

Hans in der Sommerfrische.



Sonntag, den 13. August 1911  
 Nummer 16  
**Kinders-Zeitung**  
 Illustrierte

Als die Feierlichkeiten beendet waren, zog die ganze Hochzeitsgesellschaft mit lauter lustiger Musik in's Schlosshaus „zum Rosenbusch“, wo sie ein festliches Mahl erwartete. Die Zerstücker schwenkten ihre grünen Katernen und flogen als ein fröhlicher Hocketzug dem Brautpaar entgegen, und es dauerte nicht lange, da lagen groß und klein beim heiteren Mahl. Blütenkaut und Blumenhock gab es in Hülle und Fülle, und bald drehte sich alles nach dem Klang der Musik im bunten Reigen. Die halben Hocken von Blüte zu Blüte und taumelten wie trunken, und ein alter Adonai lag neben einem weisenden Gänseblümchen und nannte es „Schöne Prinzessin“, daß das arme Ding verzerrt sein Kopfen sollte — ganz berauscht vor Festesfreude waren alle Gäste! Am besten aber gefielen die Reihenauführungen. Eine Wärdenschor trat auf; sie begann einen lustvollen Luftkaut, immer höher stieg sie mit leiser Gesang, immer höher, man konnte sie kaum noch erblicken, ja, ein paar neugierige Winden kletterten schnell an den Rosenranken empor, um besser sehen zu können. Tänze und Spiele wechselten, Ehrenpreis und Bitterrass hielten lustige Reden, wobei das letzte vor Aufregung stecken blieb, und die Laufstater arrangierten eine lange Polonaise. Da, es war ein herrliches Fest!

Das sagte auch der Mond, als er über die Wiese gezogen kam, aber dann blieb er auf seinem silbernen Horn zum Aufbruch, und bald standen alle Wiesenblumen, auch die müden Nachzügler, die die Schneedenpost benutz hatten, wieder an Ort und Stelle, oder noch lange ging ein Wispert und Raunen über den Acker, denn die Blumen konnten mit dem Erzählen ihrer Erlebnisge gar kein Ende finden; und noch im Traume hörten sie die lustige Hochzeitsmusik zum Lauge aufspielen.



Zur Unterhaltung und Belehrung.

Wie man alte Domino-, Damenbrett- und Salta-Steine noch hübsch verwenden kann.

In gar manchem Spielfestspiel werden überzählige oder überflüssige Steine vom Domino-, Dames oder Salta-Spiel überfliegen, deswegen man vielleicht schon von Wärdersch die Seltene bekam, weil man die dazu gehörigen vertrieben hatte, und die auch immer wieder eine Freude

für Schelte bilden, weil sie die Ordnung im Spielfestspiel fördern und an die frühere Nachlässigkeit erinnern. Die Steine ganz fortzuwerfen wäre schade, aber was damit beginnen? Da weiß ich einen Rat. Man richtet sie durch Bemalen zu allerhand kleiner Küchenware für die Verkaufsbude oder den Kaufmannsladen her. Hat man diese nicht, so fabriziert man sich aus einer alten Miste oder Puppenstube einen solchen Verkaufsladen für ein Konditorei. Das gibt eine lustige Arbeit und gefehlt folgendermaßen: Man legt die Dominosteine je 6 oder 9 zu einem Vierer zusammen, befrachtet sie mit zitronengelber, hellbrauner oder grauer Emaillefarbe und betupft sie nach dem Trocknen mit schwarzer oder weißer Farbe, je nach der Art des Küchen-, den diese Steine vorstellen sollen, also z. B. die gelben mit schwarzen Kupfen; Quarkluchsen mit kleinen Rosinen, die hellbraunen mit weissen; Zuckerdor oder Mandelkuchen, ganz braune; Braunschweiger Donutluchsen, und die grauen; Hockluchsen. Mit rotter oder lila Farbe kann man auch Kirchs- und Wärdenschorluchsen bezeichnen. Diese Küchen-, welche man mit einem Messerchen in einzelne Stücke teilen und immer wieder als festgebundenen Kuchen zusammenschließen kann, machen viel Spaß. Weißes Einlagepapier in der gehörigen Größe für ein oder mehrere Küchenstücke wird zurecht geschnitten, auf einen Faden gezogen und aufgehängt. Die Damenbrett- und Salta-Steine, sowie allerhand Dreiecke und Würfel aus dem nicht mehr vollzähligen, Buntmalen ergeben, in derselben Weise schenkelei, gar leber aussehende Wärdersch, Lebkuchen und kleine Kärtchen. Einige Kaktanen werden als Mocherlose eingeförmiggele; aneinandergeklebte und mit weißgelber Farbe betupfte Eideiselpfäden ergeben niedliche Wärdersch. Alles wird auf netten Puppenstelen oder ausgesagten Papier-scheiben recht appetitlich aufgestellt, ein Stoß kleiner Keller mit Wärdersch zurechtgestellt, und die netteste Konditorei ist fertig.

