

M 44

Nr. 64

Herausgegeben im September 1930

Heimspiele 2. Teil

Die Spiele im Merkblatt Nr. 52 „Heimspiele 1. Teil“ haben sich gut eingeführt. Wir behandelten darin in der Hauptsache Spiele am Tisch. Dringend wurden aber auch Bewegungsspiele im Heim verlangt. Wir kommen diesem Wunsch durch die Herausgabe des 2. Teiles der „Heimspiele“ nach, denn „Freude und immer wieder Freude zu schaffen“, das ist ein wichtiger Grundsatz in der Jugendarbeit.

1. Kämmerchen vermieten

Die Spieler sind, auf Stühlen sitzend, regellos im ganzen Zimmer verteilt. Ein Spieler ist ohne Sitzplatz (ohne Kämmerchen). Er fragt hier und dort, ob „Kämmerchen zu vermieten“ sind. Unterdessen tauschen hinter seinem Rücken mehrere die Plätze. Wenn er gut aufpaßt, dann kann es dem „Wohnungssuchenden“ glücken, in eines der Kämmerchen zu schlüpfen. Der „Ausgesperrte“ beginnt nach Bestrafung einen neuen Spielgang.

2. Plätze wechseln

Die Spieler sitzen im Kreis mit dem Gesicht nach innen. Ein Spieler (= Spielleiter) steht in der Mitte. Für ihn ist kein Stuhl vorhanden. Da er sich aber auch setzen möchte, ruft er laut und deutlich: „Alle Plätze wechseln 1, 2, 3.“ Beim Aussprechen der Zahlen klatscht er zur Bekräftigung noch tüchtig in die Hände. Auf 3 muß jeder von seinem Stuhl aufstehen und versuchen, den Sitz auf einem anderen

einzunehmen. Diesen Augenblick benutzt der jeweilige Spielleiter um sich ebenfalls zu setzen. Wer übrigbleibt wird bestraft und beginnt von neuem.

3. Kaltgestellt

Eine Gruppe Spieler sitzt auf Stühlen im Kreis mit dem Gesicht nach außen. An Stühlen ist einer weniger als Mitspieler vorhanden sind. Die Gruppe marschiert, läuft, hüpfet oder bewegt sich irgendwie um die Stühle herum. Plötzlich ruft einer der Mitspieler „Halt!“. Auf diesen Zuruf versucht sich jeder auf einen Stuhl zu setzen. Ein Spieler muß übrigbleiben. Er wird bestraft, darf aber bei der Wiederholung die Leitung übernehmen.

4. Komm mit!

Wieder sitzen die Spieler im Kreis mit dem Gesicht nach außen. Ein außerhalb des Kreises stehender Spieler ist mit irgendeinem Schläger ausgerüstet und geht um die Sitzenden herum. Der Herumgehende wirft einem Spieler den Schläger auf den Schoß. Dieser erfaßt ihn schnellstens und versucht den ersten mit dem Schläger so lange zu schlagen, bis dieser den freigewordenen Stuhl erreicht hat. Dann beginnt das Spiel von neuem.

5. Kommt alle mit!

a) Die Spieler sitzen wie beim vorausgegangenen Spiel. Nur darf der Spielanfänger mehrere mitnehmen. Die durch Schlag dazu Bestimmten müssen hinter den ersten hermarschieren, so lange, bis er das Zeichen zum Hinsetzen gibt. Auf dieses Zeichen setzt er sich selbstverständlich auch mit, so daß ein anderer Mitspieler übrig bleibt, der dann das Spiel wieder beginnt.

b) Eine Abart wird auch so gespielt, daß alle regellos mit ihren Stühlen im Zimmer Aufstellung genommen haben. Der „Marsch“ hinter dem Spielführer her geht dann zwischen den Sitzenden hindurch.

6. Lauf weg!

Die Spieler sitzen wie bei „Komm mit“. Der Aufgeförderte muß aber hierbei nach der anderen Richtung laufen. Es entsteht so ein Wettlauf, wer am schnellsten

den freigewordenen Stuhl erreicht. Wer zuletzt anlangt, beginnt von neuem.

7. Augen zwinkern

Diesmal sitzen die Spieler im Kreis mit dem Gesicht nach der Kreismitte. Hinter jedem Sitzenden steht ein zweiter Spieler, die „Wächter“ genannt. Ein Wächter ist mehr im Kreis vorhanden. Er hat also einen leeren Stuhl vor sich. Dieser Stuhl soll aber besetzt werden. Durch unauffälliges Blinken und Zwinkern muß dieser Wächter versuchen, einen Sitzenden zum Platzwechsel zu bewegen, damit auch er einen besetzten Stuhl erhält. Alle Wächter haben natürlich die Aufgabe, auf ihre Stuhlgenossen aufzupassen, damit sie nicht entfliehen. Sie dürfen die Hände immer zum Zufassen bereithalten, jedoch nicht auf die Schultern des Sitzenden bereits auflegen. Gelingt es dem einen seinen Stuhl zu besetzen, muß der andere einen neuen Spielgang mit fleißigem Zwinkern eröffnen. Nach einiger Zeit werden die Rollen gewechselt. Wer gegessen hat muß stehen und umgekehrt.

8. Tellerdrehen

Inmitten der Herumsitzenden steht ein Spieler und dreht einen Teller am Boden so, daß er eine Zeitlang um sich selbst herumtanzt. Ein anderer Spieler wird durch den ersten beim Namen (oder Zahl, Blume, Stadt oder dgl.) gerufen und muß daraufhin zuspringen und versuchen, den Teller, noch bevor er sich platt auf den Boden legt, mit einer Hand zu erfassen. Gelingt ihm das nicht, wird er bestraft. Im anderen Fall geht er straffrei aus. Letzterer beginnt aber stets mit dem folgenden Spielgang.

9. Taler, Taler, du mußt wandern

Alle Spieler sitzen im Kreis. Einer steht in der Kreismitte. Er soll den „Taler“ suchen. Es braucht natürlich kein Taler (Dreimarkstück) zu sein. Jede andere Münze verrichtet auch den Zweck. Der Spielgang ist wie folgt: Die Geldmünze befindet sich in der Hand eines Mitspielers. Alle singen das kleine Liedlein:

Taler, Taler, du mußt wandern
von dem einen zu dem andern.

Taler, Taler, oh wie schön!

Taler du mußt wandern gehn.

Im Rhythmus dieses Liedchens werden abwechselnd die eigenen Hände und einmal die gleichen mit denen des Nachbarn zur Linken und Rechten zusammengeklatscht. Auf diese Art muß der Taler weiterwandern. Wer die Münze fallen läßt oder wo sie gesehen wird, der muß dann als Ratender in die Kreismitte.

10. Suche den Ring!

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Ein Bindfaden, so lang, daß jeder mit beiden Händen anfassen kann, ist zusammengeknotet. Ein kleiner Schlüsselring hängt daran. Die Aufgabe der Spieler ist nun, den Ring möglichst unbemerkt weiterzugeben, damit eine im Kreis stehende Person, die den Wunsch hat, denselben zu fangen, von ihrem Amte nicht sobald erlöst wird. Bei wem das Ringlein gefangen wird, der muß die Rolle des Fängers übernehmen.

11. Schraps hat den Hut verloren

Alle Spieler sitzen im Kreis, Schraps in der Mitte. Eine Kappe (oder irgendein anderer Gegenstand) soll wandern vom Spieler „Schraps“ je nach dem Aufgerufenen. Am einfachsten ist, wenn die ganze Spielgruppe in Zahlen eingeteilt ist. Mit folgendem Gespräch wird dann das Spiel durchgeführt:

„Schraps hat den Hut verloren, Nr. 5 hat ihn.“ Damit wirft Schraps die Kappe der 5 zu. Der Spieler Nr. 5 muß nun sofort den Hut weiterwerfen mit den Worten: „Nr. 5 hat ihn nicht, Nr. 10 hat ihn.“

Die Kappe kann auch zwischendurch wieder zum Schraps geworfen werden. Wer falsch wirft oder nicht sofort weiter spricht und wirft, wird bestraft. Wer bestraft wurde, kann mit Schraps den Platz wechseln. Schraps wird dann die Nummer mit der er wechselt.

