

Lustige Zimmerspiele

Autor(en): **[s.n.]**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schatzkästlein : Pestalozzi-Kalender**

Band (Jahr): - **(1920)**

PDF erstellt am: **21.06.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-989057>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



DAS „BLINDE KUH-SPIEL“ NACH MIND.
 Die „blinde Kuh“ wird erst abgelöst, wenn sie einen Gefangenen macht und errät, wer es ist.

LUSTIGE ZIMMERSPIELE.

Apfelbeissen. Quer durch das Zimmer wird in Kopfhöhe eine Schnur gespannt und in deren Mitte ein grosser Apfel befestigt. Die Mitspielenden stellen sich nun an der gegenüberliegenden Wand in Reih und Glied. Einer nach dem andern läuft vorwärts und versucht, während des Vorbeimarsches, wohlverstanden ohne anzuhalten, den Apfel zu erhaschen. Keine so leichte Aufgabe, wie man annehmen möchte. Probiert's!

Schlüssel- oder Ringsuchen. Die Spieler vereinigen sich zu einem Kreis und setzen sich möglichst nahe zusammen. Ein kleiner Schlüssel (oder auch ein Ring) wird auf eine Schnur gezogen und die Schnurenden verknüpft. Jeder fasst nun lose mit beiden Händen die Schnur und schiebt den Gegenstand rasch von einer Hand zur andern; ein Mitspieler stellt sich in die Mitte des

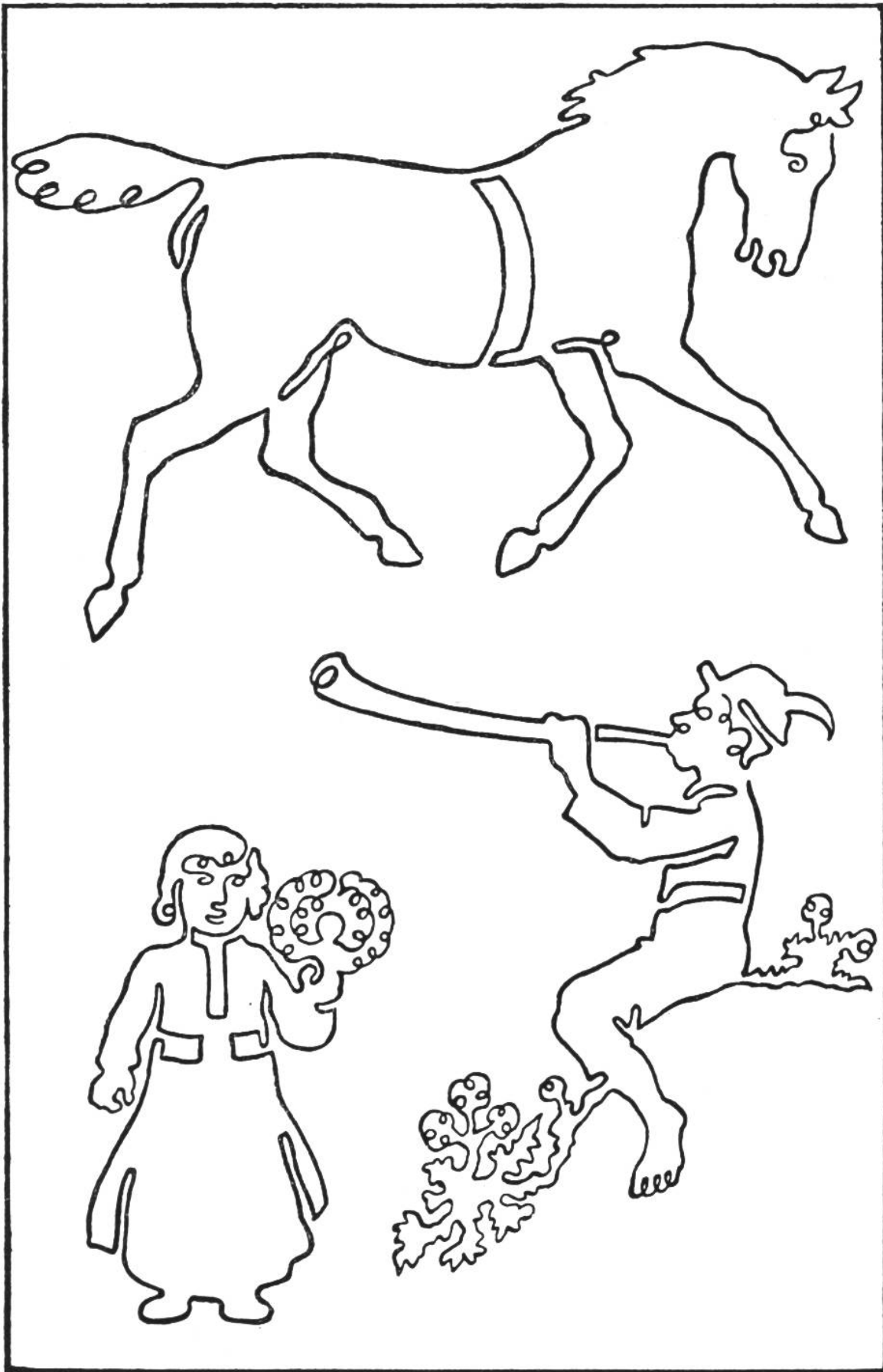
Kreises. Er soll herausfinden, wo sich der Schlüssel aufhält, eine Aufgabe, die ihm dadurch erschwert wird, dass alle Hände an der Schnur in ständiger Bewegung sind. Findet der Suchende den Gegenstand, so wird er von dem, der sich hat erwischen lassen, abgelöst, und das Spiel beginnt von neuem.

