespannt bleibt. Nun schiebt man das Ringlein möglichst verstohlen von Hand zu Hand, wobei alle Spieler den in der Mitte des Kreises stehenden Sucher durch die ununterbrochen wiederholte Gebärde des Ringzuschiebens zu täuschen trachten. Glaubt der Ringsucher, den Platz des Ringes erpäht zu haben, so ruft er: „**Halt!**“. Auf das hin halten alle

Spieler inne. Der Ringfucher faßt nun die Schnur außerhalb der Hände jenes Spielers, bei dem er den Ring vermutet und befiehlt ihm, die Hände hoch zu heben. Wurde der Ring so gefunden, so wird der Betroffene Sucher, der bisherige Sucher nimmt dafür auf dem leeren Sessel Platz und das Spiel geht weiter. Wurde der Ring aber nicht gefunden, so muß der Sucher eben trachten, ihn ein anderes Mal zu ertappen. Findige Spieler stecken sich den wandernden Ring an den Finger, oder narren durch mancherlei andere Listen und Streiche den armen Sucher, so daß reichlich Anlaß zu Schelmerei und Schalkheit geboten ist.

Auch beim „**Plumpfad- oder Pantoffelsuchen**“ sitzen die Spieler im Kreise, das Gesicht der Mitte zugewendet. Nur reichen sie sich diesmal den zu suchenden Gegenstand, den „**Plumpfad**“, das ist ein zu einem tüchtigen Knoten verschlungenes Tuch, oder einen Pantoffel hinter dem Rücken von Hand zu Hand. Der Sucher sitzt in der Kreismitte auf einem drehbaren Klavierschemel, um sich leicht nach allen Seiten wenden zu können. Die Spieler decken das Wandern des Gegenstandes durch enges Aneinanderrücken. Glaubt der Sucher seiner Sache sicher zu sein, so gebietet er: „**Halt!**“ und bezeichnet den Spieler, bei dem er den gesuchten Gegenstand vermutet. Der Genannte hat aufzustehen und sich umzudrehen. Wird der Plumpfad oder Pantoffel bei ihm gefunden, so tauscht er mit dem Sucher die Rolle. Im anderen Falle muß der bisherige Sucher eben suchen, bis er endlich findet.

II. Ratespiele.

„**Stoßschlagen**.“ Dieses etwas derbe und daher vor allem für Knaben und Burschen passende Ratespiel beginnt mit dem Auslosen eines Teilnehmers. Ist dies geschehen, so nimmt der Spielleiter auf dem Stuhle in der Zimmermitte Platz, der durchs Los bezeichnete Spieler kniet sich vor ihm nieder und verbirgt sein Gesicht in einem Hute, den der Spielleiter im Schoße hält. Alle übrigen Spielteilnehmer stellen sich knapp hinter dem Knienden auf. Einer von ihnen schlägt nun mit der flachen Hand kräftig auf das Gefäß des Knienden und klatscht dann sofort dreimal in die eigenen Hände. Alle übrigen Spieler klatschen mit ihm in die Hände. Sofort nach dem Erhalt des Schläges springt der Kniende auf und sucht aus der Stellung, Bewegung, Miene der Umstehenden den Schläger zu erraten, was ihm durch das gleichmäßige Klatschen aller Teilnehmer arg erschwert wird. Ist der Bezeichnete wirklich der Täter gewesen, hat er nun die Rolle des Knienden zu übernehmen. Ansonsten geht das Spiel weiter, bis ein Schläger erraten wird, um dann mit vertauschten Rollen wieder von vorne zu beginnen.

Eine feinere, daher auch für Mädchen passende Abart dieses Spieles stellt das „**Krähenrupfen**“ dar. Ein durch das Los bestimmtes Mädchen wird mit verbundenen Augen in der Mitte des Raumes auf einen Sessel gesetzt. Einer von den Umstehenden zupft nun die arme Krähe kräftig an den Haaren. Sofort nimmt die Betroffene die Binde von den Augen und sucht aus Bewegung, Stellung und Gesichtsausdruck der Umstehenden den Übeltäter zu erraten. Gelingt dies, so werden die Rollen vertauscht. Gelingt dies aber nicht, so beginnt das Spiel von neuem, nur wird von nun an die dumme Krähe nicht mehr an den Haaren gezupft, sondern tüchtig an den Ohren gezogen, bis sie schließlich doch den Richtigen errät.

Ein äußerst lustiges Ratespiel ist ferner das altbeliebte „**Mungagen**“. Das Zimmer ist dabei möglichst frei gemacht. Die Teilnehmer bilden nun durch Einhängen der Arme, bei geringer Zahl durch bloßes Hinfassen, einen Kreis,

das Gesicht der Mitte zugewendet. Dort steht mit verbundenen Augen der durchs Los bestimmte Rater. Er hält in der rechten Hand einen Kochlöffel am spizen Ende. Nun wird er einigemale herumgedreht, damit er das Richtungsgefühl verliere, während die Spieler im Kreise rasch die Plätze wechseln, damit der Rater völlig neuen Verhältnissen gegenüberstehe. Nun hebt der Rater seinen Kochlöffel und macht damit die Gebärde des Umrührens. Der Kreis hat sich im gleichen Sinne zu bewegen. Plötzlich klopft der Rater mit dem Kochlöffel auf den Boden. Der Kreis bleibt stehen. Mit vorgestrecktem flachen Löffelende tastet sich nun der Rater an den Kreisumfang heran. Berührt er mit dem Löffel eine Person, so bleibt er stehen und „mungagt“, d. h. er preßt die Lippen fest zusammen und munkelt durch die Nase ein paar klagende Töne hervor. Die berührte Person hat ebenso zu antworten. Dreimal hintereinander darf so „gemungagt“ werden. Erkennt der Rater dabei die Person und nennt sie beim richtigen Namen, so hat sie seine Stelle, er die ihre einzunehmen. Erkennt er sie nicht, so beginnt das Spiel von vorne. Sein Hauptreiz liegt in dem gewollten oder ungewollten Verstellen der Kopfstimme und in dem Lächelzettel, den die Berührung mit dem Löffel bei vielen Personen auslöst. Jedes gesprochene Wort ist verpönt. Umso lebhafter aber schallt das Gekicher und Gelächter in der frohen Runde.

