

Nr. 52.

Herausgegeben im September 1931.

Heimspiele. 1. Teil.

Lange Winterabende oder trübe, regnerische Tage sind nicht gerngesehene Zeiten. Wandern, Spiele und alle Bewegungen in freier Luft sind durch die Witterung unmöglich geworden und kommen erst wieder, wenn die Erde mit einer Schneedecke überzogen ist.

Heimabende sollen in dieser Zeit die Mitglieder über schlechte Laune hinweghelfen. Dabei soll gleichzeitig das Ziel verfolgt werden, erzieherische, bildende und belchrende Arbeit zu leisten. Vorträge, Unterhaltungen, Leseabende, Musik und Gesang sollen Stoff dazu bieten und die Abende ausfüllen.

Der Leiter macht sich dabei manches Kopfzerbrechen. Obwohl er das Allerbeste will, so findet er, und das ganz besonders bei der Jugend, oft absolut keine Gegenliebe. Stillsitzen ist nichts für das jugendliche Gemüt. Sie wollen auch im Zimmer, im Heim Bewegung haben, sie wollen spielen.

Unsere unter dem schlichten Namen „Heimspiele“ gesammelten Scherz- und Spielformen sollen mithelfen, den Leitern das Leben leichter zu machen und den Mitgliedern oder Jugendlichen einige fröhliche Stunden zu bereiten.

Wie auch das Los des Lebens fällt,
Dank denen, die dich heiter machen.
Nichts ist gesünder auf der Welt,
Als ab und zu sich krank zu lachen.

So sprach einstmals ein Dichter. Diese Worte sollen uns stets Leitgedanke sein.

Voraus zu bemerken ist noch, daß wir von vornherein alle die Spiele ausschalteten, die die Möglichkeit geben, Bekleidungsstücke irgendwie zu beschmutzen oder gar zu beschädigen.

Weiter möchten wir allen Leitern empfehlen, diesen Vorrat an Spielen nun nicht etwa in einer Stunde durchzupfeilschen, sondern sie so zu verwenden, daß überall hier und da einmal ein solches Spiel oder auch zwei zur Verschönerung beitragen. Sobald nicht die richtige Stimmung zum Spielen vorhanden ist, tut man besser, das Begonnene abzubrechen und etwas anderes anzufangen.

Spiele am Tisch.

Man teile die Mitspielenden so ein, daß sie zu Gruppen bis 12 Personen beieinander sitzen.

1. Die Schmiede.

Es gibt kleine Hämmer, das sind die Zeigefinger; es gibt große Hämmer, das sind die geballten Fäuste, und es gibt Dampfhammer, das sind die Füße. Je nach dem Zuruf des Leiters werden kleine, große oder Dampfhammer in Bewegung gesetzt, das heißt, die Spielenden klopfen auf den Tisch oder stampfen auf den Fußboden. (Achtung! Erst vorher erkundigen, was für Räume sich unter dem Heim befinden.) Wer falsch arbeitet, wird bestraft.

2. Faustschiebekampf.

Je zwei sich Gegenübersitzende haben die geballten Fäuste auf der Mitte des Tisches auseinandergelegt. Jeder versucht nun auf ein gegebenes Zeichen den anderen durch Schieben mit den Fäusten an das Tischende zu drängen. Wem es gelingt, der hat gesiegt. Der andere wird bestraft.

3. Klimpern.

Zu beachten ist dabei:

Klimpern = Klopfen mit den gestreckten Zeigefingern auf den Tisch. *Hohl* = Stellen der Hände auf die Fingerspitzen auf den Tisch. *Flach* = Legen der flachen

Hände auf den Tisch. *Wickel-Wackel* = Hin- und Herwackeln der Hände vorm Gesicht. Die Arme sind dabei gebeugt.

Alle diese Tätigkeiten dürfen aber nur ausgeführt werden, wenn zuvor das Wörtchen „Kommando“ ertönt. Also:

„Kommando klimpern“ (jetzt wird geklimpert);
„Kommando hohl“ (jetzt werden die Finger aufgestellt);
„Flach“ (jetzt müssen die Finger noch immer „hohlgestellt“ bleiben, weil das Wort „Kommando“ fehlte).

Der Leiter darf hierbei irreführen. Er kann auch die neue Bewegung ausführen, wenn er nicht das „Kommando“ dazu gab. Wer falsch arbeitet, wird bestraft.

4. Der Lehrer spricht.

Bei diesem Spiel ist alles, was der Leiter (Lehrer) spricht, ohne Widerspruch auszuführen, sobald er vor dem entsprechenden Zuruf stets die Worte voraussetzt: „Der Lehrer spricht!“ Würde hierauf der Ausführungsruf erfolgen, zum Beispiel:

„Legt die linke Hand auf den Tisch!“
„Steht auf!“
„Setzt euch!“

oder ähnliches, so müßte die geforderte Bewegung auch ausgeführt werden (also: „Der Lehrer spricht: Steht auf!“). Bleibt jedoch die Ankündigung weg (also nur: „Steht auf!“), so müssen die Spieler alle sitzen bleiben. Dem Leiter ist natürlich zur größeren Belustigung alle Irreführung erlaubt. Wird ein Zuruf durch einen Mitspieler nicht richtig ausgeführt, so ist er selbstverständlich zu bestrafen.