Mehlab schneiden. Auf einem flachen Teller wird etwas Mehl oder auch Salz zu einem Hügel aufgehäuft. Mit der Tischmesser Klinge werden die Flächen, mit einer Spitze nach oben, fest zusammengedrückt. Obenauf wird ein Fingerring gelegt. Jeder der Mitspielenden schneidet nun je etwas Mehl ab (ganz nach Belieben), muss aber darauf achten, dass der Ring ja nicht herunterfällt. Wer das Missgeschick hat, den Ring herunter zu werfen, der muss ihn zur Strafe und zur Belustigung der Anwesenden mit dem Munde herausholen.

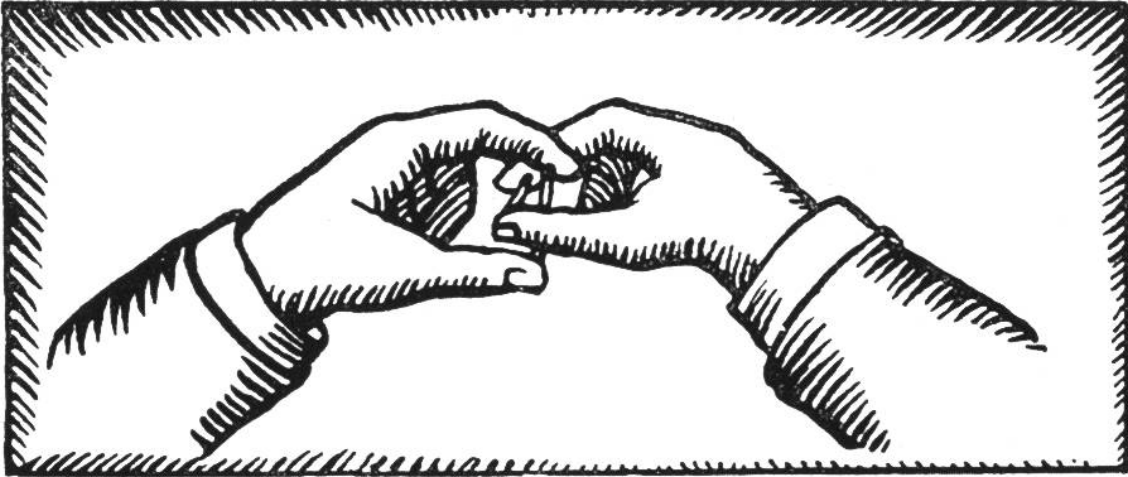
Teller drehen. Ein Holz- oder Blechteller wird aus der Küche geholt. Inzwischen setzen sich die Mitspielenden zu einem grossen Kreise zusammen. Jeder legt sich einen andern Namen zu, beispielsweise je den seines Nachbarn zur Linken, oder auch einen Blumenamen usw. Ein Spieler betritt den Kreis und bringt den auf die Kante gestellten Teller zum Drehen. Gleichzeitig ruft er einen der vereinbarten Namen; der Genannte muss flink herzu-eilen und den Teller auffangen, bevor dieser im Niederfallen den Boden berührt. Gelingt ihm dies nicht, so hat er für seine Ungeschicklichkeit ein Pfand zu hinterlegen. Darauf muss er den Teller wieder drehen und einen andern Spieler herbeirufen. Nennt er einen Namen, der im Kreise nicht vertreten ist, so hat er ebenfalls ein Pfand zu geben. Am Schlusse werden die einbezahlten Pfänder ausgelöst.

SCHRECKLICHE DROHUNG.