Eine Abart dieses Ratespielles ist das auch sehr lustige Häschenspiel „**Adam, wo bist du?**“ Die Spieler bilden dabei einen Kreis, in dessen Mitte zwei durch das Los bestimmte Spieler mit verbundenen Augen geführt und tüchtig herumgeschwenkt werden, damit sie das Richtungsgefühl verlieren. Dann klatschen die im Kreis stehenden Spieler in die Hände. Auf das hin ruft der erste Spieler in der Mitte: „Adam, wo bist du?“ Der Adam antwortet, indem er „mungagt“, also mit geschlossenen Lippen einen klagenden Ton hervorstößt und darauf schnell vom Platze schleicht. Der Häscher sucht aus der Richtung des gesummtten Tones den Aufenthalt des Adam zu erraten und seiner habhaft zu werden. Wird der Adam wirklich von ihm festgehalten, so hat er die Fragerolle zu übernehmen, während ein neuer Adam in den Kreis tritt. Der Kreis der Spieler hat nur die Aufgabe, jede Verletzung der Mittelpieler sowie jede Beschädigung der Möbel hintanzuhalten. Liegt die Rolle des Adam in guten Händen, so ist das Spiel äußerst lustig anzusehen.

Ähnlich ist das gern geübte Spiel „**Jakob und Lukas**“. Zwei Spieler, der eine Jakob, der andere Lukas genannt, haben die Augen verbunden und tasten sich mit der linken Hand um den Tisch herum. Die rechte Hand ist mit einem Plumpsock bewehrt. Beide werden nun an gegenüberliegenden Tischecken aufgestellt, dann kann das Spiel beginnen. Lukas ruft: „Jakob, wo bist du?“ Dieser antwortet: „Da bin ich!“ Beide Spieler verändern, sofort nachdem sie gesprochen, ihren Platz, um dem Gegner, der mit dem Plumpsock nach dem Klang der Stimme die Verfolgung aufnimmt, auszuweichen. Dabei darf immer nur entgegengesetzt dem Sinne des Uhrzeigers um den Tisch gegangen und niemals mit der linken Hand die Fühlung mit der Tischkante aufgegeben werden. Machen die beiden Spieler ihre Sache gut, so unterhalten sich die Zuschauer ganz ausgezeichnet. Das Spiel ist aus, sobald einer den anderen mit dem Plumpsock trifft.

Sehr beliebt, zumal bei der Jugend, ist das hübsche Suchespiel „**Es brandelt!**“. Die Spieler nehmen dazu am Tische Platz. Einer wird als Sucher bestimmt und verläßt den Raum. Nun wählen die anderen einen Gegenstand und verstecken ihn vor aller Augen. Hierauf wird der Sucher wieder ins Zimmer geholt. Seine Aufgabe besteht nun darin, den versteckten Gegenstand ausfindig zu machen. Zu diesem Zwecke schreitet er langsam und behutsam im Zimmer herum. Die gesamte Tischrunde leitet ihn dabei, indem sie gemeinsam sagt: „Wasser, Wasser, tiefes Wasser!“, wenn sich der Suchende vom Gegenstand

entfernt. Nähert er sich hingegen dem Gegenstande, so wird dies durch die Worte: „Es brandelt, es brandelt, es brennt!“ ausgedrückt. „Feuer!“ ruft man, wenn der Gegenstand berührt wird. Statt durch diese Worte kann der Suchende auch durch stärkeres oder schwächeres Summen, durch lauterer oder leiseres Klavier-spiel, durch sacheres oder kräftigeres Klopfen gelenkt werden. Das Spiel wird deswegen gerne gespielt, weil es allen Teilnehmern eine tätige Rolle zuweist. Je feinspüliger der Sucher ist, desto schwierigere Aufgaben kann man ihm stellen. Bei geschickter Zusammenarbeit sind ganz verblüffende Ergebnisse möglich.

Die beliebtesten und verbreitetsten Ratespiele arbeiten aber nicht mit so allgemein lautlichen Mitteln, sondern bedienen sich bewußt der Sprache, verstehen aber dabei durch mannigfache Wendungen des Spielgedankens das „**Personen- oder Sacherraten**“ immer wieder in neuem Lichte erscheinen zu lassen. Eine sehr beliebte und dankbare Form dieses Spieles verläuft folgendermaßen. Der durchs Los bestimmte Rater verläßt das Zimmer. Die Zurückgebliebenen einigen sich auf eine Person oder Sache. Dann wird der Rater wieder hereingerufen. Er wendet sich nun der Reihe nach an jede Person im Kreise mit einer Frage, auf die aber nur mit „ja“ oder „nein“ geantwortet werden darf. Sind alle Mitspielenden befragt, ohne daß die Lösung gefunden wäre, so gibt der Rater ein Pfand. Hat er aber die Person oder Sache erraten, so nimmt er im Kreise Platz und der nächste wird als Rater aus dem Zimmer geschickt. Die Kunst des Raters besteht in diesem Falle in der bewußten folgerichtigen Verengung des Begriffssumfanges. Nehmen wir z. B. an, der Rater sei selber als Person gewählt worden. Dann wird er durch folgende Fragen leicht zur Lösung kommen: „Ist es eine Person?“ „ja“; „Anwesend?“ „ja“; „Sitzend?“ „nein“; „Ich selbst?“ „ja“. Das Spiel versagt, wenn die Antworten nicht genau gegeben werden, der gewählte Gegenstand dem Ratenden vollkommen unbekannt oder dieser allzu unbeholfen ist.