5. Die Schlosserei.

Die Spieler haben beide Zeigefinger auf die Tischkante gelegt. Sie sind eingeteilt in erster, zweiter usw. Geselle und erster, zweiter usw. Lehrling. Der Leiter ist der Meister. Er gibt an, wer „hämmern“ (das ist Klopfen mit den Zeigefingern auf die Tischkante) soll, zum Beispiel:

„Der Meister ist in der Werkstatt und hämmert ganz allein“ (jetzt hämmert nur er). Dann:

„Der 3. und 6. Geselle hämmern mit“ (jetzt hämmern die beiden Genannten mit).

Dann vielleicht: „Der 1. und 4. Lehrling arbeiten nicht mit (das war nur eine Irreführung, die Lehrlinge dürfen also nicht arbeiten). Wer zu unrecht hämmert wird bestraft. Öfterer Wechsel im Hämmern und verschiedenerlei Irreführungen lassen das Spiel außerordentlich interessant werden.

6. „Der Bauernhof“ oder „Das Tierkonzert“.

Zwangsweise stumm zu sein ist eine Qual für alle Jugendlichen und auch für manch älteren Erwachsenen. Gebt ihnen deshalb Gelegenheit, ihre Stimmorgane einmal zu prüfen und hören zu lassen. Laßt sie einmal tüchtig „brüllen“, desto ruhiger sind sie nachdem.

Jede Gruppe teilt sich in die verschiedensten Gattungen von Tieren, die auf dem Bauernhof leben (Kühe, Esel, Hähne, Hunde, Katzen usw.). Jeder hat nun die Sprache dieses Tieres nachzuahmen, das er darstellt. Auf ein Zeichen des Leiters beginnen alle zu gleicher Zeit und beenden das Konzert auch mit einem Schlage. Dirigent ist der Leiter. Wer zu lange „brummt“, „bellt“ oder „miaut“ wird bestraft.

7. Der Chinese.

Die Mitspielenden müssen sich am Tisch soviel Platz verschaffen, daß sie sich frei bewegen können. Der Spielleiter hat sich von allen gut sichtbar aufzustellen. Folgende kleine Strophe ist dann von jedem Mitspieler zu sprechen:

1. In China ist es böse,
2. Wenn da so ein Chinese
3. Was stiehlt oder stibitzt,
4. Dem wird der Bauch aufgeschlitzt.

So wie der Spielleiter spricht (laut oder leise, langsam oder schnell) und wie er sich bewegt, haben es alle Mitspieler zu tun. Die Bewegungen können folgende sein:

1. Zeile: Arme gebeugt, Unterarme senkrecht, die Zeigefinger gestreckt nach oben zeigend, auf- und abbewegen der Arme.

2. Zeile: Armstoßen vorwärts mit gestreckten Zeigefingern und wieder beugen.

3. Zeile: Armhochstoßen und wieder beugen.

4. Zeile: Nachahmung des Bauchaufschlitzens.

Die Strophe und die Bewegungen werden dann beliebig wiederholt. Entwickelt der Spielleiter die nötige Mimik zu seinen Bewegungen, so ist größter Lacherfolg sicher.

8. Zeitungslesen.

Der Spielleiter verteilt kleine, etwa notizbuchgroße Zeitungsausschnitte. Am besten eignen sich die Inseratenteile der Tageszeitungen dazu. Nachdem jeder Spieler sein Blatt erhalten hat, wird auf ein gegebenes Zeichen mit dem gemeinsamen lauten Lesen begonnen. Ein weiteres Zeichen — Pfiff, Klopfen oder Klingeln — gibt das Ende des Lesens bekannt. Wer nach dem Schlußzeichen noch einen Ton von sich gibt, wird bestraft.

9. Die böse Sieben.

a) Im Kreis herum wird, von 1 beginnend, laufend weiter gezählt. Jeder Mitspielende hat eine Zahl zu nennen. Alle Zahlen jedoch, die durch „Sieben“ zu teilen sind, also 7, 14, 21, 28 usw.) und alle Zahlen, die mit „Sieben“ geschrieben werden (also 7, 17, 27 usw.) dürfen nicht mit ihren richtigen Namen benannt werden, sondern an deren Stelle muß ein vorher bestimmter Laut oder ein Wort genannt werden (z. B.: Rrrrr, Bums, Wau-wau, Miau, I-a oder dergleichen anderes). Wer falsch antwortet, wird bestraft, und der Nächste beginnt wieder von Nr. 1 an zu zählen.

b) Das gleiche Spiel im Sprechchor durchzuführen ist ebenfalls recht freudvoll. Alle zählen: 1, 2, 3, 4, 5, 6, schweigen, 8, 9, usw. Bei allen Zahlen mit „Sieben“ bleibt die ganze Gruppe stumm. Wer sich trotzdem verführen läßt zu zählen, wird bestraft. Der Übungsleiter gibt durch Zeichen das Tempo an. Nach und nach kann er auch Temposchwankungen einlegen.

10. Telephonieren.

Von einer Stelle der um den Tisch herumsitzenden Spieler beginnt das Telefongespräch. Der erste Sprecher sagt

seinem linken Nachbar ein Wort oder einen ganz kurzen Satz leise in das Ohr. Was dieser verstanden hat, muß er schnell dem Nächsten in das Ohr flüstern und so weiter bis zum letzten Mitspieler. Ist das Gespräch am Ausgangspunkt wieder angelangt, so wird es veröffentlicht, d. h. Anfangswort (oder Satz) und Endresultat werden allen Mitgliedern laut bekanntgegeben. Es kommen dabei die lustigsten Sachen zustande. Das zweite Gespräch beginnt dann vielleicht an einer anderen Stelle.