12. Pfeifchen suchen

Alles sitzt im Kreis. Der die Pfeife suchen soll steht in der Kreismitte. Währenddem nun der Leiter ihm den Spielverlauf erklärt, wird dem Pfeifensucher, der keine Ahnung von dem Spiel haben darf, mit einem kleinen

Häkchen das Pfeifchen an seiner Rückseite angehängt. Sobald er nun mit dem Rücken zu irgend jemand in die Nähe kommt, wird die entsprechende Person versuchen, der Pfeife unbemerkt einen Ton zu entlocken. Es geht solange fort, bis der Suchende diesen Irrtum bemerkt hat.

13. Die summende Biene

Eine kleine Gruppe von Spielern steht im Kreis oder sitzt auf Stühlen mit dem Gesicht nach der Kreismitte. Beide Hände sind vorgehalten. Ein im Kreisinnern stehender Spieler streift summend über die Hände der anderen Spieler hinweg. Plötzlich versucht er eine Hand abzuschlagen (= die Biene sticht!). Durch Wegziehen der Hände kann man das Getroffenwerden verhindern. Wer geschlagen wird, muß seinen Platz mit dem des Schlägers in der Kreismitte wechseln.

14. Schinkenklopfen

Das Schinkenklopfen, ein altes Vergnügen, besonders in Schifferkreisen, erfreut sich bei der Jugend immer wieder großer Beliebtheit. Hauptsächlich ist es für die männliche Jugend geeignet, doch finden sich auch stets Genossinnen, die sich nicht scheuen, dieses bubenhafte Spiel mitzumachen. Sie zeigen mit Eifer, daß auch das „schwache Geschlecht“ manchen Schmerz verbeißen kann. Der Verlauf des Spieles ist sehr einfach.

Ein Spieler stellt den Schinken. Er muß nach jedem Schlag, den er auf sein Gesäß erhält, versuchen den Schläger zu erraten. Gelingt ihm das, so muß der „Ertappte“ den folgenden Schinken stellen.

15. Doppelschinken oder amerikanischer Schinken

Zwei Schinken werden hier gestellt, die jeder für sich raten sollen wer sie geschlagen hat. Ein Spieler muß unter den beiden Schinken sein, der das Spiel nicht kennt, denn in Wirklichkeit erhält nur er die Schläge, und zwar von seinem „Kollegen“, dem anderen Schinken. Letzterer versucht natürlich diesen Schlag stets so unauffällig als nur möglich auszuteilen. Er kann durch vorherigen Schlag auf seinen eigenen Oberschenkel stark täuschen. Alle Umstehenden natürlich ebenfalls mit. Wer nicht weiß, wo der

Schlag herkommt, kann eine hübsche Tracht erteilt bekommen, auf alle Fälle so lange, bis er den „Schwindel“ merkt.

16. Esel, wer sitzt droben?

Derjenige, der den Esel markiert, beugt sich auf eine Stuhllehne vornüber. Aus der umstehenden Gruppe springt einer dann im Grätschsitz auf ihn und fragt den Esel mit verstellter Stimme: „Esel, wer sitzt droben?“ Der Esel muß raten. Erwischt er den Richtigen, so ist er erlöst und jener muß den Esel darstellen. Im anderen Fall springt ein anderer Spieler darauf mit der gleichen Frage so lange, bis der Esel richtig ratet.

17. Ohrenziehen

a) Die Spielart ist die gleiche, wie wir es auch in der Turnhalle oder auf dem Turnplatz spielen, nur daß hierbei alle Spieler in einer Reihe hintereinander auf Stühlen sitzen. Also: dem vordersten Spieler der Reihe (jede Reihe hat höchstens 10 Spieler, dann muß eine neue gebildet werden) werden die Augen leicht zugehalten. Hierauf tritt irgend jemand aus der Reihe heraus, zieht den Vorderen leicht am Ohr und setzt sich, als sei nichts geschehen, wieder auf seinen Stuhl. Nachdem dieser seinen Platz wieder eingenommen hat, werden dem Vorderen „die Augen geöffnet“ und er geht dann die Reihe entlang, um den „Ohrenzieher“ zu erraten. Glaubt er den Richtigen gefunden zu haben, so zieht er ihn am Ohr vor auf seinen Platz als „Reihen-ersten“. Er aber setzt sich auf den freigewordenen Stuhl. War es jedoch falsch, so muß der zu Unrecht Vorgesetzte den Ersten wieder am Ohr auf seinen alten Platz setzen und das Spiel beginnt in gleicher Weise so lange, bis es dem Ersten gelungen ist, den Richtigen zu erraten.

b) Die ganze Spielergruppe ist in zwei Teile geteilt. Die eine Gruppe sitzt auf Stühlen im Zimmer und die zweite wird aus dem Zimmer hinausgeschickt. Jeder, der im Zimmer verbleibt, bestimmt nun einen der Hinausgeschickten als seinen Erlöser. Ist alles einig, so kommen erstere wieder ins Zimmer und ein jeder erbittet sich einen Stuhl zum Setzen. Das geschieht auch. Ist der Platzwechsel vollzogen, so bleibt, wer richtig wählt, auf dem Stuhl sitzen und der andere muß das Zimmer nun verlassen. Wird aber falsch

gewählt, so wird der Spieler vom bisherigen Stuhlinhaber am Ohr zur Tür hinausgeführt und dann beginnt ein neuer Spielgang.

18. Die gackernde Henne

Hierbei arbeiten immer zwei Spieler zusammen. Einer sitzt auf einem Stuhl und der zweite kniet, den Kopf zwischen den gegrätschten Beinen des ersten, vor diesem am Boden. Der Sitzende stützt seine Arme auf die Oberschenkel, wobei die Handflächen einander zugekehrt sind. Der Verlauf des Spieles ist nun so:

Die Henne (der Kauernde) hebt und senkt unter starkem „Gackern“ ihren Kopf in unregelmäßiger Folge, dabei den „Fänger“ (der Sitzende) irreführend. Der Fänger hat die Aufgabe, durch blitzschnelles Zusammenschlagen seiner Hände die Henne zu treffen. Die Arme dürfen aber hierbei die Oberschenkel nicht verlassen. Wird die Henne getroffen, so ist Rollenwechsel. Es kann ein Paar üben und die anderen amüsieren sich, doch können auch gleich alle anwesenden Spieler paarweise zusammen ihre Fangtätigkeit ausführen.

19. Schatten erraten

Das Zimmer wird verdunkelt. An einer Seite des Zimmers wird ein weißes Tuch aufgespannt. Ist eine helle Wand vorhanden, genügt sie im Notfall auch. Außerdem muß eine Lampe besorgt werden, die ihren Schein möglichst direkt auf die weiße Wand wirft. Ein Spieler sitzt auf einem Stuhl, das Gesicht zur weißen Wand gerichtet. Hinter diesem ist ein Zwischenraum und dann kommt die lichtwerfende Lampe. Dieser und jener Spieler sollen sich nun zwischen Lampe und dem sitzenden Spieler in irgendeiner humoristischen Weise vorüber bewegen. Sein Schatten fällt dabei auf die weiße Wand. Der sitzende Spieler soll nun raten, wessen Schatten er gesehen hat. Ratet er richtig, muß derjenige auf den Stuhl, der erraten wurde. •

20. Zahlenstafette

Zwei gleichstarke Parteien sitzen hintereinander auf ihren Stühlen. Jeder Reihenerste hat ein Stück Kreide. Einige Schritte davor ist eine Tafel aufgestellt. Die Aufgabe der Spieler besteht darin, durch Lauf an die Tafel und dort

seine Zahl anzuschreiben (also 1, 2, 3, usw.). Dann bekommt der Reihennächste die Kreide und so fort, bis die ganze Partei gelaufen ist und ihre Zahlen angeschrieben hat. Die Partei, die zuerst wieder vollständig auf ihren Stühlen sitzt, hat gewonnen.

