

Zeitschrift: Pestalozzi-Kalender
Herausgeber: Pro Juventute
Band: 24 (1931)
Heft: [1]: Schülerinnen

Rubrik: Unterhaltendes

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: 15.01.2026

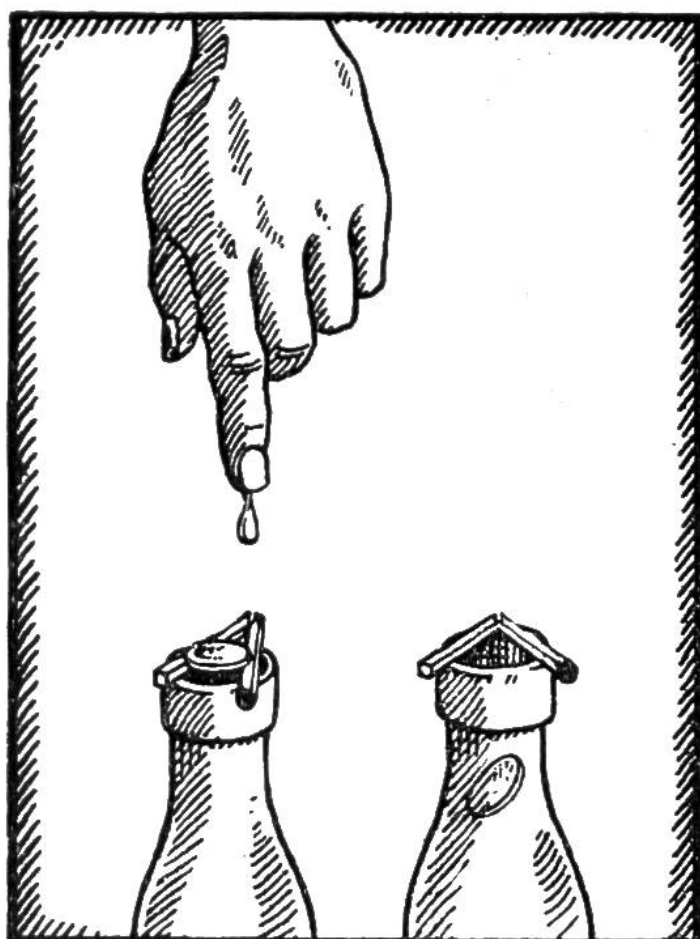
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



1. Mancher will morgens nichts von mir wissen,
Aber tagsüber dann mich nicht missen.
2. Mit i bin ich ein kalter Wind,
Mit a jedoch Geschwisterkind.
3. Weich und zart ist's, trägt's die Frau um ihren
Nacken,
Beim Schreiner hat es scharfe Zacken,
Das Füchslein kommt damit zur Welt,
Beim Kürschner kostet es viel Geld.
4. Bin ein Ort am Zürcher See,
Wer es macht, dem tut's nicht weh.
5. Jede Hausfrau macht mich aus Zucker, Mehl und Ei,
Alle laufen auf der Strasse zu mir herbei.
6. Alle Sprachen sind mir vertraut,
noch niemand hat mich je geschaut.
7. Die Hausfrau will so haben die Zimmer,
In deinem Gemüte sei du es immer.
8. Vorwärtsgelesen bin ich eine Pflanze mit süsser Frucht,
Rückwärts gelesen ein Tier, vor dem du ergreifst
die Flucht.
9. Das Erste wächst auf Buch' und Eiche,
Das Zweite tummelt sich im Teiche.
Das Ganze jedoch ist ein Prophet,
Der stets weiss, wie's mit dem Wetter steht.
10. Ich wohne in einem weissen Haus,
Noch niemand ging da ein und aus.
Wird mir einst das Haus zu enge,
Ich mir ein Tor als Ausgang sprengte.
11. Erst bin ich schwarz, dann rot ich werd',
Und endlich weiss im Feuerherd.

Bruno Kaiser.

(Lösungen siehe Seite 213.)



Das verhexte Zündhölzchen.

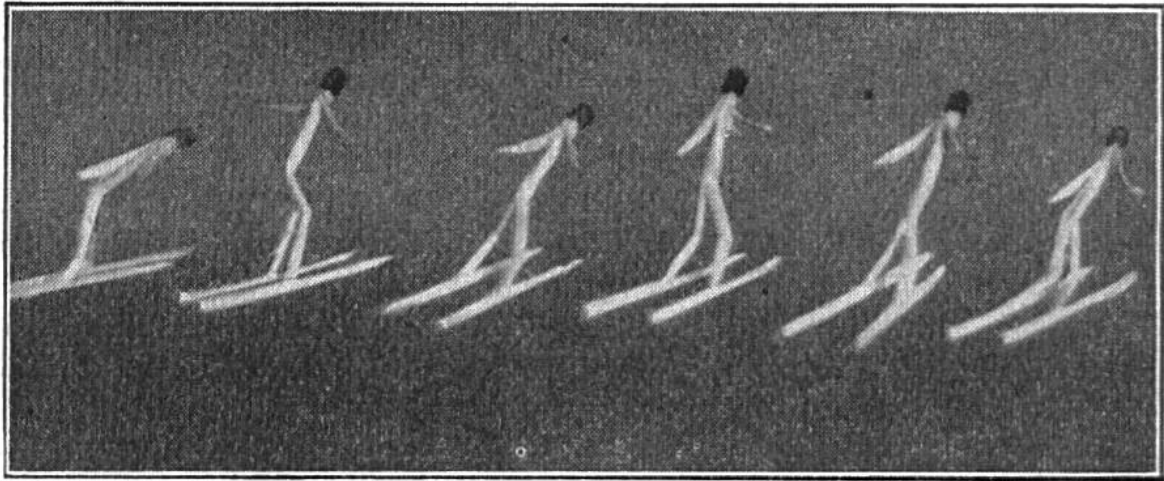
DAS VERHEXTE ZÜNDHÖLZCHEN

Viele Körper besitzen die Eigenschaft, Feuchtigkeit einzusaugen. Sie verändern dabei ihre Gestalt oft beträchtlich. Ein einfaches Experiment, das jeder leicht selbst ausführen kann, zeigt sehr auffällig die rasche Wirkung von Wasser auf Holz.

Knicke ein Zündhölzchen in der Mitte ein, biege die Teile desselben zusammen und lege es auf die offene

Mündung einer leeren Wein- oder Bierflasche, wie die Abbildung zeigt. Dann lege eine kleine Münze, z. B. ein Ein-Rappenstück, auf die beiden Teile des umgebogenen Hölzchens. Nun fordere deinen Kamerad (oder deine Kameradin) auf, die Münze in die Flasche zu bringen, ohne Flasche, Hölzchen oder Geldstück zu berühren. Er wird nach vielen vergeblichen Versuchen gespannt sein, die scheinbar unmögliche Lösung der Aufgabe kennen zu lernen.

