

Zeitschrift: Pestalozzi-Kalender

Herausgeber: Pro Juventute

Band: 28 (1935)

Heft: [2]: Schüler

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: 18.02.2026

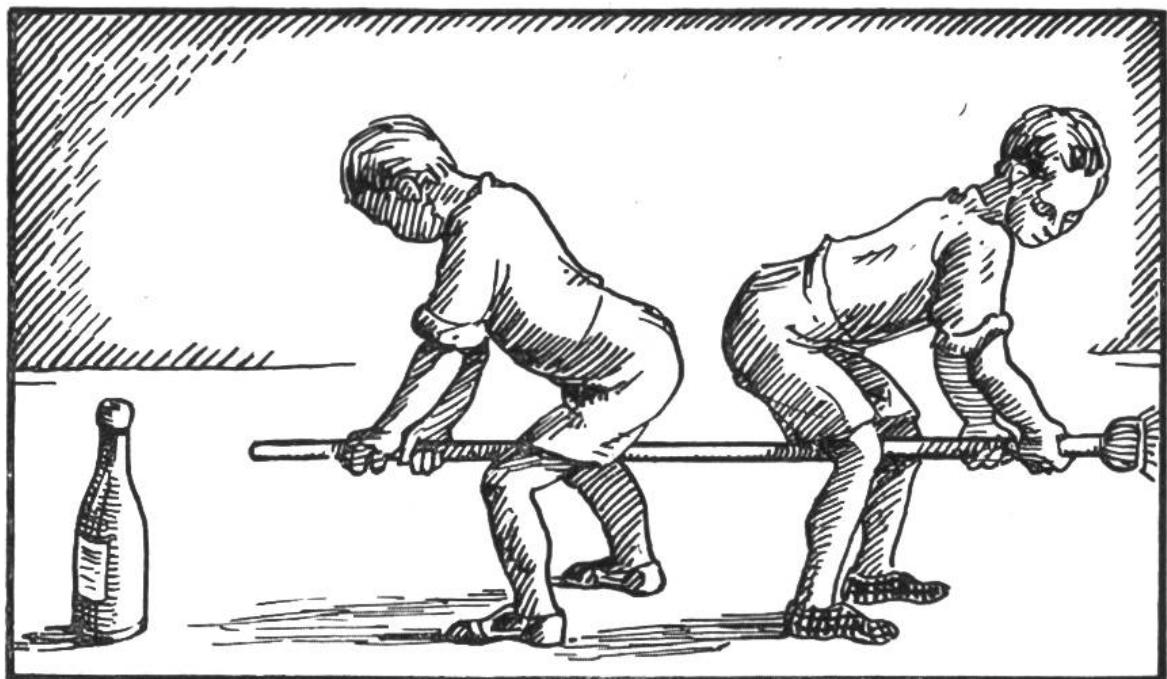
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



RAETSEL

1. Es hat mich der Wagen,
Und auch stets die Uhr,
Es hat mich der Vogel,
Jetzt rate mich nur.
2. Ich möchte wissen, wer das ist,
Der immer mit zwei Löffeln frisst.
3. Mein erstes bist du meistens,
Wenn du das zweite liebst;
Mein Ganzes ist vorüber,
Sobald du Antwort gibst.
4. Es ist eine ganze Matte voll,
Und gäbe doch kein Körbchen voll.
5. Mit K macht es dir Qual,
Mit N ist's eine Zahl,
Mit H tut es sich wehren
Mit zwei grossen Scheren.
6. Wer es macht, der sagt es nicht,
Wer es nimmt, der kennt es nicht,
Wer es kennt, der nimmt es nicht.
7. Das erste ist nicht offen,
Das zweite ist oft schwer.
Aufs Ganze nur zu hoffen
Bringt keinem grosse Ehr'.
8. Was ist das? Wenn du ihm den Kopf und
zwei Beine abhaust, bleibe ich übrig.

Auflösungen, siehe Seite 180.



LUSTIGE GESELLSCHAFTSSPIELE.

Flaschen umwerfen.

Mitten im Zimmer steht am Boden eine leere Flasche. Zwei Spieler stellen sich, Rücken gegeneinander, so davor, wie das Bild zeigt. Beide krümmen sich und halten zwischen den Beinen einen Besen. Er wird so gehalten, dass das eine Ende etwa 20 cm vom Flaschenhalse wegsteht, die Flasche aber umgeworfen würde, wenn der Besen in seiner Richtung nach vorn geschoben würde. Der Angreifer muss nun versuchen, die Flasche durch ruckartiges Stossen umzuwerfen. Der Verteidiger, der vor der Flasche steht, muss dies zu verhindern trachten. Er sucht die Richtung des Besenstielos zu verändern, sodass er von der Flasche abgelenkt wird. Der Stiel saust also nach den unerwarteten Stößen des Angreifers bald rechts bald links, oft haarscharf am Flaschenhals vorbei. Nach oben ziehen darf man aber nicht.

Um die Leistung zu beurteilen, zählt man die Fehlstösse des Angreifers, bis die Flasche doch endlich getroffen wird und umfällt.



Zapfenstechen.

In einem Kübel, der halb mit Wasser gefüllt ist, schwimmen 20 alte Flaschenkorke. Nun gilt es, mit einer gewöhnlichen Stecknadel diese Korke herauszufischen. (Schwerer geht es mit einem Messer.) Man darf die Korke nur anstechen, aber nie mit der Hand berühren. Wir messen dabei die Zeit, die benötigt wird, bis alle herausgezogen sind. Wer zuerst fertig ist, kriegt einen Preis, dem Langsamsten wird mit einem angebrannten, schwarzen Kork ein Schnurrbart ins Gesicht gemalt.

nötigt wird, bis alle herausgezogen sind. Wer zuerst fertig ist, kriegt einen Preis, dem Langsamsten wird mit einem angebrannten, schwarzen Kork ein Schnurrbart ins Gesicht gemalt.

