



201. Die Hofgans.

Dieses Spiel besteht darin, mit Kreide oder Bleistift die Umrisse einer Gans vor den Augen eines andern entstehen zu lassen, ohne daß er's merkt. Hierzu muß man eine kleine Erzählung wählen, etwa wie folgt:

Es war einmal ein reicher Herr, der hatte ein schönes Schloß. (Hier wird der Kopf der Gans gezeichnet, ein einfacher kleiner Kreis.) Nahe bei diesem Schlosse hatte er einen großen Weiher, in welchem allerlei Fische sich befanden. (In einiger Entfernung von dem Kreise wird ein größeres Oval gezogen, das den Weiher vorstellen soll, in Wirklichkeit aber den Bauch der Gans bedeutet.) Dann fährt man fort: der Herr hatte an dem muntern Treiben der Fischlein ein helles Vergnügen und ging oft an den Ufern des Wassers spazieren. Eines schönen Tages aber kamen zwei böse Buben mit ihren Angeln an den Weiher, setzten sich hin und wollten die Fischlein fangen. (Unten an das Bauchoval werden die Füße der Gans angelegt, welche die Angelruten bedeuten sollen). Während sie fischten, sah eben der Schloßherr mit seiner Perspektive oben zum Fenster heraus. (In den Kopfring wird ein Punkt gesetzt, als Fenster, in Wirklichkeit soll's das Auge der Gans sein; ebenso wird der Schnabel an den Kopfring gesetzt, was die Perspektive bedeuten soll.) Dann fährt man fort: Als der Herr die Buben erblickte, drohte er ihnen und rief ihnen zu, damit sie sich entfernen sollten. So aber war's diesen nicht gemeint; sie hoben Steine auf und warfen sie in den Weiher. (Hier werden Striche und Punkte in das Bauchoval gemacht; das sind die Steine, resp. Federn der Gans.) Nicht genug, den Weiher voll Steine geworfen zu haben, ließen sie denselben schließlich auch noch ablaufen. (Hierbei werden hinten am Bauchoval mehrere Striche angebracht, welche das abfließende Wasser, in Wirklichkeit aber den Schwanz der Gans bedeuten.) Das war dem Herrn denn doch zu viel und er lief von seinem Schlosse herab, um die Buben für ihren Unfug zu züchtigen. Er nahm dabei diesen Weg. (Ein Strich wird gezogen vom Kopfring bis zum Bauchoval.) Als er aber an den Weiher kam, hatten die Buben bereits Reißaus genommen, und es blieb dem Schloßherrn nichts anders übrig, als auf diesem Wege in sein Schloß zurückzukehren. (Hier wird ein zweiter Strich gezogen vom Bauchoval bis zum Kopfe. Diese beiden nebeneinander laufenden Striche bedeuten die Wege, bilden aber den Hals der Gans.) Als er aber in den Schloßhof trat, sah er dort eine schöne Gans, die machte

Gack, gack! gack, gack!

Abzählungsreime.

Bei den meisten Spielen muß ein Leiter gewählt werden, der die Hauptrolle darin übernimmt. Wenn die Spielenden sich nicht einigen können, wem sie dieses Amt übertragen und wen sie zum Gärtner oder Jäger, Herrn oder Königstochter zc. machen sollen, indem jedes Kind dabei ankommen will, wird eines durch Abzählen bestimmt.