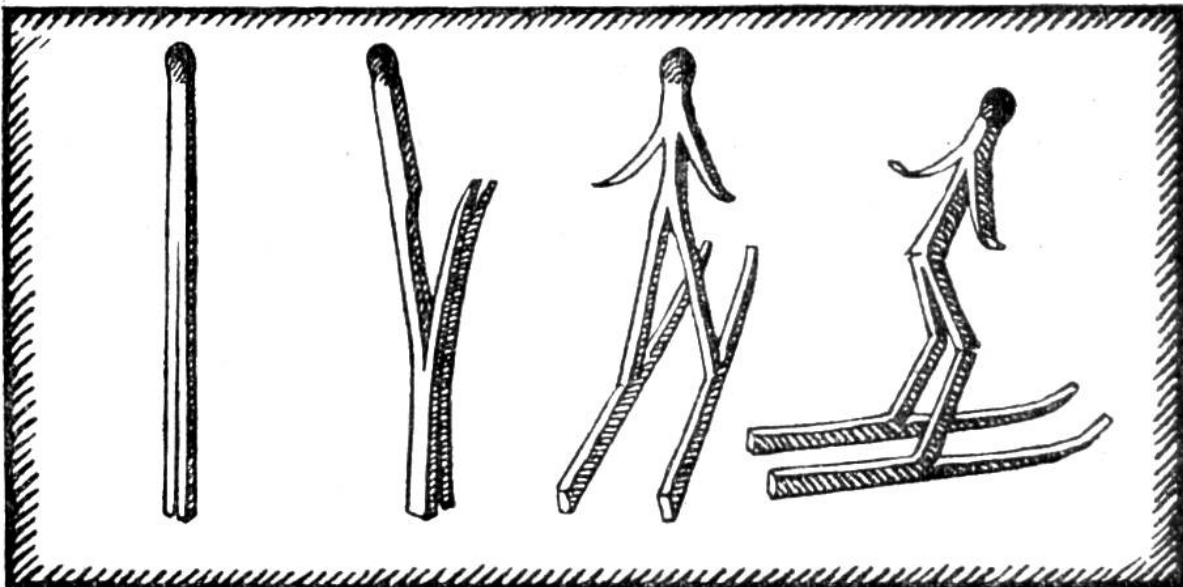
Du tauchst nun die Spitze deines Zeigefingers in Wasser und lässt einige Tropfen auf die Bruchstelle des Hölzchens tropfen. Die trockenen Holzfasern saugen begierig Wasser ein, sie schwellen an und strecken sich. Das Hölzchen beginnt sich zu bewegen. Der Münze wird der Boden entzogen; sie fällt in die Flasche.



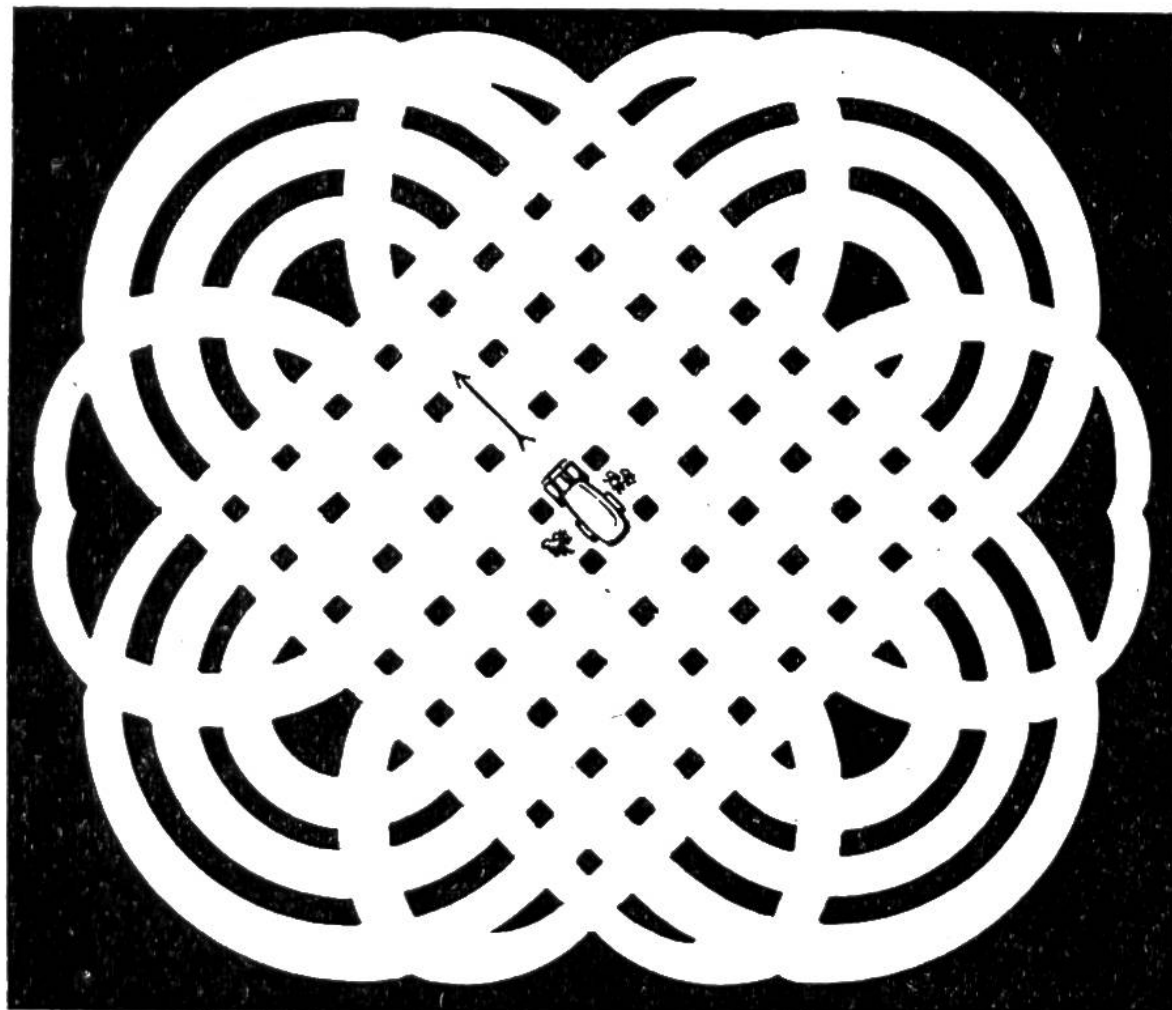
Jeder der obigen Skifahrer wurde aus einem Zündholz geschnitten.

ZÜNDHOLZ-SKIFAHRER.

Einer unserer Leser (W. Brändli in W.) erfreute uns durch Zusendung des oben wiedergegebenen Bildes und eines sehr eleganten, aus einem einzigen Streichholz geschnittenen Skifahrers. Das Kunststück, wie das Hölzchen gespalten, eingeschnitten und geknickt wurde, ist aus nachfolgender Zeichnung ersichtlich. Wegen Feuergefahr wurde der Kopf des Hölzchens abgekratzt und mit Tusche oder Tinte schwarz gefärbt.



Wie das Zündhölzchen eingeschnitten und geknickt wird.