Eine andere Form desselben Spieles besteht darin, daß jedes Mitglied im Kreise dem eintretenden Rater einen Satz sagt, der mit „es“ beginnt und auf die gewählte Person oder Sache Bezug hat. Nehmen wir z. B. an, daß man sich auf „Auto“ geeinigt hätte. Dann würden die Sätze etwa lauten: „Es fährt“, „Es ist teuer“, „Es ist dir bekannt“ u. a. m. Je allgemeiner hierbei die Sätze gewählt werden, desto schwieriger ist das Erraten.

Eine dritte Form des Ratespieles besteht darin, daß jeder Spieler dem eintretenden Rater sagt: „Wir kommen von Schlampampen und haben ein . . . in der Wampen.“

Dabei nennt er einen in dem betreffenden Worte vorkommenden Buchstaben und macht zugleich eine für den Gegenstand bezeichnende Bewegung. . . So wird dem Rater nach und nach das ganze Wort allerdings nicht in der richtigen Reihenfolge vorbuchstabiert und durch allerlei Bewegungen nahe gebracht.

III. Aufßig.

„Es fliegt . . .!“ Der Spielleiter klopft abwechselnd mit dem rechten und linken Zeigefinger auf den Tisch und spricht dabei eintönig und taktmäßig: „Es fliegt, es fliegt, es fliegt . . .“. Die übrigen Spieler klopfen wie er auf den Tisch. Nun nennt der Spielleiter plötzlich mit lauter Stimme ein Ding und fährt gleichzeitig mit beiden Armen in die Luft. Er sagt also etwa: „Es fliegt, es fliegt ein Adler!“ Die Mitspielenden haben in diesem Falle genau wie der Spielleiter die Hände zu heben, da es sich um ein Ding handelt, das tatsächlich fliegen kann. Der Spielleiter nennt nun verschiedene Dinge, z. B. Zeppelin, Schöler, Sperling, Luftballon. Da alle diese Dinge im wirklichen oder übertragenen Sinne fliegen können, so fahren jeweils die Hände mit in die

Höhe. Plötzlich nennt der Spielleiter aber einen Gegenstand, der nicht fliegt, z. B. „Es fliegt, es fliegt ein *Elefant*!“ und fährt dabei mit den Händen wie vorher in die Höhe. Wenn aber diesmal einer der Mitspieler ihm folgt, so gibt er ein Pfand. Er muß aber auch ein Pfand geben, wenn er allzu vorsichtig die Hände auf dem Tische liegen läßt, obwohl ein Gegenstand genannt wurde, der wirklich fliegen kann.

„**Reise nach Jerusalem.**“ Hierbei trägt jeder der um den Tisch sitzenden Spieler den Namen eines Reisegerätes wie Schirm, Revolver, Paß, Tasche, Feldstecher u. a. m. Der Spielleiter erzählt nun eine frei erfundene spannende Geschichte von seiner Reise nach Jerusalem. Sobald er ein Gerät nennt, dessen Namen ein Spieler trägt, muß dieser aufstehen, sich umbrehen und wieder niedersehen. Wenn der Erzähler aber den Namen Jerusalem ausspricht, müssen dies alle Mitspieler zugleich tun. Wer etwas übersieht, gibt ein Pfand oder scheidet aus. Versteht es der Spielleiter, fesselnd zu erzählen und vermeidet er die Stichworte zu betonen, so gibt es Fehler auf Fehler und Lachen über Lachen.

Ähnlich heiter, wenngleich etwas schwieriger, ist das Frage- und Antwortspiel „**Der Pfarrer von Penzing**“. Der Spielleiter ernennt sich selber zum Pfarrer von Penzing und gibt jedem der Mitspieler eine Nummer. Dann spricht er: „Der Pfarrer von Penzing hat 's Kapperl verlor'n, Nummer 10 hat 's gefunden!“ Der mit dieser Nummer bezeichnete Spieler steht nun auf und sagt: „Wer, ich?“. Der Spielleiter antwortet: „Ja, du!“ Darauf erwidert Nummer 10: „Ich nicht!“ Der Spielleiter fragt: „Wer denn?“ Nummer 10 nennt nun eine andere Nummer, z. B. „Nummer 7!“ Nun entspinnt sich zwischen 7 und 10 folgendes Wechselgespräch; nachdem sich Nummer 7 erhoben hat: „Wer, ich?“, „Ja, du!“, „Ich nicht!“ „Wer denn?“ „Nummer 1!“ — So geht das Spiel weiter. Wird der Herr Pfarrer selber als Finder genannt, so müssen alle Spieler aufstehen und er muß mit „Sie“ angesprochen werden. Es heißt also in diesem Falle das Gespräch: „Der Herr Pfarrer!“ „Wer, ich?“ „Ja, Sie!“ „Ich nicht?“ „Wer denn?“ „Nummer 4!“ — Die einleitenden Worte des Spielleiters: „Der Pfarrer von Penzing hat 's Kapperl verlor'n, Nummer foundsobiell hat 's gefunden!“ werden nur einmal gesagt. Erst wenn ein Fehler gemacht wurde und das Spiel daher von vorne beginnen muß, werden sie wiederholt. Der Fehlende gibt ein Pfand.

