

119

Und die Kiste auf der Straße — Sagt ihn aus, den kleinen Mann.  
— Gleich, so schnell er irgend kann,  
Gleich macht er aus dem Gläubiger  
Das ist ganz nach ihrem Sinn.  
— Keine Not ist mächtig groß.  
Der weiß gar nicht, was geschehen.  
Auf den armen Kister los,  
Denn der Gantisch fährt tollend  
Für die Waage etwas hin.  
Gefig schünden die es unter;  
Für die Waage etwas hin.  
Denn der Gantisch fährt tollend  
Für die Waage etwas hin.  
Gefig schünden die es unter;




11. **Vertrauen.**  
Ritt: „Wanna, der Wahn hat mit meinen Gut genommen!“  
Mutter: „Woh! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Ritt: „Wahn, ich hab's einem Schuppman angesetzt.“  
Ritt: „Wah! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Mutter: „Woh! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Ritt: „Wahn, ich hab's einem Schuppman angesetzt.“

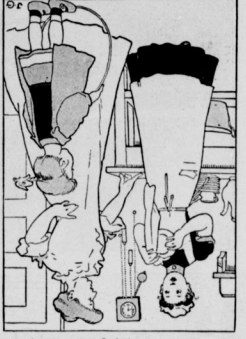
**Flus der Schule.**  
Ritt: „Wah! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Mutter: „Woh! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Ritt: „Wahn, ich hab's einem Schuppman angesetzt.“  
Ritt: „Wah! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Mutter: „Woh! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Ritt: „Wahn, ich hab's einem Schuppman angesetzt.“

**Kindliche Vorstellung.**  
Prinzessin Litti (zu ihrer Gespielin): „Ich mag mit den Puppen nicht mehr spielen! ... Weist du nichts anderes?“  
Komtesse Lotti: „Wie wär's, wenn wir einmal arme Leute spielten — aber weist du, ganz arm, die nur einen Kalai haben!“

111

„Wah! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Mutter: „Woh! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Ritt: „Wahn, ich hab's einem Schuppman angesetzt.“  
Ritt: „Wah! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Mutter: „Woh! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Ritt: „Wahn, ich hab's einem Schuppman angesetzt.“

**Das Mäuschen.**  
„Wah! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Mutter: „Woh! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Ritt: „Wahn, ich hab's einem Schuppman angesetzt.“  
Ritt: „Wah! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Mutter: „Woh! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Ritt: „Wahn, ich hab's einem Schuppman angesetzt.“



„Wah! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Mutter: „Woh! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Ritt: „Wahn, ich hab's einem Schuppman angesetzt.“  
Ritt: „Wah! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Mutter: „Woh! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Ritt: „Wahn, ich hab's einem Schuppman angesetzt.“

118

ihm verbunden. Dann wird irgendeine Blume oder sonst eine Pflanze, ein Zweig, dem Blinden gegeben, der das Dargebotene genau beschreiben und daran riechen darf und nun sagen muß, was für eine Pflanze es ist. Zweimal darf er raten, sagt er beidemale etwas Falsches, so muß er Kinder bleiben, eine andere Blume wird gesucht und das Spiel beginnt von neuem. Das er aber richtig geraten, so muß derjenige, der ihm die Pflanze reicht, den Platz mit ihm tauschen, sich die Augen verbinden lassen und raten.

**Schneidehaschen.**  
Hasthen oder Zed, das uralte Knospiel, wird trotz aller neuen Spiele, so gern auch die Lehteren geübt werden, doch von seiner Beliebtheit nichts verlieren. Jahr für Jahr, wenn das Wetter ein Umher-tummeln erlaubt, sieht man die Jugend Zed spielen, sich jagen. Und doch ist das Spiel etwas einförmig, und ich möchte meinen jungen Freunden raten, auch zur Abwechslung das dem Zed verwandte Schneidehaschen zu spielen. Ein Mitglied der Spielerchar hat zu jagen, alle anderen entfliehen. Aber es ist dem Jagenden vorgeschrieben, wenn er zu haichen hat. Zuerst freilich einen beliebigen Spieler, dessen Verfolgung er aus eigener Wahl aufnimmt. Aber nun kommt ein anderer, läuft zwischen dem Jagenden und dem Jagenden hindurch, und jetzt muß der letztere diesen hindurchlaufen, die Bahn Schneidenden, verfolgen und den vorher Gesagten unbehelligt lassen. So geht es weiter, immer wieder schneiden neue Spieler die Bahn, immer wieder muß der Jagende diesen neuen Spieler verfolgen, und das geht so lange, bis es ihm doch gelingt, einen anzuschlagen. Dann hat dieser letztere die Rolle des Verfolgers zu übernehmen.

**Der grosse Geist befehlt.**  
Wer sitzen fröhlich bestimmen, Hans ist unser Spielleiter. Er spricht: „Der große Geist befehlt, ihr sollt euch die Male trahen.“ — Alsdann: „Der große Geist befehlt, ihr sollt auf einem Beine stehen.“ — Endlich sagt er auch einfach: „Ihr sollt in die Höhe hüpfen.“ Diesmal hat er den großen Geist fortgelassen, nicht wahr? Döglisch dürfen wir seinen Befehl nicht ausführen, setzte er aber den großen Geist voran, so müssen wir es tun. Nun läßt Hans seine natürlich beliebigen und möglichst drohtigen Befehle einander sehr schnell folgen, einmal mit, einmal ohne den Geist, in krauser, lunterbunter Reihe. Ei, da heißt es aufpassen, denn wer dem Befehl nachkam, ohne daß Nennung des großen Geistes vorausging, oder wer ungelächterweise ihn nach dessen Voraussetzung nicht befolgte, der gibt schlannt ein Pfand.

**Luftige Ecke.**  
**Kindliche Vorstellung.**  
Prinzessin Litti (zu ihrer Gespielin): „Ich mag mit den Puppen nicht mehr spielen! ... Weist du nichts anderes?“  
Komtesse Lotti: „Wie wär's, wenn wir einmal arme Leute spielten — aber weist du, ganz arm, die nur einen Kalai haben!“

115

„Wah! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Mutter: „Woh! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Ritt: „Wahn, ich hab's einem Schuppman angesetzt.“  
Ritt: „Wah! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Mutter: „Woh! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Ritt: „Wahn, ich hab's einem Schuppman angesetzt.“

**Das Mäuschen.**  
„Wah! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Mutter: „Woh! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Ritt: „Wahn, ich hab's einem Schuppman angesetzt.“  
Ritt: „Wah! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Mutter: „Woh! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Ritt: „Wahn, ich hab's einem Schuppman angesetzt.“



„Wah! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Mutter: „Woh! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Ritt: „Wahn, ich hab's einem Schuppman angesetzt.“  
Ritt: „Wah! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Mutter: „Woh! du ihm nicht nachgelaufen?“  
Ritt: „Wahn, ich hab's einem Schuppman angesetzt.“