Gedächtnisprobe.

Jetzt wollen wir sehen, ob unsere Gäste ein gutes Gedächtnis haben. Ich trage einen kleinen Tisch herein, der mit einem Tuch zugedeckt ist. Jeder erhält ein Stück Papier und einen Bleistift. Vor Beginn erkläre ich das Spiel: „Unter dem Tuch sind auf dem Tisch 25 der verschiedensten Gegenstände, Münzen, Bleistifte, Messer etc. Jeder wird eine Minute lang Zeit erhalten, diese 25 Gegenstände anzuschauen. Nachher wird wieder zugedeckt. Jeder hat nun 3 Minuten Zeit alle Gegenstände, die er gesehen hat und noch weiß, zu notieren.“

Jetzt gehts los, es darf nicht mehr gesprochen werden; ich decke ab, warte eine Minute, decke wieder zu, und nach weiteren 3 Minuten werden die Zettel wieder eingesammelt. Ihr werdet sehen, da wird es bei manchem



Tante Amalia vor und nach der Operation.

hapern. Gute Leistungen erreichen diejenigen, die noch mindestens 20 der Gegenstände wussten und aufgeschrieben haben.

Tante Amalia beim Wunderdoktor (ein lustiges Stück).

1. Szene. Der Wunderdoktor Eisenbart in weisser Schürze und mit einer mächtigen Hornbrille aus Draht, hantiert an einem Tisch. Er wetzt seine „Instrumente“. Es sind dies riesige Messer und Scheren aus grauem Karton, die noch mit Silberbronze angemalt wurden. Jetzt hört man von weitem ein furchtbares Ächzen.
2. Szene. Tante Amalia kommt herein, laut jammernd. Sie ist fast drei Meter hoch und hat einen Umfang, dass sie kaum zur Türe herein kommen konnte. Mit glotzendem Blick schaut sie ins Publikum. Sie stöhnt immer laut zum Erbarmen. Der Wunderdoktor stellt fest, dass sie die Wassersucht hat und operiert werden muss. Er verschwindet hinter ihrem breiten Rücken mit seinen Messern, und jetzt sieht das Publikum mit wachsendem Erstaunen, wie die dicke Amalia immer dünner und

dünner wird, ganz langsam, aber sicher. Zum Schluss sieht sie aus wie eine Bohnenstange.

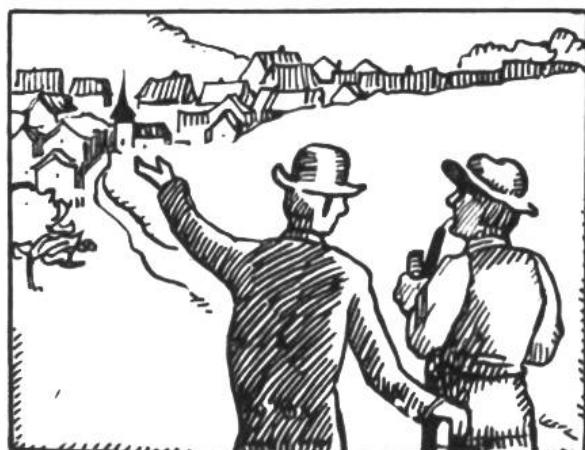
Voller Freude über die Genesung umarmt sie den Wunderdoktor. Die Zuschauer können sich die rasche Heilung nicht erklären und kommen aus dem Lachen nicht heraus.

Und des Rätsels Lösung? Mein Freund steckt in der Tante drin und trägt einen aufgespannten Regenschirm. (Je grösser desto besser.) Rings um den Schirm haben wir Tücher angehängt, oben am Ende des Schirmes ist ein Strohkopf angebunden, der mit einem alten, weissen Tuch umwickelt ist. Mit Wasserfarben ist ein Gesicht gemalt, und dem ganzen ist ein alter Hut der Mutter aufgesetzt worden. Um die Stelle, wo der Strohkopf angebunden ist, zu verdecken, haben wir noch ein Hals-tuch umgebunden. Im richtigen Moment beginnt mein Freund einfach ganz langsam den Schirm zu schliessen, bis die Tante bei geschlossenem Schirm dann so schrecklich mager ist.

VERZWICKTE AUSKUNFT.

Ein Sommerfrischler wundert sich darüber, dass das Dorf, in dem er weilt, im Verhältnis zu seiner Grösse eine sehr kleine Kirche hat. Er wendet sich an den Wirt mit der Frage: „Sagen Sie mal, gehen denn in die kleine

Kirche alle Leute hier aus dem Dorfe hinein?“ Darauf erhält er folgende erschöpfende Auskunft: „Wenn alle reingehen, gehen sie nicht hinein, aber wenn nicht alle hineingehen, gehen sie alle rein. Sie gehen aber nicht alle 'nein.“





