

**Zeitschrift:** Pestalozzi-Kalender

**Herausgeber:** Pro Juventute

**Band:** 15 (1922)

**Heft:** [1]: Schülerinnen

**Rubrik:** Gesellschaftsspiele

#### **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:** 20.02.2026

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

## Gesellschaftsspiele.

**T o p f s c h l a g e n.** Eine alte Blechbüchse wird auf einen Pfahl gestülpt, der auf freiem, ebenem Platze eingeschlagen wird. —

Dem Topfsläger verbindet man mit einem Taschentuch die Augen, so daß er nichts sehen kann, auch den Boden nicht. Dann gibt man ihm einen Stock in die Hand und führt ihn, vom Pfahl mit dem Topfe ausgehend, zehn Schritte weg, dreht ihn einige Male im Kreise herum und läßt ihn dann frei. Der Spielende darf die 10 Schritte in der Richtung, in welcher er glaubt, daß der Topf sich befindet, wieder zurückgehen. Dann kann er in verschiedenen Richtungen



dreimal nach dem Topfe schlagen, aber nur senkrecht von oben nach unten. Die Zuschauer dürfen nicht zu nahe treten und nicht zu früh lachen, um dem Schläger nicht zu verraten, daß er sich auf falscher Fährte befindet. Sehr drollig ist das Erstaunen des Topfslägers, wenn ihm die Binde von den Augen genommen wird und er merkt, wie weit er vom Ziele entfernt ist.

**D i e H a n d w e r k e r.** Die Gesellschaft teilt sich in zwei Parteien. Die eine verabredet ein Handwerk, das sie pantomimisch darzustellen hat. (Man wähle seltenere Verrichtungen; es sollen aber keine bei dem betreffenden Handwerk ungewöhnliche Bewegungen dargestellt werden.) Die zweite Partei muß nun aus der pantomimischen Darstellung erraten, welches Gewerbe gemeint sei. Gelingt dies, so tauschen die beiden Parteien die Rolle.

**M e i n r e c h t e r P l a z i s t f r e i.** Die Mitspielenden setzen sich im Kreise, und man kommt überein, daß die Mäd-

chen nunmehr Knaben- und die Knaben Mädchen-Vor-  
namen führen sollen. Der Spielordner geht von Person zu  
Person und legt jeder, nach den von der Gesellschaft gemach-  
ten Vorschlägen, einen passenden Namen bei, was viel  
Heiterkeit erregen wird. Jedermann passe auf und merke  
sich die verschiedenen Namen, vor allem aber den ihm zuge-  
legten. Im Spielfreise steht ein Stuhl mehr als erforderlich  
sind. Diejenige Person, zu deren Rechten der überzählige  
Stuhl steht, sagt: "Mein rechter Stuhl ist frei, bitte, Lucie."  
Sofort muß "Lucie" (also ein Knabe) aufstehen und sich auf  
den leeren Stuhl setzen. Dadurch wird nun Lucies früherer  
Stuhl frei und der links sitzende Nachbar muß besorgt sein,  
daß er wieder besetzt wird. Merkt jemand nicht gleich, daß  
der Stuhl zu seiner Rechten frei geworden ist, oder weiß er  
keinen Namen zu nennen, durch dessen Träger er besetzt  
werden soll, so kostet dies ein Pfand. Ebenso muß ein Pfand  
zahlen, wer sich nicht sofort erhebt, wenn sein Name genannt  
wird. Zuletzt werden noch die Pfänder ausgelöst.

### Ein hungriger Gast.

Ein Herr sagte zu dem lang ausbleibenden Kellner:  
"Sind Sie der junge Mann, der mich bedient?" "Ja mein  
Herr." "Ei der tausend, wie die Zeit vergeht! "Sind Sie  
seither groß geworden!"



### Gut besorgt.

Ein wohlbeleib-  
ter Herr bestellte  
zwei Sitze für sich  
in der Postkutsche.  
Der Posthalter re-  
servierte ihm ei-  
nen innen und  
einen auf dem  
Bod.

### Aus einem Schulaufsaß.

Das tollwütige Tier biß Herrn Dr. Kaspar und ver-  
schiedene andere Hunde.