

Freuden geselliger Zirkel : Eine Auswahl der unterhaltendsten Bewegungs- und Ruhe-Spiele, Räthsel, Charaden und Gesänge

Berlin: Oehmigke, 1797

<http://purl.uni-rostock.de/rosdok/ppn832072729>

Druck Freier  Zugang



X

3020



Universitäts
Bibliothek
Rostock

http://purl.uni-rostock.de/rostdok/ppn832072729/phys_0001

DFG

<R> X-3020.

Freuden geselliger Zirkel.

Eine Auswahl

der unterhaltendsten

Bewegungs- und Ruhe-
Spiele, Räthsel, Charaden
und
Gesänge.

gesammelt

von

Friedrich Adolph.

Berlin, 1797.

Bei Wilhelm Dehmitzke dem Jüngern.



Gesellschaftliche Spiele.

I. Jakob wo bist du? oder: Die beiden Blinden.

Ich kenne fast kein Spiel, das so ganz dazu gemacht wäre, ein allgemeines, alle Augenblicke erneuertes Gelächter zu erregen, als dieses. Ein Herr ist böse auf seinen Knecht, er sucht ihn unablässig, um ihn durchzuschlagen; dabei sind ihm aber die Augen verbunden, und er muß sich durchs Gehör und Gefühl zu ihm hinfinden. Jakob, der Knecht, sucht dem erzürnten Herrn zu entgehen; das wäre zwar leicht, aber auch ihm sind die Augen zugebunden und mit einer kleinen Pfennigschalmeie oder sonst etwas muß er, wenn sein Herr ihn gar nicht mehr merkt, oder verloren hat, und dann im ernsten Tone ruft: Jakob wo bist du? einen Ton von sich geben. Sein Herr spitzt dabei gewaltig die Ohren, und Jakob sieht aus, als wollte er das Gras wachsen hören; er zieht sich schnell aus

der Gegend, wo die Stimme seines Herrn herkam; und jener tritt so äusserst fein auf, als wenn er auf Eiern ginge und nähert sich der Gegend, wo Jakob pfiff. Er hebt allmählich die Hand, die mit einem locker gedrehten Schnupftuche bewaffnet ist, um recht bald zuzuschlagen; allein Jakob ist indeß schon wieder weit weg, hinter dem Rücken des Herrn und schneidet Grimassen, die Furcht und Angst bedeuten, ob er gleich ausser aller Gefahr ist und jener vergebens in die Luft schlägt. Aber Jakob wird von Furcht fortgetrieben. Er entflieht von da, um Sicherheit zu suchen. Er schleicht wohlbedächtig auf den äussersten Fußspitzen wieder vorwärts, horcht, macht wieder ein Paar Schritte, und prellt, wie vom Donner gerührt, zurück, indem ihm zwei, drei Hiebe ankündigen, daß er unvermuthet auf seinen Herrn gestoßen sey. Die ganze Gesellschaft bricht in lautes Gelächter aus. Es ist auch in der That unmöglich, bei diesem Spiele ernsthaft zu bleiben, wenn beide ihre Rollen gut und lebhaft genug spielen, unmöglich, das Lachen zu lassen, bei den sonderbaren Gestalten, die mit dem behutsamen Gehn auf den Fußspitzen, dem Horchen, vor- und rückwärts Springen, Zuschlagen, Zurückprellen u. s. w. verbunden sind.

Die Umstehenden haben bei diesem Spiele nichts zu thun, als zuzusehen, zu lachen, und den Jacob nebst seinem Herrn vor Schaden zu hüten. Sie müssen sich nämlich an den Wänden des so viel als möglich von allen Hindernissen entledigten Zimmers herumstellen, und die beiden Blinden warnen. Der Aufseher der jungen Gesellschaft muß von Zeit zu

Zeit, wenn die Ausbrüche des lauten Lachens vorüber sind, Stille gebieten, denn diese ist durchaus nöthig, damit die beiden Blinden sich durchs Gehör ausspüren können.

Von Zeit zu Zeit werden Jakob und sein Herr abgelöst, und durch andere von der Gesellschaft ersetzt.

Das Spiel empfiehlt sich durch Einfachheit, Fröhlichkeit und durch Übung, des Beobachtungsgeistes.

2. Das böse Ding; oder: Der Plumpsack geht herum.

Die zahlreiche Gesellschaft stellt sich auf einem ebenen Plage in einen Kreis, Mann an Mann, die Gesichter in den Kreis gewendet, und mit den Händen auf dem Rücken. Aber einer, Namens A, geht oder läuft mit dem zusammengedrehten Taschentuche bewaffnet, um den Kreis herum und ruft: der Plumpsack geht herum, seht euch nicht um! oder singt (allenfalls nach der Melodie: War einst ein Riese Goliath &c.).

Es geht ein böses Ding herum,
Das wird euch tüchtig zwacken;
Sieht einer nur nach ihm sich um,
So fährt's ihm auf dem Nacken;

Alle nochmals.

Und kehrt es gar bei einem ein,
So möcht' ich nicht sein Nachbar seyn!

Er kann 1, 2, 3 mal herum gehen, das ist willkürlich. Wer sich umsieht, bekömmt von ihm einen Schlag mit dem Tuche. Unter dem Gesange giebt er unvermerkt irgend einem Gliede des Kreises, Namens B, den Plumpsack in die Hand, und läuft noch einmal um den Kreis herum, bis er wieder an B kommt, um sich an dessen Platz zu stellen. In diesem Augenblicke fängt B an, seinen rechten Nachbar C mit dem Tuche zu verfolgen, und unter Schlägen um den Kreis herum zu jagen, bis C wieder an seinen Platz gelangt; und das zur Strafe, weil er das Abgeben des Plumpsackes nicht bemerkt hat. Nun fängt B den Gesang und den Umlauf um den Kreis wieder von neuem an, kurz, macht es wie oben A. Jeder muß bei diesem lustigen Spiele, das beständig Lachen erregt, auf seiner Hut seyn; genau die Bewegungen und Mienen des Herumgehenden und aller Uebrigen beobachten, um daraus zu schließen, wo das Tuch abgeben sey. Merkt er, daß es sein Nachbar linker Hand habe, so muß er schnell aus seiner Stelle um den Kreis herum, bis wieder dahin laufen, um den Schlägen desselben zu entgehen. Oft versteht man dies, und erhält dann die Bezahlung; oft bemerkt man falsch, läuft ohne Ursach und erregt Gelächter in der Gesellschaft.

3. Gebrauchspiel.

Wenn die Gesellschaft im bunten Zirkel ihre Plätze gewählt hat, so fragt jeder einzelne der Reihe nach, seinen Nachbar rechter Hand heimlich: zu was bin ich am besten zu gebrauchen? Hat nun jeder heimlich dem Frager geantwortet, so fragt jeder wieder seinen Nachbar linker Hand ebenfalls ins Ohr: warum bin ich wohl zu der, von meinem rechten Nachbar bestimmten, Sache am besten zu gebrauchen? Wenn nun auch jeder die Ursache von seinem zweiten Nachbar gehört hat, so sagt jeder einzelne der übrigen Gesellschaft laut, zu was man ihm am besten zu gebrauchen glaubte und warum.

4. Das Verwecheln der Plätze.

Im Zimmer ist ein Stuhl weniger als spielende Personen. Alle schließen Hand in Hand tanzend einen Kreis, singen ein beliebiges Lied oder lassen sich mit einem Instrumente Musik machen. Im Kreise steht eine Person, diese gibt durch Klatschen in die Hand

oder durch Niederstoßen mit einem Stabe plötzlich das Zeichen zum Schweigen des Gesangs oder der Musik, und dann muß jeder ohne Ausnahme sich schnell auf einem der Stühle setzen; wer keinen bekommt, gibt ein Pfand Draußen im Freien, wo dies Spiel angenehmer wird, werden die Plätze durch hingelegte Taschentücher, oder auf sonst eine Art bezeichnet; je entfernter man sie da anlegt, um desto merklicher wird die Bewe-
gung.

5. Wie gefällt dir dein Nachbar?

Jeder in der Gesellschaft hat seinen Platz, außer Einem, der herum geht, und stets bei diesem oder jenem anfrägt: Wie gefällt dir dein Nachbar? Ist die Antwort: gut, so gehts fragen weiter, bis er an eine Person kommt, die ihm zur Antwort giebt: dieser hier (zur Linken oder Rechten) gefällt mir eben nicht! — Und wer wäre dir lieber? erwiedert der Sucher, dann muß sie irgend eine andere Person im Kreise anzeigen, und mit dieser muß der Nachbar den Platz wechseln. Kann unter dem Wechsel der Sucher einen von beiden für sich bekommen, so

nimmt er ihn, und der, welcher ihn verlor, wird Sucher, und fragt von neuem herum.

