

Zeitschrift: Pestalozzi-Kalender

Herausgeber: Pro Juventute

Band: 41 (1948)

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: 17.01.2026

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



Denksport. Sucht nicht auf dem Mond, was auf der Hand liegt!

RÄTSEL.

1. Über das Schneefeld schnelle
Eilt der leichte Geselle
Mit geflügeltem Schritt;
Sein Fuss macht schwarze Zeilen,
Das kommt, weil er zuweilen
In einen Tümpel tritt.

2. Du siehst sie immer an der Türe stehn
Und beutegierig oft ins Wasser gehn.

3. Der Eine wünscht, ich möge bleiben;
Der Zweite sucht, mich zu vertreibēn,
Ich selbst entflih mit Sturmes Eile
Dem, der mich nutzt zu seinem Heile.
Doch siehst du zögern mich und schleichen,
Lässt du mich ungenutzt entweichen.

4. Das Erste in die Höhe steigt
Und ist oft oben weit verzweigt.
Das zweite stammt von manchem Tier,
Bald gröber dort, bald feiner hier.
Das Ganze wächst an einem Strauch,
Ist weiss und dient zu Kleidern auch.

(Antworten siehe Seite 192)

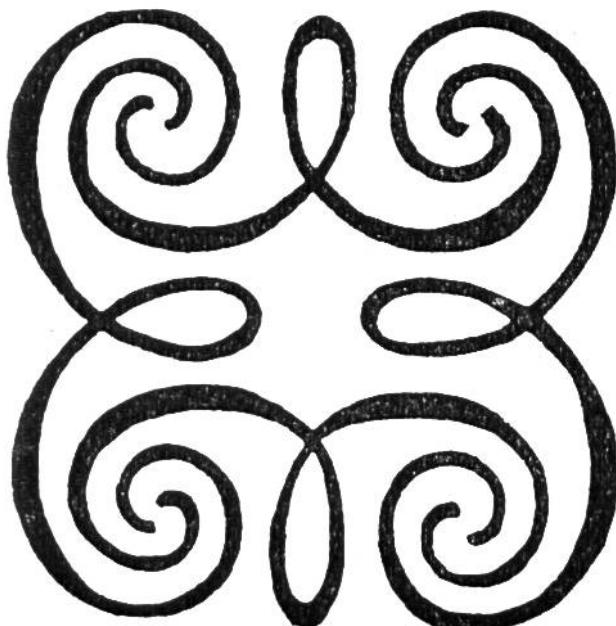


Ja das ist's! Es schien so schwer und ist so leicht.

SCHERZFRAGEN.

1. Bei welcher Fahrt steht man immer am Anfang der Reise?
2. Was macht ein Gelehrter, wenn er ein Buch lesen will?
3. Hans schüttelte des Nachbars fruchtbeladenen Zwetschgenbaum. Statt Zwetschgen regnete es aber Feigen. Wie ist das Wunder zu erklären?
4. Welcher Tag ist der längste?
5. Wo gibt es in der Schweiz am meisten Schlösser?
6. Wer ist weniger gescheit als ein Berner?
7. In welchem Monat gehen wir am wenigsten schlafen?
8. Worum händ d'Aargauer en Schnuz und en Bart?
9. Er hat weder Rinde noch Wurzeln, verliert jeden Tag ein Blatt, wird nicht älter als ein Jahr und mit zunehmendem Alter immer dünner. Was ist das?
10. In welchem Kasten liegen die für uns wertvollsten Dinge?

(Antworten siehe Seite 192)