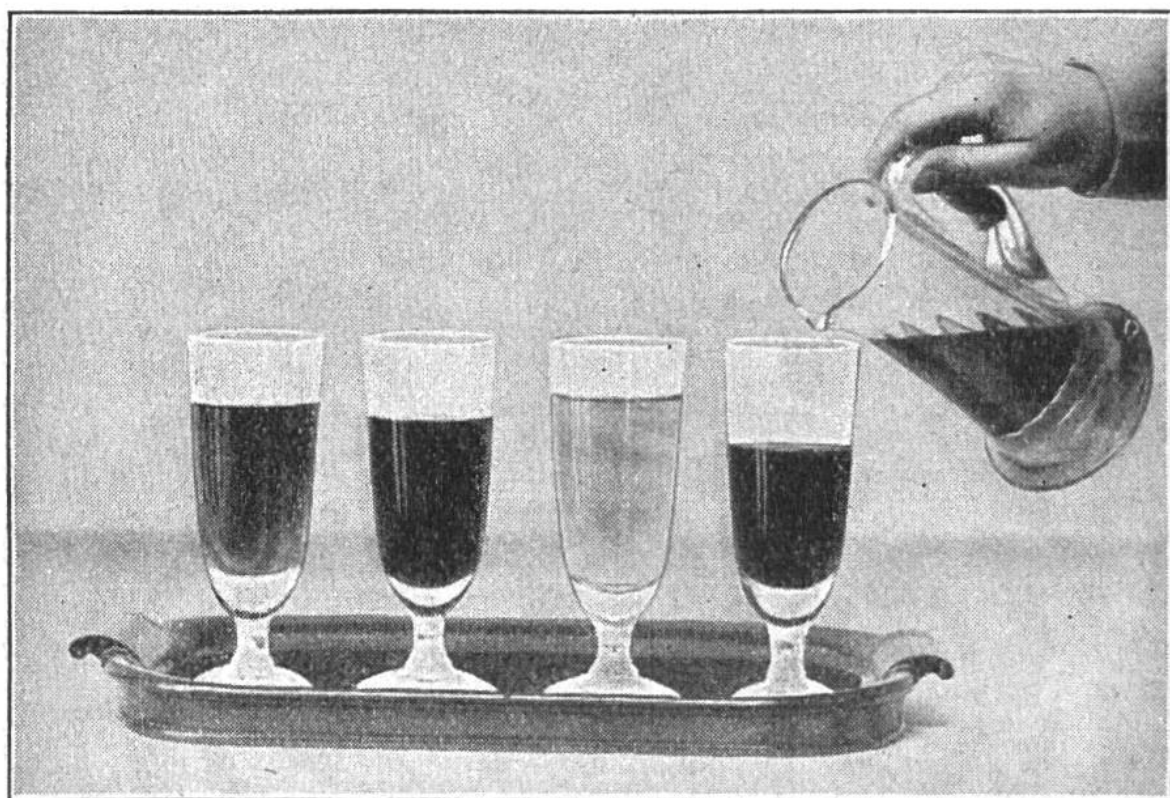


KNACKNUSS FÜR EINEN AUTO-FAHRER.

Das hier wiedergegebene Bild stellt einen Stadtplan dar. Der Führer des Auto-Omnibusses hat den Auftrag, eine Reisegesellschaft durch a l l e Strassen zu führen, aber so, dass keine Strasse doppelt befahren wird. Eine Ausnahme bilden die Strassenkreuzungen.

Nachdem die Fremden in der Mitte der Stadt in den Omnibus gestiegen sind, fährt der Chauffeur in der Richtung des Pfeiles ab. Wer findet heraus, wie der Omnibus fahren muss? Die schwarzen Felder auf der Zeichnung stellen die Häuserreihen und Gartenanlagen dar, die von breiten Strassen umgeben sind.

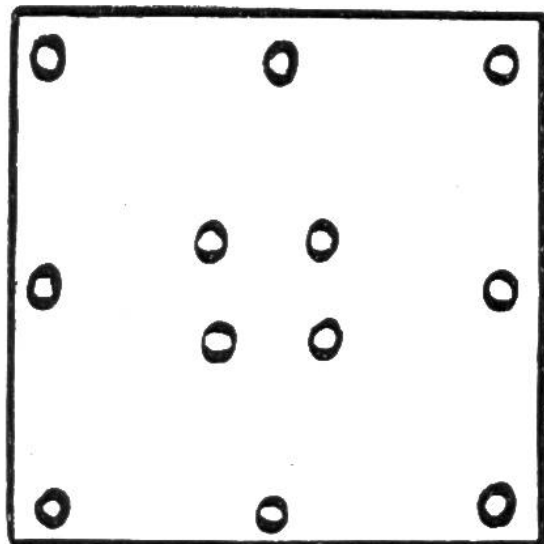
Wer den Weg nicht findet, kann die Lösung auf Seite 213 nachsehen.



DER ZAUBERHAFTE ROTKOHLE.

In der Küche erbittest du dir 2—3 Rotkohlblätter, die du nach dem Zerschneiden mit kochendem Wasser übergiessest und bis zur Abkühlung stehen lässt. Mit der so gewonnenen Flüssigkeit vollbringst du nun das Zauberkunststück. Du füllst sie in eine Flasche, nimmst vier Gläser; das erste lässt du leer, in das zweite giesse 10—20 Tropfen starken Essig, in das dritte ebensoviel Tropfen starke Sodalösung und in das vierte etwa 10 bis 20 Tropfen Alaunlösung. (Alaun ist für 10 oder 20 Rappen in jeder Drogerie erhältlich.) Die Flasche und die vier Gläser trägst du dann auf einem Tablett in das Zimmer zu deinen Zuschauern. Diese nehmen das bisschen Flüssigkeit in den Gläsern nicht wahr. Dann erklärst du, dass du aus der in der Flasche enthaltenen Flüssigkeit ganz verschiedenartige Flüssigkeiten herstellen werdest. Du schüttest nun in jedes Glas etwas von dem Wasser und fährst dabei, damit das Ganze geheimnisvoll aussieht, mit der Hand über das Glas. Nun bleibt im ersten Glase die Flüssigkeit blau, in dem zwei-

ten verändert sich die Farbe durch den Essig in eine schöne rote, in dem dritten wird sie durch die Sodalösung leuchtend grün und geht im vierten durch die Einwirkung des Alauns in violett über. Die Zuschauer staunen über dieses grossartige Zauberkunststück und möchten gar zu gerne wissen, wie das zugeht.

