

Sie muß auf eine Strophe, die ihr genannt wird, einen passenden Reim finden.

Sie soll Jedem in der Gesellschaft etwas Angenehmes sagen. —

Sie muß in einer Ecke des Zimmers lachen, in der andern weinen, in der dritten gähnen, und der vierten tanzen.

Sie muß sechs Fragen beantworten, während ein Andern ihr sanft unters Kinn klopft.

Sie muß ein Räthsel aufgeben.

Sie muß ein Solo tanzen.

Sie muß ein Geschichtchen erzählen.

Sie muß zwei Erfindungen nennen, und sagen, was sie davon weiß.

Sie muß mit einer Mütze durchs Zimmer gehn, und diese vor jeder Person abziehn.

Sie muß einen Satz sprechen, ohne daß der Buchstabe r darin vorkommen darf.

Sie nenne sechs nützliche Pflanzen.

Sie soll ihre größte Tugend und ihren größten Fehler nennen.

Mit der Hand ein Schattenspiel an der Wand machen.

Sie soll aus der Hand Jemandem wahrsagen.

Sie soll jedem Spielenden eine Frage beantworten.

Sie muß eine Geschichte erzählen, in welcher drei gegebene Wörter vorkommen.

Sie soll eine Anekdote erzählen. Einige, für diesen Zweck sich eignende, folgen hier.