



dieser als einer andern anreihen kann. Ich nenne nur das bekannte Spiel: „Schaut nicht um, der Fuchs geht um!“, wobei die Kinder einen Kreis bilden und eines, als Fuchs, mit dem Plumpfacke um geht, denn dieses Spiel kann eben so gut unter die Plumpfackspiele, als unter die Kreisspiele, und endlich unter Rubrik X gestellt werden.

Doch an der richtigen Zusammenstellung mag schließlich nicht alles gelegen sein, da der Zweck, diese Spiele der Vergessenheit zu entreißen, dabei dennoch vollkommen erreicht wird.

Einige Nummern dieser Sammlung habe ich andern Autoren entnommen; dieselben sind mit einem Sternchen bezeichnet.

Schließlich noch ein Wort über das Spiel.

Es liegt in der Natur des Kindes, zu spielen, denn: „Müßiggang ist aller Laster Anfang,“ sagt ein Sprichwort; die Erfahrung hat zudem bewiesen, daß der Geist des Kindes eine Beschäftigung haben muß, sonst verfällt er auf das Böse. Arbeit muß mit Ruhe und Erholung abwechseln. „Eine unausgesetzte und ununterbrochene Anspannung der Kräfte der Kinder,“ sagt Stöckl, „wirkt nachteilig auf deren Entwicklung ein, weil sie dieselben überreizt, und damit die Abspannung derselben herbeiführt.“ Das gilt in gleicher Weise von den körperlichen und von den geistigen Kräften. Zu große und zu anhaltende körperliche Anstrengung hält die körperlichen Kräfte in ihrer Entwicklung zurück; zu große und zu anhaltende geistige Anstrengung bewirkt Ermüdung der geistigen Kräfte, so daß diese zuletzt den Dienst versagen, und der Zögling förmlich verdummt. Die Beschäftigung und Arbeit muß auch wiederum der Ruhe und Erholung Platz machen. Jedoch soll diese Ruhe und Erholung wiederum von der Art sein, daß der Geist nicht ganz unbeschäftigt bleibt, weshalb sich zur Erholung besonders das Spiel eignet. Eine Ruhe, die nichts anderes wäre, als ein unthätiges, müßiges Hinbrüten ohne alle und jede Thätigkeit oder Bewegung, soll der Erzieher nie dulden, denn sie ist in jedem Falle schädlich. Der Erzieher muß also darauf bedacht sein, für gute und zweckmäßige Spiele zu sorgen.

## I. Pfandspiele.

### 1. Unter einer grünen Eich’.

Die Spielenden stellen sich in einer Reihe auf. Einer steht vor ihnen und fängt ein Sprüchlein an, das die andern nachsprechen müssen, bis dasselbe zu Ende ist; und zwar sagt das erste Kind in der Reihe bloß den ersten Vers; das zweite Kind wiederholt die erste Reihe, fügt aber die zweite hinzu, und so geht es fort, indem immer das folgende Kind das Sprüchlein von vorne wiederholt und jedesmal einen Vers hinzufügt. Wer ein Wort fehlt oder einen Vers zweimal sagt, gibt ein Pfand.