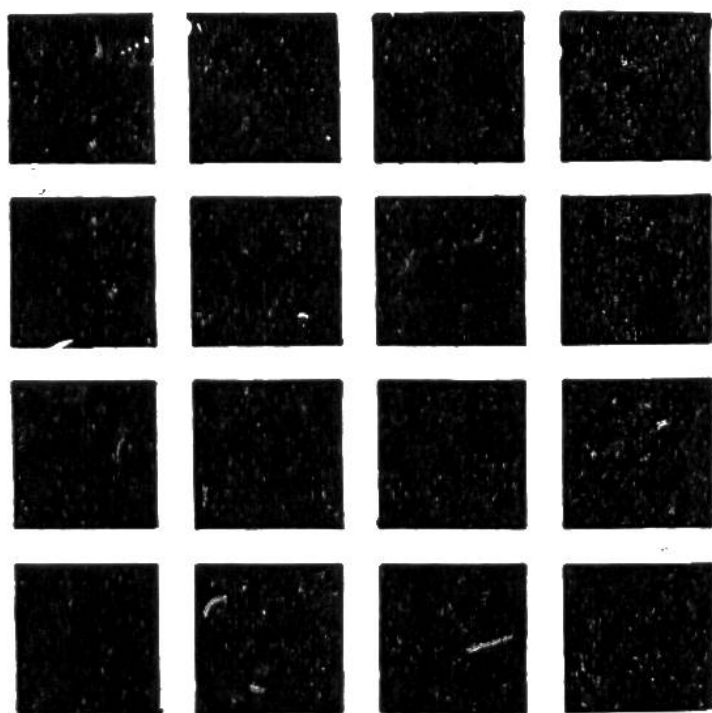


RECHENEXEMPEL FÜR JUNGE GEOMETER.

Ein Gutsbesitzer kauft ein Grundstück, das auf allen Seiten von Schattenbäumen begrenzt ist; auch in der Mitte stehen vier solche. Er möchte nun das Land unter seine vier Söhne verteilen,

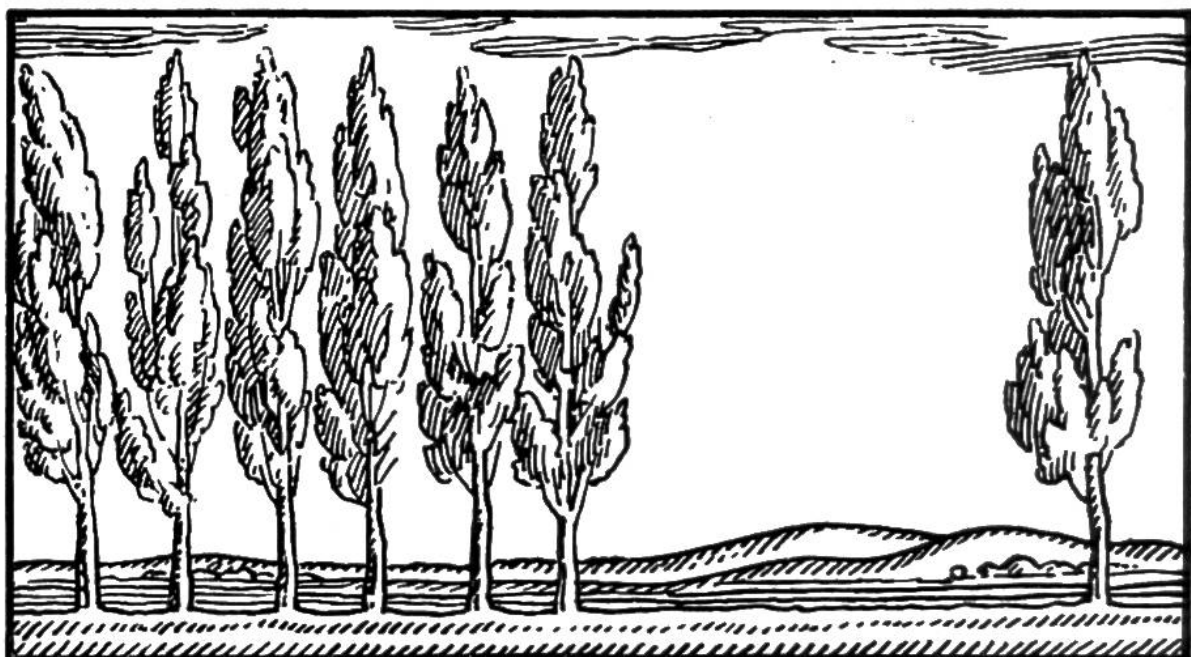
so dass alle Stücke genau die gleiche Gestalt haben und ohne die Bäume zu verpflanzen. Wie muss er die Teilung vornehmen?

(Auflösung siehe Seite 213.)



EINE OPTISCHE TÄUSCHUNG.

Beim Betrachten nebenstehender 16 Quadrate sehen wir dort, wo sich die weissen Linien kreuzen, nebelhafte Punkte, die verschwinden und wieder kommen, je nachdem wir unseren Blick auf eine bestimmte Stelle konzentrieren oder nicht.



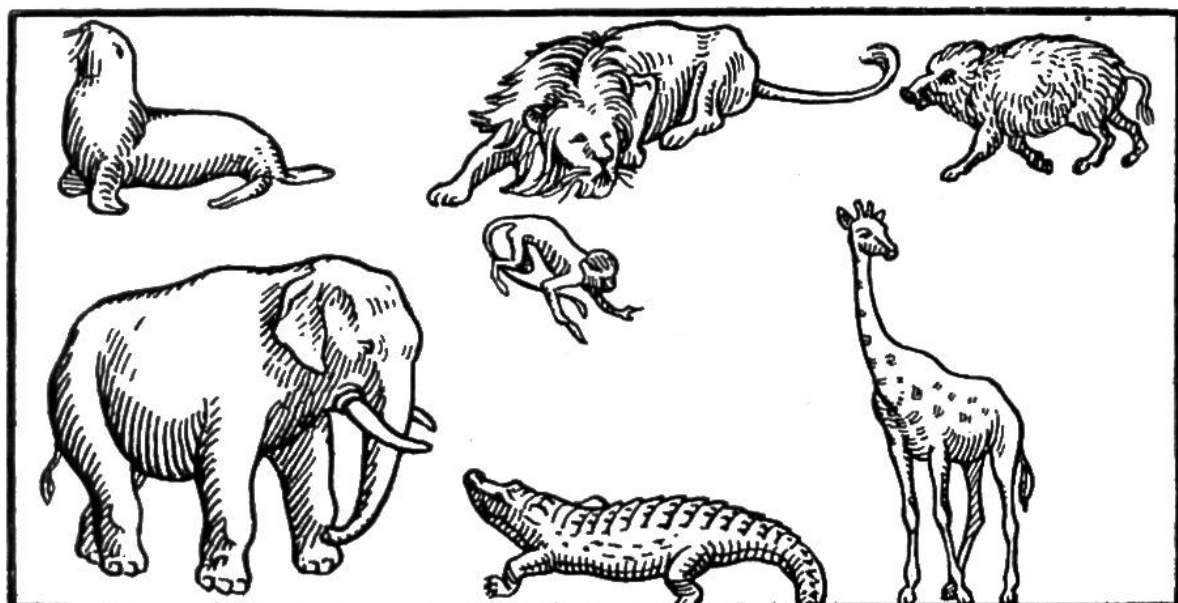
RICHTIGES AUGENMASS?

Welches ist der weitere Weg, von Baumstamm 1 zu Baumstamm 6 oder von Baumstamm 6 zu Baumstamm 7? (Auflösung siehe Seite 213.)