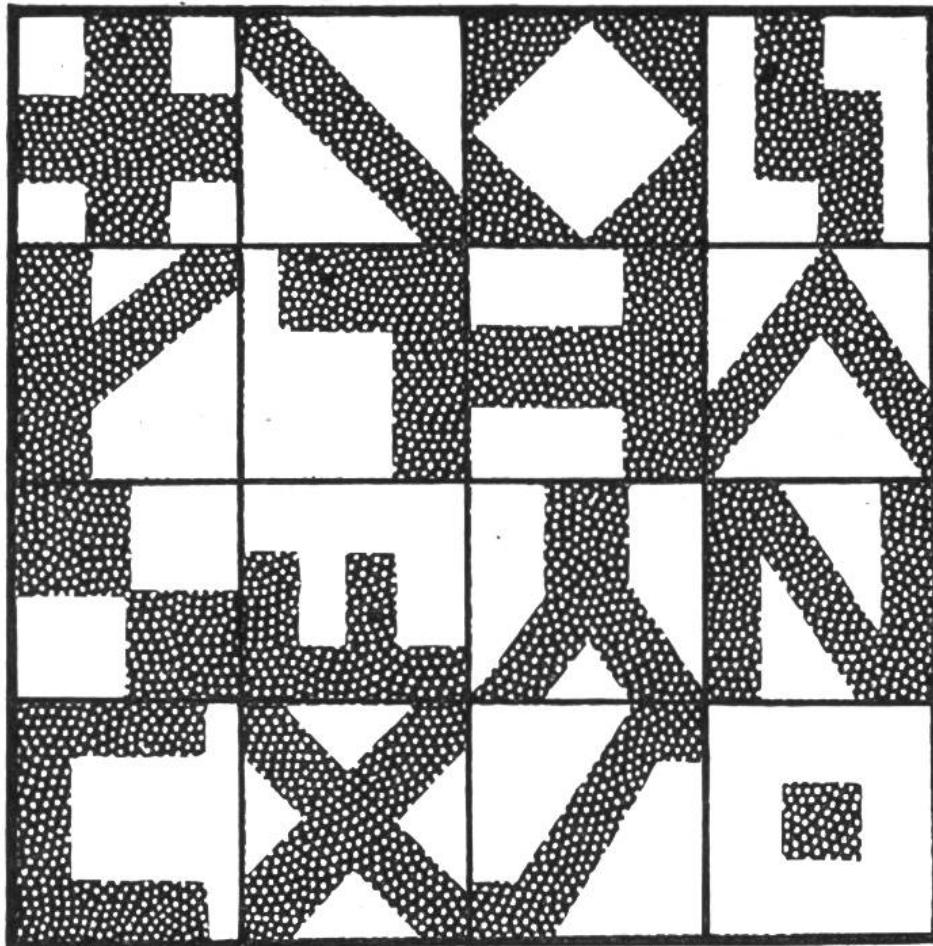
EINE KRAFTPROBE.

Stelle dich mit dem Rücken dicht gegen eine Wand, dass die Fersen und der Rücken die Wand berühren, und stütze die Hände in die Hüften. Die Arme dürfen die Wand nicht berühren. Nun sage deinem Kameraden, er solle deine Ellbogen an die Wand drücken. Zu seiner Überraschung wird dies sehr schwer sein. So lange du nämlich nicht atmest, d. h. den Atem anhältst, ist es ihm sogar unmöglich, die Ellbogen nach hinten zu bewegen.

SCHERZFRAGEN.

1. Mit welchem Messer kann man kein Brot schneiden?
2. Vier Personen spielten die ganze Nacht zusammen und als sie aufstunden, hatte jeder gewonnen. Wie ging das zu?
3. Wie viele Nägel braucht es, um ein gut beschlagenes Pferd zu beschlagen?
4. Welchen Sinn kann man am leichtesten entbehren?
5. Wer spinnt und zieht doch keinen Faden?
6. Welche Schuhe sohlt man nicht?
7. Fünf Spatzen sitzen auf einem Dach. Wieviel bleiben, wenn man einen schießt?
8. Warum ist es unmöglich, eine Glasflasche in einem leeren Sack zu zerschlagen, selbst wenn man diesen mit aller Kraft an eine Mauer schlägt?
9. Ein einz'ger selt'ner Buchstab' nennet dir ein grosses, allgemein geschätztes Tier.

Auflösungen, siehe Seite 180.

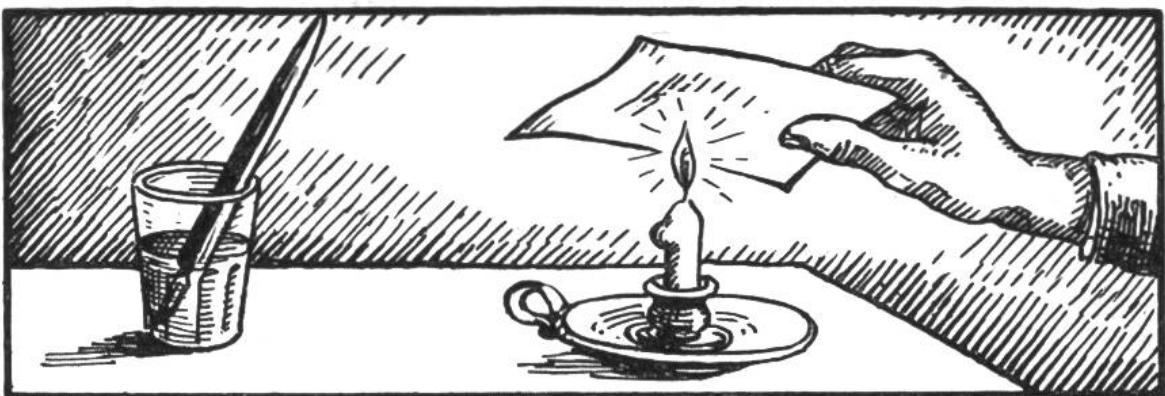


GEDÄCHTNISSPORT.

In jedem der 16 Quadrate ist eine Figur eingezeichnet. Schau dir das ganze Bild 3 Minuten an und versuche dann, es nach dem Gedächtnis nachzuzeichnen. Dies wird dir nicht leicht fallen, besonders weil jede der kleinen Figuren im richtigen Feld sein soll. Schau, ob du nicht Buchstaben entdeckst, die verkehrt gestellt sind oder denen vielleicht ein Strich fehlt; du kannst dir dann die Figuren eher merken. Formen und Reihenfolge sind am leichtesten zu behalten, wenn man sich einen Zusammenhang denkt; so zum Beispiel bei den drei ersten Figuren: „Vom Kreuz führt ein Weg hinunter zum Teich“.