11. „Umgekehrt“ oder „Lange Nase“.

Die Spielenden werden zu je 2 oder 3 Personen in Musikinstrumente eingeteilt. Sie müssen jetzt die Bewegungen nachahmen, die für die Bedienung der Instrumente nötig sind. Das Lustige dabei ist nun, daß die Spieler stets das „Umgekehrte“ tun müssen als der Leiter. Zum Beispiel: Schaut der Leiter mit Ziehen einer „Langen Nase“ diejenigen Spieler an, die eine „Violine“ markieren, so haben sie zu fiedeln. Fiedelt aber der Leiter, so müssen die Spieler eine „Lange Nase“ ziehen. Wer nicht aufpaßt und falsche Bewegungen macht, wird bestraft.

12. Watte- oder Federblasen.

Soviel Stück Watte oder kleine Federchen sind nötig, wie Tischgruppen vorhanden sind. Watte oder Feder wird in die Mitte des Tisches gelegt und auf ein Zeichen beginnen alle Spieler zu blasen (pusten). Jeder muß versuchen, Watte oder Feder vom Tisch herunterzublasen. Der Spieler, an dessen rechter Seite sie herunterfällt oder an dem sie „rettungslos“ hängen bleibt, wird bestraft.

13. Hölzchenfangen.

Kleine Hölzchen (in der Not auch Bleistifte, Streichhölzer oder ähnliches) müssen vorhanden sein, und zwar in jeder Gruppe eins weniger als Mitspieler da sind. Ein Spieler nimmt alle Hölzer in eine Hand und läßt sie behutsam auf den Tisch fallen. Jeder muß nun versuchen, ein Hölzchen zu erwischen. Wer keines bekommt, wird bestraft, darf jedoch dann das nächste Mal die Hölzer auf den Tisch werfen.

14. Wächter und Diebe.

Die kleinen Hölzer, die im vorhergehenden Spiel Verwendung fanden, liegen jetzt wahllos auf dem Tisch. Ein Spieler ist Wächter. Er ist mit irgendeinem Papp- oder Papierschläger bewaffnet. Alle anderen sind Diebe. Die Diebe versuchen nun nach und nach all die Hölzer vom Tisch wegzustehlen. Der Wächter hat gut aufzupassen und denjenigen, der stiehlt, mit seinem Schläger abzuschlagen. Wer getroffen wird, hat alle seine Beute wieder auf den Tisch zu legen. Es wird solange gestohlen, bis kein Hölzchen mehr auf dem Tisch liegt. Die Feststellung ergibt den „größten Dieb“. Er darf als Wächter dann das neue Spiel beginnen.

15. Ziehe am Strick, vielleicht hast du Glück.

Für jeden Spieler muß ein Stück Bindfaden von ungefähr $\frac{1}{2}$ — $\frac{3}{4}$ m Länge vorhanden sein. Am Ende eines dieser Bindfäden wird ein kleiner Gegenstand angebunden (Bleistift, Schlüssel). Alle Bindfäden werden von einem Spieler so in der Hand gehalten, daß die Enden ein Stück hervorsehen. Die übrigen Spieler werden aufgefordert, je ein Bindfadende zu erfassen. Jetzt löst die Hand den Griff und nun entscheidet es sich, wer das Unglück hat, den Bindfaden mit dem angebundenen Gegenstand zu ziehen. Dieser Spieler wird bestraft.

16. Fische fangen.

Hierzu gehört für jede Spielgruppe nur ein Stück Bindfaden, der mit einer geöffneten Schlinge versehen ist. Diese Schlinge (nicht zu groß) wird in die Mitte des Tisches gelegt. Der Fischer hat das Fadenende in der Hand und befiehlt nun: „Fischlein, in den kleinen Teich“ (jetzt müssen alle Spieler ihren rechten Zeigefinger möglichst senkrecht innerhalb der Schlinge auf den Tisch stellen) und dann: „Fischlein, in den großen Teich“ (nun sind die Zeigefinger außerhalb der Schlinge). Ist ein günstiger Augenblick gekommen, wenn die Fische im kleinen Teich sind, dann zieht der Fischer die Schlinge zu, und vielleicht hat er einen Fisch erwischt, oder ? Jedenfalls muß er seine Fangversuche solange fortsetzen, bis ein Fisch gefangen ist. Dieser gefangene Fisch übernimmt dann die Stelle des Fischers.

17. Die wandernde Streichholzschachtel.

Die Hülle einer Streichholzschachtel wird auf die Nase geklemmt und soll so von Spielern zu Spielern weitergegeben werden. Das Abnehmen der Schachtel darf ebenfalls nur mit der Nase geschehen ohne Hilfe der Hände. Wer sie fallen läßt wird bestraft.

18. Die wandernde Pappe.

Dieses Spiel ähnelt dem vorhergehenden. Ein kleines Stück Pappe wird entweder zwischen Nase und Oberlippe oder zwischen Unterlippe und Kinn geklemmt und so von Spielern zu Spielern weitergegeben. Die Schwierigkeit des Weitergebens ist hierbei bedeutend größer.

