



den er seiner Mutter geraubt hatte. Seine Freunde begrüßten ihn mit Hallo und fanden seinen Einfall herrlich. Das neue Schiff, in welchem drei Mann fahren konnten ohne unterzugehen, bekam den Namen „Hansa“, und Nicki wurde einstimmig zum Kapitän ernannt. Und nun konnte endlich das Spiel beginnen. Der „Meerwolf“ wurde zum Handelsdampfer, der, von Pepi gesteuert, friedlich mit einer kostbaren Ladung dahinglitt. Plötzlich ein schriller Pfiff: Das Piratenschiff erschien und begann, den arglosen Handelsdampfer zu verfolgen. Außer Nicki waren noch Rudi und Edi auf der „Hansa“. Es war ein aufregendes Spiel. Am anderen Ufer standen einige fremde Jungs und sahen neid erfüllt zu. In die spannende Verfolgung hinein tönte eine empörte Frauenstimme: „Nicki! Ni — i — kil! Was hast du mit meinem Waschtrog gemacht?“ Der Kapitän wandte den Kopf. Über den Hof kam die Gestalt einer stattlichen Frau, deren Gesicht jetzt einen großen Jörn ausdrückte. „Komm mir nur heim, du Lausbubl!“ rief sie jetzt erbozt, „ich will dir schon deine Streiche austreiben!“ — Nicki erblaßte ein wenig. „O Gott, o Gott, meine Mutter!“ stammelte er, lenkte rasch zum anderen Ufer hinüber und schwang sich eilig über das Gekänder, um im nächsten Moment hinter dem roten Gebäude der Brauerei verschwinden zu sein. Rudi und Edi, die



armen Piraten, sahen schreck erfüllt im Waschtrog, der nun wieder weiterglitt. Jetzt war Nickis Mutter schon am Ufer und rief den beiden Seeräubern mit unheilrohender Stimme zu: „Na, was ist? Bekomme ich den Waschtrog nun bald?“ — „Aber — aber, wir haben ja kein Ruder!“ wandte Rudi weinerlich ein. Das stimmte. Der „Kapitän“ hatte in der Eile der Flucht das Ruder fortgeworfen. Hier kam Pepi zu Hilfe. Er stieg vom „Meerwolf“, watete an die „Hansa“ heran und zog sie ans Land. Rudi und Edi stiegen aus, und ehe Rudi sich's versehen hatte, brannte eine kräftige Ohrfeige auf seiner Wange. Aufheulend suchte er das Weite, während Pepi mit heroischem Entschluß der zornigen Frau den Waschtrog heimbringen half.



Am nächsten Tage wurde der „Piratenbund“ aufgelöst.

Erbfen-Wettspiel

Eine hübsche Unterhaltung für Regentage von M. P.

Ihr bittet die Mutter um eine größere Anzahl von Erbsen, nehmt ein Stück Papier zur Hand und notiert die Namen aller Mitspielenden untereinander. Nun wird ein kleines Gefäß (vielleicht ein Eierbecher) auf den Tisch gestellt, und daneben wird ein Bonbon, ein Apfel, ein Bild oder sonst ein „Gewinn“ gelegt. Nachdem die Spieler das Gefäß in Augenschein genommen haben, muß ein jeder dem Spielleiter (der die Liste der Mitspielenden führt) ins Ohr sagen, wieviel Erbsen seiner Schätzung nach in dem Gefäß Platz haben. Der Spielleiter trägt die genannte Zahl neben den Namen des Betreffenden ein, ohne daß ein anderer zusehen darf. Nachdem sich alle geäußert haben, wird die Probe gemacht. Der Spielleiter legt eine Erbse nach der anderen in das Gefäß und zählt laut dabei. Ist dieses gefüllt, so muß nachgesehen werden, wessen Angabe dem Ergebnis am nächsten kommt. Dieser ist der Gewinner, erhält den ausgelegten Lohn und ist beim nächsten Spiel Leiter. Dazu muß nun ein anderes Gefäß genommen werden.

Es eignen sich als Behälter: Salznäpfschen, Eierbecher, Likörgläser, Tee-Eier sowie allerlei kleine Büchsen und Glas-

not zu
lösbar
Ob
brauch
einem
denkt,
geben
jeder
an de
Man
noch
gespar
derau
gedach
tigen
verfeh
halter
Häufe
teln
damit
den
das U
die
daß
verlan
plan
Häuf
Schil
Frage
Seite
Staats
gesteig
ist Re
wachse
Voror
der fr
werfer
die b
waren
wurde
stand
beim
ten n
Heima
nunge
kerung
Krieg
sein,
tig üb
bring
lang
schicht
Prinz
Strur