



Centim. Durchmesser, die aber am Rande gezähnt sein muß. In dieselbe bohrt man zwei Löcher. Dann nimmt man eine Schnur von ungefähr 1 Meter Länge, und steckt davon ein Ende durch das eine, das zweite Ende durch das andere Loch und knüpft dann die beiden Enden zusammen. Um möglichst verständlich zu sein, muß noch bemerkt werden, daß die Enden der Schnur auf einer und derselben Seite der Scheibe eingesteckt, und auf der entgegengesetzten Seite zusammengeknüpft werden. Diese zusammengeknüpfte Schnur, mit der in der Mitte sich befindenden Scheibe, wird jetzt die Gestalt einer großen 8 haben.

In je eine Null dieser 8 bringt man dann den Daumen von je einer Hand und zieht an, jedoch nicht zu fest, daß das Rädchen oder Scheibe in der Mitte noch etwas herabhängt. Dann bringt man durch drehende Bewegung der Arme das Rädchen ebenfalls in drehende Bewegung (on fait le moulinet; on lui donne le mouvement de rotation), bis die Schnur ganz verwickelt und verdreht ist. Ist dies geschehen, so bringt man abwechselnd die Hände bald näher zusammen, bald mehr aus einander, so daß die Schnur bald angezogen, bald wieder locker ist. Dabei wird sich die Scheibe abwechselnd nach rechts und nach links bewegen und ein schnurrendes Geräusch hören lassen. Das nennen die Kinder „éng Rôsemilchen“.

196. Spiel mit Stecknadeln.

Auf den Fußboden wird mit Kreide ein Kreis gezogen von etwa 5 Centimeter Durchmesser. Jeder Mitspielende gibt sodann eine Stecknadel her als Einsatz, und sämtliche Stecknadeln werden kreuz und quer übereinander in den Kreis gelegt. Einer nach dem andern kommt jetzt an die Reihe, jedoch muß vorher um die Reihenfolge am Spielen gelost oder abgezählt werden. Der betreffende Spieler nimmt einen Gummiball in die Hand und läßt ihn von oben herab auf die Stecknadeln fallen. Diejenigen, welche hierbei aus dem Kreise springen, gehören ihm. Jeder Spieler hat jedesmal nur einen Wurf zu thun.

197. Das Domino-Spiel.

Dieses ist ein ebenso beliebtes als bekanntes Spiel. Dasselbe enthält 48 länglich viereckige, hölzerne Plättchen, welche auf der Rückseite schwarz und auf der andern Seite mit Elfenbein (oder Knochen) überzogen sind. Diese Seite ist in zwei Hälften geteilt und sind darauf die Zahlen von 1—6 in breiten, schwarzen Punkten dargestellt. Weiß kommt ebenfalls vor. Die Zahlen, resp. Punkte, stellen sich also dar: Doppel-Weiß, Weiß und 1, Weiß und 2, u. s. w. bis 6. Dann: Doppel-Eins, Eins und 2, Eins und 3, u. s. w. bis Eins und 6. Nun folgt: Doppel-Zwei, Zwei u. 1, Zwei und 3, bis Zwei und 6. So kommt jede Zahl einmal doppelt vor, und einmal in Verbindung mit den andern Zahlen von 1—6.

Dieses Spiel kann von zweien (auch von mehreren) gespielt werden. Ehe man anfängt, legt man alle Plättchen auf den Tisch, mit der Rückseite nach oben. Dann werden sie durch ein paar Griffe mit den Händen durch einander geschoben und jeder Spieler