

Zeitschrift: Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin
Band: 104 (1978)
Heft: 7

Illustration: [s.n.]
Autor: Stieger, Heinz

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 16.04.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Gesellschaftsspiele

«Krücken der Geselligkeit» nannte sie jemand, der nur die Konversation als einzig edle Form der Geselligkeit anerkennen wollte. Aber die Konversation ist eine Kunst, deren Beherrschung im Lauf der Jahrhunderte gelitten haben mag wie die Geselligkeit überhaupt. Entweder lesen die Anwesenden die gleiche Zeitung, dann sind sie sich sehr rasch einig, oder aber sie lesen verschiedene Zeitungen, und dann artet die Konversation ebenso rasch zur Diskussion aus. Häufig teilt sich der Kreis auch in einen männlichen und einen weiblichen Sektor, und daraus werden Männergespräche und Frauengespräche – der Tod jeder Konversation! Man spricht «shop», die Aerzte und Anwälte von der Schwierigkeit, Rechnungen einzutreiben, die Schriftsteller von den Honoraren, so wenig es auch in den meisten Fällen lohnt, davon zu sprechen.

Nun, da hilft eine Verjüngungsquelle! Man schlage den Erwachsenen eines der Gesellschaftsspiele vor, die sie als Kinder gespielt haben! Das scheinbar einfache Erratenspiel hat den Nachteil des Schachs, kein Spiel zu bleiben, sondern zur Wissenschaft zu werden. Solange man sich damit begnügt, greifbare Dinge aufzugeben, geht es noch. Fängt man aber nicht mit der Frage nach den Reichen, dem Tierreich, dem Pflanzenreich, dem Mineralreich an, sondern ist sophisticated und highbrow – mein Königreich für eine brauchbare Uebersetzung dieser beiden Begriffe! – und fragt zunächst, ob das zu Erratende konkret oder abstrakt ist, dann beginnt das Labyrinth, für den Fragenden wegsamer als für den Antwortenden, der, wie ein Staatsmann auf der Menschheit Höhn, die vieldeutigsten Dinge mit einem eindeutigen «Ja» oder «Nein» beantworten muss. Ist das Lindenblatt zwischen Siegfrieds Schultern konkret oder abstrakt? In welche Kategorie gehört der «Feuerzauber»? Ist der Adler, der den Ganymed raubte, ein Vertreter des Tierreichs? Das sanfte Geflügel auf dem Zürcher Bürkliplatz wäre zweifellos konkret und gehört dem Mineralreich an, aber jener König der Vögel, der den Sohn eines irdischen Königs dem vielseitigen König der Götter zutrug – hat es ihn je gegeben? War er je konkret? Und diese bange Frage gilt für alle Schöpfungen der Mythologie, der Kunst. Schopenhauer hat, wenn ich mich recht erin-

mere, die Auffassung vertreten, Hamlet sei konkret, mindestens ebenso konkret wie einer seiner Darsteller. Wie aber soll man nach dem schwarzen Kaffee ein Spiel spielen, das mit so vielen Problemen belastet ist?

Einfacher ist das Erraten von Personen, indem man fragt, was sie wären, wenn sie ein Tier, ein Möbel, eine Dichtungsform wären. Mit gutem Willen kann man uns in Schreibtischen, Kachelöfen und Diwanen erkennen; wer hätte nicht unter seinen Bekannten einen, der an ein lyrisches Gedicht erinnert, und einen andern, bei dessen Banalität einem nur die «Gräfin Mariza» einfällt? Dass wir einen Tiertypus in uns tragen, ist auch schwer zu leugnen; eine Anekdote gehört in dieses Gebiet:

Der Maler Tischbein beschäftigte sich eine Zeitlang, von Winkelmann angeregt, sehr eingehend mit Physiognomik. Dabei artete seine Gewohnheit, in Menschengesichtern die tierähnlichen Züge aufzuspüren, zu einer wahren Manie aus. Eines Tages lief ihm in Neapel ein Doktor Domeyer in die Arme. Einige Tage vorher hatte Tischbein diesen recht bedeutenden Gelehrten bei einer Abendgesellschaft kennengelernt. Freudig erregt hielt er

ihn nun am Arm fest und rief strahlend: «Mein lieber Freund, jetzt habe ich's! Sie sind kein Hund – das war ein Irrtum. Sie sind ein Ochse!»