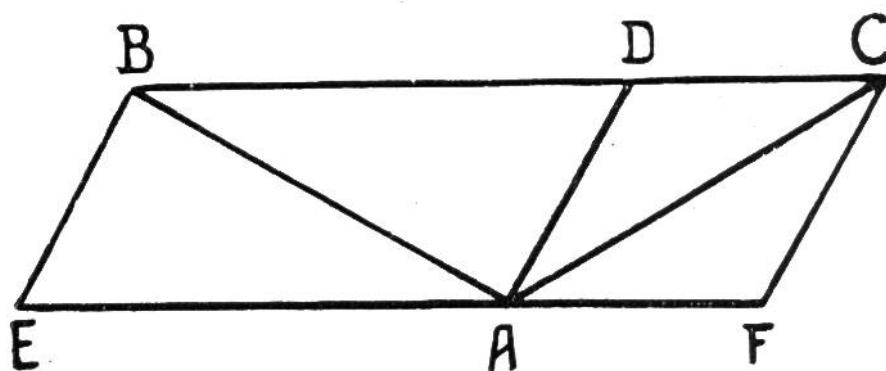
Zur Stärkung des Gedächtnisses. Schau die nebenstehende Zeichnung genau an, klappe dann das Buch zu und versuche, die Figur aus dem Gedächtnis zu zeichnen. Es fällt dies nicht jedem leicht. Suche zunächst die Grundform, die sich in der Zeichnung wiederholt.



Die zwei Motorradfahrer.

Ernst und Max hatten vereinbart, sich beim Bärengraben in Bern zu treffen, um dann von dort gemeinsam zu einem Ausflug zu starten. Der Bärengraben lag genau in der Mitte zwischen ihren beiden Wohnorten. Die zwei verabredeten, um 6 Uhr zu Hause wegzufahren. Nun fuhr Ernst mit 40 km/Std.-Geschwindigkeit. Max aber, der eine schwächere Maschine besass, mit 30 km/Std. Am Ziele angelangt, musste Ernst 20 Minuten auf seinen Kameraden warten. Wie weit wohnten die beiden Freunde vom Bärengraben entfernt, und wann kam Ernst dort an?

(Antwort siehe Seite 190)

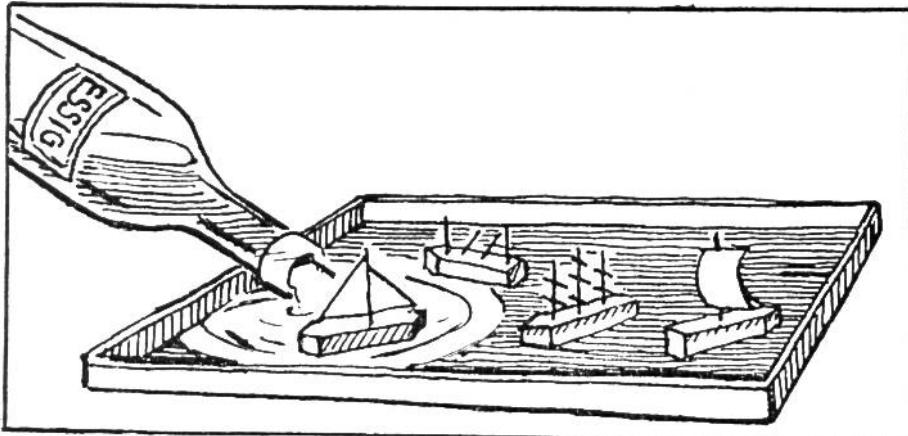


Eine Täuschung unserer Augen?

Welche Linie ist die längere, die von A nach B oder die von A nach C? –

Kontrolliere dein Augenmass durch Nachmessen!

Die beiden Linien A-B und A-C sind nämlich gleich lang.

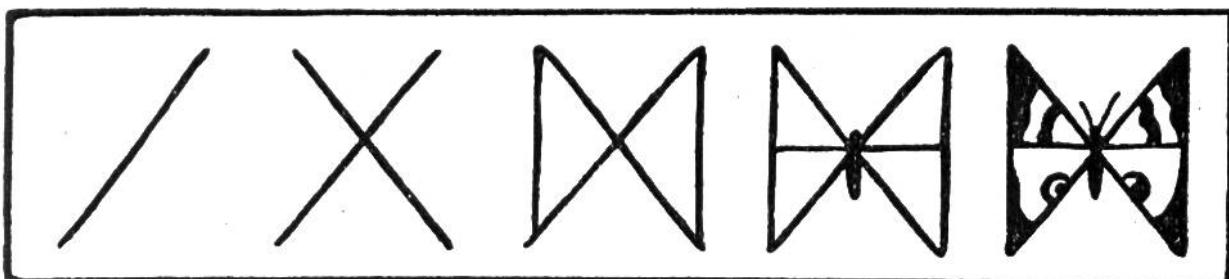


Der Meerhafen in der Stube.