Im Jahre 1848 erliess ein schweizerischer Gemeinderat folgende Bekanntmachung: „Wenn der ergangenen Aufforderung wieder kein Genüge geleistet und der Kot von den Strassen nicht bis zum Sonnabend weggeschafft wird, so wird sich sofort der Gemeinderat dreinlegen.“



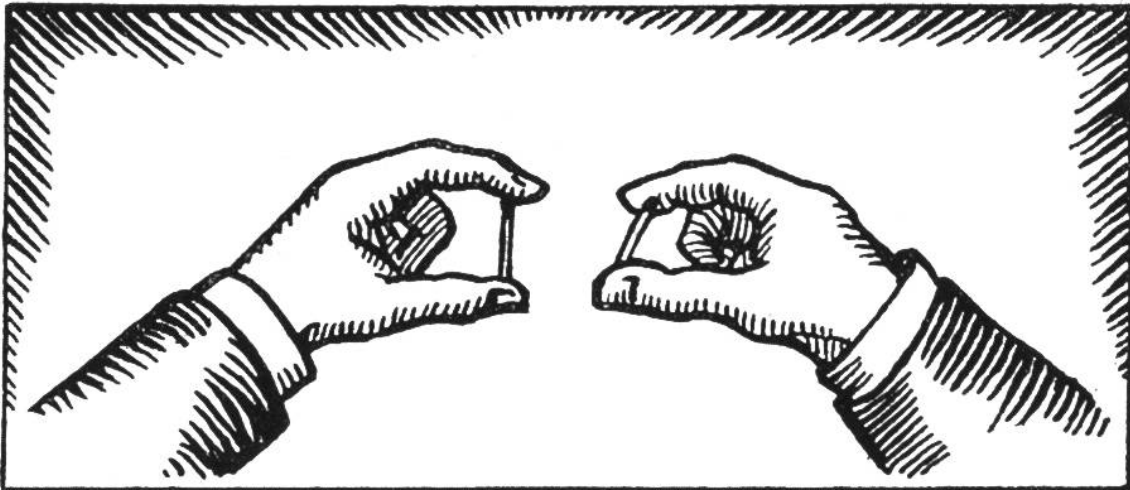
IN EINEM ZUGE ZU ZEICHNEN.



Hindurchziehen eines Streichholzes durch das andere.

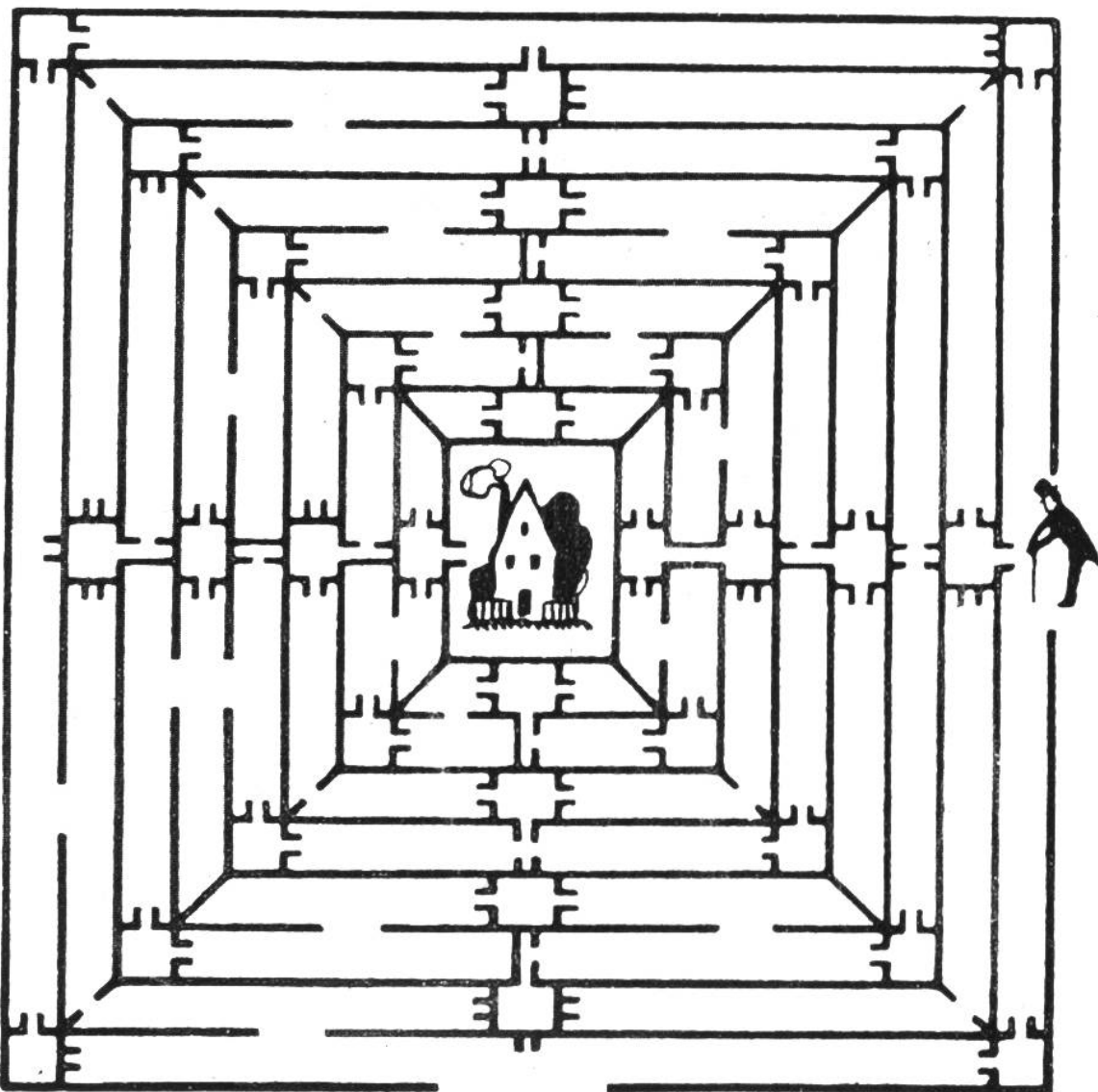
DAS KUNSTSTÜCK MIT DEN BEIDEN ZÜNDHÖLZERN.

