

Zeitschrift: Pestalozzi-Kalender

Herausgeber: Pro Juventute

Band: 67 (1974)

Artikel: "Ein überspannter Gelehrter"

Autor: Fries, Margrit / Fries, Peter

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-987351>

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: 04.02.2026

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

«Ein überspannter Gelehrter»

Lustige Pantomimen und Scharaden

Wer gerne Theater spielt, wird an unseren Spielen Freude haben und ein dankbares Publikum finden. Wir brauchen weder Kulissen noch Kostüme, dafür um so mehr **Phantasie!** Denn alles, was wir «sagen» wollen, dürfen wir ja nur durch Gebärden und Bewegungen ausdrücken, durch unsere Körperhaltung oder durch unser Mienenspiel.

Habt ihr schon einmal einen richtigen Pantomimen auf der Bühne gesehen? Vielleicht sogar den berühmten Künstler Marcel Marceau? Der französische Mime hat die alte Kunst des Gebärdenspiels wieder zu neuem Leben erweckt. Als «Bip» stand er 1947 zum ersten Mal auf einer kleinen Pariser Bühne im quergestreiften Hemd und in den weissen halblangen Röhrenhosen, auf dem Kopf den zerbeulten Hut mit einer roten Blume – ein Pierrot mit hochgesetzten Augenbrauen, die seinem weiss geschminkten Gesicht einen verwunderten Ausdruck geben.

Unglaublich, was Marceau nur mit Gesten ausdrücken kann: Wir ver-

meinen den Schmetterling zu sehen, den er zu haschen sucht, oder den Löwen, den er bändigt und der einfach nicht durch den Reifen springen will. Kindliches Entzücken über eine Blume leuchtet in seinem Gesicht auf; aber auch sein Schmerz, der sich in verhaltenen Gebärden ausdrückt, überträgt sich auf den Zuschauer.

In neueren Büchern mit Gesellschaftsspielen finden sich vermehrt auch wieder Anregungen für einfache Pantomimen-Spiele. Sie machen grossen Spass und sind nicht zuletzt eine ausgezeichnete Schule, die Menschen besser beobachten und kennen zu lernen. Jemand kann die Wahrheit sagen oder lügen – aber seine Haltung, die Bewegungen des Körpers, der Ausdruck des Gesichtes sagen eindeutig aus, was er wirklich denkt.

Zu Beginn ein wichtiger Rat: Setzt eure Bewegungen sparsam ein. Wer übertreibt, wild gestikuliert und herumrennt, schwächt die Wirkung seiner Darstellung.

Wir spielen!

1. Die Mitspieler müssen einen (unsichtbaren) **Gegenstand** erraten, mit dem wir hantieren. Beispiel: «Lexikon». Ein Spieler geht zum (nicht vorhandenen) Büchergestell und wählt einen Band aus der Lexikon-Reihe. Er zieht ihn heraus und schleppt ihn zum Tisch, wo er ihn aufschlägt, darin blättert, mit dem Finger den Spalten entlang fährt, bis er das Wort findet, das er sucht.