Mit der Behauptung, eine ganze Anzahl von Meerschiffen in der Stube ma-

növrieren lassen zu können, wirst du deine Kameraden nicht wenig in Erstaunen versetzen. Das Hafenbecken kann eine ganz flache Schüssel mit ebenem Boden oder ein Küchenblech sein. Hier hinein setze Schiffchen, die du aus eckiger Wandtafelkreide geschnitzt hast, kleinere und grösere. Wenn du es hübsch machen willst, so wirst du die Mühe nicht scheuen, sie vorher entsprechend mit Schiffsluken sowie Masten aus abgebrannten Zündhölzchen oder Schornsteinen aus Strohhalmen zu schmücken. Wichtig ist, dass sie in ihrer ganzen Breite flach auf dem ebenen Boden des Beckens aufliegen.

Meerwasser schmeckt nicht gut. Auch für deinen Hafen verwende nicht Süßwasser, sondern starken Essig, der recht sauer ist. Es braucht nicht viel, denn er muss nur den Boden überall decken. Und schon zeigt sich das Wunder: die Kreideschiffchen beginnen, wie von unsichtbarer Hand geschoben, zu manövrieren. Und um die Schiffsleiber herum schäumt es lustig, wie wenn das nasse Element von den Schrauben aufgewühlt würde. Wieso? Die Essigsäure treibt die Kohlensäure aus, die in den Kreidestücken steckt. Dieser chemische Prozess verhilft dir zu dem seltenen Schauspiel. Probier's!

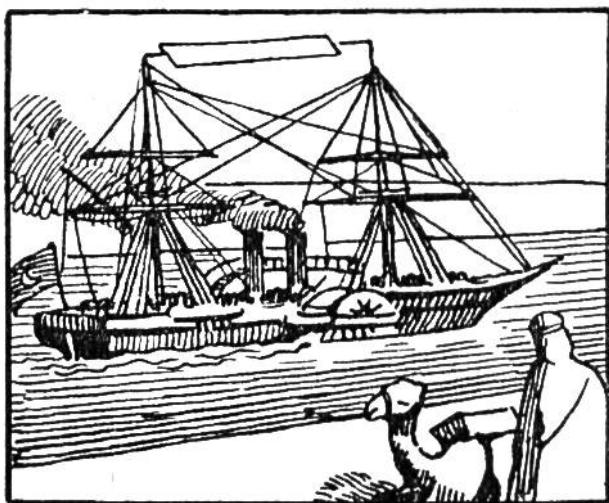


Der Schnellzeichner.

AUS MALER SCHWEFELGELBS BILDERGALERIE

Maler Schwefelgelb war eine Zeitlang auf Reisen; jetzt ist er wieder zurückgekehrt und hat uns bereitwillig seine dicke Studienmappe zur Verfügung gestellt. Wir haben aufs Gera-tewohl hineingegriffen und legen unsren Lesern hier einige Proben seiner Kunst vor. Denjenigen, welche unsren Maler Schwefelgelb nicht schon von früher her kennen, sei gesagt, dass man seinen Bildern nicht allzusehr trauen darf. Schwefelgelb hat eine ganz besondere Art, die Dinge anzusehen, er nimmt's mit der Wirklichkeit nicht so genau. In seinen Zeichnungen ist gewöhnlich irgend etwas nicht in Ordnung; er freut sich aber selber ganz kolossal, wenn man hinter seine Schliche kommt.