RÄTSEL.

1. Mit F biet' ich viel Tieren Schutz,
Mit T bin ich ein Held voll Trutz.
2. Mit P liebt es das kleine Kind,
Mit S iss es nicht zu geschwind.
3. Als Bundeshauptstadt kennst Du mich;
Mit anderm Zweiten labt es Dich,
Ein anderer Kopf, da sticht es tief,
So dass das Wort mit „Z“ man's rief!
4. Als Schweizer Dichter berühmt landein und landaus;
Du findest's als Raum auch unter dem Haus.
Nimm ihm Anfang und Ende, was ist denn das?
Es bleibt ein altes Längenmass.
5. Das erste Wort — den Kinderfreund ihr alle kennt,
Das zweite den Lauf der Tage, der Feste Euch nennt;
Das Ganze? Du kannst es greifen fast,
Weil Du es vor Dir liegen hast.

(Auflösungen Seite 213.)



Wie können durch drei gerade Striche die Tiere so getrennt werden, dass jedes ein eigenes Abteil erhält? (Auflösung Seite 213.)

SCHERZFRAGEN.

1. Welche Meise singt nicht?
2. Mit welchem Löffel isst man nicht?
3. Mit welchem Pinsel malt man nicht?
4. Welcher Stand schafft Unruhe im Staate?
5. Welcher Stand ist der beliebteste?
6. Welche Tenne hat kein Tor?
7. Welche Mode wünschen sich die Damen und tragen sie doch nicht gern?
8. Welche Bärte werden auch von Damen getragen?
9. Wo kauft man sich die besten Flügel? B. K.

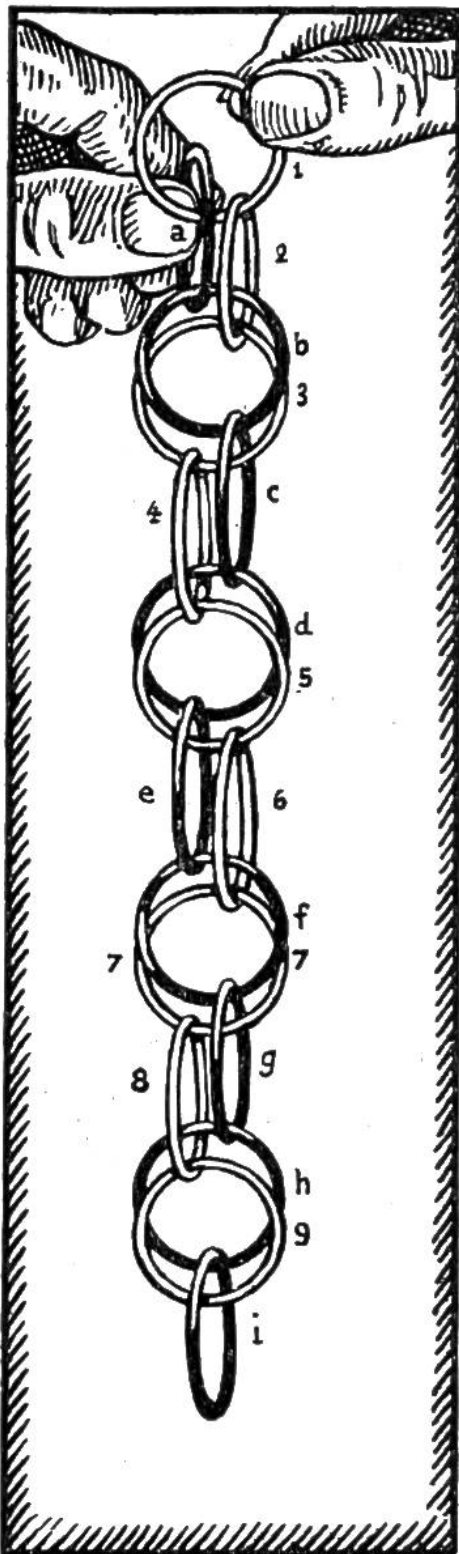
Auflösungen siehe Seite 213.

EINE BILLION ZÄHLEN.

Wie lange Zeit braucht man, um von eins bis zu einer Billion zu zählen? Eine Billion ist Million mal Million, also 1 000 000 000 000. — Das lässt sich schnell sagen, nicht aber schnell zählen.

Es ist möglich, in einer Minute etwa bis 160 zu zählen. Nehmen wir an, es könne jemand 200 in der Minute zählen, so könnte er in einer Stunde 12 000 zählen, in einem Tag (24 Stunden) 288 000, in einem Jahr 1 051 200 000. Er müsste fast 9513 Jahre in derselben Weise fortzählen, um eine Billion zu erreichen.

DIE KETTE DES INDISCHEN ZAUBERERS YAWI-GOT-DAZ-TSU. (!?)



Die Inder sind von jeher als grosse Zauberkünstler bekannt. Selten gelingt es, hinter das Geheimnis ihrer Kunst zu kommen. Umso mehr freut es uns, dass wir unsern Lesern einen Trick verraten können.

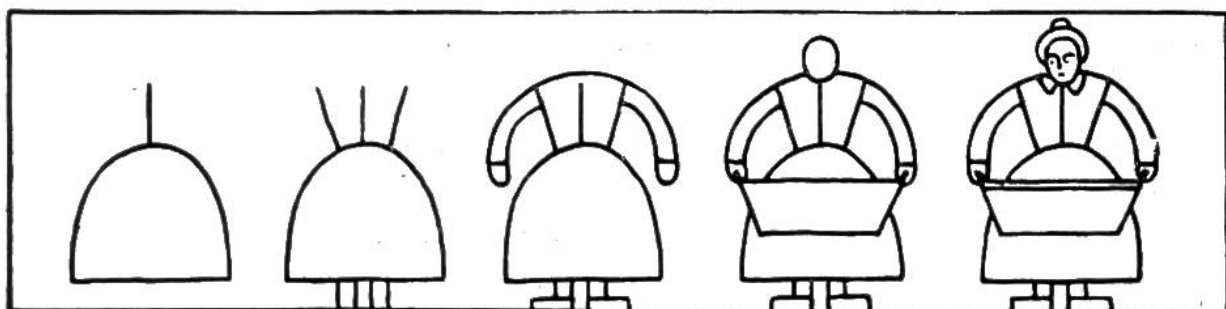
Die Kette des indischen Zaubers Yawi-got-daz-tsu ist aus geschlossenen, ineinandergreifenden Ringen zusammengesetzt. Die Ringe sind so angeordnet, dass je zwei nebeneinander liegen; oben und unten ist je ein Ring angefügt. Das Kunststück besteht nun darin, den obersten Ring fallen zu lassen, und zwar durch die andern hindurch, bis er der unterste wird. Dies beruht natürlich auf einer Täuschung, indem der oberste Ring bis zum nächsten Glied fällt und nur die Bewegung des herabfallenden Ringes sich fortpflanzt. Es findet einzig eine Verschiebung der Kettenglieder statt.