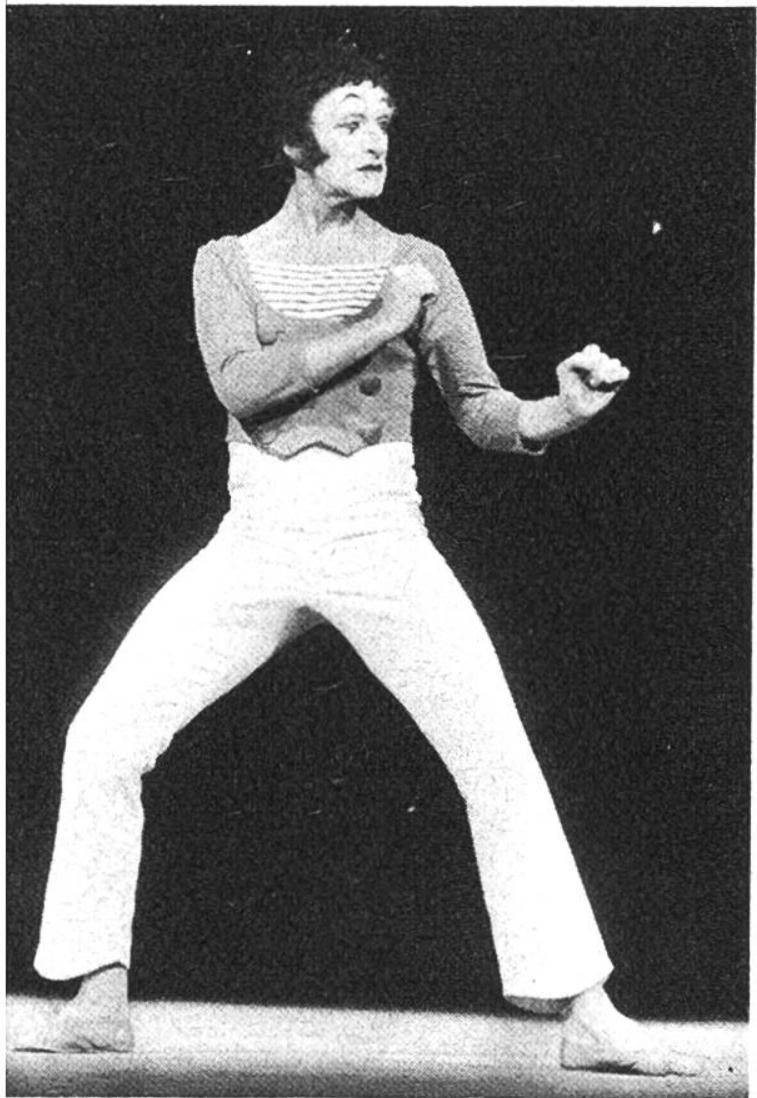
2. Schwieriger ist es, ein **Gefühl**, eine **Stimmung**, einen **Zustand** pantomimisch auszudrücken. Beispiel: «Angst». Der Spieler schaut zuerst vorsichtig durch den Türspalt ins Zimmer herein, öffnet dann langsam die Tür und betritt ängstlich um sich schauend den Raum. Er bleibt stehen und lauscht angestrengt ... Plötzlich fährt er zusammen – ein Geräusch hat ihn erschreckt. Er beruhigt sich wieder und schaut im Zimmer umher. Sein Blick bleibt auf dem (unsichtbaren) Bett hängen, auf das er zögernd zugeht, vor dem er niederkniet und nachsieht, ob sich vielleicht jemand darunter versteckt habe. Versucht einmal, «Freude», «Verlegenheit» und «Nervosität» pantomimisch darzustellen.

3. Wo sind wir? Die Zuschauer müssen erraten, wo sich jemand befindet. Beispiel: «Kino». Die Vorstellung hat schon begonnen. Der Spieler tastet sich im Dunkeln vorwärts. Er bückt sich einige Male, um mühsam die Nummern der Sitzreihen zu entziffern. Endlich findet er die richtige Reihe, stolpert über Beine, ent-









schuldigt sich, will sich erleichtert hinsetzen, schnellt dann aber wie von einer Wespe gestochen wieder auf, weil der Platz schon besetzt ist. Eine weitere Möglichkeit: Ein Mitspieler wird hinausgeschickt. Die andern einigen sich indessen, was sie darstellen wollen. Beispiele: «Auf dem Tennisplatz». Alle Köpfe drehen sich ruckartig hin und her. – «Auf dem Fussballplatz». Alle starren auf das Spielfeld; einige springen aufgeregt von ihren Sitzen, pfeifen (unhörbar) und drohen dem Schiedsrichter. Wir können auch pantomimisch Leute darstellen, die an einer Chilbi um einen Mann herumstehen, der vor

dem «Hau-den-Lukas» mit seinen Kräften prahlt – oder ein Publikum an einem Freistilringen.

4. Auspacken und Einpacken. Ein Spieler stellt pantomimisch das Auspacken eines Paketes, einer Schachtel oder einer Kiste dar. Die Zuschauer versuchen, dahinterzukommen, was ausgepackt wird. Der Sieger darf das nächste Paket öffnen. Angenommen, im Paket seien Rosen. Der in Seidenpapier eingeschlagene Strauss wird sachte aus der Schachtel gehoben und auf den Tisch gelegt. Der Darsteller entfernt das Papier, nimmt eine erste Blume auf, die er entzückt betrachtet, und riecht daran. Dann wird ein Rosenstengel nach dem andern fachgerecht beschnitten und in die Vase gestellt.

Was kann noch ausgepackt werden? Zum Beispiel ein Porzellanservice, ein alter Federgrammophon, ein Laib Käse, Schachfiguren usw.