Ein viel einfacheres aber auch recht lustiges Neckspiel ist „**Der Tiroler Wastl**“. Alle Spieler sitzen um den Tisch herum. Der Spielleiter wiederholt laut aber eintönig beständig den Satz:

„Der Tirolerwastl mit sein Tschako

Fällt in Keller äbi, bricht sich 's Gnad ä!“

und klopft dabei taktmäßig mit den Fäusten auf den Tisch. Die übrigen Spieler sprechen und klopfen mit. Ganz unermutet, mitten im Satz, hört der Spielleiter zu sprechen auf, macht aber die Mundbewegungen weiter und ebenso die Klopfbewegungen, ohne aber den Tisch zu berühren. Wer trotzdem weiterpricht oder klopft, gibt ein Pfand oder scheidet aus. Bei diesem Spiel hängt alles von der Geschicklichkeit des Spielleiters ab, der bei etwas schauspielerischer Begabung immer wieder die übrigen zu täuschen vermag. Das Nachschnappen der Unaufmerksamkeiten ist dabei höchst ergötzlich.

Ein ähnlich auf Nachahmung beruhendes aber stummes Neckspiel ist das „**Handwerktreiben**“. Die um den Tisch herum sitzenden Spieler klopfen dabei mit den Fingern im Takt auf die Tischplatte. Jeder ist als Geselle einem anderen Handwerk zugewiesen. Einer aber ist der Meister. Macht dieser die Bewegungen eines Handwerks nach, so muß der betreffende Geselle sofort mittun,

sonst gibt er ein Pfand oder scheidet aus. Versteht der Meister recht anschauliche Bewegungen zu machen und hie und da auch Handwerke, die keine Vertreter am Tische haben, anzudeuten, so entsteht bald ein heillofes urkomisches Durcheinander.

Waren die bisherigen Spiele mehr auf die Neckerei berechnet gewesen, so sind die nun folgenden als richtige Auffitzer anzusehen, die nur dann ihre Wirkung bewähren, wenn das auserkorene Opfer in den Scherz nicht eingeweiht ist. Auch müssen sich die übrigen Spieler hüten, durch vorzeitiges Lachen oder sonst den Betreffenden zu warnen, da damit der Witz verloren geht.

Ein sehr wirksamer derartiger Auffitzer ist das bei guter Ausführung köstliche „**Chineserspiel**“. Die Spieler nehmen dazu rings um den Tisch Platz, dessen Platte an der Unterseite an einer Stelle mit Ruß tüchtig geschwärzt wurde. Dort hin wird das Opfer des harmlosen Scherzes gesetzt. Nun macht der Spielleiter als „Mandarin“ zu dem allgemeinen eintönigen Gesange „Gigadigangerang, gigadigangerang, gigadigangerang . . .“ mit Armen, Händen, Kopf und Oberkörper allerhand steife, automatenhafte, komische Bewegungen, welche alle übrigen Spieler als richtige Chineser nachmachen müssen. Dabei fährt der Mandarin auch einigemale unter der Tischplatte herum und dann kreuz und quer über sein Gesicht. Das vor der geschwärzten Stelle sitzende Opfer schmiert sich bei dieser Gelegenheit den Ruß in seltsamen Figuren in das Antlitz, ohne etwas davon zu merken, setzt bei guter Ausführung durch die Spieler deren Lachen auf Kosten der komischen Gebärden, lacht auch selber herzlich mit, bis ihn schließlich ein Blick in den vorgehaltenen Spiegel aufklärt und den Scherz beendet. Dazu sei gleich verraten, daß Ruß am leichtesten durch Fett entfernt wird, während Wasser und Seife weniger rasch zum Erfolge führen.

Viel Spaß bereitet bei richtiger Ausführung auch das „**Elektrifizieren**“. Der zu elektrifizierende Spieler wird aus dem Raume geführt. Dann legen die um den Tisch sitzenden Teilnehmer verschiedene Gegenstände auf die Tischplatte und bestimmen einen, welcher als „elektrisch geladen“ zu gelten hat. Nun wird der zu elektrifizierende Spieler, der natürlich mit dem Scherze noch nicht vertraut sein darf, hereingerufen und ihm eröffnet, daß einer der auf dem Tische liegenden Gegenstände mit hochgespannter Elektrizität geladen sei, was er bei der Berührung schon selber merken werde. Vorsichtig und argwöhnisch greift daher der Rater von Ding zu Ding. Berührt er dabei den vereinbarten Gegenstand, so wird er durch ein allgemeines schrilles Aufschreien „Tschihhh“ erschreckt. Kennt aber der Rater den Scherz schon, so kann er seinerseits die anderen gründlich elektrifizieren, wenn er unvermutet beim Ergreifen eines Gegenstandes selber einen schrillen Schrei ausstößt.