Die Hälfte von acht ist null! (?)

Schreibe mit Kreide oder Bleistift die Zahl 8. Lösche die untere Hälfte aus, und es wird die Zahl 0 bleiben.



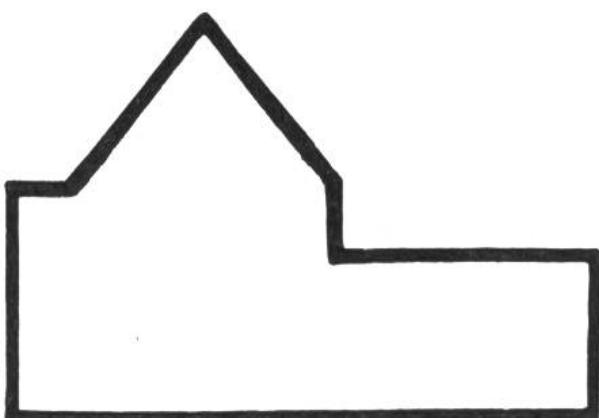
Die mit Kobaltchlorür geschriebene Schrift wird erst sichtbar beim Erwärmen des Blattes über einer Flamme; sie verschwindet wieder beim Erkalten des Blattes.

DIE GEHEIMSCHRIFT.

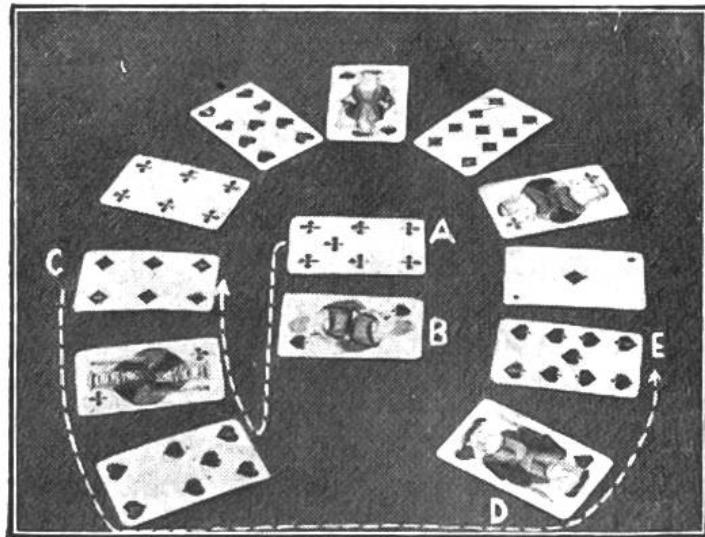
Kaufe in der Drogerie einige Gramm Kobaltchlorür. In einem kleinen Glas lösest du das Salz in lauwarmem Wasser auf. Das gibt eine klare, leicht blaue Flüssigkeit. Wenn du diese Flüssigkeit als Tinte benützest, so trocknet sie unsichtbar, wenn du aber das Blatt, auf das du geschrieben hast, über einer Kerzenflamme sorgfältig erwärmtst, so erscheint die Schrift zuerst hell- und dann dunkelblau. Nach dem Erkalten verschwindet sie nach einiger Zeit wieder.

Damit lässt sich wunderbar spielen. Man schreibt sich Geheimbriefe oder lässt an einer Zaubervorstellung ganze Zeichnungen von Geistern auf dem Papier erscheinen und wiederum verschwinden.

WER HAT EIN GUTES AUGENMASS?



Nebenstehende Figur lässt sich in einem Schnitt so zerschneiden, dass beide Teile, anders zusammengefügt, ein Quadrat bilden. Pause die Figur, oder zeichne sie in doppelter Grösse auf ein Blatt Papier. (Lösung Seite 180).



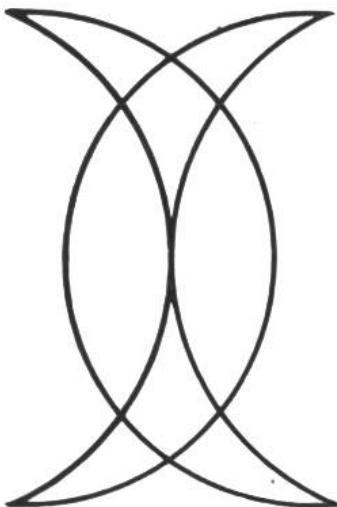
AUCH DU KANNST GEDANKEN LESEN.

Ein einfaches, aber verblüffendes Gesellschaftsspiel ist das geheimnisvolle „Hufeisen“. Etwa 10—12 beliebige Spielkarten (oder andere kleine Gegenstände, wie Dame-

steine) werden in Hufeisenform auf den Tisch gelegt und in den freien Raum in der Mitte untereinander noch zwei oder drei Karten (siehe Abbildung). Dein Spielkamerad soll sich irgendeine Zahl, grösser wie 3, denken. Dann fängt er bei A die Karten zu zählen an — 1, 2, usw. — und zählt über B, links dem Hufeisen entlang gegen C zu, bis zur gedachten Zahl. Bei dieser Karte fängt dein Spielkamerad nun wieder mit 1 zu zählen an und geht rückwärts von C über D nach E zu (auf der rechten Seite des Hufeisens). Er merkt sich genau die Karte, auf welche die gedachte Zahl trifft und ruft „Fertig“. Beim Zählen darf er die Karten nicht mit den Fingern berühren, um sich nicht zu verraten.

