

**Zeitschrift:** Pestalozzi-Kalender  
**Herausgeber:** Pro Juventute  
**Band:** 61 (1968)  
**Heft:** [1]: Schülerinnen

**Rubrik:** Wir spielen

#### **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:** 28.01.2026

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

# Wir spielen

## Erzähle von deiner letzten Reise!

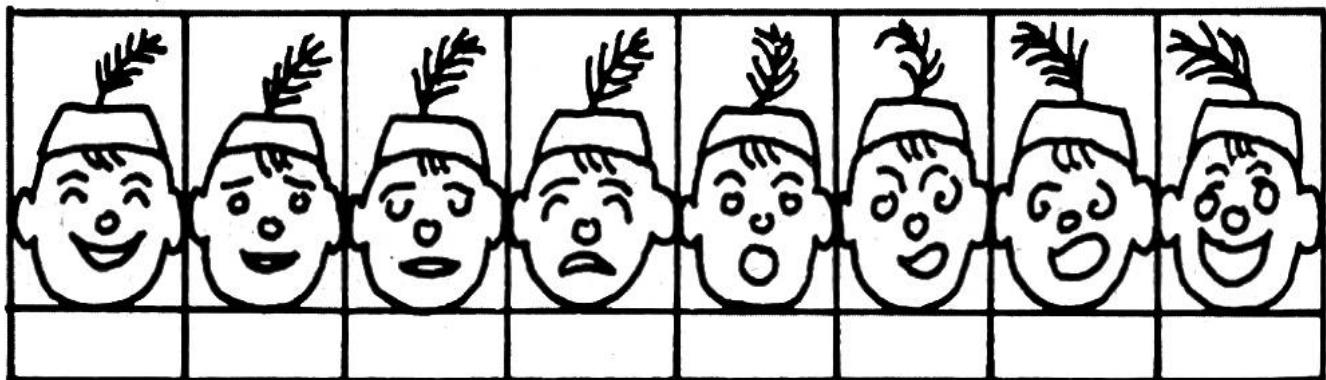
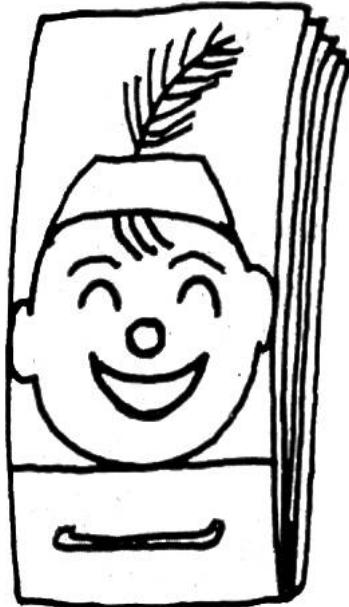
Alle Spieler sitzen um den Tisch. Der Erzähler beginnt von seiner letzten Reise zu berichten. Plötzlich gibt er dem nächst-sitzenden Spieler ein Zeichen. Der nennt ein beliebiges Wort, sagen wir einmal: Cervelathaut. – Der Erzähler muss nun das zugerufene Wort sofort in seine Erzählung einflechten. Also der Erzähler: «Wir kehrten hungrig in der Wirtschaft ein. Ich bestellte einen Cervelat, den ich mit Heisshunger verschlang. Nach dem Essen merkte ich, dass mir ein Stück Cervelathaut zwischen den Zähnen steckengeblieben war.»

Schon gibt der Erzähler dem nächsten Spieler ein Zeichen, und er vernimmt das Wort: «Jammernudel.» – Der Erzähler: «Wenn ihr aber glaubt, das hätte mich irgendwie gestört, so solltet ihr wissen, dass ich doch keine Jammernudel bin.» – Der nächste Spieler ruft: «Mistkäfer.» – Der Erzähler: «Als ich den Weg einmal genauer betrachtete, entdeckte ich einen Mistkäfer, der sich mit einem Kügelchen Mist abplagte.»

Kann der Erzähler sich ohne Stocken durch die ganze Spielgesellschaft schwätzen, so erhält er einen ausgesetzten Preis, ein Stück Kuchen oder ein belegtes Brötchen. Der nächste Spieler kann sich als Erzähler melden.