Ein gelungener Auffitzer ist ferner das besonders für Kinder passende „**Sternguden**“. In die Mitte des Tisches wird eine große Schüssel mit Wasser gestellt. Von einer schräg darüber gehaltenen brennenden Kerze fällt Tropfen auf Tropfen ins Wasser und gerinnt dort sofort zu sternähnlichen Gebilden. Jeder Spieler bekommt davon eines als Eigentum zugewiesen und hat es sich genau zu merken. Während nun der Spielleiter fragt „Wo ist dein Sternchen?“ und die Spieler durcheinanderrufen und sich über das Becken beugen, haut plötzlich der Spielleiter mit der flachen Hand ins Wasser, daß alle tüchtig angespritzt werden, oder er tunkt ihnen die Nasenspitzen kräftig ein. Sobald der erste Schreck vorüber ist, wird herzlich gelacht.

Die kleine Auswahl von Scherzspielen sei aber nicht beendet, ohne daß noch wenigstens flüchtig das lustige und beliebte „**Telephonieren**“ erwähnt sei. Die Teilnehmer sitzen dabei um den Tisch. Der Spielleiter sagt seinem Nachbar zur rechten leise und rasch etwas ins Ohr, der gibt es ebenso weiter. So macht die

Nachricht von Mund zu Ohr die Runde. Der letzte in der Reihe hat entweder laut zu sagen, was er hörte, oder den „telephonisch“ erhaltenen Befehl auszuführen. Es kommt dabei darauf an, schwerverständliche, leicht mißdeutbare Sätze rasch und leise zu sprechen und so Anlaß zu heiteren Mißverständnissen zu geben.

IV. Pfänderspiele.

„Siebenerspiel.“ Von den im Kreise sitzenden Spielern wird von 1 bis 100 gezählt und zwar so, daß in der Richtung des Uhrzeigers einer nach dem andern eine Zahl nach der andern nennt, sich aber dabei wohl hütet Zahlen, in denen das Wort „sieben“ vorkommt, auszusprechen und ebenso auch alle Vielfachen von „sieben“ sorgfältig meidet. Dafür tritt überall das Wort „Pum“ ein. Man zählt also statt sieben „Pum“, vierzehn „Pum“, siebzehn „Pumzehn“, einundzwanzig „Pum“, siebenundzwanzig „Pumzwanzig“, achtundzwanzig „Pum“ usw. Besonders schwierig wird die Sache von 69 ab, denn statt siebzig muß gesagt werden „Pumzig“, statt siebenundsiebzig „Pumundpumzig“, auch macht das kleine Einmaleins über 70 hinaus Schwierigkeiten, so daß genug Fehler und damit Pfänder entstehen.

Sehr beliebt und verbreitet als Pfänderspiele sind dann die „Schnellsprechverse“. Solche Jungenübungen sind z. B.

„Springt der Hirsch übern Bach
Brodt sich zwei zwiedoppelte, driedoppelte
vierblattrige braune Brombeerblatteln ab.“

oder: „Wir Wiener Wäscherweiber wollten weiße Wäsche waschen,
Wenn wir wüßten, wo warmes Wasser wär.“

oder: „Wenn mancher Mann wüßte, wer mancher Mann wär,
Gäb mancher Mann manchem Mann manchmal mehr Ehr!“

Es gibt eine große Zahl solcher Schnellsprechverse und alle enthalten sie eine Menge von Fällen und Fußangeln, in welche die Sprecher geraten und sich durch Pfänder lösen müssen.

Eine zweite Gruppe von Schnellsprechversen sind dadurch gekennzeichnet, daß sie bei jeder Wiederholung länger und damit schwerer werden. Die Teilnehmer am Spiele sitzen um den Tisch. Der Sprecher beginnt etwa mit folgendem Nachsprechvers: „Das ist das Häufel vom hölzernen Manndel!“ Die übrigen Spieler wiederholen ihm den Satz der Reihe nach. Bei jeder Wiederholung fügt der Sprecher ein Stück hinzu. Er sagt also beim zweiten Male: „Das ist das Tor vom Häufel vom hölzernen Manndel!“ dann: „Das ist das Schloß vom Tor vom Häufel vom hölzernen Manndel!“ Schließlich heißt es: „Das ist der Bart vom Schlüssel vom Schloß vom Türkl vom Tor vom Häufel vom hölzernen Mann-derl!“ Das Spiel wird schwerer, wenn dabei tatsächlich ein Gegenstand, etwa eine Streichholzschachtel von Hand zu Hand gereicht wird, weil durch das Überreichen die Aufmerksamkeit in einem kaum glaublichen Maße abgelenkt wird.

Ähnlich von Rundgang zu Rundgang sich verlängernd ist der folgende Nachsprechvers beschaffen, nur daß er immer erst vorklaut, nachdem die entsprechende Frage und Antwort erfolgte. Alle Spieler sprechen zuerst gemeinsam dem Spielleiter nach:

„Drunt in der Grünau, steht ein Birnbaum, blüht blau!“

Dann fragt der Spielleiter:

„Was ist auf dem Birnbaum?“

Die Spieler haben sinngemäß zu antworten:

„Ein wunderschöner Ast!“

Ast am Baum, Baum in der Au, drunt in der Grünau
Steht ein Birnbaum blüht blau!“

Der Spielleiter fragt nun:

„Was ist auf dem Ast?“

Die Spieler antworten sinngemäß:

„Ein wunderschöner Zweig! . . .“

„Zweig am Ast, Ast am Baum, Baum in der Au,
Drunt in der Grünau steht ein Birnbaum blüht blau!“

So verlängert sich in Frage und Antwort die Reihe: Baum—Ast—Zweig—Blatt—Kiefer—Fußerl—Krallerl. Die letzte Antwort lautet daher:

