

Zeitschrift: Schatzkästlein : Pestalozzi-Kalender
Herausgeber: Pro Juventute
Band: - (1935)

Artikel: Stafettenläufe
Autor: [s.n.]
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-988363>

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

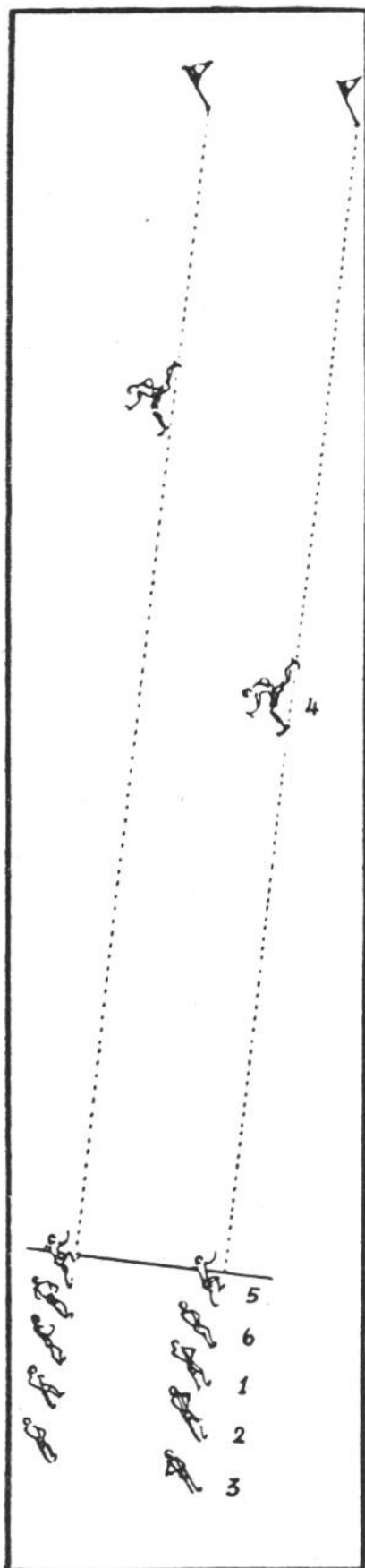
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées 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: 12.01.2026

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



Stellung beim vierten Lauf.

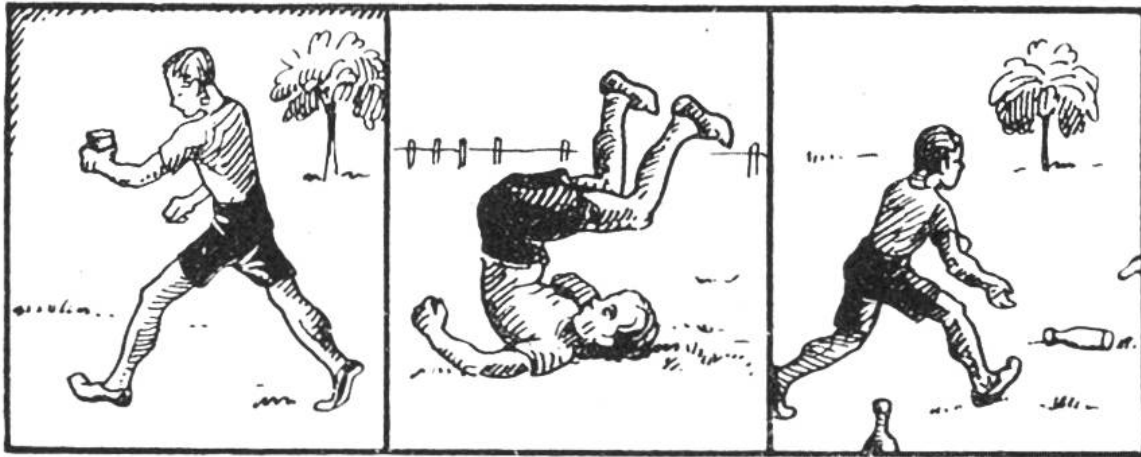
STAFETTENLÄUFE.

