



geht und ihnen Vogelnamen gibt, z. B. „du bist ein Rebhuhn, eine Wachtel, eine Tureltaube“ u. s. w., oder es wird jedem eine Farbe zugeteilt, z. B. rot, blau, gelb u. s. w. Doch ist es besser, man gibt die Namen von Vögeln, weil darin mehr Abwechslung herrscht. Zwei Kinder sind unterdessen fortgegangen und haben sich beratschlagt; eines ist Engel, das andere Teufel. Nun kommen sie zurück, und stellen sich in einer Entfernung von 8—10 Schritten vor die Reihe und fangen an zu raten, welchen Namen jedes Kind hat. Niemand weiß, wer das Recht hat, zuerst zu raten, ob Engel oder Teufel. Bald ist es dieser, bald jener, je nachdem sie übereingekommen sind. Bei dem ersten Kinde in der Reihe wird der Anfang gemacht. Gesezt z. B. der Engel würde anraten. Er hat das Recht, einmal zu raten. Trifft er es nicht, so rät der andere. Trifft auch dieser es nicht, so gehen sie zum zweiten Kinde über. Wenn aber einer es errät, so muß das betreffende Kind sich hinter denselben stellen. Sind sie die ganze Reihe durchgegangen, so geht es wieder an die übriggebliebenen, deren Namen jetzt schon viel leichter zu treffen sind, da man die bereits erratenen Namen nicht mehr zu nennen braucht, weil ein und derselbe Name in einem Spiele niemals zweimal vorkommen darf. Es seien z. B. zum ersten Male herausgegangen die Namen: Lerche, Nachtigall, Amsel, Fink und Specht, und man hatte früher schon dem Kinde die Namen Taube und Rabe beigelegt, so hat man beim zweiten Gange nicht nötig, eine von diesen sieben Bezeichnungen zu nennen, weil das Kind sie nicht haben kann. Jeder rät nun wieder einmal bis ans Ende der gebliebenen Reihe. So geht es fort, bis alle Namen erraten sind. Ist ein Name zu schwer, so nennt der Austeiler der Namen den ersten Buchstaben davon, z. B. Drossel, ein D. Würde nun geraten, Dompfaff, Distelfink, Dohle, so sagt er auch den zweiten Buchstaben mit, also Dr. Jetzt ist das Wort Drossel schon viel leichter zu finden. Wenn der Name nicht getroffen wird, so wird jedesmal ein Buchstabe mehr genannt, bis man ihn gefunden hat.

Wenn alle Namen erraten sind, so sind die Kinder in zwei Scharen geteilt, da wohl niemals einer alle Namen allein treffen kann. Nun wird eine Grenze zwischen ihnen gezogen und durch Ziehen suchen die einen die andern in ihre Abteilung zu bringen, bis es am Ende entweder lauter Engeln oder lauter Teufeln geworden sind.

Zu bemerken bleibt noch, daß niemals ein und derselbe zweimal nach einander raten darf. Z. B. der Engel rät an und trifft schon das erste Mal beim ersten Kinde; beim zweiten Kinde wird er dann nicht mehr anraten dürfen, sondern es ist dann die Reihe am Teufeln.

104. Nachahmungsspiel.

Ein Kind wird zum Führer gewählt. Dasselbe stellt sich an die Spitze, die andern aber stellen sich alle in einer Reihe hinter ihm auf. Nun müssen sie wohl aufpassen und fleißig auf den Führer sehen, denn was der thut, das müssen sie auch thun. Duckt er sich, hinkt er, watschelt er, so müssen es die andern ebenfalls thun. Geht er schnell, langsam, bleibt er stehen, läuft er, springt er auf einem Fuß u. s. w., so müssen es die in der Reihe nachahmen. Durch verschiedene Wendungen nach rechts und nach