Wie wäre es mit dem Interviewspiel? Dazu gehören zwei Spielende und ein Kreis von Erratenden. Und aus den Fragen, die der Interviewende stellt, muss man erraten, wer der Interviewte ist. Erst unverfängliche Fragen, etwa: «Wie war die Reise?» Um bald auf die verräterische Frage zu kommen: «Hat sich der Vogel gut aufgeführt?» Diesmal muss der Interviewte aber nicht Ganymed sein, sondern der Reporter kann sich auch an Lohengrin herangemacht haben.

Wenn genügend Bleistifte im Haus sind, kann man es auch mit Schreibspielen versuchen; aus einem Wort andere machen, zum Beispiel, wobei jener im Vorteil ist, der den Atlas gut studiert hat und einsilbige Flüsse in Kroatien und China kennt. Ein anderes nannten wir «Gefüllte Kalbsbrust». Da wurden die Buchstaben eines nicht zu langen Wortes von oben nach unten und in einiger Entfernung von unten nach oben geschrieben. Der Raum war nun mit Wörtern auszufüllen, die mit den einander gegenüberstehenden Buchstaben begannen und

endeten. Ein ganz einfaches Beispiel wäre das Wort Bern:

B	n
E	r
R	e
N	b

Diese Zwischenräume sind leicht ausgefüllt mit den Wörtern Borodin, Emir, Renate, Nabob. Nachher gibt jeder seine Wörter den andern zu raten auf: Russischer Komponist, orientalischer Herrschertitel, Frauennamen, Millionär. Aber erfahrene Spieler begnügen sich nicht mit so simplen Lösungen.

In ganz geistreicher Gesellschaft kann man auch Zitate oder Wörter aufgeben, die in einem Zweizeiler oder Vierzeiler untergebracht werden müssen. Karl Kraus zitiert – oder erfindet – das Beispiel eines Schnelldichters, dem man im Kabarett die Zitate «O schmelze doch dies allzu feste Fleisch!» und «Durch diese hohle Gasse muss er kommen!» zuruft. Der Dichter löste die Aufgabe schlagfertig etwa so:

*Durch diese hohle Gasse muss er kommen,
der Kellner ist's, ich kenn' ihn am Geräusch.
Aber das Beefsteak ist nicht zu zerbeissen –
o schmelze doch dies allzu feste Fleisch!*

Dass dieses Spiel – wie fast jedes – auch seine Tücken hat, sei an einem Exempel erhärtet. In einer Gesellschaft wurde die Aufgabe gestellt, die Wörter Suppenhuhn und Ruhebett in einem Vers zu vereinen. Und da offenbarten sich geheime Sehnsüchte männlicher – sagen wir: Seelen.

Der eine Herr der Schöpfung, wie man dergleichen mit so originellem Witz zu bezeichnen pflegt: reimte:

*Ich wollt' auf einem Ruhebett ruhn,
in meinem Magen ein Suppenhuhn.*

Und ein anderer gar:

*Ach, wenn ich doch auf meinem Ruhebett
statt eines Suppenhuhns ein Gänschen hätt'!*

Diesem zweiten Dichter wurde, unter grosser Heiterkeit, der Preis zuerkannt. Daheim allerdings merkte er, dass hinter Preis und Heiterkeit tiefere Gründe verborgen gewesen waren, als der glückliche Sieger im Sängerstreit geahnt hatte.

Seine Frau schlug nämlich, gekränkt, ihr Lager auf dem Diwan im Wohnzimmer auf.