Schwieriger wird dieser Lauf schon, wenn statt der Ziffern die Zahlen in Buchstaben zu schreiben sind (also: eins, zwei, drei, usw.).

21. Namenstafette

Dieser Lauf wird genau so ausgeführt wie die Zahlenstafette, nur muß jeder an die Tafel seinen Vornamen schreiben.

22. Die Malerstafette

Zur Abwechslung und allgemeinen Erheiterung kann man auch den beiden Parteien die Aufgabe stellen, ein Bild an die Tafel zu malen (z. B. einen Mann, eine Frau mit Kleidern oder ähnliches). Jeder Läufer hat dabei nur ein Stück zu malen, z. B.: Kopf, Gesicht, Hals, Bauch, usw. Wer zuerst fertig ist oder wer das schönste Bild gemalt hat, ist Sieger.

23. Hänschen, piepe mal!

Inmitten der ringsum sitzenden Spieler steht ein Spielgefährte, dem mit seinem eigenen Taschentuch die Augen verbunden sind. Letzterer darf sich nun auf den Schoß eines im Kreis Sitzenden hinsetzen und die Frage an die Person richten: „Hänschen, piepe mal!“ Der Gefragte muß nun antworten „ja“, doch mit einem Ton, wodurch er möglichst nicht erkannt wird. Ratet der andere richtig, muß der Befragte sich die Augen verbinden lassen und auf die Suche nach dem Hänschen gehen.

24. Die Blindkuh mit dem Kochlöffel

Die Spieler sitzen im Kreis. Die Blindkuh steht, die Augen mit ihrem eigenen Taschentuch verbunden, in der Kreismitte. Sie hat einen Kochlöffel, Pappschläger oder ähnliches in der einen Hand. Alle Spieler dürfen nun die Plätze wechseln. Ertönt jedoch der Ruf: „Alles sitzt!“, so muß jeder Spieler auf einem Stuhl sitzen bleiben. Die Blindkuh hat nun zu versuchen einen mit dem Kochlöffel

zu berühren und durch Fragestellung an diese Person den richtigen Namen zu erraten. Gelingt ihr es, so wird der erratene Spieler die Blindkuh. Glückt es bei der ersten Person nicht, so ist es gestattet, noch weiter zwei Personen in „Versuchung“ zu bringen. Nachdem aber tritt erst wieder ein allgemeiner Platzwechsel ein.

25. Jakob, wo bist du?

Zwei Spielern werden die Augen mit ihrem eigenen Taschentuch verbunden. Sie befinden sich immer inmitten der anderen Spieler, die den Spielraum abgrenzen. Jakob soll vor seinem zornigen Lehrherrn fliehen. Das ist natürlich nicht so einfach, weil es jenen nicht sieht, denn ihm sind die Augen verbunden. Er kann sich nur auf sein feines Gehör verlassen und sich stets davonschleichen. Der andere Spieler ist mit einem Schläger versehen und soll versuchen, den „Jakob“ damit zu treffen. Aber auch er sieht nichts und kann nur hören. Ihm ist aber noch erlaubt zu fragen: „Jakob, wo bist du?“ Auf diese Frage muß der Gerufene antworten. Wenn beide Spieler gut aufpassen, ist das Spiel außerordentlich ergötlich. Ist Jakob gefangen, beginnen zwei neue Spieler den nächsten Spielgang. Die umsitzenen Spieler dürfen den Jakob im Ausreißen unterstützen.

26. Pfeifchen haschen

Das Spiel ähnelt ganz dem „Jakob, wo bist du?“ Auch hier sind zwei Spieler inmitten des Kreises. Beiden werden auch mit ihren eigenen Taschentüchern die Augen verbunden. Einer von ihnen ist im Besitz einer Pfeife. Er gibt mit dieser öfters ein Zeichen und flieht selbstverständlich daraufhin schnellstens, jedoch so leise als möglich nach einem anderen Platz. Der zweite Spieler versucht auf Grund seines Gehöres den „Pfeifer“ zu fangen. Gelingt ihm das, so beginnt mit zwei oder mindestens einem anderen Spieler ein neuer Spielgang.

27. Der Schellenmann

Die Spieler sitzen im Kreis. Zwei oder auch mehreren werden mit ihren eigenen Taschentüchern die Augen verbunden. Sie haben die Aufgabe den Schellenmann zu fangen. Der Schellenmann sieht alles, weil ihm die Augen

nicht verbunden sind und kann dadurch auch immer den Fingern ausweichen. Er hat aber eine kleine Glocke in der Hand und muß fortwährend klingeln. Wem der Fang gelingt, der wird Schellenmann. Der abgelöste Schellenmann aber geht in den großen Kreis und ein anderer wird wieder Fänger, so daß nach und nach jeder beim Spiel tätig war.

Kleine Kunststücken

28. Tiefes Kniebeugen im Stand mit dem Rücken an der Wand

Der Übende steht ganz an die Wand angelehnt. Die Hacken müssen ebenfalls die Wand berühren. Beim Kniebeugen bleiben die Füße vollständig auf der ganzen Sohle stehen. Erheben in den Zehenstand ist nicht erlaubt.

29. Stelle dich an die Wand und hebe ein Bein

Mit der linken Seite steht der Übende an der Wand (der linke Fuß ebenfalls). Er soll nun, ohne sich anzuhalten, das rechte Bein vom Boden hochheben.

30. Mit dem Rücken an der Wand und Rumpf vorbeugen

Füße und Rumpf sind wieder vollständig an die Wand angestellt. Dann soll Rumpfvorbeugen geübt werden.

31. Wer kann über einen Bleistift hüpfen?

a) Es kann nichts Leichteres geben, denken die allermeisten. Versuche es aber so, daß du mit den Händen die Fußspitzen immer festhält. Ein Lösen der Hände vor dem sicheren Stand auf der anderen Seite macht den Sprung ungültig.

b) Lege den Bleistift an eine Wand. Es kann niemand darüber springen, weil die Wand es verhindert.

32. Springe über das eigene Bein

Das linke Bein wird gehoben und die Fußspitze mit der rechten Hand gefaßt. Durch den so entstehenden Raum soll mit dem rechten Bein vorwärts durchgehüpft werden. Gute Springer können es auch rückwärts versuchen.

33. Springe über die gefaßten Hände

Beide Hände werden gefaßt und nun heißt es vorwärts überhocken und eventuell auch zurück. Lösen des Griffes macht jeden Sprung ungültig.

34. Kniend einen Gegenstand mit dem Munde aufheben

Zum Aufheben eignet sich ein Stück gefalztes Papier () am allerbesten. Der Übende kniet. Eine Unterarmlänge vor den Knien kommt das Papier zu liegen. Dann hat der Übende die Hände auf dem Rücken zu halten und so das Papier aufzuheben.

35. Im Liegestütz durch Armbeugen einen Gegenstand mit dem Munde aufheben

Das Schwierige dabei ist, daß die Füße nicht am Boden aufliegen, sondern auf der Tischkante oder auf dem Fensterbrett, auf jeden Fall etwas hoch aufgelegt sind. Je höher, desto schwieriger ist dann das Aufheben. Ist das hohe Auflegen nicht möglich, so kann auch ein Partner die Beine hochhalten.