Mit zwei gewöhnlichen Streichhölzern kann ohne grosse Vorbereitung ein verblüffendes Kunststückchen ausgeführt werden. Bei andern Taschenspielerkünsten wird die notwendige Geschicklichkeit nur durch viel Geduld erfordernde Übung erreicht. Dieses Kunststück aber werden unsere Leser schon nach ein paar Minuten so gut los haben, dass sie auch einen sehr aufmerksamen Beschauer, besonders wenn er nicht allzu nah' dabei steht, in Erstaunen zu setzen vermögen. Der Zauberkünstler behauptet, er könne ein Zündholz durch das andere hindurch ziehen. Er nimmt in jede Hand, zwischen Daumen und Zeigefinger, ein gewöhnliches schwedisches Streichholz; den Zeigefinger der linken Hand hat er vorher unbemerkt schwach angefeuchtet. Wenn der Kopf des einen Zündholzes diese Stelle berührt,



so wird er in kurzer Zeit schwach ankleben, da die Zündmasse leimhaltig ist. Beim Öffnen der beiden Finger haftet das Streichholz an der Klebestelle, und es entsteht beim Daumen ein Zwischenraum, durch welchen das in der andern Hand gehaltene Zündholz hindurchgeschoben werden kann. Bei einiger Übung ist das weite Öffnen von Daumen und Zeigefinger der linken Hand nicht mehr nötig. Das Durchschieben ist schon bei ganz losem Halten des linken Zündhölzchens möglich. Das wiederholte Kreuzen und Befreien erregt bei den Zuschauern grosses Erstaunen; sie werden vergeblich nach einer Erklärung suchen, wenn der Künstler seine Sache gut durchführt.

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



Wer kann dem verirrtten Wanderer den Weg nach Hause zeigen?

SCHATTENBILDER



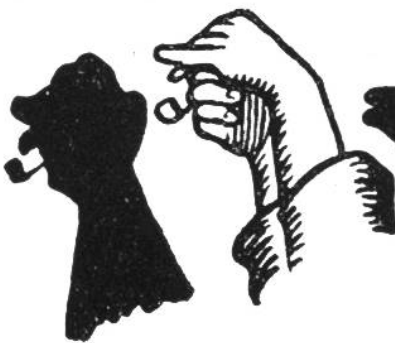
OCHS



ELEFANT



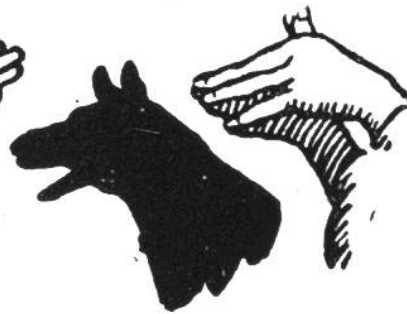
NASHORN



RAUCHER



VOGEL



HUND



HASE



KATZE



KOPF



SCHNECKE



HAHN



ENTEN