„Ein wunderschönes Krallerl! . . .“

„Krallerl am Fußerl, Fußerl am Kieferl,

Kieferl am Blatt, Blatt am Zweig,

Zweig am Ast, Ast am Baum, Baum in der Au

Drunt in der Grünau steht ein Birnbaum blüht blau!“

Wer sich dabei verspricht — und es wird kaum einen Spieler geben, dem im Verlaufe dieses Spieles nicht dieses Schicksal blühte — der gibt ein Pfand. Solche Pfänder sind handliche Gegenstände aus dem Besitze des einzelnen wie etwa Bleistift, Gummi, Füllfeder, Notizbuch, Geldbörse, Schlüsselbund, Uhr, Kette, Manschette. Der Spielleiter nimmt alle diese Pfänder sorgsam in Empfang und birgt sie unter einem Tuche.

Ist das Spiel zu Ende, so geht es an das „Pfänderauslösen!“ Der Spielleiter ergreift dabei unter dem Tuche, also unkenntlich für die übrigen Spieler, mit der Hand ein Pfand und fragt: „Was soll das Pfand in meiner Hand?“ Die Mitspieler bestimmen nun die Art und Weise des PfänderauslöSENS. Es kann nämlich jeder Eigentümer eines Pfandes nur dann wieder in den Besitz seines verpfändeten Gutes gelangen, wenn er es in aller Form auslöst.

Einfach, dabei bewährt und lustig, sofern der Pfandauslöser ein gutes Mundwerk besitzt, wird die Frage gelöst, wenn es heißt: „Jedem eine Schmeichelei sagen!“ oder „Jedem eine Grobheit sagen!“

Viel Scherz bereitet auch das „Statuenstehen“. Der sein Pfand lösende Spieler stellt sich dabei ungezwungen allen sichtbar auf. Jeder im Kreise befiehlt ihm nun eine kleine Stellungsänderung etwa: „Linker Arm seitwärts gestreck!“ „Rechte Hand auf den Hinterkopf!“, „Tiefe Kniebeuge!“, „Zunge her-ausstrecken!“. Durch den Gesamteindruck dieser sich zu einem bizarren Bilde summender Befehle wird die gewünschte komische Wirkung meist erzielt. Sehr lustig und nicht so anstrengend ist das „Beichtengehen“. Jener Spieler, der sein Pfand wieder erlangen will, nimmt dabei in einer Ecke des Zimmers, das Gesicht zur Wand gekehrt, die Hände vor die Augen gehalten, Aufstellung. Nun wird er von drei Spielern befragt: „Wie oft hast du das getan?“. Jeder Fragende macht dabei, um den Sinn seiner Frage allen übrigen verständlich zu machen, dem Gefragten aber keinen Wink zu geben, entsprechend deutliche Gebärden wie: Handklappen, Fußhand, Essen, Trinken, Rauchen, Schlafen, Gähnen, Nasenbohren, Nagelbeissen, Schwätzen, Puffen, Ohrfeigen. Der Gefragte muß auf gut Glück antworten mit „Einmal, tausendmal, niemals, oft, selten, immer“ und ähnlichen Wendungen. Die so entstehenden oft recht treffenden Selbstanklagen geben zu viel Gelächter Anlaß, zumal der Beichtende erst ganz zum Schluß über den Grund der allgemeinen Heiterkeit aufgeklärt wird.

Ganz ähnlich wird das „Testamentmachen“ durchgeführt. Der wie vorher in der Ecke stehende Spieler wird dabei dreimal gefragt: „Wem vermachst du das?“, wobei der Fragende jeweils durch Vorzeigen der Geldbörse, Taschenuhr, Brief-tasche, Füllfeder, oder durch Gebärden wie Nasenstüber, Kopfstück, Streicheln, den Sinn seiner Frage kundgibt.

Beim „**Eckenraten**“ wird in Abwesenheit des Raters jeder Ecke des Zimmers der Name eines Spielers gegeben. Der hierauf hereingekufene Rater bedenkt nun jede Ecke mit einem guten oder bösen Wunsch. Er sagt also etwa: „Der ersten Ecke wünsche ich einen Sack voll Geld, der zweiten Zahntweh, der dritten eine rote Nase, der vierten baldige Hochzeit!“ Dann erst wird er unter allgemeinem Gelächter über die gewählten Namen, worunter sich auch sein eigener befinden kann, aufgeklärt.

Sehr verbreitet bei der Jugend ist dann noch das PfandlöseSpiel: „**Wie, wann, wo liebst du es?**“. Ahermals einigen sich die Spieler in Abwesenheit des Fragestellers über eine Person, Sache oder einen Begriff. Der hierauf eintretende Rater richtet nun an jeden die drei Fragen: „Wie liebst du es, wann liebst du es, wo liebst du es?“ Jeder Gefragte hat bestimmt, wahrheitsgetreu und selbständig zu antworten, ohne bisher Gesagtes zu wiederholen.

Für den Kreis der Erwachsenen sei dann noch zweier beliebiger LöseSpiele gedacht, bei denen der Kuß eine Rolle spielt. So geht beim „**Polnisch Betteln**“ der sein Pfand lösende Spieler mit einer selbstgewählten Begleiterin von Platz zu Platz. Einen andern Spieler bettelt er dabei mit den Worten an: „I bitt für mein Frau um a Bussel und für mi um a Stückl Brot!“ Steht er aber einer Spielerin gegenüber, dann sagt er: „I bitt für mi um a Bussel und für mein Frau um a Stückel Brot!“ Den Bitten muß willfahrt werden. Hat eine Spielerin ein Pfand zu lösen, so wählt sie sich einen Begleiter und bettelt mit denselben Worten für sich und ihren Mann.

