Zeitschrift: Pestalozzi-Kalender
Herausgeber: Pro Juventute
Band: 16 (1923)

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: 07.01.2026

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

Stummes Konzert. Welches Instrument spielt jeder Darsteller?

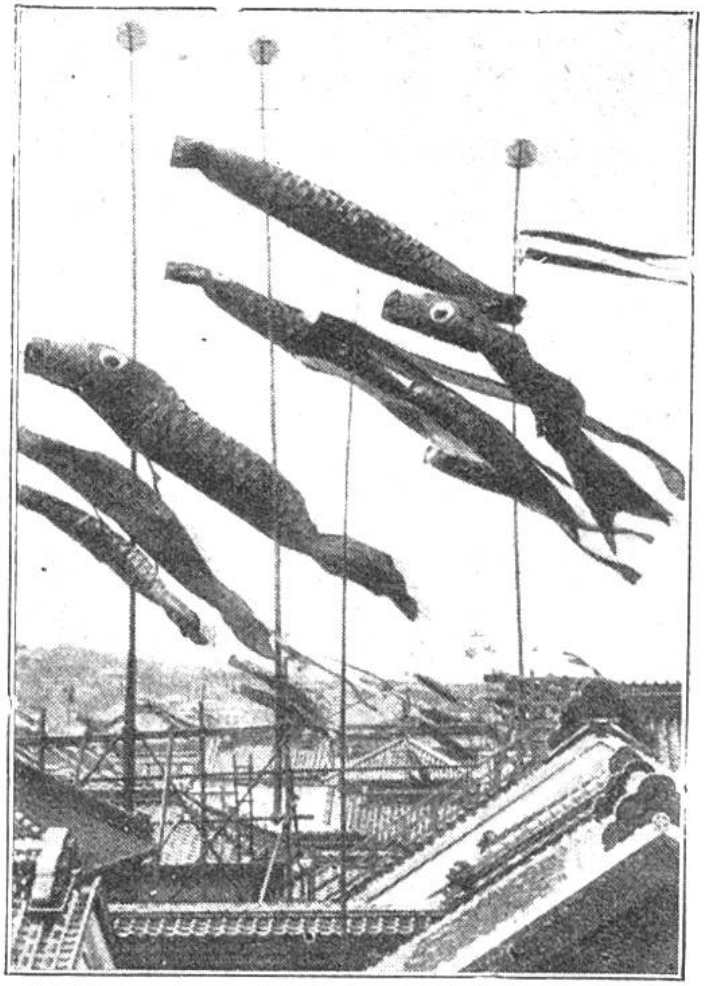
Gesellschaftsspiele.

Stummes Konzert. Der Dirigent steht in der Mitte eines Kreises von Spielern. Jeder wählt sich ein Musikinstrument. Sobald der Kapellmeister den Taktstock zu schwingen beginnt, führt jeder stumm die Bewegungen, die für sein Instrument passen, aus. Ahmt der Dirigent aber plötzlich die Gebärde eines Spielenden nach, so ruhen alle bis auf den, dessen Instrument der Konzertleiter bezeichnet hat. Schwingt dieser aber seinen Taktstock wieder, so setzen unverzüglich alle wieder ein. Wer nicht sogleich einfällt, sobald ihn der Leiter bezeichnet hat oder wer fortfährt, Bewegungen auszuführen, wenn letzterer schon einen andern durch Gebärde zum Spielen auffordert, bezahlt ein Pfand.

Der gewandte Erzähler. Ein Spieler wird für einen Augenblick hinausgeschickt. Unterdessen schreiben die andern jeder ein Wort auf einen Papierstreifen. Der draußen Wartende wird nun hereingerufen und hat die Aufgabe, aus der Zusammenstellung der Wörter eine Erzählung zu entwickeln. Je kürzer, desto besser.

Diebschlagen. Die Spieler stellen sich im Freien auf und teilen sich in zwei an Zahl und Kräften gleiche Parteien; die eine ist die Lauf-, die andere die Schlagpartei. Sie stellen sich in einem Abstand von ungefähr

50 Schritt voneinander auf. Zwischen diesen Reihen, 20 Schritt von der Laufpartei und 30 Schritt von der Schlagpartei entfernt, wird ein Stock in den Boden gesteckt und eine Mütze oder ein Tuch daran gehängt. Auf das Kommando des Spielleiters läuft aus jeder Abteilung ein Spieler nach dem Stabe. Der der Laufpartei nimmt schnell die Mütze vom Stabe und eilt damit seiner Partei wieder zu, verfolgt von dem Spieler der Gegenpartei, der ihn zu schlagen sucht, bevor er hinter der Grenzlinie seiner Partei ankommt. Wird er getroffen, so ist er gefangen, entkommt er aber, so wird der Verfolger Gefangener. Sind alle Teilnehmer gelaufen, so werden die Rollen gewechselt. Der zweite Spielgang entscheidet endgültig den Kampf.



Das Fest der Knaben in Japan.

Am fünften Tage des fünften Monates feiert man in Japan das Knaben- oder Flaggenfest. An einem Bambusmast weht von jedem Hause, in dem während des verflossenen Jahres ein Knabe geboren wurde, eine Flagge in Form eines großen, in bunten Farben bemalten Karpfens aus Papier; im offenen Rachen der Karpfen fängt sich der Wind und treibt die Fische in lustigem, farbenfrohem Spiel hin und her. — Zwei Monate zuvor hatten die Mädchen, oder besser gesagt die Puppen, ihr Fest, bei dem kleine Mädchen ihre „Babies" mit Speise und Trank bewirten.