

Zeitschrift: Schatzkästlein : Pestalozzi-Kalender

Herausgeber: Pro Juventute

Band: - (1920)

Artikel: Lustige Zimmerspiele

Autor: [s.n.]

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

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: 15.02.2026

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



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

LUSTIGE ZIMMERSPIELE.

A p f e l b e i s s e n. 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!

S c h l ü s s e l - o d e r R i n g s u c h e n. 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

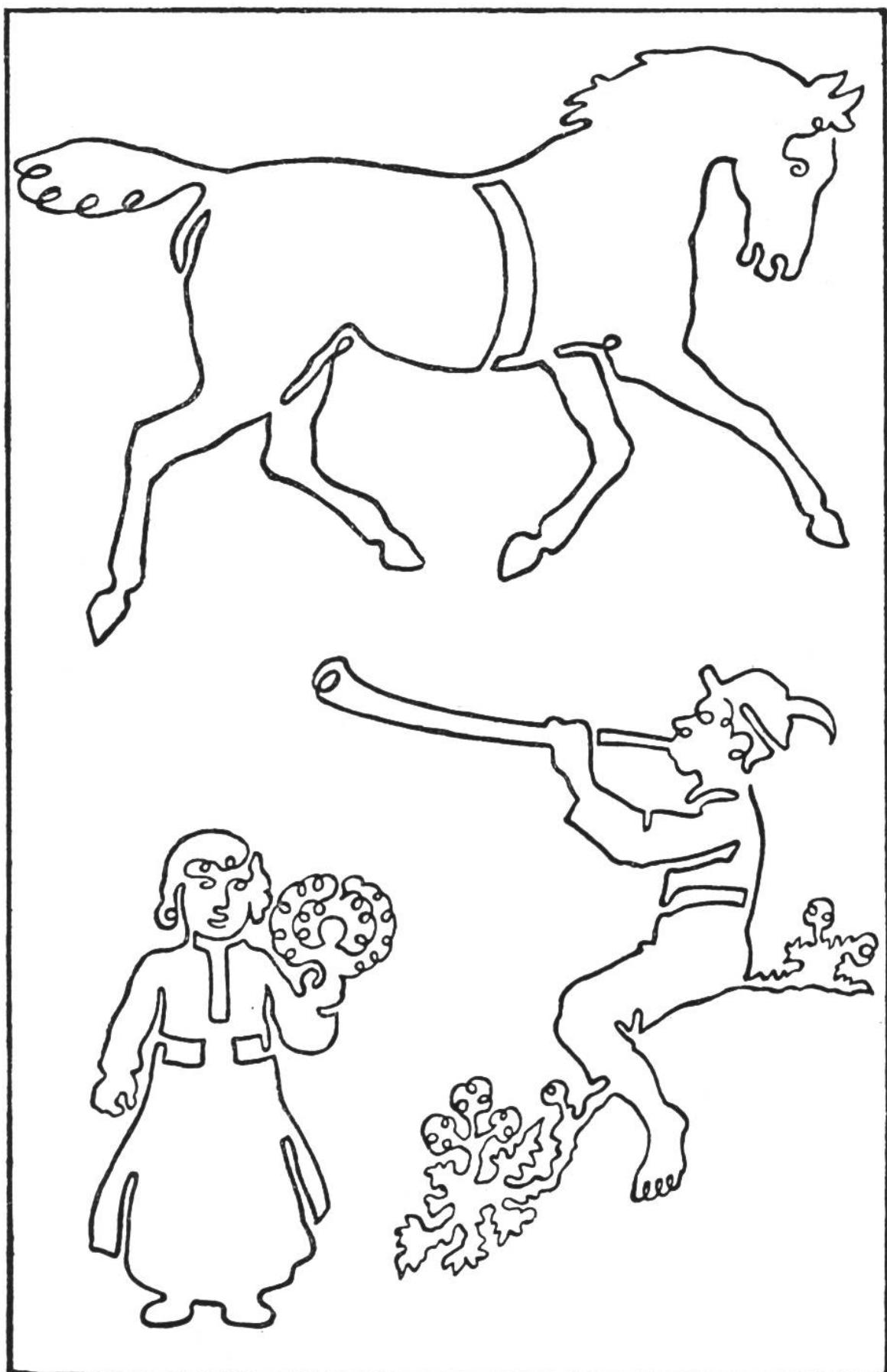
Kreises. Er soll herausfinden, wo sich der Schlüssel aufhält, eine Aufgabe, die ihm dadurch erschwert wird, dass alle Hände an der Schnur in ständiger Bewegung sind. Findet der Suchende den Gegenstand, so wird er von dem, der sich hat erwischen lassen, abgelöst, und das Spiel beginnt von neuem.