(Erläuterungen, falls solche nötig, auf Seite 191)



1. Durchfahrt des ersten Dampfers
durch d. 1869 eröffneten Suezkanal.

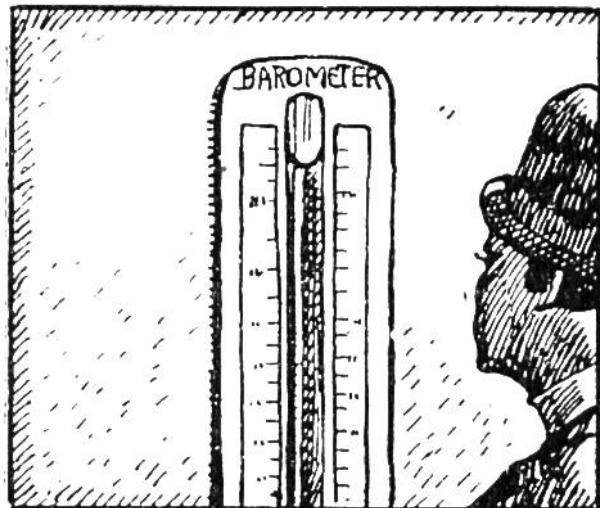


2. Helvetier verbrennen ihre Dörfer vor dem Auszug nach Gallien.

Aus Maler Schwefelgelbs Bildergalerie.



3. Auf der Rast nach
langer Wanderung.



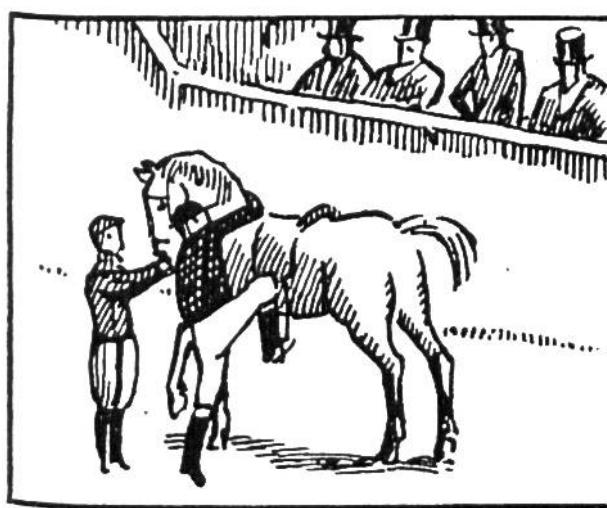
4. Schönes Wetter in Sicht.



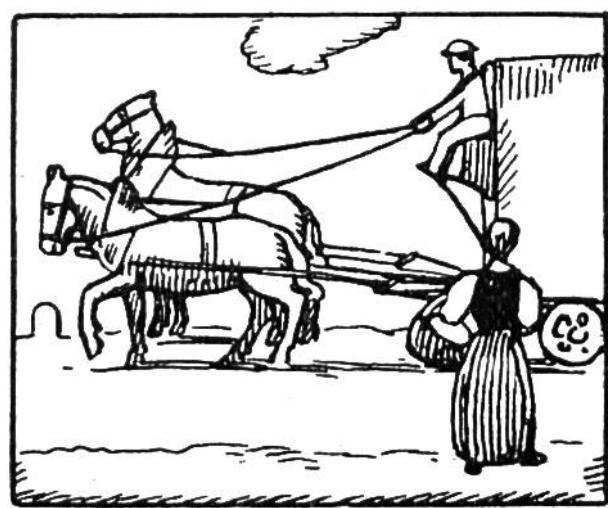
5. Die wackere Bündnerin
im Schwabenkriege.



6. Idyll im Pfahlbaudorfe.



7. Vor dem Pferderennen. – Im
Hintergrunde die Jury-Tribüne.



8. Am Umzugstermin! --
Dem neuen Heime zu. ---

SPIELE IM FREIEN.

Der Fuchs und die Hasen.