Man giebt dem Sucher auch wohl einen Plumpsack in die Hand, womit er seinen Nachfolger zur Succession einweihet.

6. Brüderchen wer klopft?

Zwei von einer Gesellschaft von 10 und mehrern Personen setzen sich auf zwei mit den Rücklehnen dicht aneinander stehenden Stühlen. Ueber beide wird ein undurchsichtiges Tuch gedeckt. Die übrige Gesellschaft tanzt in hunder Reihe um die Verhüllten herum. Bald dieser bald jener von den Tanzenden rupft mit einer Kelle einem der sitzenden auf den Kopf. Der auf solche Art mit der Kelle berührt wird, sagt hierauf zu seinem Kameraden: Brüderchen wer klopft? darauf nennt dieser einen Namen von der Gesellschaft; hat er den Klopfer wirklich errathen, so muß derselbe die Stelle dessen, den er geklopft hat, einnehmen. Oft gibt man auch einem der Bedeckten die Kelle, wo denn der andere sehr aufmerken muß, um den Thäter zu treffen; der Klopfer ruft denn zuweilen: Brüderchen wer klopft? wenn es auch nicht wahr ist, um seinen Kameraden desto sicherer zu hintergehen.

7. Wer das nicht kann, der kann
nicht viel.

Diese kleine Posse ist eigentlich kein förmliches Spiel, doch fähig, einige Augenblicke zu unterhalten. A nimmt irgend ein Messer, einen Schlüssel oder so etwas in die Rechte, klopft damit, indem er die Worte spricht: Trallirum larum Löffelstiel, wer das nicht kann der kann nicht viel, taktmäßig und gleichsam die Sylben abzählend auf den Tisch, und gibt es dann mit der linken seinem Nachbar B an der linken Seite. So geht das Ding die Reihe herum. Jeder, wer das eigentliche Qui nicht weiß, glaubt es sogleich nachmachen zu können, zählt eben so taktmäßig die Sylben her, und wird am Ende ausgelacht. Man macht's ihm nochmals vor, er wiederholts und wird wieder verlacht; er versucht's auf alle Art ohne Erfolg. In dieser Form ist die Sache ein wirkliches Verirspiel; ich habe oft gesehen, daß Personen empfindlich darüber geworden sind, weil das Gelächter immer zunimmt, je öfter man den Versuch wiederholt. Wer gar nichts von dem Spiele weiß, den führt sein Beobachtungs-

geist nur sehr schwer darauf, daß das Messer mit der linken Hand dem Nachbar übergeben werden müsse. Noch hat der Gedanke dieses Spiels das Gute, daß er sich auf tausenderlei Art abändern läßt. Sist ein Kreis junger Leute zusammen, so kann jeder der Reihe nach so ein Que erfinden und die andern versuchen, ob sie es wohl bemerken; hierdurch würde die Sache zur wirklichen Übung des Beobachtungsgeistes.

8. Die Freunde, oder: Der Wahrheitspiegel.

Man theilt jedem von der Gesellschaft ein Oktavblatt Papier mit, worauf er oben seinen Namen als Ueberschrift setzt, dann rollt jeder dies Blatt zusammen, und wirft es, wie beim Losen, in ein Behältnis. Ist dies geschehen, so zieht nun jeder ein Blatt heraus und schreibt unter dem Namen etwas über die Person, die er gezogen hat, nieder. Dies etwas ist Eitel, entweder den körperlichen Anstand im weitsten Sinne, oder das Verhalten der Person betreffend, wie man das nun vorher ausgemacht hat. — Gebrechen des Körpers oder des Geistes können als unwill-

willkürliche Gegenstände, wie sich von selbst versteht, dem Tadel nie unterworfen werden. — Hat jeder seinen kurzen Satz plan oder witzig, profaisch oder poetisch, doch immer mit Humanität und Anstand im Ausdrucke niedergeschrieben, so werfen alle die zusammen gerollten Blätter wieder hinein, vermischen sie, ziehn sie von neuem, und schreiben ferner unter. Dies wird so lanæe wiederholt, bis die Seiten vollgeschrieben sind. Zieht jemand seinen eigenen Namen heraus, so muß er mit einem Andern das Blatt vertauschen. Will man dies aber vermeiden, so kann man die Ziehung ganz weglassen, und die Einrichtung so treffen, daß jeder das ledige Blatt, nachdem er seinen Namen darauf geschrieben hat, dem Nachbar rechter Hand gibt, und daß alle Blätter von allen nach und nach rechts herum, von Person zu Person, bis an ihren Eigenthümer zurückgehen. Die Ziehung hat jedoch andere Vorzüge. Ist man endlich mit dem Niederschreiben der Bemerkungen fertig, so wählt man einen zum Vorleser. Dieser nimmt die Blätter, setzt sich abgesondert, so daß Niemand einsehen kann, zieht eines nach dem andern aus dem Gefäße, nennt den Namen und liest die darunter geschriebenen Bemerkungen einzeln vor. Bei jeder hat die genannte Person das Recht, den ihr unbekanntem Kritiker zu errathen. Sie durchspähet zu dem Ende die Gesichter und sucht ihm hieraus auf die Spur zu kommen. Hierin liegt das Beobachtende des Spiels, und nicht sowohl in den Bemerkungen, welche man niederschreibt und die auf Beobachtung gegründet sind. Erräth sie den Kritiker, so muß er

ein Pfand geben. Im Gegentheile aber wischt er ungestrast durch. Jedes Pfand aber wird am Ende dadurch eingelöst, daß der Herr desselben einen seiner Fehler frei bekennen muß. Hat man nach der obigen Angabe ohne Ziehung bloß unter Circulation der Blätter die Bemerkungen geschrieben, so darf sie der Vorleser nicht nach der Reihe vorlesen, weil man sonst ihren Verfasser leicht abzählen könnte.

Es wäre wohl zu wünschen, daß dieses Spiel im ernsthaften Umgange mit unsern Freunden recht Mode würde.

9. Die Reise nach Jerusalem.

Die Gesellschaft setzt sich in eine Reihe und vor ihr steht der Erzähler, der im Begriff ist, ihr seine Reise nach Jerusalem zu beschreiben. Vorher aber gibt er jedem ein Wort, und zwar ein solches, das in seiner Erzählung oft vorkommt, als, Schiff, Matrose, Segel, Hafen, Anker, Wind, Sturm, See, Wasser, Zwieback, Seeräuber, Insel, Compaß, Kanonen, Seekrankheit, Verdeck, Tau, Mast, Hayfische u. d. gl. Man kann allenfalls auch jeder Person zwei dergleichen Wörter geben.

So oft er nun in seiner Erzählung ein solches Wort gebraucht, muß diejenige Person, welcher es zugetheilt ist, schnell aufstehn, sich herum drehen und stehn bleiben, bis eine andre zum Umdrehen gebracht wird. Vergißt oder thut sie es zur Unzeit, so bekommt sie von dem Erzähler entweder einen Schlag mit dem Plumpsack, oder muß ein Pfand geben. Kommt das Wort Jerusalem in der Erzählung vor, so müssen sich alle umdrehen bei derielbigen Strafe. Hat der Reisende seine Erzählung geendigt, so werden die Pfänder wieder eingelöst.

Meine Herren und Damen, sie wünschen von mir eine Erzählung meiner Reise nach Jerusalem, und ich bin bereit, ihnen diese Wasserreise, die ich in einem englischen Schiffe machte, zu erzählen. Man kann auch zu Lande nach der schönen Stadt Jerusalem, aber zur See ist doch bequemer, wenigstens hat man auf der See nicht so viel vom Staube auszustehn, und bekommt man auch die Seekrankheit, so ist die nicht so schlimm als die GröÙe, welche man auf übeln Wegen vom Wagen leider; denn die Seekrankheit vergeht bald wieder, aber die Wege bleiben schlecht, bis man zu Jerusalem ankommt; erst kurz vor Jerusalem werden sie besser. Unser Schiff lag im Hafen von Portsmouth. Es war ein großes Schiff; ein Schiff, das viele Kanonen führte; das Untertau, meine Herren, war so dick wie ein Mann. Ich kaufte Proviant, Zwieback u. d. gl.; die Matrosen lichtereten die Anker, spannten die Seegel, löseten die Kanonen zum Abschiede, und schrieen alle: lebt wohl,
es

es geht nach der schönen Stadt zc. — — Wir waren kaum aus dem Hafen, so wurde mir das Herz schwer; ungeru sah ich das Land verschwinden, aber der Gedanke an Jerusaleem beruhigte mich, auch war eine Seereise für mich etwas neues. Das Wasser wurde nun nach und nach so groß, die See so weit, daß ichs nicht mehr übersehen konnte; der Wind ging in den Rücken, bließ stark, das Schiff flog davon, und ich dachte, wenn das so fortgeht, werden wir bald nach Jerusaleem geblasen seyn. u. s. w. Die Hauptsache bleibt, jene Wörter recht oft vorzubringen, damit die Zuhörer fleißig im Drehen bleiben; übrigens erdichtet man allerhand Vorfälle von Sturm, Verschlagung, Landung auf einer Insel, von Schiffbruch, Gefechten mit Seeräubern, großen Haysischen, Wallfischen, Krokodilen u. s. w. Durch dergleichen Sachen läßt sich die Erzählung aufmuntern, und ist man geschickt genug, sie komisch zu machen, so werden die Zuhörer zum Lachen bewogen, und vergessen darüber das Umdrehen. Man reiset nicht immer nur zur See, sondern auch zu Lande, bald nach Boston, Lissabon, Petersburg, Moskau, Constantinopel, Mekka u. s. w.