Wie wird nun diese Wunderkette hergestellt? Am besten eignen sich dünne, vernickelte Messingringe, die in Eisenhandlungen erhältlich sind. Mit einer Zange

klemmt man sie an einer Stelle auf. Durch leichtes Seitwärtsbiegen am Schnitt und nachheriges Wiederschliessen können dann die Ringe gut ineinandergehängt wer-

den. Die Kette lässt sich schon mit 12 Gliedern ausführen, doch je länger sie ist, umso augenfälliger wirkt das Kunststück. Soll dieses gut gelingen, so müssen die Ringe genau nach der folgenden Erklärung zusammengefügt werden. Zunächst werden die in der nebenstehenden Zeichnung hell wiedergegebenen Ringe 1—9 ineinandergehängt. In diese Kette hängt man nun nacheinander die in der Zeichnung schwarzen Ringe a—i. In Ring 1 kommt ein zweiter Ring, nämlich a; dieser legt sich neben Ring 2. Darauf steckt man Ring b durch Ring a und 2; er legt sich neben Ring 3. Ring c geht durch die Ringe b und 3; er legt sich neben Ring 4, und so fort, bis zu Ring i, der die Ringe h und 9 umschliesst und den untersten Ring bildet.

Nun kann man mit dem Experiment beginnen. Die rechte Hand hält den obersten Ring 1 so, dass die Kette frei herunterhängt. Darauf ergreift die linke Hand den Ring a hinter dem Ring 1 und die rechte Hand lässt den Ring 1 los. Letzterer fällt nach vorn herunter. Rasch nacheinander verschieben sich alle Ringe. Der uneingeweihte Zuschauer glaubt unbedingt, der oberste Ring falle durch alle andern hindurch. Dieses verblüffende Schauspiel kann man endlos fortsetzen. Die rechte Hand ergreift den zweitobersten Ring rechts vorne und die linke Hand lässt den obersten los. Nun muss man abwechselnd immer die zweiten Ringe „rechts vorne“ und „links hinten“ fassen und die obersten loslassen. Wer diese Regel nicht befolgt oder die einzelnen Glieder der Kette nicht richtig zusammensetzt, müht sich vergebens ab, das Kunststück nachzuahmen.



Der kleine Schnellzeichner.



KOPF ODER ZAHL.

Zu diesem Spiel ist ein Geldstück nötig.

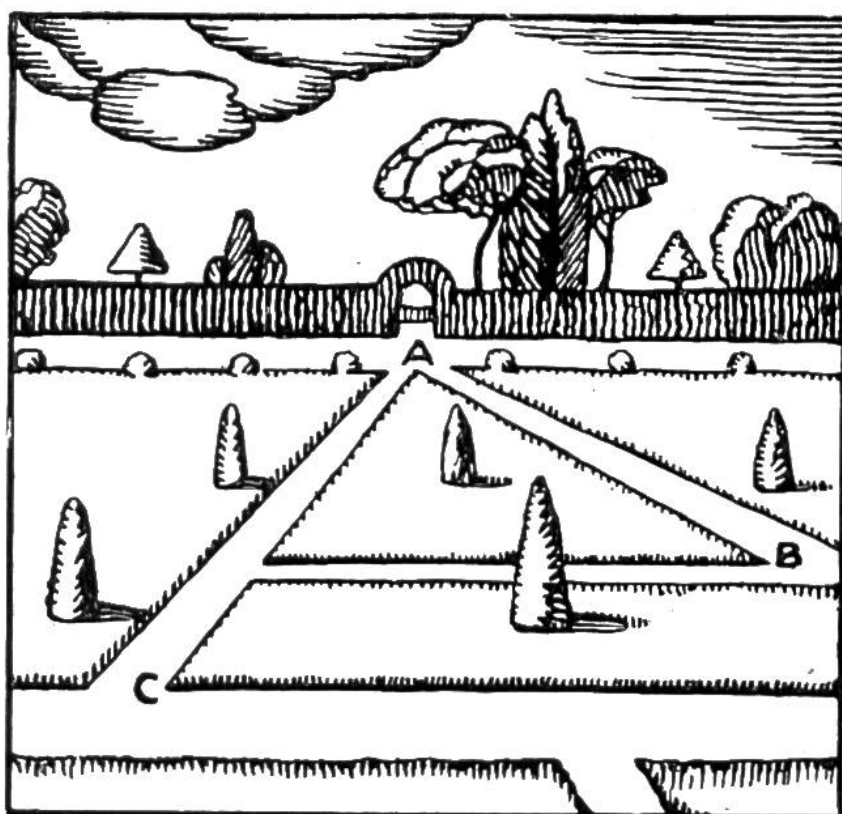
Die Spieler teilen sich in zwei gleiche Abteilungen und stellen sich in zwei parallelen, etwa 3 Schritt voneinander entfernten Reihen auf. Etwa 40—50 Schritte hinter jeder Reihe wird eine Linie, die als Ziel dient, ebenfalls parallel zu der vordern, markiert. Die Spieler der einen Reihe stellen die „Zahl“ des Geldstückes, die andere Reihe den „Kopf“ dar. Zwischen beide Reihen stellt sich der Spielleiter auf, der das Geldstück hält. Das Spiel beginnt. Der Spielleiter wirft das Geldstück in die Luft und ruft, sobald es den Boden berührt hat, aus, welche Seite nach oben liegt. Ist es die Bildseite, so ruft er „Kopf“. Sofort drehen sich alle Spieler, die mit „Kopf“ bezeichnet wurden, um und retten sich, indem sie auf die Ziellinie zulaufen, während die andern ihnen nacheilen und sie vor dem Ziel zu erreichen suchen.

Wer eingeholt wird, erhält einen Schlag auf den Rücken und muss als Gefangener aus dem Spiel ausscheiden. Die Übrigen stellen sich wieder wie vorher auf und das Spiel beginnt von vorn. Nach einer vorher bestimmten Anzahl Spiele zählt der Spielleiter die Gefangenen. Diejenige Abteilung hat gewonnen, die am meisten Gefangene gemacht hat. Das Spiel endet eben-

falls, wenn alle Spieler einer Partei gefangen sind. Die beiden Abteilungen können auch so aufgestellt werden, dass sie sich gegenseitig die Rücken zukehren. In diesem Falle brauchen sie nur etwa 1—2 Schritte voneinander zu stehen. Der Spielleiter muss laut ausrufen: „Kopf“ oder „Zahl“. Die sich rettende Partei läuft dem Ziele zu, während die andere sich erst umdrehen muss, bevor sie den Wegspringenden nacheilen kann.

SONDERBARE RECHNUNGSRESULTATE.

Wir bitten einen Kameraden, uns eine einstellige Zahl zu nennen, wir werden ihm dann eine Rechnung aufgeben, deren Ergebnis nur diese Ziffer enthalte. Nehmen wir an, genannt werde die Zahl 5. Nun lassen wir unsern Freund ausrechnen: 45×12345679 . Ergibt: 555.555.555. Wir haben die genannte Zahl einfach zunächst mit 9 vervielfacht und dann mit der Zahlenreihe von 1 bis 9 (wobei 8 stets auszulassen ist!) multipliziert. Gleich würden wir mit jeder andern genannten Ziffer verfahren.