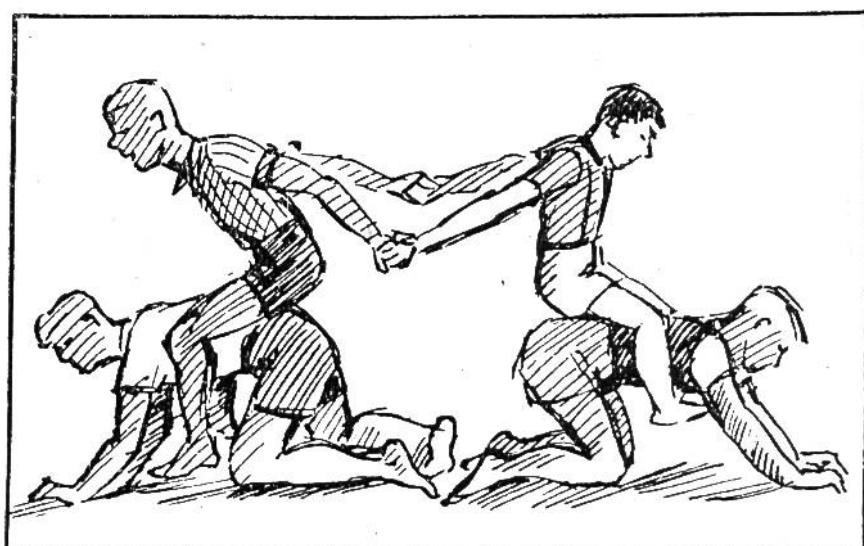


Ein Spiel der Sioux-Indianer. Die „Hasen“ stellen sich im Kreis auf; jeder Spieler hält mit der einen Hand seine Nase und mit der andern Hand seinen Fuss (siehe Bild). Solange er diese Stellung einnimmt, kann er vom „Fuchs“, der innen im Kreis steht, nicht gefangen werden. Sobald er aber auch nur eine Hand loslässt, versucht der Fuchs ihn zu fangen, das heisst, ihm einen Schlag zu geben. Wer vom Fuchs gefangen worden ist, scheidet aus dem Spiel aus; wer zuletzt übrig bleibt, ist Sieger. — Eine zweite Art des Spiels ist folgende: Wer vom Fuchs

gefangen worden ist, wird selbst Fuchs und muss ins Innere des Kreises, während der bisherige Fuchs zum Hasen wird.

Reiterkampf. Zwei Knaben knien und stützen sich, die Füsse gegeneinandergestellt, mit den Händen am Boden auf (siehe Bild). Auf den Rücken jedes Knaben setzt sich dann ein zweiter, der sich mit den Beinen an seinem „Rösslein“ festhält. Nun strecken die „Reiter“ ihre Arme nach hinten

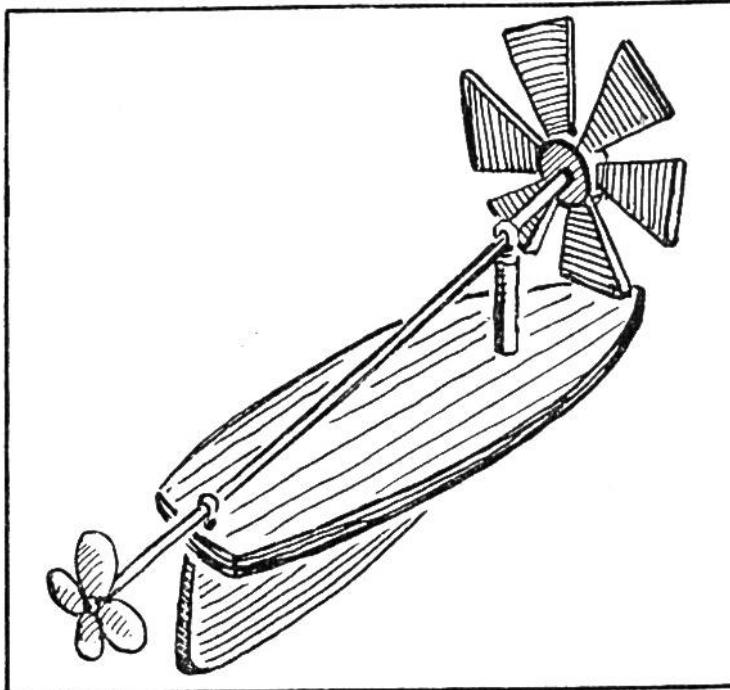
und geben sich die Hände. Auf ein Pfeifensignal beginnt der „Kampf“. Die Reiter versuchen durch Bewegungen nach allen Seiten und ohne die Hände zu lösen sich gegen-



seitig aus dem Sattel zu heben. Wer zuerst unberitten oder zurückgezogen ist, hat verloren.