10. Sprüchwörter.

Der Zweck dieses Spiels ist sinnliche Darstellung eines Sprüchwortes durch theatralische Handlung, welche entweder im bloßem Mimen- oder in einem Spiel (Pantomime) besteht, oder mit wirklichen Gesprächen verbunden ist. Beiderlei Art der Darstellung ist vortheilhaft, und die Schwierigkeiten mögen bei beiden etwa gleich groß seyn. Eine etwas zahlreiche Gesellschaft theilt sich in zwei Partheien, und kommt überein, welche von ihnen das Spiel gewinnen soll. Diese verläßt das Zimmer, um sich dazu vorzubereiten. Sie wählt sich ein Sprüchwort, und verabredet umständlich die Art der Darstellung. Jedem wird zu diesem Ende seine bestimmte Rolle gegeben, jedem sein Mimen- oder die Materie, worüber geredet werden soll, und die Hauptwendung der Gespräche zugetheilt. Man wählt im nöthigen Falle zu den Rollen eine leichte Veränderung der Kleidung, und versucht, wenn man noch nicht sehr geübt ist, vorläufig das Spiel. Hierauf geht man zu der übrigen Gesellschaft zurück und führt das Verabredete aus. Die Zuschauer dürfen nichts dazwischen reden,

kein Spieler darf fremdartige Sachen dazwischen bringen. Ist man fertig, so müssen die Zuschauer das Sprüchwort aus der Action errathen, und dann kommen diese ans Spiel. Man hat Sammlungen von dramatisirten Sprüchwörtern *). Zur bloßen Lectüre kann das gut seyn, aber wenn man sich daran hält, um darnach zu spielen, so vereitelt man dadurch den besten Theil des Spiels; man muß die Darstellung selbst erfinden und nicht nachbeten; gut ist es aber, wenn jemand, der davon Kenntnisse hat, dabei zu Rathe gezogen wird. — Um die Sache anschaulicher zu machen, wähle ich ein Beispiel aus dem Kinderalmanach oder der Familie von Bernheim, an welchem man die Bearbeitung und Darstellung eines solchen Sprüchworts sehen kann.

„Es währte nicht lange, so kamen Jettchen Luise und Gustav wieder herein, und setzten sich mit Handarbeit an einen Tisch. Bald darauf erschien auch Lotte, welche einen Rock der Amtmännin angezogen, und oben dicht unter den Armen befestigt hatte. Sie ging auf die beiden Mädchen zu, um sie zu umarmen, aber eben so schnell ging sie wieder zurück. Wie? sagte sie, was sehe ich? Sie tragen noch solche lange Taillen an ihren Kleidern? Psui! schämen sie sich. Das trägt ja kein Mensch mehr. Nein, sehen Sie mich

*) Z. E.: Thalie und Sphinx oder dramatische Sprüchwörter, ein Geschenk für jede anthroposophische Gesellschaft. 1te Lieferung. Leipzig. 1795.

an, ich habe mir dieses Kleid erst machen lassen; so muß man's tragen. Eine lange Taille! Wui.

Jettchen. Finden Sie es denn hübscher, gar keine Taille zu haben?

Lotte. Ich finde alles hübsch, was nur keine lange Taille ist. Eine Taille im Kleide! das ekelhafteste von der Welt!

Luiſe. Ich muß gestehen, ich finde es nicht so: ich glaube, daß die Schönheit des Körpers darin besteht, wenn die Taille das gehörige Ebenmaß —

Lotte. Ach was Schönheit! Ebenmaß! — Schönheit ist eine recht kurze, kurze Taille, und einen recht langen langen Rock haben. Alle Welt trägt jetzt eine kurze Taille; und eine Taille, die nicht recht kurz ist, ist häßlich.

Luiſe. Aber, ich bitte Sie, diese Kleidung ist doch gar nicht natürlich, denn —

Lotte. Natürlich? Natur ist dumm Zeug; eine Taille wie die Ihrige, unaussehlich; und eine kurze Taille Mode.

Jettchen. Ich finde, daß Sie Recht haben; ich will mir gleich auch solch ein Kleid machen lassen. (geht, um einen Rock von ihrer Mutter eben so anzuziehen.)

Luiſe. Je nun, wenn sie Alle so tragen, kann ich nicht die Einzige seyn, die sich anders kleidet. (Sie zieht sich auch so an.)

Jetzt trat auch Ferdinand als Mitspieler mit einer Lorgnette vor dem Auge in die Stube. Guten Tag, Bruder, sagt er zu Gustav; ich habe dich lange nicht gesehen. Wie geht's?

Gustav. Mir recht gut. Aber ich glaube fast, Du hast Schaden am Auge gekriegt, weil Du das Glas immer so vorhältst; kannst Du mich denn nicht sehen?

Ferd. O ja recht gut! meinen Augen fehlt nichts, ich kann in die Nähe und in die Ferne sehen.

Gustav. Aber doch wohl durch das Glas genauer?

Ferd. Nein, gerade umgekehrt; ich kann mit bloßen Augen besser sehen.

Gustav. Warum trägst Du es denn? So wirf doch das dumme Ding weg.

Ferd. Bewahre! Lieber wollte ich einen Finger missen! Jedermann trägt jetzt ein solches Ding, und ich sollte keins tragen?

Gustav. Wenn es Dir nicht nützt, wie Du sagst.

Ferd. Nein, das thut es nicht; es ist mir vielmehr beschwerlich. Aber deswegen misse ich es doch um keinen Preis.

Gustav. Aber ich bitte Dich —

Ferd. Sieh' nur, alle Welt sieht jetzt durch ein solches Glas; was würde man sagen, wenn ichs nicht thäte? Man glaubte wirklich, ich verführe mich auf den Ton nicht; ich rathete Dir sehr, Dich nicht öffentlich ohne dasselbe sehn zu lassen, man würde Dich austachen.

Gustav. Ja wenn du das glaubst, so will ich lieber auch einen Zucker nehmen. Wenn ich nur gleich einen hätte!

Ferd. Hier habe ich zum Glück noch einen bei mir. Nimm ihn.

Gustav nahm ihn; und nun tanzten die drei Mädchen mit ihren laanen Röcken und die beiden Knaben mit ihren Säckern, bis sie

von den übrigen mit großem Gelächter aus der Thür gejagt wurden. Sie kommen dann wieder herein und fragen, was wars; am Ende kommts heraus, nämlich: Ein Narr macht leicht mehrere.

Offenbar gehört dies Spiel zu den besten Gesellschaftsspielen. Es ist fähig, eine Gesellschaft ungemein zu unterhalten, aufzuheitern und häufig in allgemeines Lachen zu versetzen; es läßt sogar sehr oft einige Bewegung zu. Da die dramatische Darstellung eines Sprüchwortes sehr mannichfaltig bewerkstelligt werden kann, so bietet sich der Gesellschaft ein weites Feld dar, Phantasie, Witz und Erfindungskraft angenehm zu beschäftigen, die verschiedenen Arten, welche von diesem und jenem vorge schlagen werden, zu beurtheilen, die beste zu wählen, und in der Anlaae und Ausführung des Spiels ihren Geschmack, theils auf die Probe zu stellen, theils ihn durch Hülfe erfahrener Freunde zu verbessern. Die Ausführung selbst gibt Anlaß zu einem gewissen, sehr schätzbaren unbefangenen Verrathen im Handeln und Reden. Da sich nicht jedes Sprüchwort zu dramatischer Darstellung eignet, so will ich zum Beschluß noch eine kleine Sammlung hersetzen.

Viele Köche verderben den Brei.

An vielem Lachen erkennt man den Narren.

Wer den Schaden hat, darf für Sport nicht sorgen.