Das letzte Spiel heißt: „**In den Brunnen fallen**“. Der oder die das Pfand Auslösende setzt sich dabei abseits auf einen Stuhl und jammert: „In Brunnen bin i einigefalln, i bitt schön tats mi aufiholn!“ Nun erhebt sich eine Erlöserin oder ein Befreier und fragt den Verunglückten: „Wie tief ist der Brunnen?“ Die Anzahl der genannten Meter gibt dann die Zahl der gewünschten Küsse.

V. Brettspiele.

„**Mühlfahren**.“ Zuerst muß das Brett vorbereitet werden. Es trägt als Zeichnung drei konzentrische Quadrate, deren Seiten gehalten und an diesen Stellen durch Gerade verbunden sind. Am einfachsten gewinnt man diese Figur, indem man ein Quadrat von 24 Zentimeter Seitenlänge zeichnet, darin durch senkrechte und waagrechte im Abstand von je 4 Zentimeter gezogene Gerade ein Netz entwirft und daraus durch dicke Striche die erforderliche Figur entwickelt, drei konzentrische Quadrate, deren Seiten gehalten und deren Halbungspunkte durch Gerade verbunden sind. Außerdem werden je 9 gleichartige Knöpfe oder je 9 Groschen und Zweigroschenstücke bereitgestellt. Dann kann das „**M ü h l f a h r e n m i t n e u n S t e i n e n**“ beginnen. Die beiden Spieler würfeln zuerst um den ersten Zug, oder entscheiden ihn durch Werfen einer Münze. Dann beginnt der erste Abschnitt des Spieles, das „**A n l e g e n**“. Abwechselnd legt hierbei jeder Spieler ganz nach eigenem Gutdünken einen Stein auf die Schnittpunkte der Geraden, also entweder auf eine der 12 Ecken oder einen der zwölf Halbungspunkte. Hierbei trachtet schon jeder Spieler eine „Mühle“, das sind drei Steine auf einer Geraden, zu bekommen oder seine Steine doch so zu legen, daß er durch wenige Züge später solche Mühlen bilden kann. Wenn es gelingt, drei Steine auf eine Gerade zu legen, der hat eine „Mühle zu“ und darf dem Gegner nach freier Wahl einen Stein nehmen, sofern dieser nicht zu einer geschlossenen Mühle gehört. Der Gegner sucht daher schon beim „Anlegen“ die Mühlen zu stören, indem er durch seine eigenen Steine alle jene Punkte besetzt, welche das Schließen der Mühlen ermöglichen. Zugleich trachtet er natürlich selber eine „geschlossene“ Mühle zu bekommen, das sind, wie schon gesagt wurde, drei eigene Steine in einer Reihe, oder doch eine „offene“ Mühle anzulegen, das heißt drei Steine so zu legen, daß durch einen Zug die

Mühle geschlossen werden kann. Ist derart das „Anlegen“ beendet, so schließt sich daran der zweite Abschnitt des Spieles, der wichtigste, nach welchem das ganze Spiel ja auch benannt ist, nämlich das „Sahren“. Dabei werden abwechselnd die Steine um je eine Strecke geschoben. Dabei trachtet man abermals möglichst viele Mühlen zu bekommen. Am günstigsten ist ein „Kantlerl“, das heißt jene Lage der Steine, bei welcher man durch „Aufmachen“ einer Mühle zugleich eine zweite „zumacht“. Auf diese Art kann man dem Gegner einen Stein nach dem andern nehmen, da jedes Schließen einer Mühle zur Wegnahme eines Steines berechtigt. Besonders geschickte Spieler verstehen es, sich sogar ein „Doppeltkantlerl“ herzurichten, bei dem drei Mühlen in gegenseitiger Abhängigkeit stehen. Gefahren wird solange, bis entweder der Gegner „eingesperrt“, das heißt von den Steinen des Partners so umlagert ist, daß ihm keine Möglichkeit eines Zuges mehr bleibt, oder bis er nur mehr drei Steine hat. Im ersten Falle ist er erledigt, hat er aber nur mehr drei Steine, so darf er damit „Springen“. In diesem dritten und letzten Spielabschnitt wehrt sich der bis auf drei Steine Herabgekommene verzweifelt seiner Haut, indem er, sobald an ihm die Reihe des Zuges kommt, die Steine des Gegners überspringt und ihm dadurch entweder offene Mühlen sperrt oder eigene Mühlen schließt. Sinkt der Besitz eines Spielers derart auf zwei Steine herunter, so hat er verloren.

Beim „Mühlfahren mit zwölf Steinen“ wird genau so verfahren wie bei dem mit neun Steinen. Auch die Brettfigur ist die gleiche, nur sind diesmal auch die Ecken der Quadrate durch Gerade verbunden. Selbstverständlich ist aber dadurch die Zahl der möglichen Mühlen eine viel größere, das Übersetzen des Spieles daher weit schwieriger, der Spielverlauf infolgedessen bedeutend abwechslungsreicher und spannender. Beim „Anlegen“ ist diesmal derjenige, welcher den ersten Zug hat, bedeutend im Vorteil, da es seinem Gegner infolge der gesteigerten Zahl der Steine und Zuglinien schier unmöglich ist, ihm alle Entwicklungsmöglichkeiten zu verbauen. Das Mühlfahren mit 9 und mit 12 Steinen wird infolge seiner schier uner schöp flichen Abwechslung sowie seiner außerordentlichen Verbreitung mit Recht, wenngleich auch mit ein bißchen Spott das „Volksschach“ genannt. Es hat aber auch in den Kreisen der geistig Hochgebildeten viele Anhänger.