Du behauptest jetzt, du kannst Gedanken lesen und deinem Kameraden die betreffende Karte nennen. Nach angeblichem Nachdenken und einem Zögern bezeichnest du die entsprechende Karte. — Um zu beweisen, dass es nicht Zufall ist, lässt du das Spiel noch einmal machen. Du verschiebst die Karten ein wenig und legst nur 2 in die Mitte. Dein Kamerad wird sehr verblüfft sein, dass du wieder die richtige Karte angeben kannst. Wie hast du sie eigentlich gefunden? Das ist sehr einfach: Liegen drei Karten in der Mitte (A—B), so ist es immer die dritte Karte von D nach E gezählt,

liegen nur 2 Karten in der Mitte, so ist es die zweite, usw. Dadurch, dass du die Karten nach jedem Erraten verschiebst, werden deine Mitspieler nicht so schnell die Lösung finden.



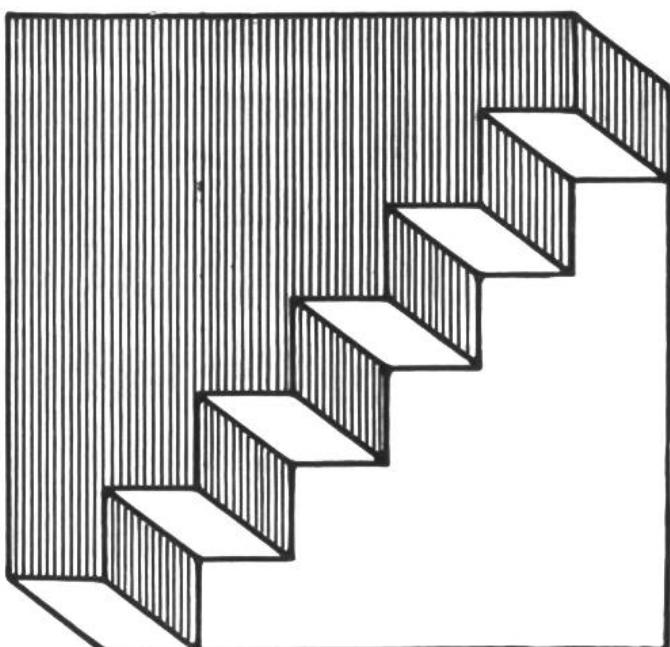
FIGUREN IN EINEM STRICHE ZU ZEICHNEN.

Bekanntlich führt die Türkei den Halbmond im Wappen. Sie hat dieses Zeichen vom Stifter der islamitischen Religion, von Mohammed erhalten. Der Sage nach wählte nun Mohammed als Zeichen seiner Religion zwei aufeinanderliegende Halbmonde, die er mit der Spitze seines Säbels in einem Zug in den Sand zeichnen konnte. Wie tat er das?

(Auflösung siehe Seite 180.)



Die Japaner sind ebenso gute Zeichner wie Naturbeobachter. Sie können Kraniche in nur zwei Zügen zeichnen. Wer von euch macht es nach?



WIE SICH UNSERE AUGEN TÄUSCHEN

Die irreführende Treppe.

Siehst du sie von oben oder von unten? Drehe das Buch in Viertelswendungen und sieh das Bild von neuem an.



EINE MERKWÜRDIGE MÜTZE.

Der Kalenderschreiber bekam neulich Besuch von einem kleinen, aufgeweckten Schüler. Ruedi, so hiess er, führte ein lustiges Experiment vor. Auf dem Kopfe trug er eine wollene Mütze, die ihm die Mutter gestrickt hatte. Nun zog er sie ab, indem er sie vorn anfasste und dann nach hinten über den Kopf zog. Dabei hörte man ein

merkwürdiges Knistern. Wenn Ruedi die Mütze mit zwei Fingern oben am Zottel fasste und über die Papierschnitzel hielt, die sich auf dem Tische befanden, so flogen die Schnitzel in grösster Eile in die Mütze hinein. Wenn jemand dann die Mütze berührte, so fielen die Schnitzel wieder heraus. Auch mit kleinen Stoffresten oder Hobelspänen liess sich das gleiche Experiment ausführen. Das lustige Kunststücklein zeigt uns Entstehung und Wirkung der Reibungselektrizität. Probiere, ob du es nachmachen kannst. Es gelingt allerdings nur, wenn du ganz trockene, fettlose Haare hast.

RECHENAUFGABE.

Ein Bauer treibt seine Kälber zum Markt. Ein Kalb geht vor zweien, eins zwischen zweien, eins hinter zweien. Wie viele Kälber waren es?

(Auflösung siehe Seite 180.)

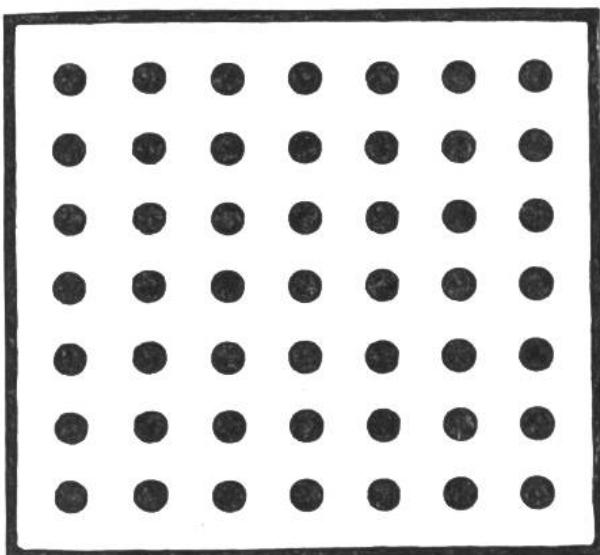


WIE BEFREITEN SICH DIE BEIDEN GEFANGENEN ?