M e h l a b s c h n e i d e n. Auf einem flachen Teller wird etwas Mehl oder auch Salz zu einem Hügel aufgehäuft. Mit der Tischmesserklinge werden die Flächen, mit einer Spalte 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.

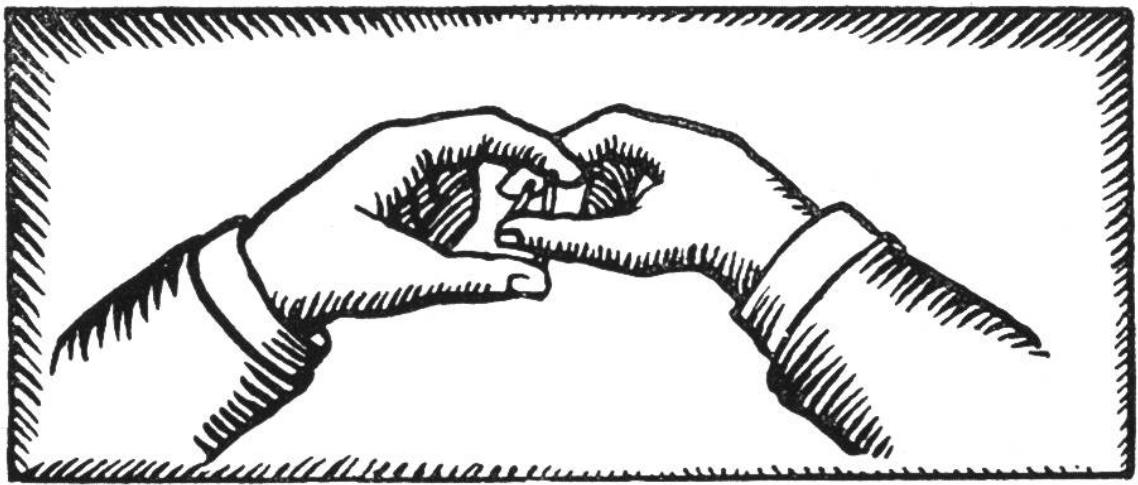
T e l l e r d r e h e n. Ein Holz- oder Blechteller wird aus der Küche geholt. Inzwischen setzen sich die Mitspielenden zu einem grossen Kreise zusammen. Jeder legt sich einen andern Namen zu, beispielsweise je den seines Nachbars zur Linken, oder auch einen Blumennamen usw. Ein Spieler betritt den Kreis 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 Niedergefallen 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 Au-forderung wieder kein Genüge geleistet und der Kot von den Strassen nicht bis zum Sonnabend weggeschafft wird, so wird sich sofort der Gemeinderat dreinlegen.“



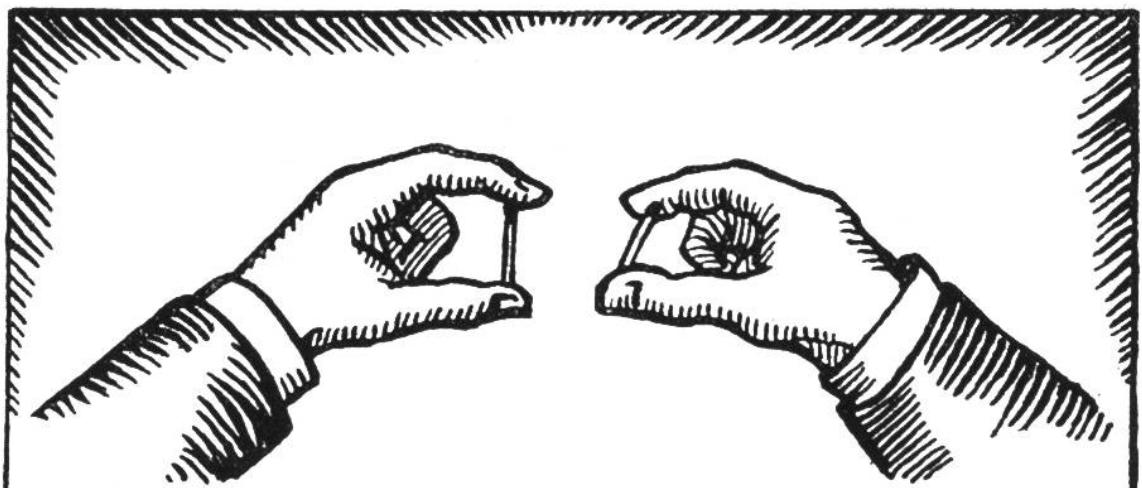
IN EINEM ZUGE ZU ZEICHNEN.



