

Zeitschrift: Schatzkästlein : Pestalozzi-Kalender

Herausgeber: Pro Juventute

Band: - (1924)

Rubrik: Mitteilungen

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: 06.02.2026

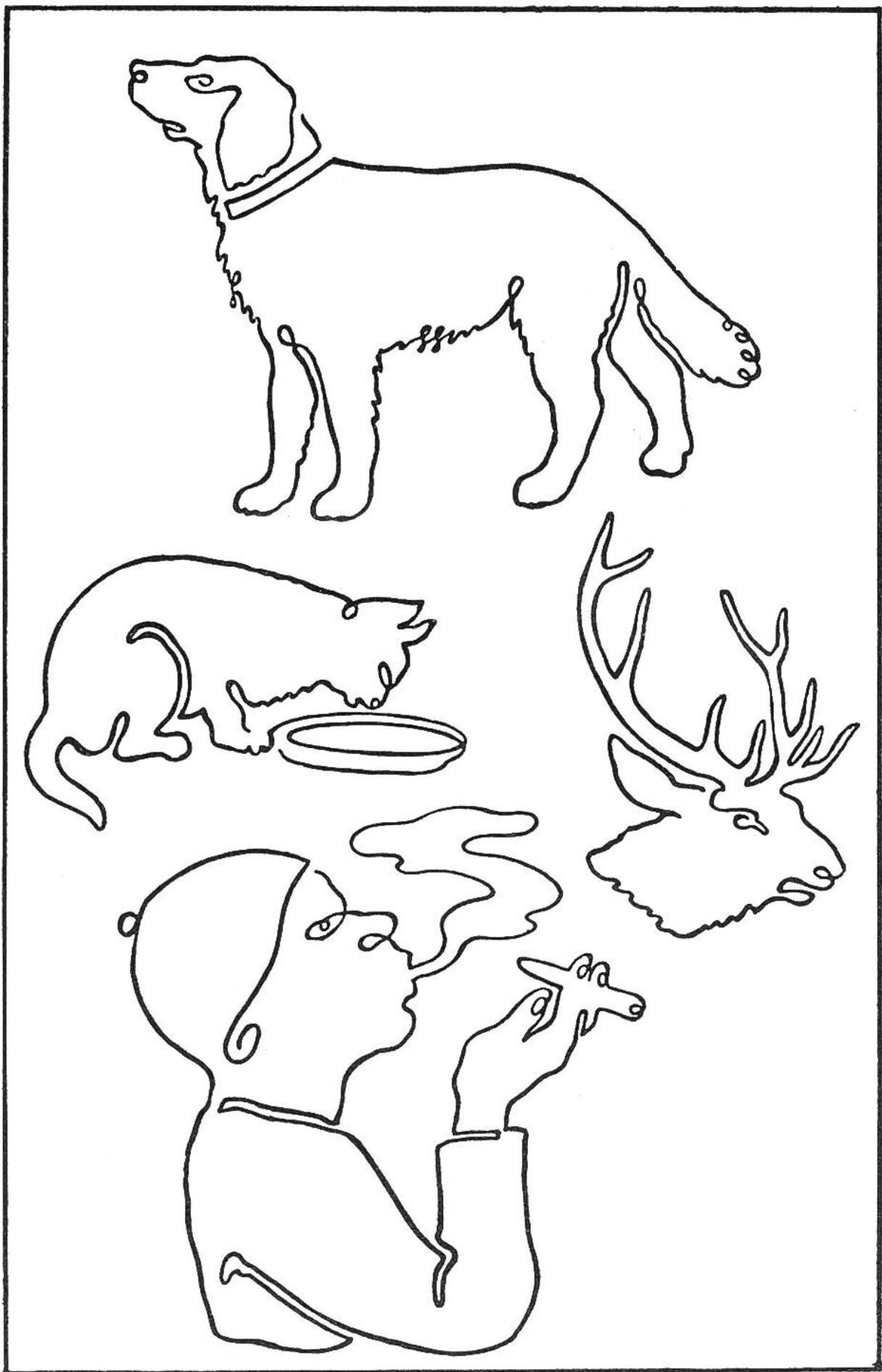
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Buchstabierspiel.