Zwei Gefangene waren viele Jahre lang aneinander gefesselt. Sie trugen eiserne Ringe an den Handgelenken, und die daran befestigten Ketten waren ge-

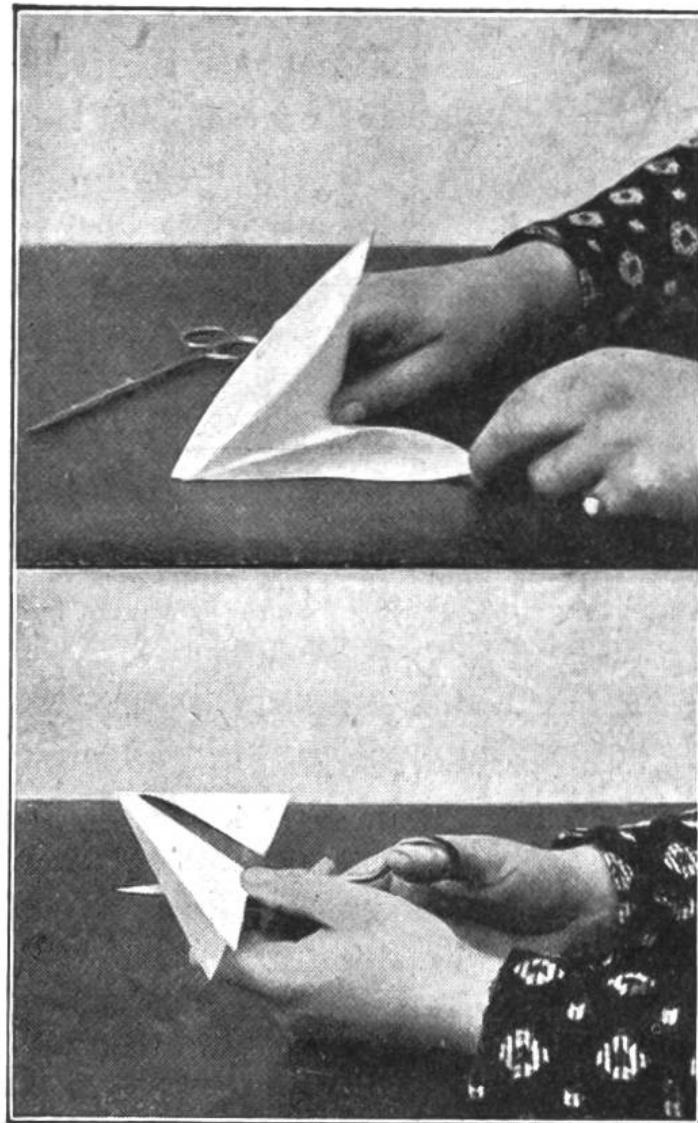
kreuzt, so dass sich keiner ohne den andern fortbewegen konnte. Lange Zeit versuchten sie, mit Gewalt ihre Ketten zu durchbrechen; es war unmöglich. Da endlich fanden sie einen wohlüberlegten Weg, die Ketten so zu führen, dass sie sich sofort voneinander lösten. Auf S. 180 ist genau beschrieben, wie es die Gefangenen machten. Bevor aber unsere Leser dort nachschlagen, bitten wir sie, die Lösung selbst zu suchen; statt der beiden Ketten lassen sich zwei Packschnüre verwenden.

Redeblüte. Aus einem Vortrag. Als ich einst in Südafrika jagte, war ich plötzlich von einer Herde Rhinocerosen so dicht umgeben, wie eben von Ihnen, meine Herrschaften.



EINE DENKAUFGABE.

Streiche auf nebenstehendem Bilde 21 Punkte, so dass in jeder senkrechten und jeder waagrechten Reihe 4 Punkte übrigbleiben. Hast du eine Lösung gefunden, so vergleiche mit Seite 180.

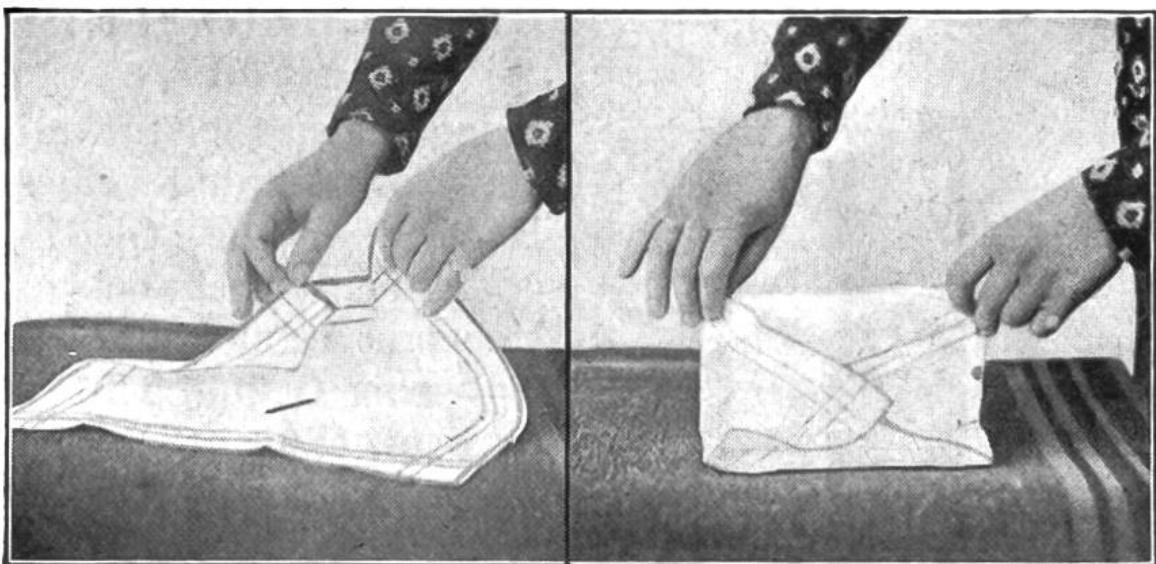


WER KANN'S?

