



### 162. Das Königsspiel.

Auf einem etwas erhöhten Platz, z. B. einem Hügel, stellt sich ein Kind auf; das ist der König. Die andern suchen nun denselben zu entthronen, indem sie ihn von vorne, von rechts und von links, jedoch niemals von hinten angreifen. Wenn es gelingt, den König von seinem Standpunkte herunter zu ziehen, ist selbst König, muß aber seinen Thron ebenso gegen seine Angreifer verteidigen, wie der erste.

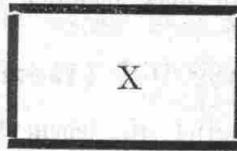
An vielen Enden wird das Königsspiel auch auf folgende Weise gespielt:

Zwei Knaben legen einer dem andern die Hand auf die Schulter; ein dritter steigt auf den improvisierten Königssitz und ist König. Gewöhnlich werden 3—4 solcher Könige gewählt. Jeder König hat einen Holzstab oder ein Holzstäbchen in der Hand, mit welchem sich die feindlichgesinnten Monarchen bekämpfen. Wenn es gelingt, seine Gegner von den Schultern ihrer Diener herunterzubringen, ist Sieger.

### 163. Wie viel Uhr ist es?

Fig. XIV.

9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.



Die Kinder haben sich in eine Reihe aufgestellt. Die Ziffern 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 bedeuten den Standpunkt der Kinder. (Fig. XIV.) Nun entfernen sich ihrer zwei, die abgezählt worden, gehen etwas abseits und beratschlagen sich, wieviel Uhr es ist, z. B. 1, 2, 3, 4 u. s. w. Uhr bis 12. Nun kommen sie zurück und einer stellt sich vor die Reihe an den Standpunkt X, der durch einen Stein bezeichnet ist, während der andere vor der Reihe auf und abgeht und an einen nach dem andern, vom ersten bis zum letzten, die Frage richtet: „Wieviel Uhr ist es?“ — Sowie er zu einem kommt, der die vorhin gewählte Stundenzahl trifft, muß der Fragende rasch rufen: „Heraus!“ Der auf dem Standpunkte X läuft nun gleich davon, derjenige, welcher die Uhr erraten, ihm nach. Dabei laufen sie den anfangs genau bezeichneten Weg a, b, c, d, e, f, g. Gelingt es dem ersten, wieder an den Standpunkt X zurückzukommen, ohne erwischt zu werden, so ist er frei und darf wieder mit seinen frühern Kameraden gehen und eine andere Stundenzahl wählen. Wenn sie aber zurückkehren, wechseln sie die Rollen, und der vorhin gefragt, muß sich jetzt vor die Reihe stellen an den Platz X. So werden die Rollen jedesmal gewechselt und ebenso wird jedesmal eine andere Stundenzahl gewählt. Wer eingefangen wird, muß sich in die Reihe stellen, während derjenige, der ihn gefangen, mitgehen darf, um zu bestimmen, wieviel Uhr es ist.