36. Mit dem Kopf an der Wand — Aufrichten

Die Fußspitzen sind 3 Fußlängen von der Wand entfernt (also zwischen Fußspitzen und Wand müssen 3 Fußlängen hineinzustellen gehen). Die Stirn ist an die Wand gelegt und der Körper in den Hüften und Knien gestreckt. Der Übende soll nun versuchen, sich mit gestrecktem Körper in die Grundstellung aufzurichten.

37. Erfasse Nase und Ohr und wechsele

Mit der linken Hand wird die Nase erfaßt. Die rechte Hand greift unterm linken Arm weg nach dem linken Ohr. Nun erfolgt erst ein Handklatsch und dann Fassen der Nase mit der rechten Hand und des rechten Ohres mit der linken.

38. Ziehe ein Papier unter einer Glasflasche hervor, ohne diese zu berühren

Schnelles Ziehen, also durch einen kurzen Ruck, macht das Hervorholen sehr leicht. Die Flasche rührt sich kaum. Der Tisch muß jedoch möglichst glatt sein, also ohne aufgelegte Tischdecke.

39. Hole das unterste 10-Pfennig-Stück unter vier Stück hervor, ohne es zu berühren

Vier 10-Pfennig-Stücke (es können auch 1-, 2- oder 5-Pfennig-Stücke sein) legt der Vorführende übereinander. Das unterste soll hervorgeholt werden. Er nimmt deshalb noch ein fünftes gleichartiges Geldstück, legt das in die Nähe der übereinanderliegenden Stücke und schnippt mit dem Zeigefinger das einzelne Geldstück gegen die anderen. Dadurch wird das zu unterst liegende auf die andere Seite herausgeworfen. Viel Übung ist nicht notwendig.

40. Einen Gegenstand, den alle sehen, siehst du nicht!

Wer das behauptet, muß es auch beweisen. Der genannte Gegenstand ist demjenigen, der die Behauptung anzweifelt, auf den Kopf zu stellen; dann sieht es ein jeder im Zimmer, nur der eine nicht.

41. Ich geb dir etwas, doch siehst du es nicht

Wer das nicht glaubt, dem gebt sein eigenes Ohrfläppchen in eine Hand.

42. Du kannst deine Jacke nicht allein ausziehen

Wenn der Gefragte mit dem Ausziehen der Jacke beginnt, zieht mindestens ein anderer Spielteilnehmer seine Jacke ebenfalls aus. So ist er nicht mehr allein.

43. Du kannst dich nicht dorthin setzen, wo ich mich hinsetze

Der Sprecher setzt sich auf den Schoß des eben so Befragten. (Auf seinen eigenen Schoß kann sich niemand setzen.)

44. Du hast keinen Knopf mehr an der Jacke

Der so Angesprochene wird aus dem Zimmer geschickt und dann wieder hereingerufen. Daraufhin werden die Knöpfe seiner Jacke gezählt und freudig festgestellt, daß es stimme. „Du hast wirklich keinen Knopf mehr als vorher an deiner Jacke!“ So lautet das Resultat und der Spielleiter wird die Lacher auf seiner Seite haben.

45. Genau dasselbe

„Ich kann dasselbe auf einen Zettel schreiben wie du, ohne zu sehen, was du schreibst!“ So behauptet ein Spieler.

Verschiedene zweifeln an seinem Können. Schließlich gibt es einen Versuch. Ein zweiter Spieler schreibt, abseits vom erstgenannten, irgend etwas auf seinen Zettel. Der Spielführer schreibt auf seinen Zettel das Wort: „Dasselbe“. Nach der Verlesung vor der spannenden Spielerschar stellt sich die Wortverdrehung heraus.

46. Der Allwissende

Der Spielleiter behauptet einem Spieler gegenüber, daß er schon heute wisse, wer seine spätere Frau sei, wie sie heiße. Der Spieler Schulze ist natürlich sehr erstaunt, da er überhaupt noch keine Freundin hat und glaubt es natürlich nicht. Doch dringt er auf eine Antwort. Schließlich erhält er sie unter allgemeinem Gelächter wie folgt: „Frau Schulze wird deine Frau heißen!“

47. Einem Manne das Hemd ausziehen, ohne vorher Weste oder Jackett herunterzunehmen

Ist ganz leicht, nur braucht man dazu noch eine zweite Person, mit der man sich verständigt hat. Das Hemd muß nämlich wie folgt angezogen werden: Es kommt über den Kopf, jedoch darf man keinesfalls in die Ärmel kriechen. Die Hemdärmel aber werden durch die Weste und durch das Jackett mitgenommen und dann wie normal, vorn am Handgelenk zugeknöpft, so daß von außen kein Verdacht geschöpft wird. Bei der Vorführung nun öffnet man die zugeknöpften Stellen und zieht oben am Kragen. Das Hemd wird dann ganz leicht dem Zuge folgen.

48. Eine Person mit den Zeigefingern von einem Stuhl auf den anderen heben

Zwei Stühle werden hintereinander gestellt. Auf dem vorderen sitzt das „Medium“. Vier Helfer stehen dabei, die die gestreckten Zeigefinger beider Hände aneinanderlegen und dann auf jeder Seite diese je einer unter den Arm und einer unter Knie legen. Der Leiter befiehlt dann „Tief ausatmen (Medium und Helfer atmen aus) und einatmen!“ Alle atmen ein und heben dann mit diesem Moment den auf dem vorderen Stuhle Sitzenden auf den hinteren. Alles wird staunen, wie leicht das möglich ist.

49. Bringe einen in der Mitte liegenden Gegenstand aus der Mitte, ohne ihn zu berühren

Drei Gegenstände liegen nebeneinander. Es ist dann der linksliegende Gegenstand zu erfassen und im gleichen Abstand rechts neben den rechtsgelegenen zu legen. So kommt der ehemals mittlere Gegenstand an die linke Seite ohne berührt worden zu sein.

50. Zwei Partner stehen auf einem Zeitungsbogen und können sich doch nicht berühren

Eine Tür wird geöffnet, der Zeitungsbogen an den Fußböden gelegt und die Tür wieder geschlossen. Vorher hat man erst noch einen Partner im Raum und einen außerhalb des Raumes Aufstellung nehmen lassen. Beide können sich, nachdem die Tür geschlossen wurde, auf den Zeitungsbogen stellen, aber leider nicht berühren.

51. Mache aus einem geraden viele krumme Striche

Ein Kreidestrich wird auf den Tisch gezeichnet. Der Leiter nimmt nun mit seinem gestreckten Zeigefinger einen Abdruck. — Auf dem Tisch ist ein gerader Strich (auch dann auf dem gestreckten Zeigefinger). Je nachdem nun die Zuschauenden krumme Striche verlangen, macht der Leiter seinen Zeigefinger krumm und wieder gerade. Der krumme Zeigefinger zeigt stets einen krummen Kreidestrich.

52. Drei Schläge auf den Tisch, die niemand aushält

Wer es nicht glaubt, kriecht unter den Tisch. Zwei Schläge werden auf den Tisch gemacht. Der dritte wird erst ausgeführt, wenn der unterm Tisch Sitzende hervorgekommen ist. Unterdessen wird ruhig ein anderes Spiel begonnen. Meist dauert es gar nicht lange, so hat es der Angeführte satt und kommt unter Jubel der anderen hervor.

53. Niemand hat es gesehen und niemand wird es wiedersehen, wenn es gezeigt wurde

Der Leiter hat sich eine Haselnuß mitgebracht, klopft sie vor den Versammelten auf, zeigt den Kern der Nuß (den noch niemand gesehen hatte) und verspeist ihn vor den Augen aller. (Es wird ihn keiner wiedersehen.)