Ein aus Papier geschnittenes Quadrat ist durch einen geraden Schnitt in vier Quadrate zu zerteilen. Wer kann's?
— Eins — zwei — drei — und schon ist's gemacht!

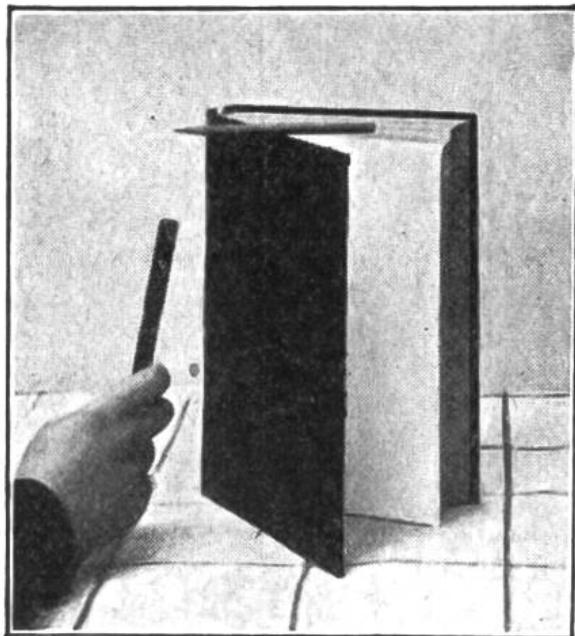
Falte das Papier längs einer Diagonale zusammen. Das entstandene Dreieck falte nochmals zur Hälfte und schneide das neue Dreieck durch einen geraden Schnitt in zwei Hälften (siehe Abbildung): Vier Quadrate liegen vor dir.

Erlebnis auf der Wanderung. Tourist holt auf der Strasse einen Mann aus der Gegend ein und fragt ihn: „Wie weit ist es noch nach Rüti?“ — Einheimischer: „Das wird eine gute halbe Stunde sein.“ — Tourist: „Kann ich mit Ihnen gehen?“ — Einheimischer: „Ja, warum nicht, mir ist's recht.“ — Tourist, eine Stunde später: „Wie weit ist es jetzt bis Rüti?“ — Einheimischer: „Wohl anderthalb Stunden.“ — Tourist: „Wieso denn jetzt? Sie sagten doch zuerst, es sei eine halbe Stunde weit.“ — Einheimischer: „Wohl, wohl, das hab' ich schon gesagt. Ja, wollt ihr etwa dorthin gehen?“ — Tourist: „Natürlich, selbstverständlich.“ — Einheimischer: „Ja, was lauft Ihr denn mit mir nach Talgrund?“



Taschentuch und Zündholz. Ein Zauberkunststück.

Sicher willst du auch gerne einmal als Zauberkünstler gelten. Dazu verhilft dir das folgende Kunststücklein. Du breitest ein Taschentuch flach auf dem Tisch aus, legst ein Zündhölzchen, dem der Kopf entfernt wurde, in die Mitte hinein und faltest nacheinander die vier Ecken des Taschentuches nach innen, so dass die Eckenzipfel in der Mitte übereinander liegen. Hierauf legst du das Taschentuch nochmals zur Hälfte zusammen und suchst durch Abtasten das Zündhölzchen zu fassen. Lasse nun das gefasste Zündhölzchen einige Male von deinen Kameraden zerbrechen. Dabei muss das Taschentuch zusammengelegt bleiben. Sprich dann eine selbst erdachte Zauberformel und öffne langsam das Tuch, indem du es an einem Zipfel in die Höhe hebst. Zur grossen Verwunderung aller Zuschauer fällt das Zündhölzchen unzerbrochen heraus. — „Wie ist das möglich?“ fragen alle; sie werden lange vergebens nach einem zweiten Hölzchen suchen. Wenn es dir Spass macht, kannst du dein Geheimnis preisgeben. Du hattest vorher in einer Ecke des Taschentuches vorsichtig ein Zündhölzchen ohne Kopf in den Saum hineingeschoben. Dieses Hölzchen, und nicht das in die Mitte gelegte, war von dir gefasst und von den andern zerbrochen worden.



DER SCHAUKELNDE BLEISTIFT.

Bringe einen Bleistift auf dem Deckelrand eines Buches in die Gleichgewichtslage (siehe nebenstehende Abbildung). Mit ein wenig Geduld wird es dir bald gelingen. Hierauf reibe das Ende eines Glas- oder Hartgummistabes (Füllfederhalter) tüchtig, am besten mit wollenem

Tuche, und bringe dieses Ende von unten her in die Nähe der Bleistiftspitze. Der Bleistift wird sich also bald herabneigen. Damit er nicht herunterfällt, entferne schnell den Stab etwas; ist der Bleistift wieder in der Gleichgewichtslage, so kannst du den Stab näher halten, und so fort. Dadurch kommt der Bleistift in eine schaukelnde Bewegung, die sich der Uneingeweihte nicht erklären kann. Es handelt sich hier um einen einfachen Versuch zum Nachweis von Elektrizität, welche durch die verhältnismässig geringe Reibung des Stabes entstanden ist.

SCHNABELWETZ — SCHNELLSPRECHSPRÜCHE.