Die Spieler buchstabieren zusammen ein Substantiv (Hauptwort) in der Weise, daß jeder der Reihe nach einen Buchstaben zum einmal angefangenen Worte hinzufügt. Der erste Spieler beginnt mit „A“. Der zweite sagt z. B.: „R“, der dritte: „B“, der vierte: „E“, der fünfte: „J“, der sechste: „T“ = Arbeit. (Hat der letzte Spieler seinen Buchstaben genannt, ist aber das Wort noch nicht zu Ende, so fährt wieder der erste Spieler weiter.) Derjenige, welcher den letzten Buchstaben eines Wortes sagen muß, bezahlt ein Pfand. Er kann das aber oft vermeiden, wenn er das Wort zu verlängern weiß. Sofern deshalb der nächstfolgende Spieler nicht weiterbuchstabieren kann, oder nicht will, so hat — in unserem Beispiel also der sechste Spieler — das Recht, noch einen Buchstaben hinzuzufügen. Er wird vielleicht zum „T“ noch „E“ sagen, so daß seinem Nachbarn nur noch „N“ (Arbeiten = Mehrzahl von Arbeit) zu sagen bleibt und nun dieser das Pfand bezahlen muß. Statt „E“ hätte der sechste Spieler auch etwa „S“ sagen können, dann wäre vielleicht das Wort „Arbeitslust“ oder das noch längere „Arbeitsfreude“ herausgekommen. Ein Pfand bezahlt auch derjenige, welcher mitten in einem Wort nicht weiter zu buchstabieren weiß. Dieses Spiel verlangt eine gewisse Aufmerksamkeit und rasche Auffassungsgabe und ist recht unterhaltend. Es können auch einfache, jedem der Anwesenden bekannte Wörter aus einer Fremdsprache buchstabiert werden.

Etwas über 6stellige Zahlen.

Frage deinen Freund, ob er dir eine einzige Zahl nennen kann, die ohne Rest durch sieben verschiedene 1-, 2-, 3- und vierstellige Zahlen teilbar ist. Kann er das nicht, so sage ihm, du wüßtest nicht nur eine, sondern mehrere Hundert solcher Zahlen. Großes Erstaunen! Du fängst an, zur Probe gleich einige zu nennen: 256256, 898898, 328328, 454454, 666666, 857857, 533533 usw. bis dein Freund neugierig wird und die Sache nachprüfen will. Das kann er ruhig tun; er wird nämlich, so viel er auch rechnet, stets finden, daß jede beliebige 6stellige Zahl, die durch zwei gleiche Zifferngruppen gebildet ist, ohne Rest durch 7, 11, 13, 77, 91, 143 und 1001 geteilt werden kann. Versuch' es selbst!



In einem Zuge zu zeichnen.

Das Pfändereinlösen.

Beim Pfändereinlösen am Schlusse eines Spieles ist es nicht immer leicht, für jeden Spieler eine neue Aufgabe auszudenken. Wir führen deshalb hier unsern Lesern ein paar Aufgaben an; ihre Ausführung bereitet viel Spaß, denn gerade diejenigen, welche am leichtesten scheinen, sind nicht selten recht schwierig auszuführen.

Mit verschränkten Armen auf den Boden liegen und in gleicher Weise (ohne Hilfe der Arme) wieder aufstehen. Diese Übung kann man wiederholen lassen.

Fünf Mitspielenden ein Kompliment zu machen, aber so, daß beim ersten kein a, beim zweiten kein e, beim dritten kein i, beim vierten kein o und beim fünften kein u im Sache vorkommen darf.

Jedem der Anwesenden einen guten Rat erteilen.

Die rechte Hand an eine Stelle des Körpers bringen, wo die linke sie nicht berühren kann. (Man erfaßt mit der rechten Hand den linken Ellenbogen.)

Eine Frage aufgeben, die nur mit „Ja“ beantwortet werden kann. (Man fragt, wie das Wort „Ja“ buchstabiert wird, der Angeredete muß „J—A“ antworten.)

Mit zwei Beinen aus dem Zimmer gehen und mit sechs Beinen wieder hereinkommen. (Beim Wiedereintreten trägt man einen Stuhl mit sich.)