## Wer fertigt den besten Taschenkino an?

Für dieses Spiel braucht es für jeden Mitspieler einen ca. 5 cm breiten und etwa 16 cm langen Streifen aus weichem, weissem Halbkarton. Der ganze Streifen wird in acht gleichmässige Felder zerlegt. Unten dient ein 1-cm-Streifen zum Zusammenheften der Einzelbilder. Zuerst muss die Kopfform genau auf alle



acht Felder übertragen werden. Besondere Sorgfalt braucht das Einzeichnen der Gesichter. Wir beginnen mit einem lachenden Gesicht, das sich dann ganz langsam verfinstert, indem wir den Mund ganz allmählich nach unten biegen. Hierauf lassen wir des Mannes Miene wieder heiterer erscheinen (Mund wieder in die Höhe, gegen Nase enden lassen), bis er mit offenem Munde lacht und uns schliesslich die Zunge herausstreckt. Zum Schluss legt man die acht Bilder der Reihe nach aufeinander. Nun fahre mit dem Daumen über die acht Streifen, indem du die einzelnen Bildchen am Daumen «abblättern» lässt. Bewährt sich unsere Arbeit, so wird das Gesicht des Clowns zuerst lachen – weinen – lachen und die Zunge herausstrecken. Natürlich kann man auch sich bewegende Männchen oder einen Taschenkino mit Tieren erfinden. Wer den gelungensten Taschenkino gezeichnet hat, bekommt einen Preis.

# Astronauten im Weltall

## Ein neues Spiel

Die Edition Carlit, Zürich, nennt ihr neuestes Gesellschaftsspiel «Count down» (sprich: kaunt daun). Dies ist die Bezeichnung der letzten Augenblicke auf der Erde vor dem Start einer Weltraumrakete. Es handelt sich um ein völlig harmloses Spiel, das auf dem Grundgedanken des «Eile mit Weile»-Spiels aufgebaut ist, ähnlich wie «Traffic» (Strassenverkehr) – «Monopoly» (Liegenschaftshandel) – und das in unserm letztyährigen Kalender erwähnte «Wild Life» (Wildtierhandel).

Statt gewürfelt wird beim «Count-down»-Spiel von den 2 bis 6 Mitspielenden eine Kugel auf einer Zahlenbahn gerollt. Jeder Raumfahrer braucht zum Start viel Geld. Weil die Kosten der Astronautik enorm hoch sind, rechnen die Raumfahrer auch im Spiel nur mit Millionen. Die erste erollte Zahl gibt an, wie viele Millionen der Spieler vom Spielleiter verlangen darf. Jeder Spieler bezieht hierauf seinen angewiesenen Startplatz auf dem Spielfeld, auf dem er seine Dreistufenrakete aufbauen muss. Vor Spielbeginn bezieht noch jeder eine Kontrollkarte, auf der neun Voraussetzungen stehen, die vom Spieler erfüllt werden müssen, bevor er zur Mondreise (zum Count down) aufbrechen darf. Zu diesen Voraussetzungen gehören: Startanlage, Treibstoff aufnehmen, Astronauten und anderes. Je nach den Spielregeln muss der Mondfahrer auf seinem «errollten» Spielfeld gewisse Bedingungen erfüllen. Er muss sich beim Spielleiter eine Karte besorgen oder einen Teil seiner winzigen Raumrakete entgegennehmen – oder er muss einen grössern Betrag zahlen, zum Beispiel kostet die Mondlandung 300 Millionen, während «Zurück zur Erde» nur 50 Millionen kostet.

Auf vielen Spielfeldern erhält der Mondfahrer vom Spielleiter besondere Bildkarten, die allerlei Kenntnisse über Weltraumfahrt vermitteln. Beim Rollen übers Spielfeld kann der Spieler sogar mehrere gleichartige Karten erhandeln; solche kann er den andern Spielern verkaufen. Spionage und Sabotage sind bei den Weltraumfahrern besonders gefürchtet. Auch auf dem Spielfeld kann man solch düstern Gesellen in die Hände fallen. Dann muss man sich schleunigst Verhaltungsmassnahmen beim Spielleiter verschaffen. Wer schliesslich alle Bedingungen seiner Kontrollkarte erfüllt und seine Rakete aufgebaut hat, bekommt vom Spielleiter die Erlaubnis zum Start; das heisst, er muss beim dreimaligen Rollen der Kugel die Zahl 25 erreichen. Wem dies gelingt, ist der Sieger des Tages. – Das Spiel erfreut Kinder vom 10. Altersjahre an und auch Erwachsene. – Wir wünschen gute Fahrt zum Monde!

## Anregende Bücher für Werken und Gestalten

**Werken für Alle**, von Karl Hils, Verlag O. Meier, Ravensburg, Fr. 22.85. Eines der besten und bewährtesten Werkbücher für Kinder und Erwachsene.

**Werkbuch für Mädchen**, von Ruth Zechlin, Verlag O. Meier, Ravensburg, Fr. 22.85. Das umfangreiche Mädchenwerkbuch, von welchem auch die Buben begeistert sind.

**Werkbroschüren** aus dem Kemper-Verlag, Heidelberg, Fr. 2.30 pro Büchlein. **Schnitzarbeiten mit dem Taschenmesser / Rindschnitzerei / Allerlei aus Hobelspänen / Ein ganzer Zoo aus Korken / Advents- und Weihnachtssterne aus Stroh / Fest- und Schmucklaternen.**