Man sucht keinen hinterm Strauch, man habe dem selbst dahinter gesteckt.

Gebrannte Kinder scheuen das Feuer.

Wie die Alten sungen, so zwitscherten die
Jungen.

Jedem Narren gefällt seine Kappe.

Was Häschen nicht lernt, lernt Hans sehr
schwer.

Eigentob stinkt.

Gleiche Brüder, gleiche Kappen.

Gleich und gleich gefellt sich gern.

Der Horcher an der Wand, hört seine eigne
Schand.

Gelegenheit macht Diebe.

Hochmuth kommt vor dem Falle.

Wer Nech angreift besudelt sich.

Wer lang hat läßt lang hängen.

Wer A sagt muß auch B sagen.

Ein voller Bauch studirt nicht gern.

Was lange währt, wird gut.

Eine Hand wäscht die andere.

Undank ist der Best Lohn.

Kurze Haare sind bald gebürstet.

Allzuviel ist ungesund.

Vorgen macht Sorgen.

Kleider machen Leute.

Der Apfel fällt nicht weit vom Stamme.

Der Krug geht so lange zu Wasser bis er
bricht.

Durch Fragen wird man klug.

Ehrlich währt am längsten.

Ein Narr kann mehr fragen als zehn Kluge
beantworten.

Ein Vogel in der Hand ist besser als zehn
auf dem Dache.

Eine Schwalbe macht keinen Sommer.

Es ist nicht alles Gold was glänzt.

Es ist nichts so böse, es ist zu etwas gut.

Wer zuletzt lacht, lacht am besten.

Vor gethan und nach bedacht, hat manchen
in großes Leid gebracht.
Traue, schaue, wem?
Kluge Hühner legen auch in die Nesseln.

Die stummen Spieler, oder: Pantomime.

Die Gesellschaft wählt einen zum Anführer des Spiels. Dieser befindet sich im Kreise der übrigen, und fragt links und rechts, bald diesen, bald jenen mancherlei, z. B. Wie haben sie die Nacht geschlafen? Was frühstücken sie heut? Auf welche Art reisen sie am liebsten? Welche Jahreszeit ist ihnen die angenehmste? Warum sind sie so gegen den Winter eingenommen? u. s. w. Niemand darf anders als durch Mienen antworten; wem versteht und irgend einen Laut von sich gibt, muß ein Pfand geben oder bekommt den Plumpsack. — Für junge Leute ist dies Spiel bei seiner Einfachheit ungemein lustig und unterhaltend. Die Fragen geschehen schnell aufeinander, und man fragt gewöhnlich so, daß weder ja noch nein zur Antwort hinreicht. Die Befragten sind daher genöthigt, schnell auf pantomimische Ausdrücke zu denken. Betrifft dieser Ausdruck oder diese Darstellung bloß einen körperlichen Gegenstand oder eine körperliche Action,

so wird es für Phantasie und Witz gewöhnlich nicht sehr schwer, durch Geberden zu sprechen, mit dem Körper Bewegungen nachzuahmen, mit den Händen anzuzeigen oder gleichsam zeichnend auszudrücken; leiten die Fragen ins Gebiet der Empfindungen und Affekten, so wächst die Schwierigkeit schon etwas; führen sie aber gar ins Reich der Ideen, so geräth Witz und Phantasie gewöhnlich auf die Folter. Der Frager muß hierauf, so wie auf die Fähigkeiten seiner Gesellschafter Rücksicht nehmen; es ist daher besser, seine Stelle nicht durchs Loos, sondern durch freie Wahl zu besetzen, und die fähigste Person dazu zu nehmen. Ähnlich ist folgendes.

II. Die Mimik.

Man wähle einen Richter des Spiels. Dieser läßt aus einem Spiels Karten, — wo von jedes Blatt die Benennung einer Leidenschaft oder Gemüthsbewegung trägt, indem man eins der Worte: Freude, Furcht, Sehnsucht, Zorn, Neid, Andacht, Schaam, Erstaunen, Mißtrauen u. s. w. darauf geschrieben hat — von jeder Person ungesehen ein Blatt ziehen. Ist die Ziehung durch den ganzen Halbkreis der Gesellschaft geschehen, so ist

nun derjenige, welcher zuerst zog, verbunden, die auf seinem Blatte bemerkte Leidenschaft oder Gemüthsbewegung pantomimisch darzustellen. Erräth sie die Gesellschaft, so folgt der Nachbar in eben dem Geschäfte nach: erräth sie aber die Gesellschaft nicht, so gibt er ein Pfand und muß so lange ein neues Blatt ziehen und darstellen, bis ihm bei einem die richtige Darstellung glückt, dann entläßt ihn der Spielrichter, nachdem er so viel Pfänder als verfehlte Karten von ihm erhalten hat, und geht zum Nachbar.

So ist die Form des Spiels in den Libationen angegeben; mir scheint sie auf folgende Art einer Verbesserung fähig. Jeder, der so eben im Begriffe ist, ein Blatt mimisch darzustellen, zeigt seine Karte dem Spielrichter, welcher dann nach der Vorstellung schnell von Person zu Person geht, und sich heimlich von jeder sagen läßt, was sie unter den Geberden verborgen glaube. Findet er, daß die meisten Personen die Vorstellung verstanden, so geben alle die ein Pfand, welche sie nicht verstanden; konnten sie aber die meisten nicht einsehen, so gibt der Mimiker ein Pfand, und muß, wie oben, andere Blätter ziehen. Hierdurch ist jeder, der nicht gern Pfänder gibt, genöthigt, genau zu beobachten, um jene Mimik mit Hülfe seiner Phantasie und seines Witzes zu enträthseln. Werden die Stimmen im Gegentheile nicht einzeln gesammelt, so können alle Unachtsamen von einem einzigen Aufmerksamem gedeckt werden. Fertige Karten zu diesem Spiele, mit passenden Wignetten auf jedem Blatte, verkauft Artaria in Wien. Ue-

bung jener Seelenkräfte, so wie besonders der Beurtheilungskraft in richtiger Erkennung und Schätzung affektvoller Ausdrücke auf den verschiedensten Menschengesichtern machen es nützlich und für Menschenkenntniß nicht ganz gleichgültig.

12. Nachahmungsspiel.

Es tritt einer in die Mitte des gesellschaftlichen Zirkels und macht allerhand komische Geberden. Alle anderen müssen solche genau nachmachen, und dabei das strengste Stillschweigen beobachten. Wer jenes verfehlt, lacht, oder einen Laut von sich gibt, muß ein Pfand erlegen.

Ueber das Wählen und Pfänderauslösen.

Um eine einzige Person aus der Menge herauszuwählen, was bei obigen und andern Spielen oft der Fall ist, stellt sich die Gesellschaft in Fronte. Der erste des rechten Flügels läßt sich von seinem Nebenmanne im Stillen eine Zahl sagen — höchstens so groß als die Personenzahl der Gesellschaft — dann

geht er zur ersten Person des linken Flügels, diese reicht ihm eine Hand; ist es die linke, und er erhielt vorhin die Zahl sieben, so ist der siebente Mann vom linken Flügel der Gewählte, und so umgekehrt der siebente vom rechten, wenn er die rechte Hand erhielt.

Da man sich bei frohen Pfänderspielen mehrere mal schon über die ermüdende Einförmigkeit bei den gewöhnlichen Arten der Auslösung der Pfänder beklagt hat, welche sich immer nur aufs Können einschränken, so schlagen wir den geselligen Zirkeln, welche sich mit solchen Spielen belustigen wollen, folgende neue, unterhaltende Arten der Pfänderauslösung vor.

Ist ein Pfänderspiel zu Ende, so werden, wie bekannt, die Pfänder auf folgende Weise ausgelöst. Derjenige, welcher sie in einem Tuche sammelte, läßt jeder Person ein Pfand aus demselben herausziehen, oder er zieht, wenn es vorher so ausgemacht ist, selbst dieselben unbesehen heraus, und fragt jeden der Reihe nach:

„Was soll der Eigenthümer des Pfandes thun, das ich jetzt in der Hand verborgen habe? —

Hierauf muß man den Personen, welchen die Pfänder gehören, irgend etwas zu thun auflegen; daß sich dieselben nicht weigern dürfen, versteht sich von selbst.

