



### 59. Stirenberg.

Der Stirenberg bei Ehen bedeutet nicht den Berg mit der Stirne, denn er heißt in alten Akten vor 250 Jahren der Storeberg. Storren, felt. heißt aber im gälischen stürr, störr die hohe, steile Klippe, der Abhang. Dieser Bedeutung entspricht die Flur noch heute; ihre Beschaffenheit zur Zeit der Kelten, als sie noch nicht oder nur sehr wenig angebaut war, ist indes sehr felsig und voll Klippen gewesen, wie das noch teilweise in den übrigen Berggehängen der Fall ist. Der Abhang ist hoch und steil. Die Formen Starenberg, Sternberg und Storren (in Württemberg und Baiern) haben dieselbe feltische Wurzel.

### 60. Sell,

erinnert deutlich an die Lex Salica, das bei den salischen Franken übliche Volksrecht, das zur bessern Geltung und Handhabung von den heidnischen Franken im 5. Jahrhundert von vier rechtskundigen Männern niedergeschrieben wurde und dessen Hauptbestimmung das weibliche Geschlecht von der Erbfolge in den Stammgütern ausschloß. — Das Sellend=Saalland, zu Eischen, der Sellwingert=Saalwingert, zu Remich.

## Die Luxemburger Kinderspiele.

Von **H. Laop.**

19)

(Nachdruck verboten.)

### XIII. Spiel im Zimmer.

#### 187. Das Nullspiel (Mit den Zeros).

Es wird eine beliebige Anzahl Nullen auf einen Tisch, eine Schiefertafel oder auf Papier gemacht.

Es können immer nur zwei zugleich an diesem Spiele teilnehmen. Der eine Mitspielende zeigt von einer Null auf die andere und sagt „von der bis in diese!“ und der andere muß die zwei bezeichneten Nullen durch einen Strich mit der Kreide, dem Griffel oder Bleistift mit einander verbinden. Ist man von einer Null dreimal ausgefahren, so wird sie ausgelöscht und darf kein Strich mehr von ihr aus- oder nach ihr hingehen. So geht es fort, bis alle Nullen ausgelöscht sind, dann ist das Spiel aus. Es ist jedoch zu bemerken, daß es nicht erlaubt ist, durch einen Strich oder eine Null zu fahren, um in eine andere zu gelangen, sonst wäre man „dran“.

So sucht einer den andern dran zu bringen. Wenn einer sich dran gespielt hat, so kommt der andere an die Reihe, wobei jedesmal neue Nullen hingeschrieben werden. Gelingt es einem Mitspielenden, alle Nullen auszulöschen, was sehr selten geschieht, so bleibt die Reihe am Spielen noch an ihm. Durch kluges Hin- und Herzeigen bekommt aber einer selten mehr als 20 Züge zu thun, ehe er sich drangespielt hat.

NB. Die Striche müssen aber nicht alle gradlinig sein, sondern können auch krumm und winkelig gezogen werden.