Welches ist der weitere Weg, von A nach B oder von A nach C? Nach dem Abschätzen mit den Augen werdet ihr überrascht sein, durch Nachmessen ein ganz anderes Resultat zu erhalten.



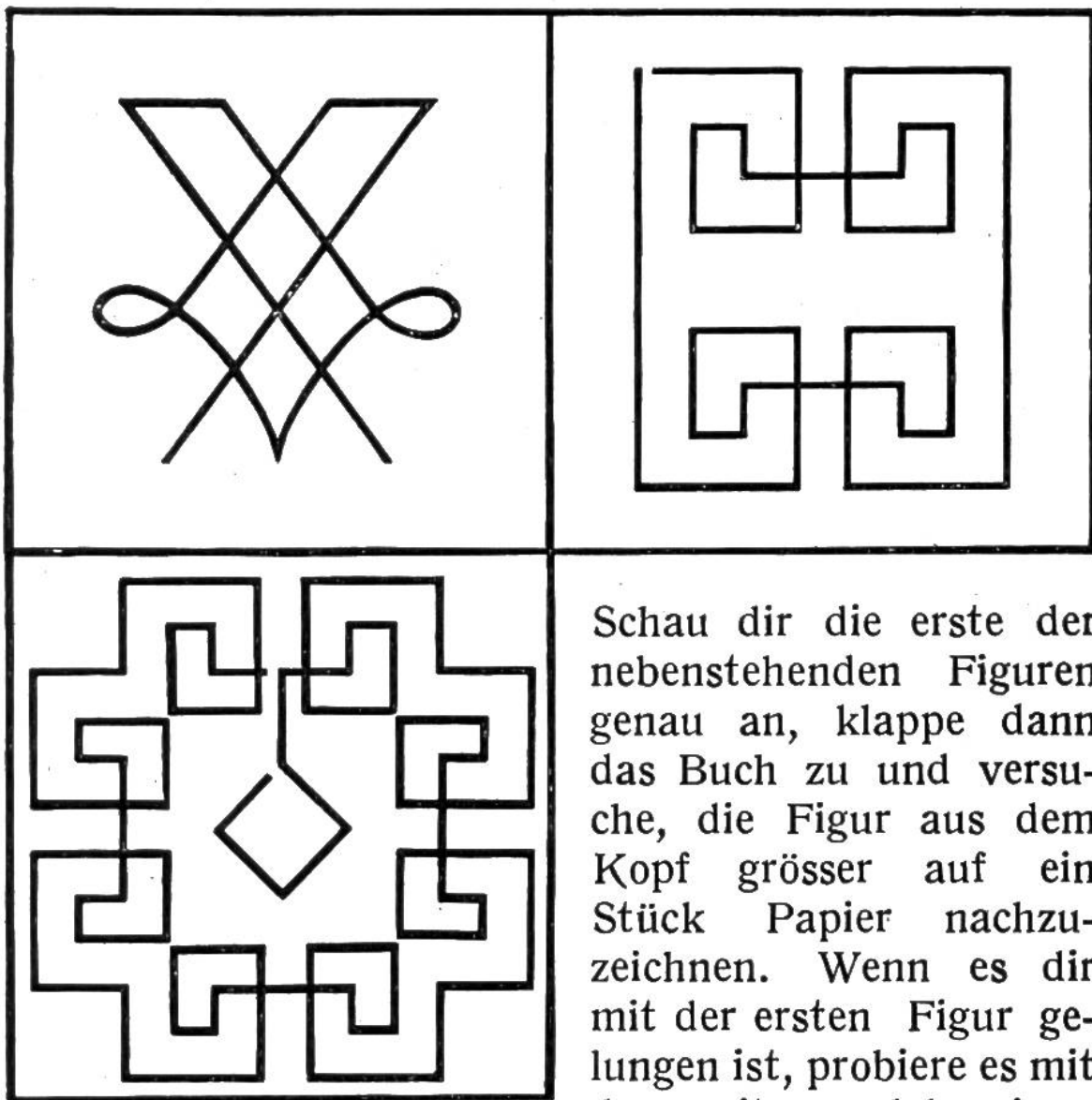
WIE ZAUBERE ICH WASSER IN EIN UMGESTÜLPTES GLAS?

Zu diesem interessanten Kunststücklein benötigst du ein Glas oder besser noch eine Glasflasche mit weitem Hals, wie sie die Mutter zum Einmachen von Früchten gebraucht. Du erklärst deinen Zuschauern, dass du imstande bist, durch den Boden der Flasche, ob schon er ganz ist, Wasser in dieselbe zu giessen.

Du stellst die Flasche auf den Ofen und lässt sie so heiss werden, dass du sie gerade noch anfassen kannst. Es ist auch von Vorteil, wenn du sie kurze Zeit umgestülpt hältst, damit die aufsteigende warme Luft in die Flasche strömt. In einem tiefen Teller hast du Wasser bereit gehalten. In dieses stellst du nun die leere Flasche mit dem Hals nach unten (siehe Abbildung) und giessest in den gewölbten Boden der Flasche kaltes Wasser, soviel, dass es überfließt und der Aussenseite der Flasche nach hinunterläuft. Dadurch wird die Luft in dem Gefässe abgekühlt und zieht sich auf einen kleineren Raum zusammen. Sofort wird das Wasser vom Teller aus aufgesogen und steigt in der Flasche in die Höhe. Es sieht dann gerade so aus, als sei es durch den Boden hineingegossen worden.



ZUR STÄRKUNG DES GEDÄCHTNISSES.

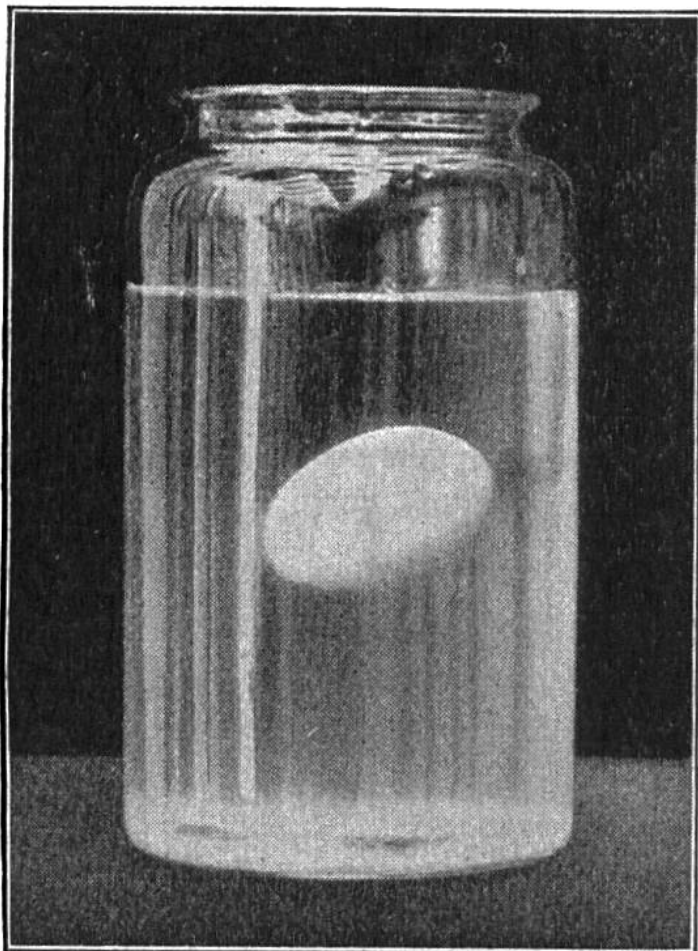


Schau dir die erste der nebenstehenden Figuren genau an, klappe dann das Buch zu und versuche, die Figur aus dem Kopf grösser auf ein Stück Papier nachzuzeichnen. Wenn es dir mit der ersten Figur gelungen ist, probiere es mit der zweiten und der ziemlich