Die neuen Auslösungen der Pfänder sind nun folgende:

1. Er soll sagen, warum das Wasser Bergab läuft.
2. Er soll eine kleine Geschichte erzählen.
3. Er soll aus 3 gegebenen Worten eine Geschichte erzählen.
4. Er soll eine Fabel erzählen.
5. Er soll eine selbst gemachte Charade aufgeben.
6. Er soll ein Räthsel aufgeben oder lösen.
7. Er soll ein Liedchen singen.
8. Er soll ein Liedchen pfeifen ohne zu lachen.
9. Er soll herumgehen, und jedem etwas fehlerhaftes im Anzuge zeigen.
10. Er soll aus zwei gegebenen Worten einen Reim machen.
11. Er soll pantomimisch eine Leidenschaft darstellen.
12. Er soll pantomimisch darstellen, was das nächste Pfand thun soll.
13. Er soll seinen Nachbar aus der Hand wahr sagen.
14. Er soll die Aehnlichkeit zwischen zwei ihm gegebenen Sachen anzeigen.
15. Er soll stehend seinen Fuß küssen.
16. Er soll sehr ernsthaft aussehen, und eine Minute lang keinen Laut von sich geben.
17. Er soll abwechselnd recht freundliche und saure Minen machen.
18. Er soll thun, als käme ein Fremder zur Thür herein, und ihm seine Achtung bezeugen.
19. Er soll seinem Nachbar rechter Hand eine Liebeserklärung thun; und zwar, wenn es eine Mannsperson ist, so muß sie diese Liebeserklärung ihrer Dame, als ein ächter Liebhaber auf den Knien thun.
20. Er soll in der Gesellschaft herum gehen und sich von jeder einzelnen Person einen Geh-

- ler nennen lassen, den man an ihm zu bemerken glaubt.
21. Er soll den Sinn eines Sprüchworts durch Pantomimen vorstellen.
 22. Er soll auf seinen Nachbar rechter Hand einen kurzen Vers machen.
 23. Er soll der Gesellschaft eine Lüge im Geschmack des Herrn von Münchhausen erzählen.
 24. Er soll seine drei Haupttugenden, wie seine drei Hauptfehler öffentlich bekennen.
 25. Er soll seine Hauptleidenschaft aufrichtig nennen.
 26. Er soll sagen, welche zwei Personen aus der Gesellschaft sich für einander am besten schicken würden, und zugleich die Ursache davon angeben.
 27. Er soll jede Person mit irgend etwas vergleichen.
 28. Er soll in der Gesellschaft die sprödeste Person einmal küssen.
 29. Er soll eine Arie singen, dabei aber erlauben, daß sein Nachbar mit der Hand auf seinem Rücken den Takt dazu schlage.
 30. Er soll an den Nachbar rechter Hand drei Fragen thun, auf welche jener nicht im Stande ist, mit Ja zu antworten.
 31. Er soll eine Marionette natürlich vorstellen, und bei den Dingen, welche sein Nachbar in seinem Namen der Gesellschaft vorsaot, die dazu gehörigen Geberden machen.
 32. Er soll die Hauptzüge und Eigenschaften derjenigen Personen nennen, die er einst zur Gattin zu haben wünscht.
 33. Er soll einem jeden seine Lieblingsneigung nennen.

34. Er soll die leichtfertigste Person in der Gesellschaft einmal küssen.
35. Er soll die Sünde nennen, welche ihn am wenigsten gereuet, und zugleich den Ort, wo er sie begina.
36. Er soll diejenige Person küssen, welcher er die aufrichtigste Gehinnung gegen sich zutraut.
37. Er soll sich drei Personen aus der Gesellschaft ein Wort sagen lassen, und aus diesen drei Wörtern eine Geschichte zusammensetzen.
38. Er soll einen Betrunknen nachmachen.
39. Er soll die Person in der Gesellschaft nennen, welche er am beneidenswürdigsten findet.
40. Er soll sagen, welche Person in dem Zirkel am angenehmsten zu seyn scheint und warum? —
41. Er soll seinen Nachbarn rechter und linker Hand aus der Hand wahr sagen.
42. Er soll seinen größten Appetit angeben und zu stillen suchen.
43. Er soll seinem Nachbar linker Hand eine Liebeserklärung durch bloße Mienen und Gebarden thun.
44. Er soll drei Hauptleidenschaften, die man ihm nennt, durch Mienen und Gebarden schilbern.
45. Er soll seinen eignen Lebenslauf in kurzem erzählen.
46. Er soll auf jede Frage, die jeder aus der Gesellschaft thut, das Gegentheil antworten, ohne die Wörter nicht oder nein zu gebrauchen.
47. Er soll drei Gewissensfragen, die die Gesellschaft an ihn thut, aufrichtig beantworten.
48. Er soll derjenigen Person, einen fühlbaren

- Beweis seiner Nächstenliebe geben, welcher er mit den größten Vorzügen begabt zu sein glaubt.
49. Er soll aufrichtig sagen, wodurch man seine Liebe erhalten kann.
 50. Er soll das Glück des geselligen Lebens schildern.
 51. Er soll die Freuden einer glücklichen Liebe beschreiben.
 52. Er soll einen Dorfkranz, oder Hochzeitbitter natürlich vorstellen, und seine Einladung an die Gesellschaft auf eine komische Art vorbringen.
 53. Er soll einen Kindtaufvater vorstellen, und in die Gesellschaft Gevatterbitten kommen.
 54. Er soll einen Windbeutel vorstellen.
 55. Er soll eine kurze Predigt an die Gesellschaft über den Stoff halten, den man ihm aufgibt.
 56. Er soll eine kurze Rede über die Nächstenliebe an die Gesellschaft halten.
 57. Er soll ein Solo tanzen, und zwar auf komische Art.
 58. Er soll sich von jedem seiner Nachbarn rechts und links eine Sittenregel geben lassen.
 59. Er soll seinen sehnlichsten Wunsch sagen.
 60. Er soll das nennen, welches er als das größte Glück des Lebens betrachtet.
 61. Er soll einen einfältigen Menschen vorstellen, und das Geschäft auf eine kurzweilige Art an die Gesellschaft ausrichten, welches ihm vorher an seinen Nachbar rechts aufgetragen wurde.
 62. Er soll die Mienen, Geberden, Handlungen oder sonst etwas, ohne Weigerung machen, was der Nachbar rechter Hand ihm auferlegt hat.

63. Er soll seinen beiden Nachbarn etwas angenehmes und etwas unangenehmes sagen.
64. Er soll sauen, wo ihm der Schuh drückt.
65. Er soll die verliebteste Person in der Gesellschaft küssen.
66. Er soll sich von seinem Nachbar rechts sein Alter sagen lassen, und zugleich sein eignes angeben, und jenen so vielmal küssen, als er älter oder jünger ist, als er selbst.

Diese verschiedenen Auslöfungen der Pfänder können auf folgende Art gebraucht werden, indem der Anrufer, welcher das Pfand zieht, eine Person der Gesellschaft um eine Auslöfung fragt, und diese gestragte Person ihm nun eine Nummer von 1 bis 66 nennt, welche jener dann, unter den obigen sucht, und die dazu gehörige Auslöfung findet.

Kleine Räthsel.

1. Des Morgens geht es auf 4, des Mittags auf 2, und des Abends auf 3 Füßen.
2. Welches Licht brennt länger, ein Talchlicht oder Wachlicht?
3. Je mehr man davon weg nimmt, desto arder wird es; und je mehr man dazu thut, desto kleiner wird es.

C

4. Was macht das Buch, wenn man es auf den Tisch stellt?
5. Was macht aber das Buch, wenn man es wieder weg nimmt?
6. Es theilte jemand vier Eier unter drei Personen, so daß keiner mehr als der andere bekam.
7. Womit fängt sich der Tag an, und womit hört die Nacht auf?
8. Ich bin eines Vaters Kind, einer Mutter Kind, und doch keines Menschen Sohn.
9. Welche Reiter kommen nicht von der Stelle?
10. In welche Töpfe kann man kein Wasser gießen?
11. Mit welchen Augen kann man nicht sehen?
12. Ich hab' es nicht, ich mag es auch nicht, hätte ich es aber, so gäb' ich es um alle Schätze der Welt nicht weg.
13. Welches Feuer brennt nicht?
14. Was ist das leichteste in der Welt?
15. Was ist schlimmer als das Uebel?
16. Es schreibt ein Mann an die Wand:
Zehn Finger hab' ich an jeder Hand,
Fünf und zwanzig an Händen und Füßen,
Wer das nicht weiß, muß wenig wissen.
17. Ich bin glänzend, schön und rein,
Aber schmutzig hinten drein.
18. Was schiebt einem halben Strohhalmen am ähnlichsten?
19. Wer hat den Wolf über den Berg getragen?
20. Was macht man, wenn man vom Bette aufsteht?
21. Wie kann man Wasser in einem Siebe forttragen?
22. Was kann der Todt schöner machen?

