

Freudenknuff, und schon ist die kleine Schar wieder hinausgestürmt und berät draußen eifrig, wie am Samstag alles gemacht werden soll.

Am Abend beim Zubettgehen muß die Mutter die entworfenen Pläne anhören; aber Werner wird dringend ermahnt, während der Schulzeit nicht an das Spiel zu denken und nur ja ganz aufmerksam zu sein, sonst müsse die Mutter die gegebene Erlaubnis wieder zurücknehmen. Mit großem Eifer verspricht Werner, sich recht zusammenzunehmen.

---

### Drittes Kapitel.

#### Im Park.

---

Was für fremde Gestalten schleichen durch den alten Honneger Park, seltsam geschmückt mit buntem Federpuß? Was schimmert dahinten durch die dunkeln Tannen? Jetzt horch, welcher Geschrei! O, eine wilde Horde kleiner Indianer stürzt aus dem Buschwerk hervor auf das Zelt zu, das nur von zwei Kriegeren beschützt wird. Wer wird siegen? Ein Kampf entspinnt sich, bis endlich die beiden tapferen Krieger an den Händen gefesselt und an einen Baum gebunden sind.

Ihr habt es gewiß längst erraten, wer diese Fremdlinge sind! Robert und Rudolf zerren und ziehen an ihren Fesseln, aber die Feinde haben die Stricke so fest gebunden, daß an ein Entrinnen nicht gedacht werden kann, wenn nicht Hilfe von ihrem dritten Kameraden, Walter, kommt, der auf die Jagd ausgezogen ist.

Seit halb drei spielen die Jungen mit Herrn Clahr. Es wurden gleich zu Anfang zwei Parteien gebildet: Herr Clahr mit den beiden jüngeren, Hermann und Werner, auf der einen, Robert mit Rudolf und Walter auf der andern Seite. Mit den beiden Zelten, dem Federschmuck, einer Anzahl Keulen und Dolche sind alle zusammen erst noch einträchtig mit der Bollerkarre vom