54. Durch einen Schlag erfolgt der Abdruck der auf den Tisch gezeichneten drei kleinen Striche

Mit Kreide werden drei kleine Striche auf den Tisch gemalt, so: / / / Die gleichen Striche sind ebenfalls, ohne daß es jemand gesehen, auf dem linken Mittelfingernagel bereits vorher gezeichnet. Die flache Hand wird jedem als unbemalt vor Augen geführt (Achtung, immer den Handrücken nach unten halten!) und dann kommt sie unter den Tisch. Durch Zusammenballen der Hand erfolgt vom Fingernagel aus ein Abdruck in die flache Hand. Zur Ablenkung nun wird ein Schlag auf den Tisch ausgeführt, und dann wird der Erfolg gezeigt.

55. Ein Tuch immer länger ziehen

Hierzu ist ein Wischtuch oder ein großes Taschentuch notwendig. Es wird an zwei Zipfeln gefaßt. Dann einigemal zwanglos losgelassen und wieder gefaßt. Dabei wird aber so mit beiden Händen zugegriffen, daß man ein Stück der Zipfelenden mit in der Hand hat. Das Tuch wird dann mehrmals um sich selbst geschleudert und, damit es sich wieder aufwickelt, auseinandergezogen. Diese Täuschung wird mehrmals wiederholt und beim Auseinanderziehen stets ein Stück Zipfel (was man in den Händen hat) nachgelassen, bis das Tuch schließlich in der ganzen Länge zu sehen ist.

56. Erfasse die zwei Enden eines Bindfadens und schlinge, ohne den Griff zu lösen, einen Knoten

Die beiden Enden des Bindfadens erhält eine zweite Person in die Hand zum Halten. Je ein Ende in jede Hand. Derjenige, der den Knoten binden will, braucht nun nur seine Arme zu verschränken und dann so die beiden Enden zu erfassen. Mit der Auflösung der Armverschränkung bildet sich dann von selbst ein Knoten.

57. Schwarze Kunst (einen Gegenstand erraten).

Hierzu gehört ein Helfer. Er wird vom Leiter aus dem Zimmer geschickt und soll dann einen Gegenstand, den sich die Versammelten auswählen, erraten. Zum allgemeinen Staunen wird dieser auch stets richtig raten, weil zwischen dem Leiter und dem Ratenden vorher Abmachungen ge-

troffen wurden derart, daß festgelegt wurde, welcher Art der Gegenstand sein soll, der vor dem zu erwähnenden gezeigt wird. Z. B. es wird ausgemacht, vor dem richtigen Gegenstand wird stets ein Tier genannt. Die Fragestellung wäre dann so: „Ist es die Lampe?“ „Ist es dieser Hut?“ „Ist es ein Hund?“ „Ist es dieses Bild?“ (Jetzt würde der Ratende mit „Ja!“ antworten, weil vor dem Bild ein Hund genannt wurde.) Man kann natürlich auch etwas anderes als Erkennungszeichen festlegen (einen schwarzen Gegenstand, irgend etwas der Bekleidung des Ratenden oder des Fragers oder dgl. mehr).

58. Ein Geldstück unter einem Hut vorzunehmen ohne ihn zu berühren

Aufgabe des Leiters ist, durch allerlei Redensarten irgendeinen Anwesenden so neugierig zu machen, daß derjenige den Hut hochhebt, um nachzusehen, ob das Geldstück noch darunter liegt. Den Moment nützt der Leiter aus und nimmt blitzschnell das Geldstück hervor.

59. Ein verstecktes Geldstück erraten

Drei Bücher (Mützen, Hüte oder dgl.) liegen nebeneinander. Währendem der Ratende (diesmal ist es der Leiter selbst) außerhalb des Zimmers ist, wird irgendein Geldstück unter ein Buch gelegt. Der Hinausgesperrte wird hereingerufen und er ratet auch hier immer richtig. Er hat nämlich wieder einen guten Freund, der ihm unbemerkt hilft, und zwar so: Steckt er die linke Hand in die Tasche, dann liegt es links; steckt er die rechte Hand in die Tasche, dann liegt es rechts und steckt er beide Hände in die Tasche, so liegt das Geldstück in der Mitte.

60. Gedankenübertragung

Einer der Mitspieler erhält einen Zettel mit der Aufgabe, irgend etwas daraufzuschreiben. Ist das geschehen, so will der Leiter versuchen, zu erraten, was auf dem Zettel steht. Allerlei Gesten begleiten die Worte (der Leiter läßt den Zettel mehrmals zusammenfalzen und dies und jenes damit machen und zuletzt auf den Boden legen und den Fuß daraufstellen). Jetzt steht sein Fuß auf dem Zettel. Das ist dann das Endresultat dieses kleinen Späßes.

61. Ein kleines Zauberkunststück (Geld verschwinden lassen)

Der Leiter steht mit der linken Seite den Versammelten zugekehrt. Das Geldstück hat er zwischen Daumen und Zeigefinger der rechten Hand und reibt damit am linken Ellenbogen, um das Geldstück zu verreiben. Dann erfolgt Wechsel. Das Geldstück soll nun mit der linken Hand am rechten Ellenbogen zerrieben werden. Das Hinübergleiten des Geldstückes aus der rechten in die linke Hand wird jedoch nur markiert. Das Geldstück bleibt also in der rechten Hand und verschwindet unbemerkt, währenddem die linke Hand am rechten Ellenbogen reibt, in das rechte Ohr. Ist das geschehen, so zeigt man dann beide Hände. Das Geldstück ist verschwunden.

62. Einen harten Gegenstand durch den Tisch schlagen

Am besten eignet sich dazu ein Würfelbecher oder ähnlicher möglichst unzerbrechlicher Gegenstand. Darüber ein Zeitungsbogen gelegt und dann wieder erfaßt. Mit beiden Händen gibt man dem Papier die Form des Bechers. Ist das gelungen, so faßt man Papier und Becher mit beiden Händen an und hebt es hoch, um den Zuschauern zu zeigen, daß der Becher überhaupt noch da ist. Ehe dieser nun aber wieder auf den Tisch gestellt wird, lockert man leicht den Griff, so daß der Becher auf den Schoß des Spielers fällt. Das Papier wird natürlich ruhig auf den Tisch gestellt. Eine Hand holt nun zum Schlag aus. Mit der Ausführung des Schlages werden die Knie auseinandergenommen, so daß hörbar der Becher auf den Boden fällt.

63. Wieviel Augen sind verdeckt?

Der Spielleiter hat drei Würfel übereinander vor sich auf den Tisch gestellt. Obendrauf sieht man eine Zwei. Auf die Frage: „Wieviel Augen sind verdeckt?“ wird der Eingeweihte sofort mit „Neunzehn!“ antworten, weil bei jedem Würfel je zwei sich gegenüberliegende Seiten mit 7 Augen bezeichnet sind. 5 Seiten sind verdeckt, das wäre $3 \times 7 = 21$ abzüglich der 2 oben sichtbaren Augen (= 6. Seite). Somit bleiben 19 Augen übrig.

64. Eine „6“ zu schreiben ist leicht

Die Zahl 6 mit der rechten Hand an eine Tafel zu schreiben ist nicht schwer. Wenn aber der Beauftragte dazu noch

auf dem linken Bein stehen und mit dem rechten Bein Rechtskreise beschreiben soll, so macht das allerhand ergötzliche Schwierigkeiten.

65. Links anders als rechts

Die linke Hand soll immer im flotten Tempo an die linke Brustseite klopfen, währenddem der rechte Arm langsam seitwärts auf- und niedergeschwungen wird.