23. Der Blinde sah den Hasen, der Lahme griff ihn, und der Naekte steckte ihn in die Tasche; was ist das?
24. Was ist das mittelste im Rosenkranz?
25. Was läuft so schnell als man will, und hat doch keine Füße?
26. Was ist schwärzer als der Rabe?
27. Welche Leiber werden am jüngsten Tage nicht auferstehn?
28. Welche Kinder haben ihren Vater taufen sehn?
29. Wer ist nur wenige Tage jünger als seine Mutter?
30. Ich gehe alle Tage aus, und bleibe dennoch stets ins Haus.
31. Wer darf bei Verwaltung seines Amtes das andere Geschlecht nie nennen?
32. Was ist das für eine Pflanze, die auch die Blinden kennen?
33. Wer hat nie etwas anders gethan, als was Gott hat haben wollen, und ist doch nicht in den Himmel gekommen?
34. Gott sieht es nie, der Kaiser seiten, Doch alle Tage Hauer Welten.
35. Welche hirnlosen Köpfe sind die unentbehrlichsten?
36. Welches ist der beste Vogel, aber der schlechteste Braten?
37. Was ist für eine Aehnlichkeit zwischen einem Advokaten und Waagenrade?
38. Warum wächst das weibliche Geschlecht eher als das männliche?
39. Was schlägt ohne Hände?
40. Warum hat der Mensch nur eine Zunge und zwei Ohren?

41. Wer ist geboren, hat geboren, ist nicht gestorben, und lebt doch nicht mehr?
42. Warum sind die Flöhe alle schwarz?
43. Aufgedeckt, hineingesteckt, die Knie geboren, frisch nachgeschoben.
44. Wer hat die erste Maske gemacht?
45. Was sind das für Erben, die eher sterben, ehe sie den Besitz ihres Erbtheils verlangen?
46. Welches ist die größte Handelsstadt?
47. Wo ist Gott nicht?
48. Welches ist das erste Gebot?
49. Wenn hat die Henne am meisten Federn?
50. Welches ist das älteste Regiment?

Das Silbenräthsel oder Charaden.

Alle Wörter bestehen aus Silben, und diese einzelnen Silben haben oft für sich eine Bedeutung. Dies ist am häufigsten der Fall bei zusammengesetzten Wörtern, z. B. Landkarte, Stricknadel, u. s. w. Auch bei nicht zusammengesetzten findet das statt, z. B. Eidam, Breithahn u. s. w. Oft bezeichnet die eine Silbe einen wirklichen Gegenstand, und die andere einen Buchstaben, so ist in den Wörtern heute, Dstern, gelinde, sauer. Oft darf man nur einen Buchstaben wegschnei-

den, so erhält das Wort eine andere Bedeutung; man nehme aus den Wörtern Hexel, Flachs, Pavia, Mainz, die Buchstaben l, F, n, z, so entsteht daraus, Here, Lachs, Pavia, Main. Oft läßt sich ein Wort in bloße Buchstaben zerlegen, so wird aus Elbe l e b. Diese Eigenschaften der Wörter hat man benutzt, um daraus Silbeuräthsel (Charaden) zu machen. Man sagt demjenigen, der das Räthsel lösen soll, die Zahl der Silben, gibt ihm dann die Bedeutung jeder einzelnen Silbe durch eine unbestimmte, sich bloß auf die Gattung beziehende, Beschreibung an, setzt endlich die Bedeutung des ganzen eben so unbestimmt hinzu, und läßt errathen.

Beispiele.

1. Ein dreisilbiges Wort. Die erste Silbe bedeutet etwas, wornach sich der Seefahrer sehnt, die zwei letzten etwas, womit man häufig spielt; das ganze ist ein Grundriß des ersten.
2. Drei Silben. Mit der ersten kann man binden, mit den andern beiden stechen; das ganze gehört in die Hände des Frauenzimmers.
3. Zwei Silben. Mit der ersten kann die Magd die Stube reinigen, auf die zweite setze dich, und das ganze vermeide, wenn du schiffst.
4. Zwei Silben. Die erste ist eine Pflanze, die zweite etwas brennbares, das ganze wächst auf der ersten, und ist auch brennbar und essbar zugleich.

5. Zweifilbig. Die erste Silbe eine Art Weise, die zweite ein Vogel; das ganze ein Getränk.
6. Zweifilbig. Die erste ist etwas gebornes, das weder lebt noch todt ist, die zweite ist bei Uberschwemmungen sehr nützlich; das ganze ist eine Art von Anverwandten.
7. Zwei Silben. Jeder Gegenstand wird durch die Entfernung zur ersten; die zweite ist sehr nützlich in Gefahr, das ganze aber bei Gefahr sehr schädlich.
8. Zwei Silben. Schneide vom ganzen den letzten Buchstaben ab, so ist der Rest etwas, was der Uberglaube sonst verbrannte, setze ihn hinzu, so können die Pferde fressen.
9. In einer Silbe der Name eines sehr nützlichen Gewächses; schneide den ersten Buchstaben ab, so wirds ein sehr beliebter Fisch.
10. Dreifilbig. Die erste ein reißendes Thier, die zweite haben die Weiber; das ganze ist aus dem Pflanzenreiche.
11. Die erste Silbe ist eine Farbe, die zweite und dritte hat jeder Vogel; das ganze ist ein Schimpfname.
12. Die erste Silbe ein zahmes Thier, die zweite ein Theil des menschlichen Körpers; das ganze ein Schimpfname.
13. Die zwei ersten sind die Weiber des dritten, der dritte der Mann der ersten, das ganze ein zahmes Thier.
14. Dreifilbig. Die erste eine Naturbegebenheit, die zweite und dritte ein Verhältnis zur Aufbewahrung trockner Sachen; das ganze ein Schimpfname.
15. Zweifilbig. Ist beim Menschen die erste

leer, so taugt er zu nichts Großem, die zweite sollte jeder seyn, der über die Jünglingsjahre hinaus ist; das ganze ist eine militärische Bedienung.

16. Dreißilbig. Die erste ein Theil des menschlichen Körpers, die beiden letzten ein vierfüßiges Thier; das ganze ein Schimpfname. Das Charadenspiel verbindet das Angenehme mit dem Nützlichen, und es ist unerschöpflich. Derjenige, welcher dergleichen Räthsel macht, muß nachdenken, Phantasie und Wiß gebrauchen, um sie zu erfinden und gehörig einzukleiden. Um nun mehr Veränderung und Abwechslung hinein zu bringen, und um dieser Uebung mehr die Form eines Spiels zu geben, verbinde man es auf folgende Art mit Erzählungen und Pfändern.

Wenn A dem B ein solches Räthsel aufgibt, so gibt es zwei Fälle. B kann es nicht lösen; dann gibt er ein Pfand und ist gehalten, der Gesellschaft eine kleine Geschichte, Fabel oder so etwas zu erzählen. So oft er hierbei stottert, einen auffallenden Sprachfehler begeht, oder ein unedles Wort gebraucht, muß er es wieder mit einem Pfande büßen. Ist die Erzählung geendigt, so wird das Räthsel nochmals der ganzen Gesellschaft vorgelegt. Hier treten folgende Fälle ein.

a) Es wird von irgend jemand gelöst. In diesem Falle muß jeder der Gesellschaft etwas wissenwürdiges von dem gefundenen Worte sagen, und zwar ganz kurz und gedrängt, entweder nach eigenem Gefallen, oder als Antwort auf die Fragen, welche der Spielrichter vorlegt. Dieses kann die einzelnen Silben, oder auch das ganze betreffen. Wie viel läßt

sich nicht über dergleichen Wörter als Landkarte, Sandbank, Baumöl u. s. w. angeben. Hier erhält der Erzieher eine vortrefliche Gelegenheit, Begriffe zu berichtigen, mitzutheilen, zurück zu rufen u. s. w. Wer gar nichts angeben kann, gibt ein Pfand.

b) Es wird nicht gelöst; dann erhält der Aufgeber A dafür, daß er es bekannt macht, ein Pfand zurück: hat er es aber in einer falschen Einkleidung vorgebracht, so daß es unmdglich war, es zu errathen, so bekommt er nicht nur kein Pfand zurück, sondern muß zwei geben.

Kann im Gegentheil B das Räthsel lösen, so ist A verbunden eine Erzählung zum besten zu geben, und zwar unter den obigen Bedingungen. Ist die Erzählung geendigt, so ist jeder verbunden, das zu thun, was unter a) gesagt ist. So geht das Spiel herum, so weit als man Lust hat, dann kommts zur bekannten Auslösung der Pfänder.

Auflösung der Räthsel.