Wer ist geschickt und schnell? Die Spieler teilen sich in zwei Hälften und stellen sich in zwei Reihen mit etwa 4 m Abstand voneinander auf. Dann numerieren sie sich so, dass Nr. 1 der linken Seite gegenüber Nr. 1 der rechten Seite steht usw. Vom Spielleiter, der zwischen den Enden beider Reihen steht, wird irgendein Gegenstand (Hut, Taschentuch, Messer usw.) genau in die Mitte zwischen die beiden Reihen auf den Boden gelegt. Der Spielleiter ruft nun eine der Nummern, z. B. drei! Sofort springen die beiden Dreier auf den Gegenstand zu. Wer diesen zuerst erreicht, hebt ihn auf und läuft mit ihm an seinen Platz zurück, während der andere seinen schnelleren Kameraden (oder Kameradin) wenigstens noch durch einen Schlag zu erwischen versucht, bevor dieser wieder an seinem Platz angekommen ist. Hat z. B. ein Spieler der linken Reihe den Gegenstand, ohne vom Gegner erwischt worden zu sein, in seine Reihe gebracht, so zählt dies einen Punkt für die linke Reihe; hat ihn aber sein Gegenspieler von der rechten Seite erwischt, so kann die rechte Seite drei Punkte buchen. Nun beginnt das Spiel von neuem. Diejenige Partei, die bis zu einer vorher bestimmten Zeit am meisten Punkte erreicht hat, ist Sieger.





Gegen den Wind.

Es setzt einen immer wieder in Verwunderung, wenn man sieht, dass ein Segelschiff auch gegen den Wind kreuzen kann. Direkt gegen den Wind kann es aber nicht fahren. Ich will dir verraten, wie du ein Schiff bauen kannst, das, durch die Kraft des Windes getrieben, direkt gegen den Wind schwimmt.

Aus einem zölligen Brett von 60 mal 20 cm Grösse schneide die Grundform eines Schiffes aus. Ins vordere Drittel stemme ein Loch, in das du einen Pfosten fest einsteckst und verkeilst. Dieser Pfosten trägt oben eine Ringschraube als Lager. Als Motor dient ein 6-8teiliges Windrad von 25 cm Durchmesser, das fest auf einem 65 cm langen Stück Vorhangstange sitzt. Am andern Ende der Stange ist ein vierteiliger Blechpropeller aufgenietet. Hinter dem Windrad und vor der Schiffsschraube steckt ein Röhrchen auf der Achse, das das Verrutschen derselben verhindert. Damit das Schiff nicht vom Kurs abweicht, stecken wir unten in den Boden einen Blechkiel. Nun richte dein Schiff genau gegen den Wind auf dem Teich oder im See, und es wird tatsächlich gegen den Wind fahren. Und wenn es dies nicht tut, so liegt in deinem Kahn ein Konstruktionsfehler. Aber du bist findig und kannst ihn beheben, das weiss ich genau!

Antwort zu „Die zwei Motorradfahrer“, Seite 184: Ernst und Max wohnten beide 40 km vom Bärengraben entfernt, und Ernst war um 7 Uhr dort angekommen. – Max, der mit 30 km/Std. fuhr, legte in den 20 Minuten ($\frac{1}{3}$ Stunde), die er länger brauchte, 10 km zurück. Rechnet man noch eine Stunde Fahrzeit (30 km) für Max dazu, so hat er insgesamt 40 km in 80 Minuten zurückgelegt. Ernst benötigt für 40 km nur 60 Minuten.



ERLÄUTERUNGEN ZU MALER SCHWEFELGELBS BILDERGALERIE. (Siehe Seite 186–187.)

1. Der erste den (1859–1869 von Lesseps erbauten) Suezkanal passierende Dampfer war noch nicht mit drahtloser Telegraphie ausgerüstet (Antenne!). 1890 gelang Branly die Zeichengebung mit elektr. Wellen, 1897 erzielte Marconi die ersten praktischen Erfolge. Bald folgte die Verwendung von Radio auf Schiffen.

2. 58 v. Chr. legten die Helvetier Feuer an ihre Dörfer und Städte und zogen aus, um in Gallien eine neue Heimat zu suchen. Kirchen waren vor der Geburt Christi selbstverständlich noch keine vorhanden. Die erste Kunde vom Christentum kam später durch römische Kaufleute und Soldaten nach Helvetien.