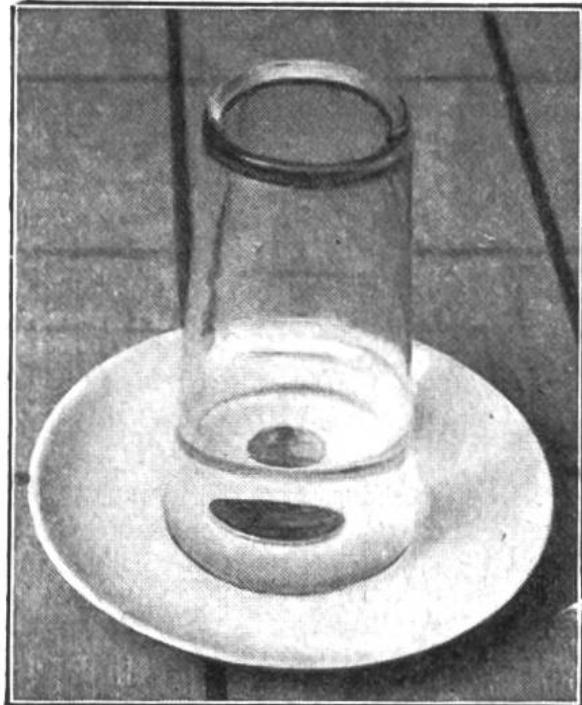
Üse Chabis chäbiselet, chäbiselet Eue Chabis au?

D's Schwyz am Zyt schynt d'Sunne,
schynt si d's Schwyz nit, schynt si z'Brunne.

Vor dem Scheibenschiessenschützenhaus schätzen
Schützen Schiessdistanzen.

Ciceros erregte, beredte Rede rettete Rom.

Zwischen zwei Zwetschgenzweigen zwitschern zwei
Spatzen.



VERDOPPELTE MÜNZE IM GLAS WASSER.

Ein ganz einfacher, physikalischer Versuch veranschaulicht gut die Strahlenbrechung beim Einfallen von Licht in Wasser. Wohl alle haben schon beobachtet, dass ein ins Wasser gehaltener Stock an der Wasseroberfläche geknickt erscheint. Auf der gleichen Erscheinung beruht unser Versuch mit der Münze.

Lege ein Geldstück, z. B. ein Frankenstück, in ein zur Hälfte mit Wasser gefülltes Glas. Dann drücke einen flachen Teller kräftig auf die Glasöffnung und wende das Ganze um (siehe Abbildung). Schaust du nun von schräg oben her in das Glas, so siehst du zu deiner Überraschung zwei Münzen. Die eine scheint im Wasser zu schweben, während die andere, bedeutend grösser, auf dem Teller liegend zu sehen ist.

Aus der Schule.

Lehrer: „Kannst du mir eine Flüssigkeit nennen, die nicht gefriert?“ — Schüler: „Heisses Wasser.“

„Zu welcher Tiergattung gehören die Bienen?“ — „Zu den Säugetieren!“ — „Wie kommst du darauf?“ — „Sie saugen doch den Honig aus den Blüten!“

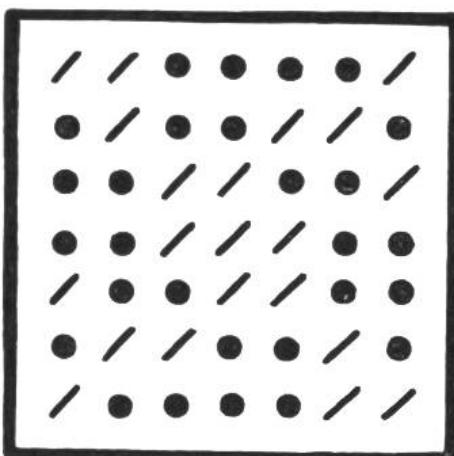
„Könnt ihr mir sagen, ob es Tiere gibt, die nicht hören?“ — Wie ein Blitz fährt Fritzens Hand hoch. „Die Tauben, Herr Lehrer!“

Lehrer: „Wenn ich sage: „Ich werde diesen Abend spazierengehen“; was ist das für eine Zeit, Gustav?“ — „Sie gehen immer um sieben Uhr, Herr Lehrer!“

Auflösungen.

Auflösungen zu den Rätseln, Seite 164: 1. Die Feder. 2. Der Hase (Jägersprache Ohren = Löffel). 3. Stillschweigen. 4. Der Tau. 5. Kummer — Nummer — Hummer. 6. Das falsche Geld. 7. Zufall. 8. Nichts — ich.

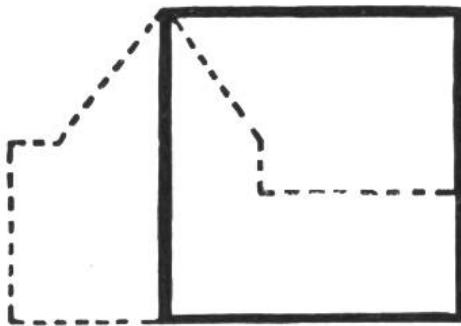
Auflösungen zu den Scherzfragen, Seite 169: 1. Mit dem Gasmesser. 2. Es waren 4 Musikanten. 3. Keine mehr. 4. Den Unsinn. 5. Die Katze. 6. Handschuhe. 7. Keiner, die andern fliegen davon. 8. Wenn sich die Flasche im Sack befindet, ist dieser nicht mehr leer. 9. „,Q“.



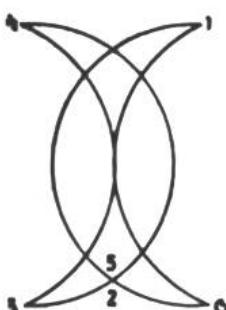
Links: Auflösung zur „Denkaufgabe“, Seite 175.

Auflösung z. „Rechenaufgabe“, Seite 174: Es waren drei Kälber.

Auflösung zu „Wer hat ein gutes Augenmass?“, Seite 171:



Auflösung zu „Türkischer Halbmonda“, Seite 173:



Erklärung zu „Wie befreiten sich die beiden Gefangenen?“, Seite 175: Der Gefangene, dessen Kette unterhalb der anderen Kette durchging, zog die seinige am Handgelenk des anderen Gefangenen durch den Ring (vom Körper des anderen weg gegen sich); dann stülpte er sie über das Handgelenk seines Mitgefangenen zurück, und sie waren frei.

SCHATTENBILDER
RAUCHER



VOGEL



HUND