19. Taubstummen-Versammlung.

Jeder Mitspieler erteilt seinem linken Nachbar eine recht lustige Aufgabe (eine bestimmte Person an der Nase oder am Ohr im Zimmer herumführen, einem die Jacke ausziehen, einem Langhaarigen einen Zopf flechten oder dergl. mehr). Ist dies geschehen, eröffnet der Leiter die Versammlung mit den Worten:

„Die Taubstummen-Versammlung ist hiermit eröffnet.“ Nun darf keiner der Mitspieler mehr sprechen oder laut lachen. Wer es trotzdem tut wird bestraft. Sobald die Versammlung eröffnet ist, beginnt der Erste mit der Ausführung seiner Aufgaben. Hat er seine Arbeit getan, kommt der Zweite an die Reihe und so fort bis alle Aufgaben ausgeführt wurden. Dann wird durch den Leiter die Versammlung wieder geschlossen und jeder kann sich nach Herzenslust auslachen.

20. Befehlslotterie.

Lustige Aufgaben auszuführen ist auch hier der Grundgedanke. Die Aufgaben werden vorher auf kleine Zettel geschrieben und verlesen (das macht alle Spieler neugierig!). Nachdem sind die Zettel untereinander zu bringen und zu verlosen. Jeder muß nun die Aufgabe erfüllen, die auf dem gelosten Zettel gewünscht wird. Die Ausführung der Aufgaben geschieht wieder einzeln, der Reihe nach. Vorher darf niemand seine ihm zugewiesene Arbeit verraten.

21. Rate, rate, du!

Alle Spieler sitzen am Tisch eng aneinander. Die Hände befinden sich unter dem Tisch. Ein Spieler steht außerhalb des Kreises. Er soll erraten, wo sich ein Gegenstand befindet, der unter dem Tisch von Hand zu Hand wandert. Sobald er geraten hat (durch Zeigen auf den Betreffenden oder Zuruf), sind die Arme in Hochhalte zu schwingen, um festzustellen, ob das Raten Erfolg hatte oder nicht. Der Außenstehende muß solange raten, bis er den Gegenstand erwischt hat. Dann wechselt er den Platz mit dem Spieler, bei dem er den Gegenstand gefunden hat.

22. „Alles, was Flügel hat, fliegt hoch.“

Das Spiel beginnt mit diesen Worten. Auf das Wörtchen „hoch“ werden dann stets die Arme in die Höhe geschwungen. Der Spielleiter nennt nun alle möglichen Dinge, die Flügel haben (Gänse fliegen, Enten fliegen, Hühner fliegen, Flugzeuge fliegen), und bei jedem Zuruf fliegen die Arme der Spieler hoch. Dazwischen werden auch einmal Dinge genannt, die keine Flügel haben. Hierbei dürfen selbstverständlich die Arme nicht hochgeschwungen werden. Wer es trotzdem macht, wird bestraft.

23. Papierstreifen reißen.

Jeder Mitspieler erhält je ein gleichgroßes Stück Papier, wovon er einen zusammenhängenden Streifen reißen soll. (Schere oder Messer darf nicht verwendet werden.) Zum Schluß werden alle Papierstreifen gemessen. Wer den längsten hat, hat gesiegt, wer aber den kürzesten hat, wird bestraft.

24. Streichholzraten.

Eine kleine Gruppe, nicht über 12 Spieler, sitzen am Tisch. Jeder erhält drei Streichhölzer, wovon er soviel in die rechte Hand nehmen kann, als es ihm beliebt. Alle legen die geschlossene rechte Hand auf den Tisch und nun beginnen alle nacheinander im Kreis herum zu raten, wieviel wohl Streichhölzer zusammen in allen Händen sind. (Bei 10 Spielern können also im Höchstfall 30 Streichhölzer zu finden sein.) Wer die richtige Zahl errätet, scheidet aus

und kann zuschauen. Der zuletzt Übrigbleibende wird natürlich irgendwie bestraft.

25. Papier, Stein, Schere.

Dieses Spiel können immer nur zwei sich gegenüber-sitzende Spieler üben. Alle anderen ergötzen sich beim Zuschauen. Die beiden Spieler stellen die rechten Ellenbogen auf die Tischkante. Die Hand ist zur Faust geballt. So wird nun dreimal durch die Luft geschlagen, das heißt, der Arm wird leicht gestreckt und wieder gebeugt. Beim dritten Schlag bleibt der Arm im halbgestreckten Zustand. Dabei ist eine der folgenden drei Fingerhalten einzunehmen: Papier = die Finger sind gestreckt und geschlossen, der Daumen ist oben.

Stein = die Hand bleibt zur Faust geballt.

Schere = Zeigefinger und Mittelfinger sind gestreckt und voneinander gespreizt.

Zeigt nun der eine Spieler Papier und der andere Stein, so hat ersterer gesiegt und erhält einen Punkt, weil man mit dem Papier den Stein einwickeln kann. Hat einer Stein, der andere Schere, so hat der Steinbesitzer gewonnen, denn mit dem Stein kann ich die Schere schleifen. Wird Papier und Schere gezeigt, so hat letzterer den Punkt zu erhalten, weil die Schere das Papier zerschneiden kann. Wer zum Schluß die meisten Punkte hat, hat den Spielsatz gewonnen. Alle anderen werden je nach ihrer Punktzahl bestraft.

Spiele mit Bleistift und Papier.

26. Wer, was, wie, wann, wo?

Alle Antworten auf die fünf Fragen sind auf einen Zettel von den Spielern niederzuschreiben. Auf die erste Frage: „Wer?“ würden, je nach der Größe der Zettel, vielleicht zehn Namen der Anwesenden aufgeschrieben und dann durch entsprechendes Falzen für den nächsten Schreiber unsichtbar gemacht. Der Zettel wandert dann zum linken Nachbar, und eine Frage folgt nun der anderen:

Was macht die Person? (Essen, turnen, spielen.)