3. Sieh dir die Füsse des ruhenden Wanderers genauer an; da muss etwas nicht in Ordnung sein. Die grossen Zehen sind da, wo die kleinen stehen müssten und umgekehrt.

4. In der Glasröhre des Barometers befindet sich Quecksilber, das infolge seiner grossen Kohäsion (Anziehungskraft der einzelnen Teilchen eines Körpers zu einander) im Gegensatz zum Wasser die Wände der Röhre nicht benetzt und an der Oberfläche in der Mitte höher steht als an den Rändern. Jeder kann dies an einem Barometer selbst nachprüfen.

5. Im Schwabenkriege (1499) drang eine Schar kaiserlicher Späher in die Hütte einer wackern

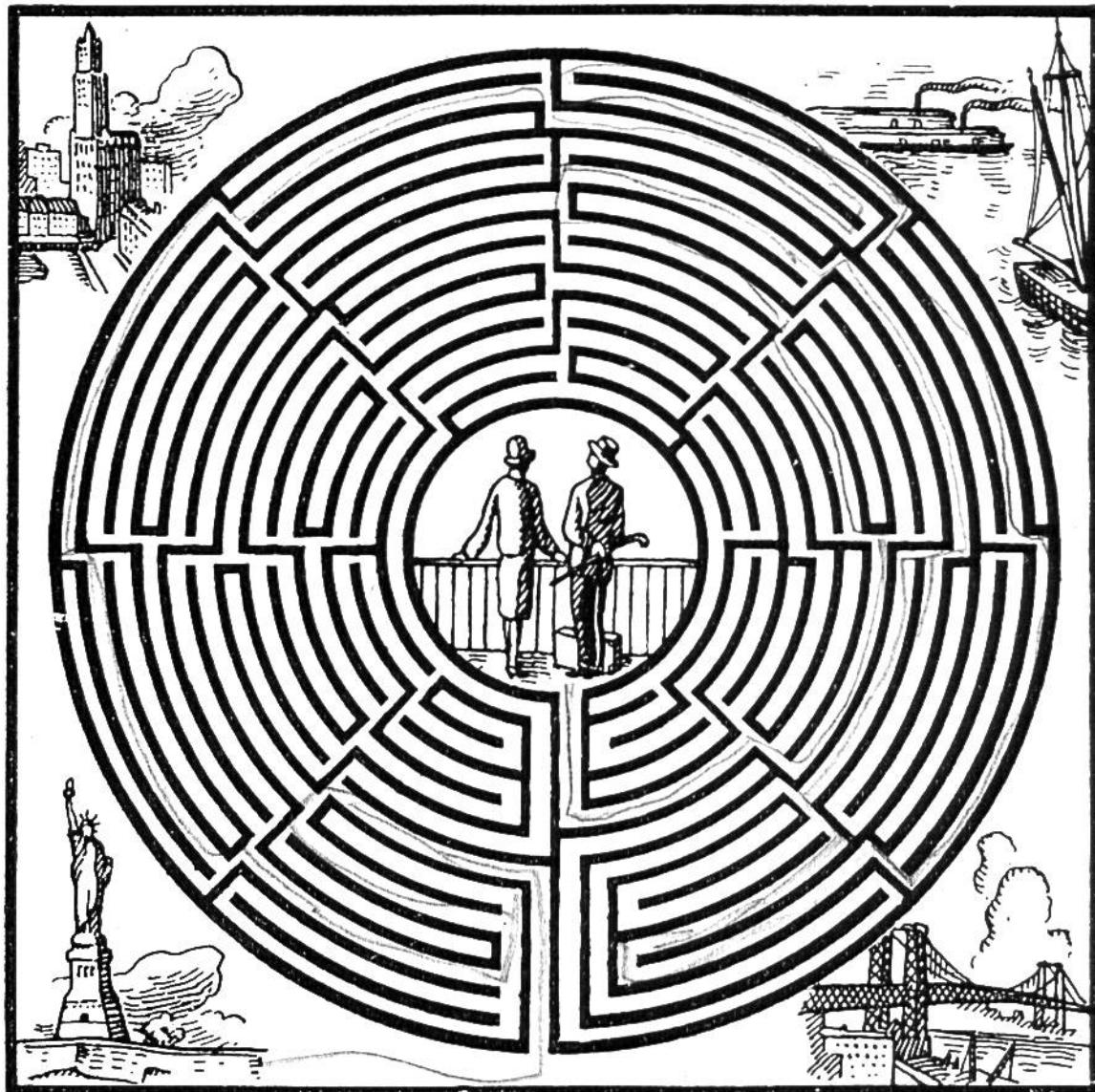
Bündnerfrau, die eben im Begriffe war, das Mahl für die Teilnehmer an einem Begräbnisse zu kochen. Auf die Frage, für wen sie ein so reichliches Mahl bereite, antwortete die Frau unerschrocken: „Für die Bündner und Eidgenossen, die bald kommen werden!“ Erschrocken ob der unerwarteten Antwort, machten sich die Späher eiligst davon. — Kaffeemühlen und Zuckerstücke gehörten aber damals noch nicht zum Hausrat. Der Kaffee wurde bei uns im Anfang des 17., der Rübenzucker erst im Anfang des 19. Jahrhunderts bekannt.