Was sollen wir spielen?

Königsboten.

Dieses Spiel wird im Freien, auf einem weiten, zum Laufen Raum bietenden Platz gespielt. Die Spielerzahl (sie darf der Zahl nach nicht ungerade sein) teilt sich in zwei Hälften, von denen jede sich einen König wählt. Einer über die Mitte des Platzes wird ein Tisch gezogen, welcher die Reihe der beiden Könige abgrenzt. Nun zieht sich jeder der Wärdersch ganz in den Hintergrund seines Gebietes zurück; dort thronet er, umgeben von den Getreuen. Und der eine König (das Los mag entscheiden, welcher zuerst an die Reihe kommt) sendet nun einen Boten an den anderen Fürsten. Dieser Bote überschreitet die Grenze, durchquert das Gebiet des Nachbarherrschers und tritt mit folgendem Verse, unter tiefen Verbeugungen, vor ihn hin: „Guten Tag, o König mein! — Ich soll' auch bringen drei Kärtchen — Gefällt mit roten Wein? — Doch sie fliegen aus meinen Kärtchen — Eine hier — die zweite dort — die dritte dort!“ — Bei diesen letzten Worten weiß der Bote mit der Hand nach drei beliebigen Richtungen und läuft dann schnell davon, der Grenze des Reiches zu. Der König eilt ihm nach

128

**Rätsel**

Eingekandt  
 von Carolina Sartori, Süßbrot.

Mus beim 10 Silben:  
 Man nennt mit geistlich das Wort:  
 Ein Vogel ist, der, für, den,  
 man, für, den, in, ps, bürg,  
 hat, fien, Müde, zu, bilden, die

Rätsel-Lösungen aus Nr. 15:  
 1. Kundtscher, 2. Stumm, 3. Stumm  
 folgende ergeben:  
 1. Kundtscher, 2. Stumm, 3. Stumm  
 4. Stumm, 5. Stumm, 6. Stumm  
 7. Stumm, 8. Stumm, 9. Stumm  
 10. Stumm, 11. Stumm, 12. Stumm

**Städte-Rätsel**

Eingekandt  
 von Emma Klitz, Süßbrot.

Mus nachfolgenden Buchstaben sind  
 Stäbchen zu bilden. Müde ge-  
 wöhnlich in diesen Buchstaben

Rätsel: 1. Müde, 2. Müde — Müde  
 3. Müde, 4. Müde, 5. Müde  
 6. Müde, 7. Müde, 8. Müde  
 9. Müde, 10. Müde, 11. Müde  
 12. Müde, 13. Müde, 14. Müde  
 15. Müde, 16. Müde, 17. Müde  
 18. Müde, 19. Müde, 20. Müde

**Namen-Rätsel**

Eingekandt  
 von Erich Klitz, Süßbrot.

Mus nachfolgenden Buchstaben sind  
 Stäbchen zu bilden. Müde ge-  
 wöhnlich in diesen Buchstaben

Rätsel: 1. Müde, 2. Müde — Müde  
 3. Müde, 4. Müde, 5. Müde  
 6. Müde, 7. Müde, 8. Müde  
 9. Müde, 10. Müde, 11. Müde  
 12. Müde, 13. Müde, 14. Müde  
 15. Müde, 16. Müde, 17. Müde  
 18. Müde, 19. Müde, 20. Müde

129