Ein zweites, besonders in den Kreisen der Jugend und der Landbevölkerung verbreitetes, auch recht abwechslungsreiches und spannendes Brettspiel ist „Fuchs und Hendl“, auch „Fuchsenfanga“ oder „Hendljagn“ genannt. Diesem Spiel liegt als Figur ein gleicharmiges aus fünf gleichen Quadraten gebildetes Kreuz zugrunde. In jedem Quadrate sind die Diagonalen gezogen und die gegenüberliegenden Halbungspunkte der Seiten durch Gerade verbunden. Man erhält diese Figur am einfachsten, indem man über den vier Seiten eines Quadrates von 10 Zentimeter Seitenlänge je ein Quadrat von abermals 10 Zentimeter Seitenlänge errichtet. 20 gleiche Knöpfe, Groschen oder Zweigroschenstücke bilden dann die Hühner, 2 größere Knöpfe, 10 Groschen- oder Schillingstücke die Füchse. Die Hühner werden nun so aufgestellt, daß sie alle Kreuzungsstellen bis zur Mitte des Kreuzes besetzen. Die beiden Füchse nehmen ihnen gegenüber dort Aufstellung, wo die Balken des Kreuzes aufeinandertreffen. Dann beginnt das Spiel. Hühner und Füchse machen abwechselnd je einen Zug bis zur nächsten Stelle, wo sich zwei oder mehrere Linien schneiden. Die Hühner dürfen dabei nur vorwärts und schräg nach innen fahren, niemals rückwärts noch schräg nach außen. Die Füchse aber haben nicht bloß nach allen Seiten freie Bahn, sondern dürfen auch über ein oder mehrere „Hendl“ springen, sofern diese frei stehen und nicht durch andere Hühner gedeckt sind. Jedes übersprungene Huhn wird Beute des Fuchses und verschwindet aus dem Spielfeld. Vergift aber ein Fuchs, ein Huhn zu überspringen, so gilt er

als tot und scheidet aus dem Spiel. Das Bestreben der „Hendlin“ geht dahin, neun Stück hoch in den „Stall“, das ist das der Ausgangsstellung gegenüberliegende Quadrat, vor dem die Füchse lauern, zu gelangen. Gelingt ihnen das, so haben sie gewonnen. Sehr förderlich diesem Zwecke erweist sich das „Einsperren“ eines oder beider Füchse in eine Ecke. Gelingt es durch solches Einsperren den Hühnern beide Füchse zur Bewegungslosigkeit zu verurteilen, so ist das Spiel schon damit zu Ungunsten der Füchse entschieden. In neun von zehn Fällen aber bleiben die Füchse dank ihrer überlegenen Beweglichkeit die Sieger. Ein geschickter Fuchs, der die Blüten der Hühneraufstellung zu nützen versteht, holt sich manchmal je gleich ein halbes Duzend Hühner hintereinander.

Ganz einfach, daher auch den Kleinsten verständlich, dabei aber auch für die Erwachsenen lustig, ist endlich das sogenannte „Flohhspringen“. Die mit einer glatten Decke überzogene Tischplatte stellt den Spielplatz dar. Das Spielgerät sind je ein großer flacher und vier gleiche kleine Knöpfe. Als Spieler kommen 2 bis 8 Personen in Betracht, vorausgesetzt, daß jeder die nötige Zahl von untereinander gleichen, von den übrigen aber verschiedenen Knöpfen aufstreuen kann. Die Spieler nehmen an den Seiten des viereckigen Tisches Platz, übersteigt ihre Zahl vier, so werden auch die Ecken besetzt. Im Sinne des Uhrzeigers schnellt nun ein Spieler nach dem andern mit seinem großen Knopf je einen seiner kleinen Knöpfe gegen die Tischmitte. Gelingt es ihm dabei, einen Knopf des Gegners auch nur teilweise mit dem eigenen Knopf zu bedecken, so wird dieser seine Beute. Gewonnen hat der, welcher nach einer bestimmten Zeit die meisten Knöpfe ergattert hat, oder schließlich allein das Feld behauptet. Dasselbe Spiel wird unter dem Namen „Federnklapseln“ mit metallenen Schreibfedern von Schulkindern in derselben Weise gerne getrieben.

Zum Schlusse sei noch eines Geduldspiels gedacht, das auch von bloß einer Person geübt werden kann und über manche Langeweile hinweghilft, das sogenannte „Fünfzehnerspiel“. Es besteht aus 15 gleichen Holzwürfeln oder gleichen Quadraten aus dicker Pappe, welche das Innere einer passenden quadratischen Schachtel so füllen, daß nur der linke untere Raum leer bleibt. Es handelt sich nun darum, durch entsprechendes Verschieben der Würfel oder Pappscheiben, welche mit den Zahlen 1 bis 15 beschrieben in bunter Reihe liegen, die regelmäßige Zahlenfolge 1 bis 15 herzustellen, ohne jemals einen Würfel oder eine Scheibe aus der Schachtel zu nehmen. Das 16. leere Feld ermöglicht solche Verschiebungen, wenngleich erst nach langer geduldiger Überlegung.

