



5 geraten, so muß man dem Rater 3 geben. Im entgegengesetzten Falle aber, wenn man mehr rät, als in der ausgestreckten Hand enthalten sind, müssen vom Rater so viele hinzugelegt werden, bis die geratene Anzahl voll ist. Man habe z. B. 2 Bohnen in der Hand und es wird 7 geraten. In diesem Falle müßte der Rater also 5 hinzulegen. Wenn die in der Hand enthaltene Anzahl wirklich erraten wird, braucht keiner dem andern etwas zu geben. Ebenso darf die leere Hand niemals ausgestreckt werden.

39. Abc-Stechen.

Zwei oder mehrere Kinder nehmen ein Buch und stechen mit einem Messer zwischen die Blätter hinein. Es gilt nun der erste Buchstabe in der ersten Zeile auf der rechten oder linken Seite, je nachdem es vor dem Spiele ausgemacht wurde. Dasjenige Kind, dessen Buchstabe zuerst im Alphabet steht, erhält von jedem der andern eine Bohne. Wenn ein Buchstabe, der gewinnen soll, zwei oder mehrmals herausgegangen ist, stechen die Betreffenden noch einmal.

40. Bohnenspiel mit Grübchen

Es wird ein Grübchen in die Erde und in einiger Entfernung davon ein Zeichen (Möl) mit dem Fuß auf den Boden gemacht; dahin muß man sich stellen, um zu werfen. Jeder der Mitspielenden hat zwei Bohnen in der Hand und wirft eine nach der andern nach dem Grübchen. Wer die seinigen am nächsten bei das Grübchen oder sogar darin bringt, ist an. Er hat nun das Recht, dreimal zu „dixen“, d. h. er stemmt den Zeigefinger gegen den Daumen und schnellst damit dreimal gegen die Bohnen, indem er jedesmal dabei spricht: „Dixi, dosi, charosi.“*) Dabei sucht er die Bohnen in's Grübchen zu bringen. Diejenigen, welche darin fallen, hat er gewonnen. Jetzt kommt der zweite an die Reihe, dessen Bohnen am zweitnächsten bei der Grube lagen, und thut ebenso. Dann der dritte, vierte, u. s. w. Bleiben dann noch Bohnen übrig, so geht es wieder bei dem ersten an, bis keine mehr da sind.

Hierzu noch einige Bemerkungen :

Wenn ihrer zwei miteinander mit ihren Bohnen in das Grübchen werfen, so wären alle beide an. Es kann aber nur einer an sein und sie müssen deshalb ihre Bohnen herausnehmen und noch einmal werfen um das Recht, an zu sein. Derjenige welcher die seinigen am nächsten dabei bringt, ist an, der andere ist der zweite. Hätte aber einer z. B. zwei Bohnen ins Grübchen gebracht, der andere nur eine, so wäre selbstverständlich der erste an.

Alle Bohnen, welche im Grübchen liegen, gehören von vornherein dem, der an ist. Je nach Umständen können 3—5, ja, noch mehr Bohnen im Grübchen sein. Damit 5 hinein können, müßte das Spiel sich also gestalten: Einer ist an und hat seine 2 Bohnen glücklich darin gebracht. Jetzt müssen ihrer zwei, welche gleich weit vom Grüb-

*) Manche schnellen viermal mit dem Finger und sprechen: „Dixi, dosi, gra ia, scharosi“.