Wie macht sie es? (Freudig, schluchzend.)

Wann macht sie es? (Früh, mittags, abends.)

Wo macht sie es? (Im Haus, im Hof, in der Stube.)

Die Hauptsache ist dabei, daß jedes Niedergeschriebene gut verdeckt wird, damit der nächstfolgende Schreiber nichts davon sieht. Dadurch kommen die ulkigsten Satzbildungen vor, zum Beispiel:

„Franz Schumann, schläft, rasend, mittags 12 Uhr, im Walde.“ Oder: „Käthchen Hahn, fährt Rad, brüllend, um Mitternacht, im Waschhaus.“ Alle so gefundenen Sätze werden am Schluß zum allgemeinen Gaudium verlesen.

27. Steckbrief.

Die Spielart ist die gleiche wie beim vorhergehenden Spiel: Aufschreiben, falzen und weitergeben. In die erste Spalte des Steckbriefes kommt hier alles das, was dazu gehört, einen Menschen zu erkennen, wie Name, Körperlänge, Haar, Bart, Ohren, Augen, besondere Kennzeichen usw., und in die zweite Spalte wird dann die Beschaffenheit des in der ersten Spalte Niedergeschriebenen beschrieben. Beim Verlesen ergeben sich auch hier die drolligsten Zusammenstellungen, zum Beispiel:

Fußlänge = braun.

Augen = im Flug.

Ohren = spitz.

Haar = keine.

Nase = 1,75 Meter.

28. Bilde Wörter, soviel du kannst.

Ein Wort wird festgelegt, zum Beispiel: „Arbeiter.“ Mit den Buchstaben, die im Stichwort vorhanden sind, sollen innerhalb fünf Minuten soviel Wörter gebildet und niedergeschrieben werden, als nur irgend möglich ist. Wer die höchste Anzahl richtiger Worte vorweisen kann, ist Sieger. Aus dem Wort Arbeiter sind zum Beispiel folgende Worte zu bilden möglich: Arbeit, Reiter, aber, Bar, Ei usw.

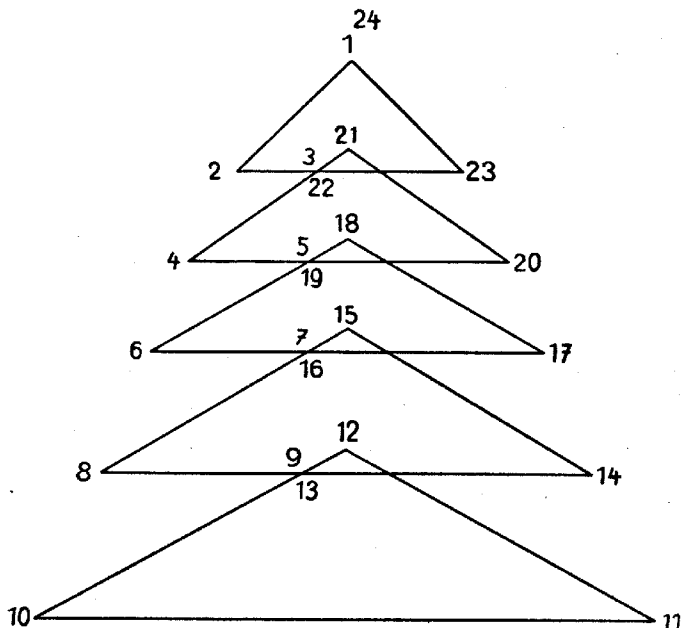
29. Der Gelegenheitsdichter.

Jeder Spieler hat einen Zettel, auf dem er eine Zeile einer zu bildenden Strophe aufschreibt. Der Zettel wird dann so dem linken Nachbar übergeben. Dieser schreibt nun zwei Zeilen weiter. Eine also, die sich auf die erste Zeile reimt und eine zweite für den nächsten Spieler. Ehe

der Zettel weitergegeben wird, sind die ersten beiden Zeilen nun durch Falzen zu verdecken. Die Reimbildung kann natürlich beliebig lange fortgesetzt werden. Am Schluß werden die entstandenen Gedichte verlesen.

30. Schnelligkeit und Ausdauer.

Das Spiel ist eine kleine Prüfung auf die beiden Eigenschaften. Auf einen Zettel sollen in vielleicht 15 Sekunden allerschnellstens soviel Punkte gemacht werden, als es möglich ist. Nach Ablauf der bekanntgemachten Zeit werden die Punkte gezählt. Wer die meisten aufzeigt ist Sieger.



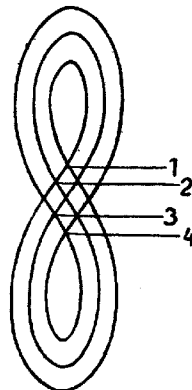
Figur 1. Zeichne diese fünf Dreiecke in einem Zuge, also ohne mit dem Bleistift abzusetzen.

31. Zeichne fünf Dreiecke ohne abzusetzen.

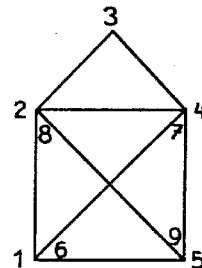
Lauf mit dem Bleistift den Weg von Zahl zu Zahl, wie es die Figur 1 zeigt.

32. Zeichne die dreifache Acht,

auch ohne irgendwie abzusetzen. Du mußt dabei von Nr. 1 (siehe Fig. 2) rechtskreisend herumfahren bis zu Nr. 2, dann folgt das gleiche bis zu 3 und 4. Von 4 aus geht es linkskreisend zurück zur 3 und dann zur 2 und 1 in der gleichen Bewegung.



