



weil es nur einen Schuh an hat, wird es zum öftesten eingeholt. Wird es gefangen, so muß es beim folgenden Spiele Schuster sein, wenn nicht, so muß der alte Schuster sein Amt anhalten, bis er einen eingefangen. Bei jedem folgenden Spiele muß ein anderes Kind seinen Schuh hergeben, so daß ein jedes an die Reihe kommt, bald dieses, bald jenes, ohne daß man vorher abzählen muß.

### III. Springen auf einem Fuß.

#### 25. Das Springen mit dem Steinchen.

Fig. III.

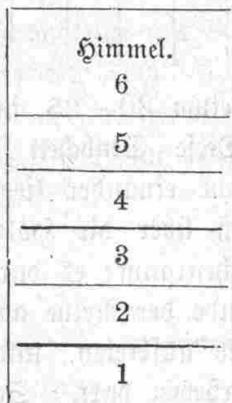
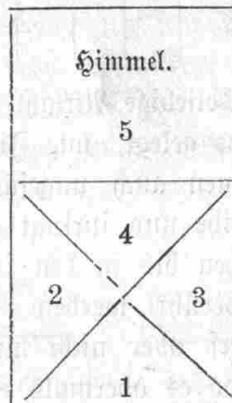


Fig. IV.



Man zieht mit dem Fuß oder mit einem Stäbchen ein ziemlich großes Rechteck und teilt dasselbe in 5 oder 6 kleine Felder ein, wie Fig. III anzeigt. Nun wird ein ziemlich rundes Steinchen in das erste Feld gelegt, worauf ein Kind auf einem Fuße in dasselbe hineinspringt und das Steinchen mit dem Fuße vor sich her schiebt, bis es hinausfährt. Ist das geschehen, so muß auf einem Fuße wieder herausgesprungen werden. Erst dann darf mit beiden Füßen aufgetreten werden. Nun wird das Steinchen in das zweite Feld geworfen und ebenso wieder hinausgetrieben, wie das erste Mal. So geht es fort, bis in das oberste Feld, welches „der Himmel“ genannt wird. Hat man das Steinchen auch glücklich aus diesem heraus, so ist man aus und ein anderes Kind kommt an die Reihe.

Anstatt das Rechteck abzuteilen, wie Fig. III anzeigt, kann die Einteilung auch nach Fig. IV vorgenommen werden, was viel leichter ist, besonders um das Steinchen hineinzuschieben, weil man dann nicht so weit von dem betreffenden Felde steht.

Bei diesem Spiele sind folgende Regeln zu merken:

1. Wenn das Steinchen hingeworfen wird, muß der Springende immer beim ersten Felde stehen bleiben.
2. Fällt das Steinchen nicht in das richtige Feld, so kommt ein anderes Kind an die Reihe.