



der sich vor dem Steine befindet, kommt gleich ein anderer an die Reihe. Bringt er sie aber nicht hinein, so darf derjenige, der sie soeben geschlagen, ihr die oben erwähnten drei Schläge versetzen und dann die Steckenlängen messen. Auch in diesem Falle kann er sie wieder auf den Stein legen und drauffschlagen, bis er sie nicht mehr trifft. Dann kommt ein anderer seiner Abteilung an die Reihe. Wenn alle von einer Abteilung gespielt haben, dürfen die andern beginnen. So geht es voran, bis eine Hälfte die vor dem Spiele bestimmten Steckenlängen erlangt hat, z. B. 400—500. Diese ist gewonnen und darf das Spiel von neuem beginnen.

Noch einige Bemerkungen:

Ist jemand am Spielen und die Gisch wird in der Luft aufgefangen und in den vor dem Steine gezogenen Halbkreis geworfen, kommt, wie bereits gesagt, gleich ein anderer an die Reihe.

Etwa 1 Meter vor dem Steine, worauf die Gisch zu liegen kommt, ist eine Linie gezogen. Das Holz muß wenigstens bis über diese Linie hinausfahren, ehe die Steckenlängen dürfen gemessen werden. Fährt es nicht bis über diese Linie hinaus, darf der Spielende es wieder auf den Stein legen und noch einmal schlagen (drei, mal so). Bringt er es aber in drei Schlägen nicht über die fragliche Linie hinaus, kommt ein anderer an die Reihe. Auch die Schläge, wo das Hölzchen gar nicht getroffen wird, werden gezählt.

Ebenso würde gleich ein anderer an die Reihe kommen, wenn die Gisch beim Schlagen in den vor den Stein gezogenen Halbkreis fiel.

### 128. Das Farbenspiel.

Dieses Spiel ist dasselbe wie Nr. 103 (Engel und Teufel), wie schon angedeutet wurde. Zwei Kinder, Engel und Teufel, stellen sich vor die Reihe, nachdem die Farben ausgeteilt sind, und verlangen Farben. Zum Schlusse laufen die Teufelchen den Engeln nach und umgekehrt, und thun, als ob sie einander anspeien würden.

### 129. Das Würfelspiel.

Zwei oder mehrere Kinder haben einen Würfel, worauf auf den 6 Seiten die Zahlen von 1—6 durch eben so viele Punkte eingegraben sind. Ein Kind wirft nun denselben in die Höhe. Während der Würfel herunterfällt, nennt das betreffende Kind eine Zahl von 1—6. Kommt die genannte Zahl, z. B. 4, nun nach oben liegen, so muß es von jedem der Mitspielenden eine Bohne, Scherbe oder Nuß u. s. w. erhalten. Fällt aber eine andere Zahl nach oben, dann erhält es nichts. So kommt jedes Kind an die Reihe und kann ebenso thun. Das Spiel kann so lange fortgesetzt werden, als man will.

### 130. Mit dem Korbstöpsel (Mam bouchon).

Es wird ein Korbstöpsel (Bock, bouchon) aufgerichtet und jeder der Mitspielenden legt einen Knopf darauf; das ist der Einsatz. Nun wird von der Mol aus dar-