



zählen und jedes folgende Kind sagt eine Zahl, also 1, 2, 3, 4, 5, 6 u. s. w. Ist man am Ende der Reihe angelangt, fährt das erste wieder da fort, wo das letzte aufgehört. Dabei ist aber zu bemerken, daß die Zahlen, in welchen 7 vorkommt, also 7, 17, 27, 37, 71, 75, 77 u. s. w. nicht genannt werden dürfen, wie auch diejenigen nicht, welche ein Vielfaches von 7 sind, also 14, 21, 28, 49, 56, 63 u. s. w. Wenn eine solche Zahl auf ein Kind fällt, darf es sie nicht nennen, sondern muß statt dessen „Burr“ sagen. Thut es dies nicht, so muß es ein Pfand geben. Bei diesem Spiele gehen viele Pfänder ein.

13. Die Elemente.

Auch bei diesem, wie überhaupt fast allen Pfandspielen, sitzen die Kinder in einer Reihe und eines geht vor ihnen auf und ab. Es richtet an jedes, vom ersten bis zum letzten, eines der Wörter: „Erde, Luft oder Wasser“. Das betreffende Kind muß nun rasch ein Tier nennen, das sich in dem bezeichneten Elemente aufhält, z. B. Luft: Amsel, Specht, Biene, Fliege, Schmetterling u. s. w.; Erde: Wurm, Maus, Wolf, Fuchs u. s. w.; Wasser: Hecht, Karpfen, Krebs u. s. w. Weiß es kein solches Tier anzugeben oder nennt es eines, das schon genannt ist oder nicht in dem betreffenden Element vorkommt, so muß es ein Pfand geben.

14. Zieht an — laßt los.

Jedes Kind hat das Ende einer ziemlich langen Schnur in der Hand, während ein anderes Kind, welches das Spiel leitet, die andern Enden alle zusammen in der Hand hält. Wenn nun dieses ruft: „Zieht an!“ müssen jene loslassen. Ruft es aber: „Laßt los!“ so müssen sie anziehen, also immer das Umgekehrte thun von dem, was gesagt wird. Wer anders thut, muß ein Pfand geben, weshalb denn auch bei diesem Spiele eine Masse Pfänder eingehen.

(Fortsetzung folgt.)