Hindurchziehen eines Streichholzes durch das andere.

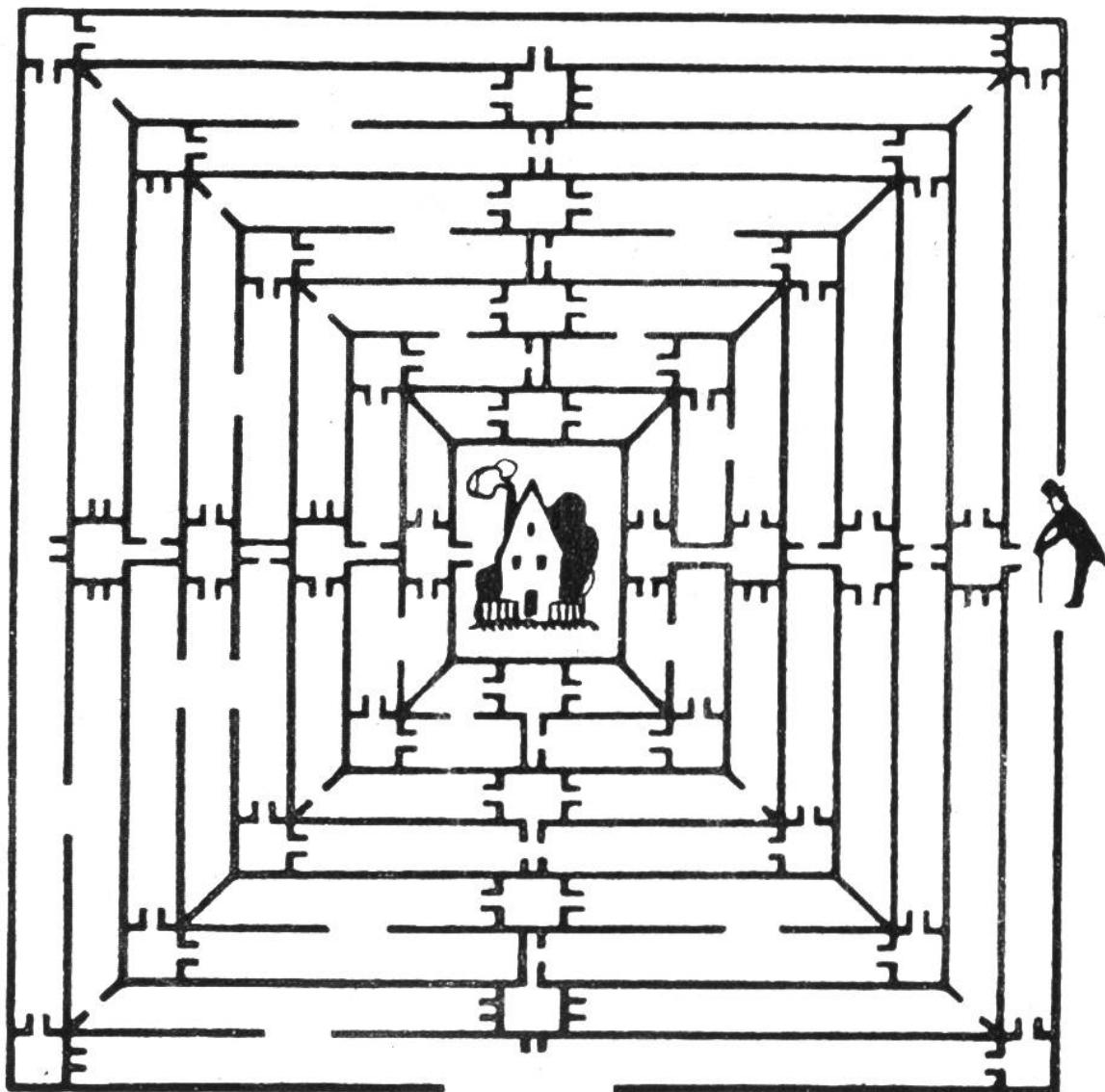
DAS KUNSTSTÜCK MIT DEN BEIDEN ZÜNDHÖLZERN.

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 ganzlosem 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 verirrten Wanderer den Weg nach Hause zeigen?

SCHATTENBILDER



OCHS

ELEFANT

NASHORN



RAUCHER

VOGEL

HUND



HASE

KATZE

KOPF



SCHNECKE

HAHN

ENTEN