



Jetzt hat A noch 5 Bohnen, B aber nur mehr 3 und kann dieser also springen

B springt v. t n. x; A rückt v. o n. p; B springt v. x n. t und hat die Mühle stu und nimmt A die Bohne i weg. A rückt v. b n. j; B springt v. t n. b; A r. v. p n. i; B springt v. b n. t und hat die Mühle stu und nimmt A die Bohne j.

Jetzt hat A auch nur mehr 3 Bohnen und kann ebenfalls springen. A springt v. i nach b und hat die Mühl- abc und, nimmt B die Bohne s. Da B jetzt nur mehr 2 Bohnen hat, ist das Spiel aus und A gewonnen.

200. Das Fragespiel.

Dieses ebenso unterhaltende als lehrreiche Spiel soll besonders zur Übung des Scharfsinnes dienen. Es wird von zwei Kindern gespielt. Das eine erdenkt sich einen Gegenstand, der durch geschicktes Fragen und Antworten erraten werden muß. Zum bessern Verständnis mag hier ein Beispiel folgen:

A. Ich habe mir einen Gegenstand gedacht; willst du ihn erraten? —

B. Wir wollen sehen. In welches der drei Reiche gehört er, etwa in's Tierreich? —

A. Nicht doch! —

B. Vielleicht ins Pflanzenreich? —

A. Jawohl! —

B. Wächst diese Pflanze im Walde? —

A. Nein? —

B. Dann wächst sie gewiß auf dem Felde? —

A. Du hast es getroffen! —

B. Gehört sie etwa unter die Getreidearten? —

A. O nein! —

B. Im Garten? —

A. Ebenföwenig? —

B. Ist es denn eine Futterpflanze? —

A. So ist es! —

B. Nun werde ich es bald haben. Gras wird's nicht sein, denn das gehört auf die Wiese; aber sicher ist's eine Kleeart, ist's nicht so? —

A. Du hast richtig geraten! —

B. Aber welche Art soll's sein? Etwa weißer oder gelber? —

A. Fehl geschossen, besser raten! —

B. Aber roter? —

A. Richtig getroffen! —