Allerlei Scherze

66. Schiebe den Pfropfen von der Flasche

In etwa zehn Schritt Entfernung wird auf einem Stuhl oder einem Tisch eine Flasche und oben darauf der Pfropfen gestellt. Der Spieler soll nun mit vorgestrecktem Arm und Zeigefinger auf die Flasche zugehen und den Kork herunterschieben, ohne dabei kurz vor dem Gegenstand etwa zu bremsen oder mit dem Arm hin und her zu wackeln. Statt des Zeigefingers kann auch ein Bleistift in die Hand genommen werden.

67. Fasse den Gegenstand (mit verbundenen Augen)

Ein Hut, eine Mütze oder dgl. liegt in gleicher Entfernung vor dem Übenden.

a) Er wird in die Richtung gestellt, die Augen werden verbunden und nun soll er auf den Gegenstand zugehen und dann zugreifen. Sobald zugegriffen wurde, darf mit dem Arm nicht mehr links oder rechts geschwenkt werden.

b) Die gleiche Form, doch wird der Übende, ehe er abmarschiert, einmal um sich selbst gedreht.

68. Versuche den Gegenstand mit offenen Augen zu fassen.

Ehe der Übende vorwärts geht, um Mütze oder Hut zu holen, muß er sich erst neunmal um sich selbst drehen. (So: Umfassen des linken Fußgelenkes mit der rechten Hand oder Aufstützen des Kopfes auf einen etwa einen Meter langen Stock.) Ein Übender wird mehr drehend als der andere, deshalb müssen alle Herumstehenden gut aufpassen, daß der Übende nicht fällt.

69. Der blinde Maler

Das Vorhandensein von Tafel und Kreide ist natürlich Grundbedingung. Dem Maler werden die Augen verbunden. Die Versammelten haben beschlossen, daß er ein Schwein malen soll. Die Durchführung kann nun so sein:

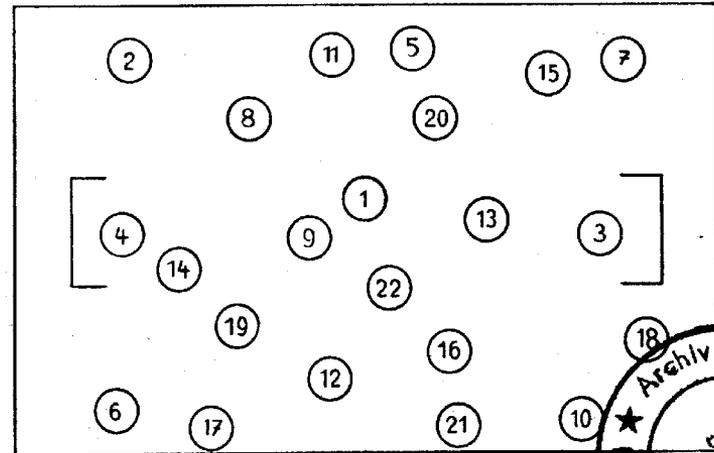
a) Das Schwein zeichnet der Maler gleich fix und fertig (= leichtere Form).

b) Der Maler darf vom Schwein nur immer das zeichnen, was ihm zugerufen wird; also den Schwanz, das linke Ohr, das rechte Hinterbein, die Schnauze und so fort.

70. Die Übersichtsprobe

Auf einem Bogen Papier ist ein Spielfeld aufgezeichnet. Die Spieler sind numeriert. (Siehe Fig.)

Einer der Anwesenden erhält die Aufgabe, der Reihe nach alle Spieler zu nennen und zu zeigen. Mehrere andere versuchen dann das gleiche. Je nach der Fähigkeit, wie der Spieler das Spielfeld überschaut, wird er weniger oder mehr Zeit brauchen. Wer die geringste Sekundenzahl aufweist ist Sieger.



71. Der lustige Schuster

Drei Personen sitzen auf Stühlen nebeneinander. Die mittelste ist der Schuster. Er hat einen Schuh und ahmt des Schusters Arbeit nach. Unter lustigen Erzählungen mit seinen Gesellen versucht er öfters statt auf den Schuh (mit der flachen Hand) auf den Oberschenkel eines neben ihm Sitzenden zu schlagen. Wenn das geschieht, kann der entsprechende Geselle dem Schuster auf die Hand schlagen. Meist schlagen sich die Gesellen jedoch noch einmal selbst auf den Oberschenkel.

72. Aufgepaßt

Alle Spieler stehen im Kreis und halten einen Bindfaden, der rings im Kreis durch die Hände geht. Der Leiter befiehlt dann: „Loslassen!“ oder: „Festhalten!“ Die Ausführung erfolgt aber stets entgegengesetzt, also auf „Loslassen!“ wird der Faden festgehalten und bei „Festhalten!“ fällt er zur Erde. Wer es falsch macht, wird bestraft.

73. Luftschiff fahren

Dazu ist eine Bank oder ein längeres Brett (Bohle) notwendig. Der im Luftschiff fahren will, setzt sich nun auf diese Bank. Vorher werden ihm aber die Augen verbunden. Nun fassen zwei kräftige Personen die Bank an beiden Enden an und heben sie ein Stück vom Boden weg, schaukeln dann einmal vorn tief, das andere Mal hinten herunter. Nach geraumer Zeit heißt es: „Vorsicht, gleich bist du an der Decke!“ In diesem Moment muß eine weitere Person dem Luftschifffahrer mit einem Buch, Brett oder dergleichen auf den Kopf tippen (die Decke des Zimmers andeuten), der dann meist recht erschrocken sich zusammenduckt. Ergötzliche Momente entstehen hierbei.

74. Achtung, Hochspannung!

Ein Spieler muß das Zimmer verlassen. Er darf das Spiel noch nicht kennen. Unterdessen wird man sich untereinander einig, daß der Schlüssel auf dem Tisch elektrisiert sei, was natürlich in Wirklichkeit gar nicht der Fall ist. Dem Hereingerufenen wird beigebracht, durch Betasten den elektrisierten Gegenstand ausfindig zu machen. Er versucht es. Berührt er nun den Schlüssel, so „brüllt“ die ganze

Gruppe der Spieler kurz auf. Ergötzlich ist dann zu sehen, wie der Geleitete vor Schreck zusammenfährt.

75. Ordnung, Ordnung liebe sie!

Ein Mitspieler wird aus dem Zimmer hinausgeschickt. Alle anderen vertauschen schnellstens ihre Sachen, soweit es in kurzer Zeit möglich ist. Der Hinausgeschickte wird dann wieder gerufen. Er hat die Aufgabe, alles wieder in Ordnung zu bringen und soll also all die vertauschten Sachen dem richtigen Besitzer zurückliefern. Das ist, es wird jeder merken, immerhin eine nicht so leichte aber lustige Aufgabe.

Frage-, Antwort- und Erzählspiele

76. Zusammengesetztes Hauptwort

Ein Ball oder irgendein anderer dazu geeigneter Gegenstand (Taschentuch) wird einem gegenüberstehenden Spieler zugeworfen mit einem einfachen Hauptwort. Z. B. „Haus-, Hof-, Tür-, Hunde-“ oder dgl. Derjenige, dem der Gegenstand zugewiesen wurde, hat nun zu antworten mit einem weiteren kurzen Wort, so daß ein zusammengesetztes Hauptwort entsteht, z. B.: „Haus-tür, Hof-meister, Tür-klinke, Hunde-hütte“ usw. Wer nicht gleich, oder gar nicht antwortet, muß bestraft werden. Der zu werfende Gegenstand wandert dann weiter zu einem nächsten Spieler.

77. Antworte mit einem Liedanfang

Ehe der Leiter die Frage stellt, hat jeder seinem linken Nachbar irgendeinen Liedanfang in das Ohr zu flüstern, mit dem er dann, wenn er gefragt wird, antworten muß. Der Fragende muß es ein wenig verstehen, ins Humoristische gehende Fragen zu stellen.

