



Gesellschafts- und Pfänderspiele.

Herr Kottapp'.

[432.] Die Kinder nehmen alle die Namen von bunten Kappen an, wie Herr Kottapp', Herr Blaukapp', Herr Gelbkapp', Herr Grünkapp' u. s. w. Als Zeichen zum Sprechen wird ein Taschentuch geworfen; aber diejenige, welche wirft, darf die Spielerin, der sie das Tuch zuwirft, nicht ansehen — um sie zu überraschen. Wenn sie es dem Herrn Kottapp' zuwirft, muß sie rufen: „Herr Kottapp'!“ Ehe sie Fünf zählen kann, muß Kottapp' antworten: „Wie? Ich?“ Hierauf muß die andre schnell, wie der Blitz, erwidern: „Ja, Sie!“ Kottapp' entgegnet nun: „Nicht ich!“ — Die andre fragt: „Wer denn?“ Kottapp' sagt! „Herr Blaukapp'!“ und wirft das Taschentuch zugleich dem Blaukapp' zu. Kottapp' und Blaukapp' müssen nun die nämlichen Fragen und Antworten wechseln, und Blaukapp' wirft das Tuch hierauf dem Grünkapp' oder einer andern, die im Augenblicke am wenigsten acht zu geben scheint, zu. Jede falsche Antwort und alles Zögern im Sprechen kostet ein Pfand. Wenn dieses Spiel belebt ist, hört man ein unaufhörliches „Kottapp'“, „Blaukapp'!“ „Wie, ich?“ „Ja, Sie!“ „Nicht ich.“ „Wer denn?“

Fischeri.

[433.] Die „Fischerin“ macht von Bindfaden an ein Stöckchen folgende Schlinge und legt sie offen in die Mitte des Tisches, Um denselben haben sich die Mitspielenden in einen Kreis aufgestellt und stützen den