- | | |
|--|---|
| 1. Der Mensch. | 10. In die vollen. |
| 2. Keins von beiden, sie brennen kürzer. | 11. Mit den Hühneraugen. |
| 3. Ein Loch. | 12. Ein Auge. |
| 4. Ein Schatten. | 13. Das gemalte. |
| 5. Einen leeren Fleck. | 14. Der Tadel. |
| 6. Der andere bekam zwei, der erste und dritte nur eins. | 15. Wenn man es nicht ertragen kann. |
| 7. Mit dem L. | 16. Man lese, zehn Finger hab ich; an jeder Hand 5, und 20 an Händen und Füßen. |
| 8. Eine Tochter. | 17. Der Schnee. |
| 9. Die Spanischen Reiter. | |

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 18. Die andere Hälfte. | 40. Weil er mehr h ^ö ren als reden soll. |
| 19. Die Wölfin. | 41. Lotzs Weib. |
| 20. Eine leere Stelle. | 42. Weil sie beständig in Familientrauer sind. |
| 21. Wenns gefroren ist. | 43. Die Köchin steckt den geschlachteten Hahn in den Topf. |
| 22. Der Krebs. | 44. Der Teufel im Paradiese. |
| 23. Eine Lüge. | 45. Die gläubigen Christen. |
| 24. Die Schnur. | 46. Rom, da wird uns Himmelreich gehandelt. |
| 25. Eine Kugel. | 47. In Rom, denn da ist sein Statthalter. |
| 26. Seine Fibern. | 48. Du sollst nicht essen. |
| 27. Die Schnurleiber. | 49. Wenn der Hahn auf ihr sitzt. |
| 28. Die Prediger Kinder. | 50. Das Weiberregiment; Eva befabt die verbotene Frucht zu essen. |
| 29. Adam. | |
| 30. Eine Schnecke. | |
| 31. Die Nachtwächter. | |
| 32. Die Brennessel. | |
| 33. Bileams Esel. | |
| 34. Seines Gleichen. | |
| 35. Die Köpfe der Strecknadeln. | |
| 36. Die Biene. | |
| 37. Beide wollen geschmiert seyn. | |
| 38. Weil es Unkraut ist. | |
| 39. Die Uhr. | |

Auflösung der Charaden.

- | | |
|-----------------|------------------|
| 1. Landkarte. | 9. Flachs. |
| 2. Stricknadel. | 10. Wolsmilch. |
| 3. Sandbank. | 11. Gelschnabel. |
| 4. Baumbl. | 12. Schaafskopf. |
| 5. Breihahn. | 13. Ziegenbock. |
| 6. Eidam. | 14. Windbeutel. |
| 7. Kleinmuth. | 15. Hauptmann. |
| 8. Herel. | 16. Mauiaffe. |

 G e s ä n g e.

R u n d g e s a n g.

Freund, ich achte nicht des Mahles
 Reich an Speis und Trank,
 Nicht des Rheinischen Pokales
 Ohne Sang und Klang!
 Ladet man nur stumme Gäste,
 Daß man ihre Leiber mäste,
 Großen Dank! großen Dank!

Alle.

Unser Wirth liebt frohe Gäste.
 Klingt, klingt, klingt!
 Singt, o Freunde, singt.

Unter Schloß und Siegel ältert
 Hier die Fülle Weins,
 Mild und feurig gekeltert
 Auf der Höh' des Rheins!
 Und wie gern gibt seinen Gästen
 Unser lieber Wirth den besten.
 Trinkt noch eins! trinkt noch eins!

Alle.

Unser Wirth gibt gern den besten!
Klingt, klinkt, klinkt!
Singt, o Freunde, singt.

Heil dir, Rheinwein! Deutsche Tugend,
Sohn des Vaterlands,
Flamm in Dir Gesundheit, Jugend,
Fuß, Geiang, und Tanz!
Trinkt von Seligkeit erschütteret,
Trinkt und jauchzet! Ringsum zittert
Himmelsglanz, Himmelsglanz.

Alle.

Ringsum alängt der Saal und zittert,
Klingt, klinkt, klinkt!
Singt, o Freunde! singt.

Tafelgesang.

Speis' und Trank!
Froher Sang
Demit das Herz zu laben:
Großer Geist!
Seh gepreist
Für die edlen Gaben.

Reihenbunt,
 Frisch, gesund,
 Sizen wir zur Stelle;
 Dankt dem Herrn
 Troh und gern
 Für die Freudenquelle.

Fröhlich seyn,
 Gibt Gedeihn
 Zu dem kleinsten Mahle:
 Nicht so süß,
 Schmeckt's gewiß
 In des Fürsten Saale.

Wenn ihr eßt,
 So vergeßt
 Nie dabei die Armen;
 Ach! ihr Flehn,
 Wer kanns sehn,
 Und sich nicht erbarmen.

Gaudeamus igitur.

Brüder laßt uns lustig seyn,
 Weil der Frühling währet;
 Bricht der Jahre Winter ein
 Ist die Kraft verzehret.

Tag' und Stunde warten nicht:
Dem, der keine Rosen bricht,
Ist kein Kranz bescheeret.

Unser junges Leben eilt
Mit verhängtem Zügel:
Krankheit, Schmerz und Gram verweilt,
Nur die Lust hat Flügel.
Ob wir uns hier wiederseh'n
Und, wie heut, ein Fest begehn
Wer gibt Brief und Siegel?

Wo sind jene, sagt es mir,
Die vor wenig Jahren,
Jung und fröhlich, so wie wir
Und voll Hoffnung waren.
Ihre Leiber deckt der Sand
Sie sind weit von hier verbannt,
Zum Cocht gefahren.

Wer nach unsern Vätern forscht
Mag den Kirchhoff fragen;
Ihr Gebein, das längst vermorscht,
Wird die Lehr' uns sagen:
Braucht das Leben! braucht es bald!
Eh die Morgenglocke schallt,
Kann die Stunde schlagen.

Güntner.

Die Pflichten des Glücklichen.

Auf und trinkt!
 Freunde trinkt!
 Denn für gute Leute
 Wächst der gute Wein,
 Und wir wollen heute
 Gut und fröhlich seyn.
 Auf und trinkt!
 Freunde, trinkt!
 Stosset an und sprecht daneben:
 Alle Freunde sollen leben.

Herrlich ist
 Gottes Welt;
 Doch des Lebens Schöne
 Ist mit Noth vereint:
 Es wird manche Thräne
 Unterm Mond geweint.
 Darum singt,
 Wenn ihr trinkt
 Und die Gläser tönend beben:
 Alle Kranken sollen leben!

Auf und trinkt!
 Freunde trinkt!
 Jeder Mitmensch lebe;
 Hab' ein gutes Herz,
 Fordre, tröste, gebe,
 Sieht er Noth und Schmerz.

Auf und trinkt!
 Freunde singt,
 Allen Traurigen und Müden
 Schenke Gott jetzt Lust und Frieden.

Seht nun, seht,
 Freunde, seht,
 Gott gibt uns der Freuden
 Ohne Maaß und Ziel,
 Im Veraleich der Leiden
 So unendlich viel!
 Soltren wir,
 Freunde hier,
 Nicht auch gerne gütlich handeln
 Und das Leid in Lust verwandeln.

Rheinweinlied.

Bekrängt mit Laub den liebevollen Becher,
 Und trinkt ihn freudig leer.
 In ganz Europa, ihr Herren Becher,
 Wächst solch ein Wein nicht mehr.

Er kommt nicht her aus Ungarn noch aus
 Pohlen,
 Noch wo man franzmännisch spricht,
 Da mag Sanct Veit, der Ritter, Wein sich holen,
 Wir holen ihn da nicht.

Ihn bringt das Vaterland aus seiner Fülle,
 Wie wär er sonst so gut:
 Wie wär er sonst so edel, wäre stille,
 Und doch voll Kraft und Muth.

Er wächst nicht überall im deutschen Reiche,
 Denn viele Berge; hört,
 Sind wie die weiland Creter, faule Bäume,
 Und nicht der Stelle werth.

Thüringens Berge zum Exempel bringen
 Gewächs, sieht aus wie Wein,
 Ist aber nicht, man kann dabei nicht singen,
 Dabei nicht fröhlich seyn.

Auch du mit Epheu rund umkränztes
 Reifen,
 Trägt zwar des Weinstocks Frucht,
 Die, wenn sie gleich dein Bürger sucht zu
 preisen,
 Doch nie der Fremdling sucht.

Und Torgau, du, durch jene Schlacht be-
 kannter
 Noch, als durch deinen Wein;
 Magst wie die Nachbarinnen mit einander,
 Uns Becher nicht erfreun.

Im Erzgebürg' dürst ihr ihn auch nicht
 suchen,
 Wenn ihr Wein finden wollt:
 Das bringt nur Silbererz und Koboltsuchen,
 Und etwas Lausgold.