Figur 2.



Figur 3.

33. Zeichne den offenen Brief

in einem Zuge. Die eingetragenen Nummern (siehe Fig. 3) zeigen auch hier den richtigen Weg.

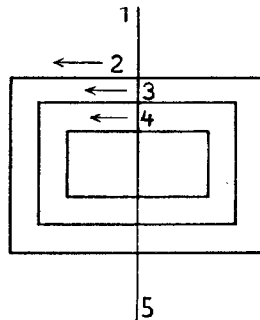
34. Zeichne drei Rechtecke mit dem Querstrich

ohne abzusetzen. Die Zahlen führen den Spieler den richtigen Weg. (Siehe Fig. 4.)

35. Schreibe die Zahlen 1—9

so in die neun Felder, daß ein Zusammenzählen der Zahlen von allen Seiten, also auch schräg, die Zahl 15 ergibt. (Siehe

Fig. 5.) Als Richtpunkt muß sich jeder, der Vorstehendes irgendwo verwenden will, einprägen: „Die geraden Zahlen gehören in die Ecken.“ „Die ungeraden in die Mitte (1 oben, 9 unten),“ „Auf dem mittelsten Feld steht die 5.“



Figur 4.

8	1	6
3	5	7
4	9	2

Lösung der Aufgabe Nr. 35.

Figur 5.

Zeichne die Figuren 2, 3 und 4 ebenfalls ohne abzusetzen in einem Zuge.

36. Hausnummer würfeln.

Eine drei-, vier- oder mehrstellige Zahl soll ausgewürfelt werden. Hierbei kommt nur ein Würfel zur Verwendung. Die gewürfelte Zahl wird dann an eine vom Spieler selbst zu bestimmende Stelle gesetzt. (Also entweder in die Einer-, Zehner- oder Hunderterreihe.) Wer dann die höchste Zahl (= Hausnummer) hat, der ist Sieger. In abgeänderter Form wird das Spiel auch noch wie folgt durchgeführt:

1. Der Spieler bestimmt vor dem Würfeln die Stelle, die er besetzen will.
2. Ein zweiter Spieler bestimmt die Besetzung der Stellen nach oder vor dem Würfeln.

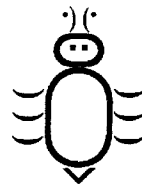
Zum Beispiel:

Fritz	6	5	6
Paul	2	5	4
Max	4	3	6

37. Maikäferwürfeln.

Eine vorher ausgemachte Zahl muß gewürfelt werden. Sie gibt die Berechtigung zum Malen. Ist zum Beispiel die 6 erwählt, so ist zur Berechtigung zum Malen von Kopf, Bauch, Schwanz und je eines Beines je eine 6 zu würfeln not-

wendig. Für die Augen und die Fühler müssen je zwei 6 auf einen Wurf gewürfelt werden. Zur Verwendung kommen drei Würfel. Die fertige Figur sieht dann ungefähr so aus:



38. Autowettfahrt.

Auf einem Zettel erhalten alle Spieler je eine Autofahrbahn. Das Auto muß erst erwürfelt werden. Drei Würfel finden Verwendung. Ehe das Auto fahrbereit wird, sind zwei 6 zu würfeln. Mit der ersten 6 erhält der Spieler das Auto und mit der zweiten noch den Führer dazu. So ist es fahrbereit.



Wird eine 6 gewürfelt, so steht ihm ein weiterer Wurf frei. Damit das Auto in Fahrt kommt, ist nun die Zahl 5 zu würfeln und gilt stets 50 Meter. Es wird so lange gewürfelt, bis keine 5 mehr dabei ist. Dann erst erhält der nächste Spieler den Würfelbecher. Die gewürfelten Meter werden stets unter das betreffende Auto geschrieben. Wer zuerst die vorher ausgemachte Meterzahl (angenommen 3000) erreicht hat ist Sieger.

39. Häuserbauen.

Der Spielleiter malt dünn eine Gruppe von gleichgroßen Vierecken. Ist kariertes Papier vorhanden, so erübrigt sich alle Vorarbeit. Der Spielleiter hat in solchem Falle nur die äußersten Grenzlinien festzulegen. Die Aufgabe besteht nun darin, daß jeder Mitspieler einen Strich eines kleinen Viereckes stärker zu zeichnen hat. So wandert das Blatt von Spieler zu Spieler, jeder zeichnet einen Strich (eine Seite

eines solchen kleinen Viereckes). Wer den vierten Strich malen, also das Viereck (oder das Haus) vollenden kann, darf dann sein Zeichen (X, O, oder auch den Anfangsbuchstaben seines Namens) einschreiben. Ihm gehört also dieses Haus. Sind alle „Häuser“ fertiggestellt, so wird ausgezählt. Wer die meisten Häuser besitzt ist Sieger.

40. Mistfahren.

Der Spielgedanke ist folgender. Ein Bauer muß aus seinem Hof den Mist am Haus auf seine verstreut liegenden Felder fahren. Die Felder werden mit Zahlen (vielleicht 1—12) gekennzeichnet. Auf jedes Feld kommt ein Wagen voll. Ein Spieler beginnt. Der nächstfolgende hat stets zu bestimmen, nach welchem Feld zu fahren ist. Mit dem Bleistift wird der Weg gekennzeichnet vom Haus bis zu dem benannten Feld. Der Rückweg wird nicht angegeben, weil der Bauer immer den gleichen Weg der Hinfahrt benutzt. Irgendwo anstoßen oder sich gar festfahren wird bestraft.

