

haft. — Es sprang ein Hirschlein wohl über den Bach, und brach zwei, drei, trippel die trappel Brombeerblätter ab. — Es ritten drei Reiter wohl über die Brucken, ein Jeder ein braunbratnes Kofbratel auf'm Rücken.

Gesellschaftsspiele.

Nur eine Silbe.

Die Gesellschaft sitzt in einem Kreise umher und jede einzelne Person derselben legt ihrem Nachbar eine Frage vor, worauf dieser nur ein Wort, am liebsten nur eine Silbe antworten darf. Z. B.: „Waren Sie schon in Prag?“ Antwort: „Ne!“ „Was sagen Sie zu dieser Kälte?“ Antwort: „Nichts!“ „Welches unserer heutigen Spiele gefällt Ihnen besonders?“ Antwort: „Keins.“ „Was essen Sie am liebsten?“ Antwort: „Eis.“ Wer mehr als ein Wort, oder — je nachdem es zu Anfang des Spieles festgesetzt worden ist — mehr als eine Silbe antwortet, giebt ein Pfand.

Ja und Nein.

Ein Mitglied der Gesellschaft verläßt das Zimmer, während die Andern sich über ein Wort berathen, welches sie ihm aufgeben wollen. Die Wahl fällt nun z. B. auf: „Die Kraniche des Ibcus“, welche wohl durch das Gedicht von Schiller, unter dieser Ueberschrift, allgemeiner bekannt sein dürften. Nun tritt der Frager in den Kreis und beginnt zu forschen, doch darf ihm niemals mehr als „ja“ und „nein“ geantwortet werden. Wir wollen nun eine kurze Andeutung geben, in welcher Weise gefragt werden muß.

Frage: „Ist der gewählte Gegenstand aus der Geisterwelt?“ Antwort: „Nein!“ Frage: „Also aus der Körperwelt?“ Antwort: „Ja!“ Frage: „Wohl aus dem Pflanzenreich?“ Antwort: „Nein!“ Frage: „Aus dem Thierreich?“ Antwort: „Ja!“ Frage: „Der Theil eines Thieres?“ Antwort: „Nein!“ Frage: „Ein ganzes Thier?“ Antwort: „Nein!“ Frage: „Also wohl mehrere Thiere?“ Antwort: „Ja!“ Frage: „Sind sie durch eine besondere Eigenschaft bemerkenswerth?“ Antwort: „Nein!“ Frage: „Anknüpft sich an dieselben eine Sage oder dergleichen?“ Antwort: „Ja!“ Frage: „Sind es etwa die Gänse, die das Kapitel retteten?“ Antwort: „Nein! Die Kraniche des Ibcus.“

Der Frager bekommt nun, weil er falsch gerathen, eine neue Aufgabe, bis derjenige an seine Stelle treten muß, bei dem er dieselbe löst. Um bei diesem Spiele möglichst schnell an's Ziel zu kommen, muß man mit den weitumfassendsten Begriffen anfangen und mit den Fragen immer engere Kreise ziehen, bis man sich dem Begriff nähert, an den die Uebrigen denken. Je specieller derselbe ist, desto leichter wird man ihn