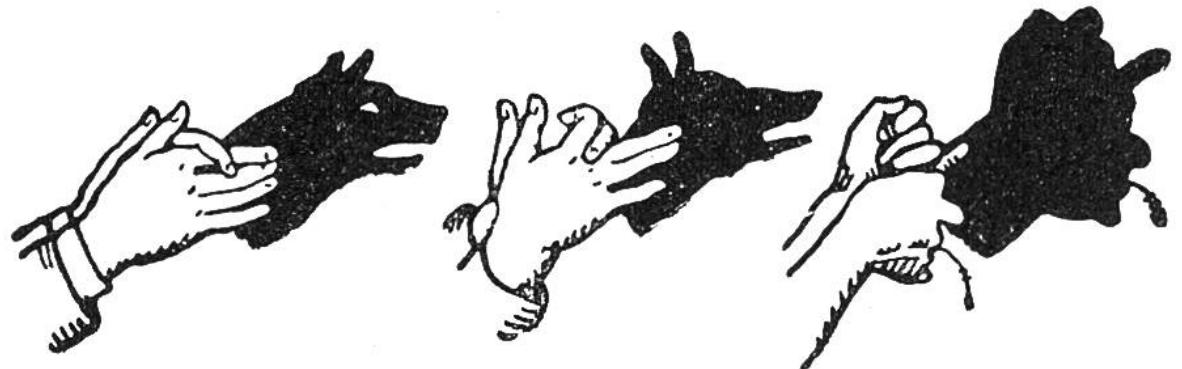
Ein Buch so auf den Boden legen, daß niemand darüber schreiten kann. (Man legt das Buch in die Zimmerecke.)

Drei Stühle in eine Reihe stellen, die Schuhe ausziehen und darüber springen. (Man springt darüber ... über die Schuhe nämlich.)

Jeden der Mitspielenden fragen, was er heute gesehen habe, und auf jede Antwort erwidern: „Das war ich“. (Die Mitspielenden sorgen schon dafür, daß etwas Lustiges dabei herauskommt.)

Als Statue dienen. (Jeder Spieler bringt den Pfändereinlösenden in eine möglichst komische Stellung, in welcher dieser etwa zehn Sekunden lang verharren muß ohne zu lachen.)

Schattenbilder.



Wolf

Fuchs

Kopf



Bulldogge

Kamel

Ziege



Schwan

Stier

Gemse



Papagei

Esel

Kopf

Reimspiel.

Einer der Mitwirkenden (wir nennen ihn x) beginnt das Spiel, indem er sagt: „Ich kenne ein Wort, das reimt auf .. abe“. Die andern Spieler haben nun einer nach dem andern zu raten, welches Wort sich x gedacht hat, indem sie ihm Fragen stellen. Der Erste frage wie folgt: „Ist es etwas, das fliegen kann?“ Stimmt die Frage nicht mit dem von x gedachten Wort, so antwortet dieser: „Nein, es ist kein Rabe.“ Jetzt fragt der zweite Spieler: „Ist es etwas, das man schenkt?“ Stimmt die Frage wieder nicht, so antwortet x: „Nein, es ist keine Gabe.“ Nun versucht der Dritte und fragt: „Ist es etwas, das hier anwesend ist?“ „Ja, sagt x, es ist ein Knabe.“ Derjenige, der die richtige Frage stellt, muß nun ein neues Wort ausdenken und das Spiel beginnt von vorne. Kann x aber seinerseits eine ihm gestellte Frage nicht beantworten, so hat er ein Pfand zu geben. Es kann natürlich irgendein beliebiges Wort ausgedacht werden.

An der Geometrieprüfung. Schulinspektor: „Wodurch wird die Höhe des Zylinders bestimmt?“
Gymnasiast: „Durch die Mode.“

Ein Appenzeller Erstkläßler erhielt als Hausaufgabe die Beschreibung eines Hundes, und zwar diejenige des eigenen Haushundes. Er machte seine Aufgabe aber nicht, sondern erklärte: „Nää! i nemme de hond moorn gad mit i d'Schuel. Er chane denn gad selber aaluege!“

Ein Zeichentunststücklein.

Stelle dich dicht vor den Spiegel und versuche, ohne Lineal, ein Quadrat mit den Diagonalen (siehe Abbildung) zu zeichnen, indem du statt auf dein Blatt Papier in den Spiegel blickst und ohne ein einziges Mal wegzusehen, mit den Augen immer der Bleistiftspitze folgst. Vielleicht ist das Kunststücklein doch ein bißchen schwieriger als du dir vorstellst.