Strafen.

Die Form der Strafen zu bestimmen müssen wir jedem Leiter selbst überlassen. Er muß sich nach den ortsüblichen Verhältnissen und nach der Beliebtheit seiner Spieler richten.

Die Spieler haben einen Plumpsack oder irgendeinen anderen Schläger, womit sie stets durch einen oder mehrere zarte Hiebe die Strafe erledigen.

Andere spielen mit Einnehmen von Pfändern, die dann am Schluß des Spieles wieder ausgelost werden.

Über das Auslosen der Pfänder bestehen Meinungsverschiedenheiten, doch steht fest, daß Pfänderspiele unter der Jugend, ja auch unter Kindern, sehr beliebt sind. Es ist nur notwendig, zu wissen, wie man die Tätigkeiten bei der Pfänderauslosung gestaltet. Die alten ehemaligen Gepflogenheiten des „Küssens“ und „Anspielens auf Liebeleien“ sind auszuschalten, weil man dadurch jüngere, schüchterne Spieler davonjagt und weil es auch hygienisch nicht einwandfrei ist, mehrere Personen hintereinander zu küssen. Diese Sorte von Pfänderauslosung brauchen wir nicht. Es gibt genügend anderes. Einige Beispiele sind hier angegeben.

1. **Steine fahren** = mit der Stirn an einer glatten Holzfläche (Tür) herauf- und herunterrutschen.
2. **Sich selbst strafen** = Nasenstüber geben, am Ohr oder an der Nase ziehen.
3. **Spießruten laufen** = Durchlaufen einer Gasse von Paaren, die beim Vorbeilauf versucht, den zu Strafenden auf das Gesicht zu schlagen. (Vorsicht, nicht etwa mit geballter Faust oder ins Kreuz schlagen.)
4. **Schinken klopfen**. So lange, bis er den richtigen ratet. (Vergleiche Merkblatt Nr. 64, Heimspiele, 2. Teil, Spiel 14.)
5. **Zupfe jeden Mitspieler am Ohr** (oder Nase, Backe oder dergl.).
6. **Ohne Gebrauch der Hände hinsetzen und wieder aufstehen**, mehrmals.
7. **Hüpfen auf einem Bein** um den Kreis aller Spieler herum.
8. **Hüpfen auf beiden Beinen** um den Kreis aller Spieler herum.
9. **Froschhüpfen** über eine bestimmte Strecke.
10. **Trage einen zu wählenden Genossen im Huckepack** über eine zu bestimmende Strecke.
11. **Ein Mädel oder einen Burschen auf Händen tragen**. Der Betroffene holt sich noch einen Genossen, mit dem er sich eine Hand faßt. Das Mädel, das auf Händen getragen werden soll, setzt sich dann auf die gefaßten Hände und wird eine Runde getragen.
12. **Schiebekarrenfahren**. Der Betroffene muß sich einen Schiebekarrenfahrer wählen. Der letztere erfaßt die Beine des ersteren, der dann, auf den Boden stützend, eine Runde so vorwärts stützeln muß.
13. **Einen Rundtanz** zur Vorführung bringen. Eine Genossin oder ein Genosse ist zu wählen, mit dem dann nach den Klängen irgendeiner Melodie eine Runde zu tanzen ist. (Die Melodie kann gepfiffen, gesungen oder auch mit einem Instrument erzeugt werden.)
14. **Ein Solotanz**. Auch hier muß eine Melodie zu hören sein. Der Betroffene hat die Verpflichtung, nach eigener Phantasie zu tanzen.
15. **Der Filmstar**. Es ähnelt dem Vorhergehenden. Der eigenen Phantasie ist breiter Raum gelassen. Ohne

Melodie und ohne Worte ist ein Erlebnis nur durch Mimik darzustellen.

16. **Lachen — weinen.** Der Spieler steht vor der Spielgruppe, das Gesicht letzterer zugewendet. Er hat die Verpflichtung, abwechselnd ein lachendes und ein trauriges Gesicht zu machen. Den Wechsel des Gesichtsausdruckes gibt der Spielleiter durch Zeichen an.
17. **Gesichter schneiden.** Wie das Vorhergehende, nur hat diesmal der Spieler die Aufgabe, alle die Gesichtsausdrücke, die ihm ein anderer Spieler vormacht, sofort nachzumachen.
18. **Der Eckensteher.** Der Spieler hat die Aufgabe, in jeder Ecke des Zimmers irgend etwas mimisch darzustellen (Lachen, Weinen, Gähnen, Tanzen usw.).
19. **Pfeife ohne zu lachen.** Der Spieler soll ein Liedlein pfeifen. Die Mitspieler dürfen ihn natürlich durch allerlei Gesten zum Lachen reizen. Bringt er es nicht fertig, geht sein Pfand an den Pfänderverteiler zurück.
20. **Ein Lied singen.** Jeder bringt das nicht fertig. Schüchternheit muß weichen.
21. **Etwas Lustiges erzählen.** Es ist hier an ein lustiges Erlebnis des Spielers gedacht, das er hier bekanntgeben soll.
22. **Eine Rede halten.** Von der Spielergruppe wird die Art derselben bestimmt (Begrüßungsrede, Werberede).
23. **Strafpredigt.** Der Spieler wird beauftragt, einer bestimmten Person eine Strafpredigt zu halten.
24. **Sich selbst eine Strafpredigt halten** ist noch ulkiger, weil hier der betroffene Spieler seine eigenen Fehler geißeln muß.
25. **An jedem tadeln.** Der Spieler muß im Kreis herumgehen und an jedem irgend etwas tadeln.
26. **Lobeshymne.** Wie das Vorhergehende, nur jedem etwas Gutes sagen, ihn für etwas loben.
27. **Entschuldige.** Der Spieler wird beauftragt, bei vielleicht drei anderen Mitspielern sich nachträglich für vergangene Dummheiten zu entschuldigen.
28. **Rückwärts zählen.** Von 30 aus rückwärts zählen macht verschiedenen Personen öfters Schwierigkeiten.