78. Antworte mit ja oder nein

Die Spielerschar einigt sich auf einen Gegenstand, der von einem Ausgesperrten erraten werden soll. Auf die Fragen des Raters darf aber nur mit ja oder nein geantwortet werden, wodurch ihm allerdings die Arbeit ein wenig erschwert wird. Der Frager muß schrittweise vorgehen, um langsam, aber sicher zum Ziele zu kommen. Z. B. müßte er fragen:

Ist der Gegenstand hier im Zimmer?

Ist er am Boden (Wand oder dgl.)?

Ist er an einer Person (dann an welcher usw.)?

Die Aufgabe ist also, den Kreis des Suchens so eng zu ziehen, bis schließlich der gewünschte Gegenstand noch übrig bleibt.

79. Aber ich

Jeder Gefragte muß mit den Worten „Aber ich“ antworten. Die Witzigkeit liegt hier am Frager, der die Fragen so stellen muß, daß sprudelnder Humor hervorquillt. Von vornherein muß jedoch die Regel gelten: „Übelnehmen gilt nicht!“

80. Familie Mayer

Die Spieler sitzen im Kreise. Gesicht nach innen. Folgende Einteilung wird vorgenommen: Jemand ist Vater Mayer, jemand anderes Mutter Mayer, ferner Tante Mayer, Onkel Mayer, Sara Mayer, Susi Mayer; die übrigen sind die Kinder Mayer. Alle zusammen sind die Familie Mayer. Das Spiel besteht darin, daß eine beliebige Geschichte erfunden und erzählt wird, worin die einzelnen Glieder der Familie Mayer sehr oft genannt werden, was zur Folge hat, daß die oder der Betreffende sich einmal um sich selbst herumdrehen muß. Wird die Familie Mayer genannt, so haben sich alle herumdrehen. Bei Nennung der Kinder Mayers drehen sich nur diese um. Die Geschichte kann beispielsweise wie folgt sein:

„An jedem schönen Sommersonntag unternimmt die Familie Mayer eine Landpartie. Vater Mayer sagt schon Sonnabends zur Mutter Mayer: Höre, Mutter Mayer, sage es der Tante Mayer, sie soll mit dem Onkel Mayer und mit Sara Mayer morgen früh pünktlich zur Stelle sein, und unsere kleine Susi Mayer muß zeitig zu Bett, damit sie ausgeschlafen hat. Da freuen sich die Kinder Mayer schon auf den Sonntag und können in der Nacht vor Aufregung nicht schlafen. Am frühen Morgen ist die Familie Mayer schon unterwegs. Voran Vater Mayer mit der Tante Mayer, dann kommt Onkel Mayer und Sara Mayer. Die Kinder Mayer springen lustig herum; ganz zuletzt aber kommt mit der Ehestandslokomotive die Mutter Mayer, denn Susi Mayer muß noch gefahren werden.“

So geht die Geschichte weiter. Der Erzähler kann nun beschreiben, wie die Familie Mayer im Walde lagert, frühstückt, sich amüsiert, was sich sonst zugetragen hat und wie die Familie Mayer wieder zu Hause landet. Je origineller der Erzähler die Begebenheit darstellt, desto mehr Spaß gibt es. Wer sich falsch dreht oder das Drehen vergift, kann bestraft werden.

81. Leipziger Mustermesse

Das Spiel gleicht in seiner Ausführung genau dem vorangegangenen, nur tritt der Spielleiter hier wie folgt auf. In kurzen Zügen erzählt er von der Leipziger Mustermesse: Kolossale Ausdehnung und Bedeutung, viel Menschen, auch Ausländer, da war ich auch dort und kaufte mir eine Schnipp-Schnapp-Schere (mit dem rechten Zeige- und Mittelfinger schnappt er nun immer auf und zu). Alle müssen diese Worte nachsagen und die Bewegungen mitmachen. Sind alle dran gewesen, dann geht es in gleicher Weise weiter.

Ich war auf der Leipziger Mustermesse und kaufte mir:

1. Eine Schnipp-Schnapp-Schere und einen Fächer (zur vorigen Bewegung wird nun auch die linke Hand gewedelt).

2. Eine Schnipp-Schnapp-Schere, einen Fächer und eine Nähmaschine (mit den Füßen trappeln).

3. Eine Schnipp-Schnapp-Schere, einen Fächer, eine Nähmaschine und ein Schaukelpferd (Rumpfvorbeugen und wieder strecken = schaukeln).

4. Eine Schnipp-Schnapp-Schere, einen Fächer, eine Nähmaschine, ein Schaukelpferd und eine Kuckucksuhr (immer Kuckuck rufen).

Die Bewegungen sind nun so lange zu machen, bis der Leiter zum Halten ruft. Dieser hat sich aber schon in dem Moment so vorbereitet, daß er unbemerkt verschwinden kann. Bei diesem Spiele würde es findigen Spielleitern möglich sein, dieses auf alle Art und Weise zu erweitern. Das Angeführte nur zur Anregung.

82. Frage und Antwort

Der Spielleiter hat auf kleine Zettel gleichviel Fragen und Antworten aufgeschrieben. Jeder Spieler darf sich nun eine Frage und eine Antwort ziehen. Sind alle im Besitz dieser beiden Zettel, so werden sie von jedem einzelnen

öffentlich verlesen. Es kommen oft recht ulkige Zusammen-
setzungen vor. Das Spiel kann auch unter Mitwirkung aller
durchgeführt werden, so daß erst von jedem Spieler eine
Frage auf einem Zettel und dann auf den folgenden eine
Antwort geschrieben wird. Dann erst beginnt die Ver-
losung. Z. B. können folgende Fragen und Antworten zu-
sammenfallen:

Was wird eingekocht? Elektrische Glühbirnen.
Was leuchtet am besten? Obst und Früchte.

83. Geheimnisvolle Fragenbeantwortung

Es werden Fragen gestellt, die zu beantworten sind. Z. B.:
Wer ist der Mutigste? Wer ist der Ängstlichste? Wer ist
der Gefräßigste? Wer ist eine Schlafmütze?

Es müssen also Fragen sein, die Lustigkeit hervorrufen.
Nachdem man sich nun auf eine solche Frage geeinigt hat,
wird die vorhandene Flasche, flach auf dem Tisch liegend,
gedreht. Die Antwort auf die Frage entsteht dann dadurch,
daß die Flasche nach Beruhigung auf den „Übeltäter“ zeigt.

84. Feuer — Wasser

Ein Spieler muß das Zimmer verlassen. Er hat die Auf-
gabe, einen Gegenstand zu suchen, der von den Spielern
im Zimmer versteckt wurde. Ist der Suchende noch weit
vom versteckten Gegenstand entfernt, ruft alles: „Wasser!“.
Im Gegenteil aber dann: „Feuer!“ Hat er den Gegenstand
gefunden, so wird ein anderer Spieler hinausgeschickt und
der Gegenstand aufs neue versteckt.

Lustige Liedspiele

Ab und zu ein lustiges Liedel erheitert die Teilnehmer
und sorgt für Stimmung zum nächsten Spiel. Als beliebteste
Lieder dieser Form nennen wir:

85. „Und die Würzburger Glöckli“, Bundesliederbuch,
Seite 199.

Das „La la“ am Schluß jeder Strophe wird mit Einhaken
Arm in Arm hin- und herschaukelnd nach links beginnend
gesungen. Am Schluß jeder Zeile gibt es stets zwei Hand-
klatsche.

86. „Als wir jüngst in Regensburg waren“, Bundes-
liederbuch Seite 208.