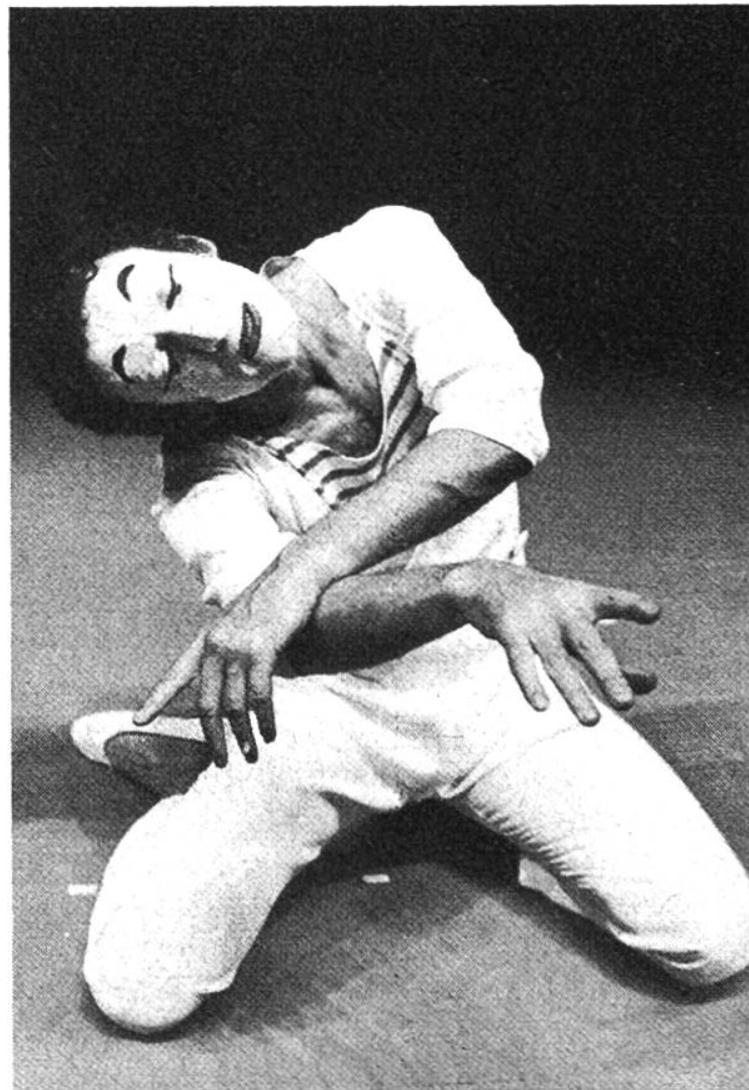
Wir können natürlich auch pantomimisch einen Koffer packen, wobei die Zuschauer eine bestimmte Zahl von Gegenständen erraten müssen. Wer spielt vor, wie der Vater seinen Militärtornister packt, mit zwei (unsichtbaren) Helfern den Kaput rollt, die Lederriemen verschlauft, Gamelle und Schuhe aufschnallt? Oder wer stellt dar, wie jemand verzweifelt versucht, eine Schar weißer Mäuse in einer Schachtel unterzubringen?

5. Wer kommt zu Besuch? Zwei Spieler gehen hinaus und vereinbaren, wer den Besucher und wer den Hausherrn oder dessen Frau darstellen soll. Aus dem Verhalten der bei-

den versuchen die Zuschauer zu erraten, wer der Besucher ist und welchen Beruf er hat. Der alte Freund wird natürlich ganz anders empfangen als der Vertreter, der unbedingt einen Staubsauger verkaufen will..

6. Herr Ober! Ein Spieler setzt sich an den Tisch in einem Restaurant. Ein zweiter mimt den Kellner, der zum Tisch hin eilt, die Speisekarte bringt und auf die Bestellung wartet. Dann wird serviert. Die Zuschauer beobachten scharf alle Bewegungen der beiden, um herauszufinden, was serviert und gegessen wird. Kämpft der Gast mit schlüpfrigen Nudeln, nagt er an einem Pouletknochen, oder tunkt er Artischockenblätter in Mayonnaise?

7. Scharaden. Bei Scharaden müssen die Zuschauer zusammenge setzte Wörter, Begriffe, Zitate oder Sprichwörter erraten, deren Teile von einem oder mehreren Spielern dargestellt werden, zum Beispiel «Kom pass-Nadel»: Ein erster Spieler sucht sich auf einem Orientierungslauf mit Karte und Kompass zurechtzufinden. Ein anderer wickelt ein Stück Faden von der Spule, schneidet ihn mit der Schere ab, befeuchtet ihn und versucht umständlich, ihn ins Nadelöhr einzufädeln. Dabei sticht er sich, lässt die Nadelfallen und sucht sie dann verzweifelt auf dem Boden. Gelacht wird natürlich bei **Scherz Pantomimen.** Ein Spieler tritt auf. An seinem linken Arm hängt ein Regenschirm, in der Rechten hält er einen halbgefüllten Krug, den er vor dem Publikum an den Mund hebt und mit grossen Schlucken austrinkt.



Darauf stellt er den leeren Krug auf den Boden, nimmt den Regenschirm und spannt ihn über den Krug. – Die Lösung? – «Ein überspannter Gelehrter» (Gelehrter).

Oder einige Mädchen gehen im Gänsemarsch durch das Zimmer, wobei die letzte gierig an einem Stück Kuchen isst. – Lösung? – «Die letzte Frist» (frisst)!

Immer neue lustige Einfälle werden sich einstellen! Bald könnt ihr schwierigere Darstellungen wagen und schliesslich Szenen mit echtem dramatischem Inhalt vorführen. Viel Vergnügen!

Margrit und Peter Fries