schweren dritten Aufgabe. Es ist wichtig, das Formgedächtnis auszubilden; es kommt einem dies beim Zeichnen sehr zustatten. (Die erste Figur ist übrigens dem Wappen einer alten Freiburger Familie entnommen.)

RECHENKUNSTSTÜCK.

Wir schreiben eine sechsstellige Zahl nieder, deren erste drei Ziffern gleich sind wie die drei folgenden. Also z. B. 762762, oder 345345. Eine solche Zahl durch 1001 geteilt, ergibt als Resultat stets die drei ersten Ziffern des Dividenten.



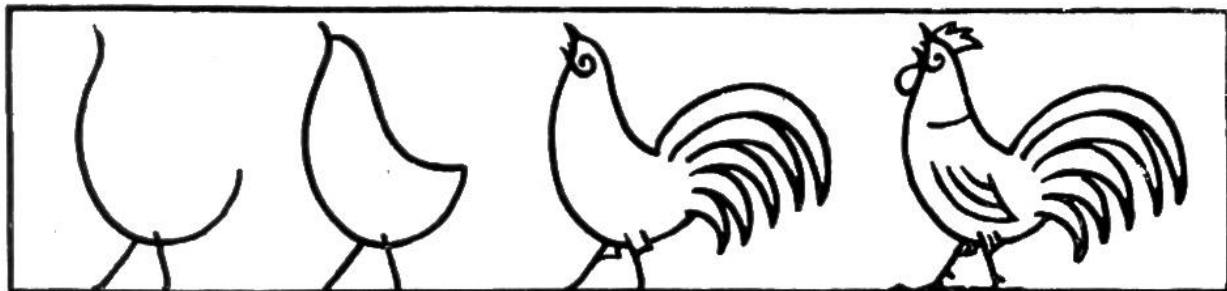
DAS SCHWEBENDE EI.

Das ist ein verblüffendes, physikalisches Kunststücklein. Es lässt sich im Kreise von Kameraden leicht ausführen. Du bringst ein hohes Glas, das etwa zur Hälfte mit Wasser gefüllt ist, ins Zimmer, nachdem du soviel Salz in das Wasser geschüttet hattest, als sich darin auflösen liess. Nun legst du ein frisches

Ei in die Lösung, das bald zur Verwunderung aller Kameraden auf der Oberfläche schwimmen wird. Um das Kunststücklein noch geheimnisvoller zu gestalten, fügst du jetzt reines Wasser hinzu. Dieses wird über dem Ei stehen. Das Ei schwebt nun in der Mitte des Glases im Wasser. Willst du deine Kameraden einen Blick in das Geheimnis werfen lassen, so musst du in die obere Wasserschicht etwas Farbe tun. Die Grenze zwischen dem schweren Salzwasser und dem leichteren Süßwasser wird dann ganz deutlich werden.

DER UNBERÜHRTE HUT.

Man setzt einen Hut auf und behauptet, ein Glas Wasser darunter bringen zu können, ohne ihn abzunehmen. Das wird niemand glauben wollen. Nun nimmt man das Glas und trinkt es einfach aus, so hat man doch ohne Schwierigkeit das Wasser unter den Hut gebracht, nicht wahr!



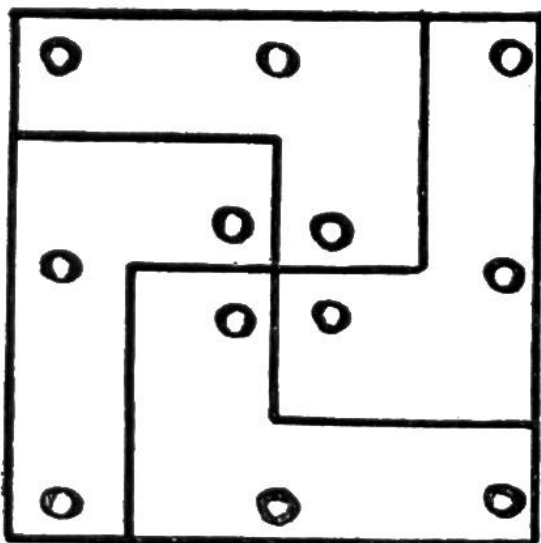
Der kleine Schnellzeichner.

AUFLÖSUNGEN.

Lösungen zu den RÄTSELN Seite 198: 1. Wecken, der Wecken. 2. Die Bise, die Base. 3. Der Fuchsschwanz. 4. Lachen, lachen. 5. Der Auflauf. 6. Das Echo. 7. aufgeräumt. 8. Rebe, Eber. 9. Laubfrosch. 10. Das Kücklein im Ei. 11. Kohle.

Lösungen zu den RÄTSELN Seite 204: 1. Fell, Tell. 2. Puppe, Suppe. 3. Bern, Born, Dorn, Zorn. 4. Keller, Elle. 5. Pestalozzi-Kalender.

Lösungen zu den SCHERZFRAGEN Seite 205: 1. Die Ameise. 2. Mit dem Schuhlöffel. 3. Mit dem Rasierpinsel; mit dem Einfaltspinsel. 4. Der Aufstand. 5. Der Anstand (oder auch der Wohlstand). 6. Die Antenne. 7. Die Kommode. 8. Die Schlüsselbärte. 9. Beim Kavierhändler.



Auflösung zum „RECHEN-EXEMPEL FÜR JÜNGE GEOMETRER“, Seite 203: Der Gutsbesitzer teilt sein Grundstück so ein, wie nebenstehende Abbildung zeigt. Auf diese Weise bekommt jeder Sohn ein genau gleiches Stück wie sein Bruder.

Auflösung zu „RICHTIGES AUGENMASS?“, Seite 204: Von Baumstamm 1 zu 6 ist der kürzere Weg, wie jedermann selbst durch Nachmessen sich überzeugen kann. Er scheint nur weiter wegen d. dazwischenstehenden Bäume.

In nebenstehendem Bild ist der Weg eingezeichnet, den der Führer des Auto-Omnibusses fahren muss. (Siehe Seite 201.)

Auflösung zu „Für jedes der 7 Tiere ein Abteil“ (siehe S. 205):

