

- [973.] Die Angel.
 [974.] Der Sarg.
 [975.] Sietz.
 [976.] Der Weber.
 [977.] Die Ruthe.
 [978—980.] Die Antworten ergeben sich von selbst.
 [981.] Der Pilz.
 [982.] Sauerkraut.
 [983.] Vielleicht.
 [984.] Obendrüber.
 [985.] Heupferd.
 [986.] Verstand.
 [987.] Todtengräber.
 [988.] Spitzbube.
 [989.] Futteral.
 [990.] Fuchseisen.
 [991.] Neger — Regen.
 [992.] Geiz, — — Zieg'.
 [993.] Last — Luft.
 [994.] Nase, Haſe, Baſe, Daſe.

- [995.] Iheſſa, Heſſa.
 [996.] Riemen, Riemen. — Eber
 — Eger.
 [997.] Laſt, Raſt, Maſt, Gaſt.
 [998.] a) L E S E
 E R I S
 S I R E
 E S E L
 b) G R A S
 R O M A
 A M O R
 S A R G
 [999.] a) Hoffen und Harren macht
 Manchen zum Narren.
 b) I eine wand.
 c) Eine Theegeſellſchaft.
 d) Eine am eise.
 e) Einen treuen Führer achte!
 f) Ich achte keine Dualen.
 [1000.] Die Auflöſungen ſind auf
 S. 355 bei der Aufgabe.

Abzähl-Reime.

[1001.] **D**ie Kinder wollen gern zuſammen ein Spiel anfangen: Haſchen, Suchen, Blindekuh oder ſonſt eins; je luſtiger, deſto beſſer; aber Jedes möchte gern das Erſte ſein, wer ſoll anfangen? Streit und Zank oder Schmollen und verdrießliche Geſichter kommen bei luſtigen Kindern nie vor. Sie ſtellen ſich in einen Kreis und zählen nach einem Reime hüßſch ab. Dasjenige Kind, welches abzählt, tüpft mit dem Finger bei jeder Silbe des Reimes auf ein anderes Kind, und entweder dasjenige, welches beim erſten Male Abzählen die letzte Silbe bekommt, oder das, welches übrig bleibt beim letzten Mal Abzählen, iſt dann zuerſt am Haſchen, Suchen oder wird Blindekuh u. ſ. w. Hier folgen eine Anzahl Abzählreime, keine erfundenen, ſondern nur ſolche, wie ſie bei den Kindern in Deutschland gäng und gäbe ſind; zuerſt kurze, dann längere.

D ho Schneck!
 Du mußt weg!

Eine, beine, Ruß!
 Wer nicht ausrennt, muß!