29. **Einmaleins vor- und rückwärts** zu sagen ist eine kleine geistige Auffrischung, die manchen ganz gut tut.
30. **Abc rückwärts** zu nennen ist außerordentlich schwer. Macht man es trotzdem, so beginne man am besten nicht am Schluß, sondern vielleicht beim H oder K.
31. **Verbannung.** Der Betroffene wird während der Auslosung von drei Pfändern verbannt, das heißt, er muß sich in eine Ecke mit dem Gesicht zur Wand stellen. Umschauen ist nicht erlaubt. Tut er es dennoch, so wird die Verbannung verlängert.
32. **Hexenritt.** Ein Besen wird herbeigeschafft und der Betroffene hat auf dem Besenstiel eine Runde zu reiten.
33. **Genasführt.** Der Betroffene wird von einer anderen Person einmal um die Spieler herumgeführt, und zwar mit Griff an der Nase (Ohr, Haar, Backe).
34. **Einbeiner.** Der Spieler hüpf auf einem Bein von einem Spieler zum anderen und macht so stets eine leichte Verbeugung vor jedem.
35. **Der Hahn.** Krähen wie ein Hahn und dazu mit den Flügeln (Armen) schlagen.

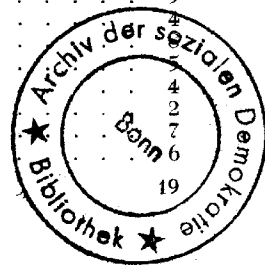
Bei einer solchen Auslosung der Pfänder werden die versammelten Spieler noch nach dem Spiel (bei der Rückgabe der Pfänder) ebenfalls spaßige Minuten verleben. Der Zweck des Spieles und der „Bestrafung“ ist damit voll und ganz erreicht.

Alle in diesem Merkblatt niedergelegten Formen sind nur Beispiele, was gespielt werden könnte. Anregungen sollen es sein, kleine Hilfsmittel, worauf unsere Jugendleiter und Amtsverwalter weiter aufbauen sollen. — fert.

Inhaltsverzeichnis.

Spiele am Tisch.

	Seite
Alles was Flügel hat, fliegt hoch (Nr. 22)	9
Bauernhof, Der (Nr. 6)	4
Befehlslotterie (Nr. 20)	2
Böse Sieben, Die (Nr. 9)	4
Chinesische, Der (Nr. 7)	2
Faustschiebekampf (Nr. 2)	2
Fische fangen (Nr. 16)	6
Hölzchenfangen (Nr. 13)	19



Klimpern (Nr. 3)	2
Lange Nase (Nr. 11)	6
Lehrer spricht, Der (Nr. 4)	3
Papier, Stein, Schere (Nr. 25)	10
Papierstreifen reißen (Nr. 23)	9
Rate, rate du! (Nr. 21)	9
Schlosserei, Die (Nr. 5)	3
Schmiede, Die (Nr. 1)	2
Streichholzraten (Nr. 24)	9
Taubstummens-Versammlung (Nr. 19)	8
Telephonieren (Nr. 10)	5
Tierkonzert, Das (Nr. 6)	4
Umgekehrt (Nr. 11)	6
Wächter und Diebe (Nr. 14)	7
Wandernde Pappe, Die (Nr. 18)	8
Wandernde Streichholzschachtel, Die (Nr. 17)	8
Watte- oder Federblasen (Nr. 12)	6
Zeitungslesen (Nr. 8)	5
Ziehe am Strick, vielleicht hast du Glück (Nr. 15)	7

Spiele mit Bleistift und Papier.

Autowettfahrt (Nr. 38)	15
Bilde Wörter, soviel du kannst (Nr. 28)	11
Gelegenheitsdichter, Der (Nr. 29)	11
Häuserbauen (Nr. 39)	15
Hausnummer würfeln (Nr. 36)	14
Maikäferwürfeln (Nr. 37)	14
Mistfahren (Nr. 40)	16
Steckbrief (Nr. 27)	11
Schnelligkeit und Ausdauer (Nr. 30)	12
Schreibe die Zahlen 1-9 (Nr. 35)	13
Wer, was, wie, wann, wo? (Nr. 26)	10
Zeichne den offenen Brief (Nr. 33)	13
Zeichne die dreifache Acht (Nr. 32)	13
Zeichne drei Rechtecke mit dem Querstrich (Nr. 34)	13
Zeichne fünf Dreiecke (Nr. 31)	13

Strafen 16

Unser Merkblatt Nr. 64, „Heimspiele“ 2. Teil, enthält 90 verschiedene Spielformen, eingeteilt in „Bewegungsspiele“, „Kleine Kunststückchen“, „Allerlei Scherze“, „Frage-, Antwort- und Erzählspiele“, „Lustige Liedspiele“.