

errathen, denn die allgemeineren Begriffe stehen nicht durch besondere Merkmale gesondert da. So ist es z. B. viel schwerer das Wort: Kraft, oder Freundschaft, Gesundheit u. dgl. zu finden, als: Die Kraniche des Ibicus u. a.

#### Das Licht anzünden.

Zwei Mitglieder der Gesellschaft knien inmitten des Zimmers auf ein Knie nieder, und halten den andern Fuß vorgestreckt, mit der Spitze über dem Fußboden schwebend. Eines derselben hat ein bereits angezündetes Licht in der Hand, das andere ein noch völlig unangebranntes, und es ist seine Aufgabe, dasselbe anzuzünden. Da aber beide Spielende das Gleichgewicht auf einem Knie halten müssen, und bei der geringsten Bewegung in Gefahr gerathen, dasselbe zu verlieren, so wird dies Lichtanzünden so schwer, daß die Zuschauer vielen Spaß dabei haben.

#### Bildhauer.

Die Gesellschaft stellt eine Gruppe Bildsäulen dar. Z. B. Diana, wie sie einen Pfeil abschießt; eine Ceres, die sich einen Kranz von Aehren in's Haar schiebt; Terpsichore in Tanzstellung; eine Vestal, die sich strengverhüllt an einer Spiritusflamme wärmt; eine Minerva mit Schild und Helm; die stolze Juno u. s. w. Unbeweglich verharren nun alle diese Statuen auf ihrem Platze, während der Bildhauer, mit einem Plumpsack statt des Meißels in der Hand, gravitatisch umhergeht und an den Bildsäulen verbeßert. Unterdrücktes Lachen, oder eine Bewegung, ein Abweichen von der einmal angenommenen Stellung, wird von ihm durch einen leichten Schlag mit dem Plumpsack bestraft. Endlich wenn Alles in tadelloser Ordnung dasteht, ruft der Bildhauer: „Der Meister ist fort!“ Sogleich beleben sich die unbeweglichen Statuen, verlassen ihre Plätze, tanzen oder treiben irgend ein Spiel, bis der Bildhauer eben so plötzlich wieder ruft: „Der Meister ist da!“ Nun muß sich Jeder beeilen, seine vorige Stellung möglichst getreu wieder einzunehmen, ehe der Bildhauer, der in Mitten des Kreises steht, ihn erreichen und den Säumigen mit seinem Plumpsack bestrafen kann. Thut er dies aber in dem Augenblick, wo die Figur eben tadellos dasteht, so wird er von sämtlichen Bildsäulen mit geknoteten Schnupftüchern aus dem Kreise hinausgetrieben; alsdann wählt man einen andern Meister.

#### Das A. B. C.

Dies ist ein Frage- und Antwortspiel und seine Hauptbedingung, daß die erste Frage sich um ein Dingwort handelt, welches mit dem Buchstaben A anfängt. Die darauf zu ertheilende Antwort muß dieselbe Bedingung inne halten. Z. B. der Erste fragt: „Wenn ich eine Aker wäre, was würden Sie mit mir machen?“ Antwort des Zweiten: „Ich