6. Im Gegensatz zum Hunde, dem sogenannten Pfahlbautenspitz, war die Katze unsren Vorfahren aus der Stein- und Bronzezeit ganz unbekannt.

7. Im Mittelalter wurden Übeltäter manchmal zur Strafe verkehrt auf einen Esel gesetzt und unter dem Gelächter der Zuschauer durch die Stadt geführt. Über einen Jockey, der verkehrt (mit dem unrichtigen Fusse) zu Pferde stiege, würde man sich in unserer Zeit nicht minder lustig machen.

8. Angesichts des heutzutage sehr lebhaften Strassenverkehrs wäre es direkt gefährlich, mit diesem Zweispänner umherzufahren. Statt rechts oder links auszuweichen, würde jedes einzelne Pferd beim Anziehen des falsch geknüpften Leitseils stillestehen. Die innern Enden müssen kreuzweise an den Zäumen befestigt sein.

Wer einem Fremdling nicht sich freundlich mag erweisen,
Der war wohl selber nie in fremdem Land auf Reisen.

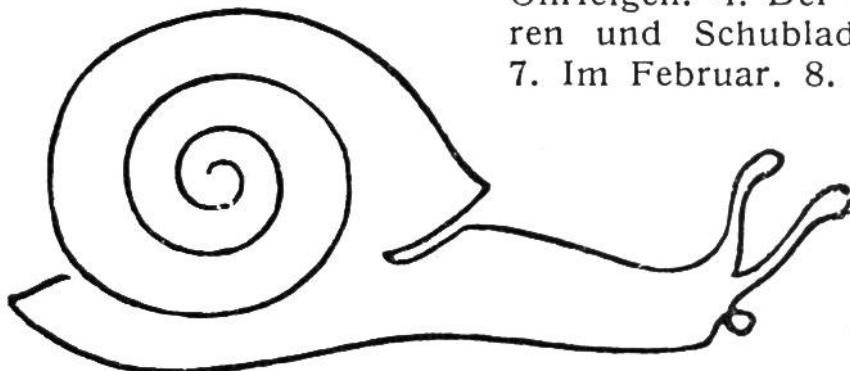


Quer durch New York.

Wer zeigt den beiden Fremden den Weg zur Freiheitsstatue?

Antworten zu den „Rätseln“. Seite 182: 1. Die Schreibfeder. 2. Die Angel. 3. Die Zeit. 4. Baumwolle.

Antworten zu den „Scherzfragen“, Seite 183: 1. Bei der Abfahrt. 2. Er schlägt es auf. 3. Der Nachbar hatte ihn beobachtet. Es regnete Ohrfeigen. 4. Der Donnerstag. 5. An Türen und Schubladen. 6. Ein Alberner. 7. Im Februar. 8. Ums Muul um. 9. Ein Abreisskalender. 10. Im Brustkasten.



In einem Strich
zu zeichnen.