Die meisten von euch kennen den gewöhnlichen Stafettenlauf von der Schule her. Zwei oder mehrere Mannschaften stellen sich in Gänsezugstellung nebeneinander auf. Die Reihen sind fortlaufend nummeriert; jede Mannschaft hat gleichviel Spieler (zum Beispiel sechs). Auf ein Zeichen laufen alle ersten gleichzeitig los, bis zu einem verabredeten Ziel (Schlagmal), das sie berühren müssen; von dort kommen sie wieder zurück, geben dem nächsten, also Nummer zwei ihrer Mannschaft einen kleinen Holzstab in die Hand, worauf diese Läufer losspringen. Die Läufer Nummer 1 schliessen hinter Nummer 6 wieder an. Das Spiel ist fertig, wenn alle Läufer die Strecke zurückgelegt haben. Gewonnen hat die Mannschaft, deren letzter Läufer (Nummer 6) zuerst wieder zurück ist.

Es macht sehr viel Spass, wenn man den Stafettenlauf mit Geschicklichkeitsübungen verbindet.

1. Die Läufer springen zum Schlagmal hin, müssen dann aber „auf allen Vieren“ wieder zurückkommen.

2. Sie legen den Rückweg nur in Purzelbäumen zurück.



Sehr lustig sind die Stafettenläufe mit Hindernissen, wie zum Beispiel: ein Glas Wasser tragen, Purzelbäume schlagen, Flaschen aufstellen.

3. Sie dürfen die ganze Strecke nur auf einem Beine laufen. Nur hinten beim Schlagmal darf man einmal „absetzen“. Wer unterwegs auf beide Beine steht, muss wieder vorn oder hinten beim Schlagmal neu anfangen.

4. Man läuft zum Schlagmal hin mit einem Stock unter dem Arm. Beim Rückweg muss jedoch der Stock frei in der Hand balanciert werden; wer ihn fallen lässt, fängt mit dem Lauf beim Schlagmal neu an.

5. Man muss mit einem Glas, das bis zum Rand mit Wasser gefüllt ist, laufen. Wenn einer Mannschaft am Schlusse des Laufes mehr als ein Drittel des Glasinhaltes fehlt, hat sie auf alle Fälle verloren, auch wenn sie rascher gelaufen ist als die andere Partei.

6. Ganz lustig wird es, wenn man auf den Laufbahnen je 10 leere Flaschen aufstellt. Beim Hinlaufen muss man alle umwerfen, beim Zurückkommen wiederum schön aufstellen. (Das ist eine ausgezeichnete Übung für aufgeregte Leute.)

7. Hinten am Schlagmal steht jemand, der jedem Läufer eine Nadel und einen Faden in die Hand gibt. Nun muss zuerst der Faden eingefädelt werden, bevor der Läufer zurücklaufen darf.

8. Man läuft hin, einen kleinen Ball in der Hand. Beim Schlagmal dreht man sich rasch um und muss den Ball dem nächsten Läufer zuwerfen.

9. Man soll mit Schuhen und Strümpfen unter dem Arm zum Schlagmal laufen, Strümpfe und Schuhe anziehen, die Schuhe ordentlich binden und wieder zurücklaufen.

10. Die Strecke soll durchlaufen werden, indem man auf dem Kopfe ein Brett von 50 cm Länge trägt, das aber nicht mit den Händen festgehalten werden darf.

Es können noch eine ganze Menge solcher Spiele erfunden werden, bei denen es nicht nur auf schnelle Beine, sondern ebenso sehr auf die Geschicklichkeit ankommt.

Umzug in einem Negerdorfe. Eine Negerfamilie hat beschlossen umzuziehen. Einige Freunde aus dem gleichen Dorfe werden zur Mithilfe aufgeboten. Das alte, geflochtene Haus wird mit vereinten Kräften an den neuen Bestimmungsort getragen. Die auf dem Bilde ersichtliche Hausform, die sogenannte „Bienenkorbhütte“, ist in Afrika bei vielen Völkerstämmen üblich.