Hierbei sind alle Teilnehmer in Schwaben und Bayern
eingeteilt und bei der jedesmaligen Wiederholung des Ge-
sanges „Schwäbische, bayrische . . .“ stehen jeweils die
Schwaben oder die Bayern vom Stuhle auf und setzen sich
dann wieder. So wogt es herüber und hinüber, den Strudel
darstellend.

87. „Und als die Schneider Jahrestag hatten“, Bundes-
liederbuch Seite 218.

Bei diesem Lied singt der Übungsleiter oder irgendein
Sänger die angegebenen Zeilen vor und der ganze Chor
fällt dann ein.

88. „Rosstock, Holderblüh“, Bundesliederbuch Seite 197.

Bei „La la la“ am Schluß jeder Strophe klatschen alle
Teilnehmer stets bei der ersten Zählzeit eines jeden Taktes
in die Hände.

89. „Drunten im Unterland.“ Bundesliederbuch Seite 129.

Beim Absingen dieses Liedes ist auf den Text zu achten.
Wird „Drunten“ oder „Unterland“ gesungen, so sitzt alles
und bei „Droben“ oder „Oberland“ steht alles auf.

90. Sängertwettstreit

Alle Anwesenden werden in zwei oder auch mehrere
Gruppen eingeteilt. Das Los bestimmt die Anfängergruppe.
Sobald das erste Lied (man kann auch bestimmen, daß von
jedem Lied nur die erste Strophe gesungen wird) beendet
ist, fällt die nächste Gruppe mit einem anderen ein. Die
Gruppe, die nicht ohne Pause einsetzt oder ein Lied an-
stimmt, das schon vorher gesungen wurde, wird irgendwie
bestraft.

— fert.

NB.: Wer noch ähnliche Spiele kennt, schicke sie zur
weiteren Verwertung an die Arbeiter-Turn- und -Sportschule
ein.

Inhaltsverzeichnis

40 verschiedene Spiele, eingeteilt in Tischspiele, Spiele mit Bleistift und Papier und eine Beschreibung von Strafen, sind im Merkblatt Nr. 52, Heimspiele 1. Teil, zu finden.

Gesellschaftsspiele im Zimmer

Amerikanischer Schinken (Nr. 15)	5
Augenzwinkern (Nr. 7)	5
Blindkuh mit dem Kochlöffel (Nr. 24)	8
Doppelschinken (Nr. 15)	5
Esel, wer sitzt droben? (Nr. 16)	6
Gackernde Henne, Die (Nr. 18)	7
Hänschen, piepe mal! (Nr. 23)	8
Jakob, wo bist du? (Nr. 25)	9
Kämmerchen vermieten (Nr. 1)	1
Kaltgestellt (Nr. 3)	2
Komm mit! (Nr. 4)	2
Kommt alle mit (Nr. 5)	2
Lauf weg (Nr. 6)	2
Malerstafette, Die (Nr. 22)	8
Namenstafette, Die (Nr. 21)	8
Ohrenziehen (Nr. 17)	6
Pfeifchen haschen (Nr. 26)	9
Pfeifchen suchen (Nr. 12)	4
Plätze wechseln (Nr. 2)	1
Schatten raten (Nr. 19)	7
Schellenmann, Der (Nr. 27)	9
Schinkenklopfen (Nr. 14)	5
Schraps hat den Hut verloren (Nr. 11)	4
Suche den Ring (Nr. 10)	4
Summende Biene, Die (Nr. 13)	5
Taler, Taler du mußt wandern (Nr. 9)	3
Tellerdrehen (Nr. 8)	3
Zahlenstafette, Die (Nr. 20)	7

Kleine Kunststücken

Allwissende, Der (Nr. 46)	15
Aufheben eines Gegenstandes im Liegestütz (Nr. 35)	11
Aufrichten — mit dem Kopf an der Wand (Nr. 36)	11
Aus einem geraden viele krumme Striche (Nr. 51)	14
Beinheben an der Wand (Nr. 29)	10
Bringe einen in der Mitte liegenden Gegenstand aus der Mitte (Nr. 49)	14
Drei Schläge, die niemand aushält (Nr. 52)	14
Du hast keinen Knopf mehr an der Jacke (Nr. 44)	12
Du kannst deine Jacke nicht allein ausziehen (Nr. 42)	12
Du kannst dich nicht dorthin setzen, wo ich mich hinsetze (Nr. 43)	12
Durch einen Schlag erfolgt der Abdruck in die Hand (Nr. 54)	15
Einen Gegenstand, den alle sehen, siehst du nicht! (Nr. 40)	12
Einen harten Gegenstand durch den Tisch schlagen (Nr. 62)	17
Eine 6 zu schreiben ist leicht (Nr. 64)	17
Ein Tuch immer länger ziehen (Nr. 55)	15
Erfasse die Enden eines Bindfadens und schlinge einen Knoten (Nr. 56)	15
Erfasse Nase und Ohr und wechsele (Nr. 37)	11
Gedankenübertragung (Nr. 60)	16
Geldstücke unterm Hut vornehmen (Nr. 58)	16
Genau dasselbe (Nr. 45)	12
Hemdausziehen (Nr. 47)	13
Hole das unterste Geldstück hervor (Nr. 59)	12
Ich geb dir etwas, doch siehst du es nicht (Nr. 41)	12
Kniend einen Gegenstand mit dem Munde aufheben (Nr. 54)	11
Links anders als rechts (Nr. 65)	18
Mit dem Zeigefinger von einem Stuhl auf den anderen heben (Nr. 48)	13
Niemand hat es gesehen und niemand wird es wiedersehen (Nr. 55)	14
Rumpfvorbeugen an der Wand (Nr. 50)	10
Schwarze Kunst (Nr. 57)	15
Springe über das eigene Bein (Nr. 32)	10
Springe über die gefaßten Hände (Nr. 53)	11
Tiefes Kniebeugen an der Wand (Nr. 28)	10
Über den Bleistift hüpfen (Nr. 31)	10
Verstecktes Geldstück raten (Nr. 59)	16

Wieviel Augen sind verdeckt? (Nr. 63)	17
Zauberkunststück. Ein kleines (Nr. 61)	17
Ziehe ein Papier unter einer Glasflasche hervor (Nr. 59)	11
Zwei Partner auf einem Zeitungsbogen (Nr. 50)	14

Allerlei Scherze

Achtung, Hochspannung! (Nr. 74)	20
Aufgepaßt! (Nr. 72)	20
Blinder Maler (Nr. 69)	19
Fasse den Gegenstand (Nr. 67)	18
Luftschiff fahren (Nr. 73)	20
Lustige Schuster, Der (Nr. 71)	20
Ordnung, Ordnung, liebe sie (Nr. 75)	21
Schiebe den Pfropfen von der Flasche (Nr. 66)	18
Übersichtsprobe (Nr. 70)	19
Versuche den Gegenstand zu fassen (Nr. 68)	18

Frage-, Antwort- und Erzählspiele

Aber ich (Nr. 79)	22
Antworten mit einem Liedanfang (Nr. 77)	21
Antworten mit ja oder nein (Nr. 78)	21
Familie Mayer (Nr. 80)	22
Feuer — Wasser (Nr. 84)	24
Frage und Antwort (Nr. 82)	23
Geheimnisvolle Fragenbeantwortung (Nr. 83)	24
Leipziger Mustermesse (Nr. 81)	23
Zusammengesetztes Hauptwort (Nr. 76)	21

Lustige Lieder

Als wir jüngst in Regensburg waren (Nr. 86)	25
Drunten im Unterland (Nr. 89)	25
Rosestock, Holderblüh (Nr. 88)	25
Sängerwettstreit (Nr. 90)	25
Und als die Schneider Jahrestag hatten (Nr. 87)	25
Und die Würzburger Glöckli (Nr. 85)	24