Der

Der Bloßberg ist der lange Herr Philister,
Und macht nur Wind wie der;
Drum tanzen auch der Kuckuk und sein Küster
Auf ihm die Kreuz und Queer.

Der Felsberg wird uns Feinen Wein bes-
sieren.
Er ist zu Felsenreich:
Der bringt ja nichts, als lauter Heidelbeeren,
Die sehn dem Teufel gleich.

Das Schweizerland ist auch nicht seine
Mutter,
Drum lohnt dort nicht der Müß:
Das bringt ja nichts, als lauter Kräuterfutter,
Für ihre große Küß.

Den Moselstrom hört man zwar auch be-
singen,
Sein Wein füllt manches Faß:
Doch wills ihm nicht, wie Vater Rhein ge-
lingen,
Er ist so todtenblaß.

Seht Rheinwein hier in unsern Gläsern
blinken.
Er glänzt so schön wie Gold:
Drum Brüder, auf und laßt uns fröhlich
trinken;
Ich bin dem Wein so hold.

Und kämen auch herbei die Herren Franken;
 Und brächten ihren Wein:
 So wollen wir dafür nicht einmal danken;
 Wir halten's mit dem Rhein.

Und würden dann die Leute drüber toben,
 Als Keger uns verschrein,
 Und wollten uns die Pfälzer Reben loben,
 Wir blieben doch beim Rhein.

Wer wollte mit dem Rheine wohl ver-
 tauschen
 Den Wein am Bodensee;
 Mit seinem dünnen Kräcker sich berauschen —
 Da trinkt man lieber Thee.

Die Havel füllt für Potsdams Grenadiere,
 Zwar manche Traube auch;
 Doch raten wir, bleibt lieber bei dem Biere,
 Nach unsrer Väter Brauch.

Am Rhein, am Rhein, da wachsen unste
 Reben,
 Gefegnet sey der Rhein!
 Da wachsen sie am Ufer hin und geben,
 Uns diesen Labewein.

So trinkt ihn dann, und laßt uns alle leben,
 Uns freun und fröhlich seyn;
 Und wüßten wir, wo jemand traurig läge,
 Wir gäben ihm den Wein.

Trinklied.

So nehmt das Glas, und stoßt mit an!
 Das Glas, das Krankheit heilen kann,
 Und den, der's froh mit Glauben trinkt
 Und nicht zum Spott heruntersinkt
 Zum festen Menschen machen kann.
 Fühlt ihr das auch? so stimmt mit an:
 Es lebe, was wir lieben, hoch!

Chor. Was wir lieben, hoch!

Noch einmal nehmt's, und stoßt mit an,
 Das Glas, das Sorgen treiben kann,
 Und den, dem Mannesmuth nicht fehlt,
 Nicht Eitelkeit, nicht Ehrgeiz quält,
 Zum heitern Menschen schaffen kann;
 Fühlt ihr das auch? so stimmt mit an:
 Es lebe, was wir lieben, hoch!

Chor. Was wir lieben, hoch!

Noch einmal nehmt's, und stoßt mit an!
 Das Glas, das Freude mehren kann,
 Das den, der reines Herzens ist,
 Sich nie bemerkt, sich nie vergift,
 Zum ganzen Menschen schaffen kann.
 Fühlt ihr das auch? so stimmt mit an,
 Es lebe, was wir lieben, hoch!

Chor. Was wir lieben, hoch!

Noch einmal nehmt's, und stoßt mit an,
 Das Glas, das Liebe mehren kann,
 Das den, der gern die Welt umfaßt,

Mit ganzer Seele liebt und haßt,
 Zum Erdenaott erheben kann.
 Fühlt ihr das auch? so stimmt mit an:
 Es lebe, was wir lieben, hoch!

Chor. Was wir lieben, hoch!

Ein volles Glas! und stoßt mit an!
 Es lebe hoch und höher dann
 Herzreinheit, Glaub und Mannesmuth
 Und ganze Lieb' für Groß und Gut,
 Und ganzer Haß fürs Teufelsbahr!
 O fühlt das ganz, und stimmt mit an,
 Singt lauter: Was wir lieben, hoch!

Chor. Was wir lieben, hoch!

Meine Wünsche.

An Kaiser Franzens Platz zu seyn
 Das fällt mir wahrlich nimmer ein!
 Der Kaiser soll, und nicht zum Schein,
 Geschmückt mit Kron' und Zepfer seyn,
 Sich ganz dem Staat und Kriegsbeer weihn,
 Und kann sich nie von Herzen freun.
 Da was ein andrer Kaiser seyn!
 Doch um mich einmal zu zerstreun,
 Ein Jahr lang Herr von seinem Wein,
 Von Kremnitz und Tokai zu seyn,
 Das fällt mir schon so manchmal ein!

Der heil'ge Vater Pabst zu seyn
 Das fällt mir noch viel wen'ger ein!
 Der alte Herr schläft stets allein,
 Und kann und darf sich nicht mehr freun,
 Muß beten, singen, sich kastein,
 Und jede Lust als Sünde scheun;
 Ei, proßt die Wahlzeit, Pabst zu seyn!
 Doch, streicht er seine Gelder ein,
 Dann möcht' ich auf drei Stündelein
 Sein Vater oder Bruder seyn;
 Und das fällt mir nicht selten ein!

Der Türken Großsultan zu seyn,
 Das fällt mir selbst im Traum' nicht ein!
 Er sitzt im Harem, wie im Schrein
 Der Türk, und trinkt kein Tröpfchen Wein,
 Und kann sich nur an Henkerspein,
 Und aufgesteckten Köpfen freun:
 Da mag der Henker Sultan seyn!
 Doch wär sein Gold und Edelstein,
 Sein Ehier: und sein Zwerwein,
 Und sein Georgien doch mein!
 Das fällt mir oft auch wachend ein!

Der freie Mann.

Ein Volkslied.

Wer ist ein freier Mann?
 Der, dem nur eigener Wille,
 Und keines Zwangherrn Grille,
 Gesetze geben kann;
 Der ist ein freier Mann!

Wer ist ein freier Mann?
 Der das Gesetz verehret,
 Nichts thut, was es verwehret,
 Nichts will, als was er kann;
 Der ist ein freier Mann!

Wer ist ein freier Mann?
 Wenn seinen hellen Glauben,
 Kein frecher Spötter rauben,
 Kein Priester meistern kann;
 Der ist ein freier Mann!

Wer ist ein freier Mann?
 Dem nicht Geburt noch Titel,
 Nicht Sammtrock oder Kittel,
 Den Bruder borgen kann;
 Der ist ein freier Mann!

Wer ist ein freier Mann?
 Dem kein gekränkter Bürger
 Mehr, als der Name Bürger
 Ihn werth ist, geben kann;
 Der ist ein freier Mann!

Wer ist ein freier Mann?
 Der, in sich selbst verschlossen,
 Der feilen Günst der Großen
 Und Kleinen troßen kann;
 Der ist ein freier Mann!

Wer ist ein freier Mann?
 Der fest auf seinem Stande,
 Auch selbst vom Vaterlande,
 Den Undank dulden kann;
 Der ist ein freier Mann!

Wer ist ein freier Mann?
 Der, muß er Gut und Leben
 Gleich für die Freiheit geben,
 Doch nichts verlieren kann;
 Der ist ein freier Mann!

Wer ist ein freier Mann?
 Der bei des Todes Rufe,
 Keck auf des Grabes Stufe,
 Und rückwärts blicken kann;
 Der ist ein freier Mann!

den, so erhält das Wo-
 tung; man nehme aus
 Flach, Pavia, P
 van l, n, i, so e
 Lachs, Pavia, Main.
 in bloße Buchstaben
 Elbe l e b. Diese
 ter hat man benutzt,
 sel (Charaden) zu ma-
 jenigen, der das Räth
 der Silben, gibt ihm
 der einzelnen Silbe durch
 bloß auf die Gattung b
 an, setzt endlich die
 eben so unbestimmt hin

Beis

1. Ein dreisilbiges Wo-
 deutet etwas, wor-
 seht, die zwei leg-
 häufig spielt; das
 des ersten.
2. Drei Silben. Mit
 binden, mit den
 das ganze gehört
 zimmers.
3. Zwei Silben. Mi
 Magd die Stube
 setze dich, und das
 du schiffst.
4. Zwei Silben. Die
 zweite etwas brenn
 auf der ersten, un-
 esbar zugleich.

beden
 erel,
 uchsta-
 Here,
 Wort
 d aus
 Wör-
 uräch-
 dem-
 e Zahl
 ing je-
 re, sich
 eibung
 ganzen
 then.

lbe her
 efahrer
 it man
 undriß
 n man
 lechen;
 frauen-
 nn die
 zweite
 wenn
 ze, die
 wächst
 ar und

