

**Zeitschrift:** Schatzkästlein : Pestalozzi-Kalender  
**Herausgeber:** Pro Juventute  
**Band:** - (1963)  
  
**Rubrik:** Wie spielen "Zahlentombola"

### **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**

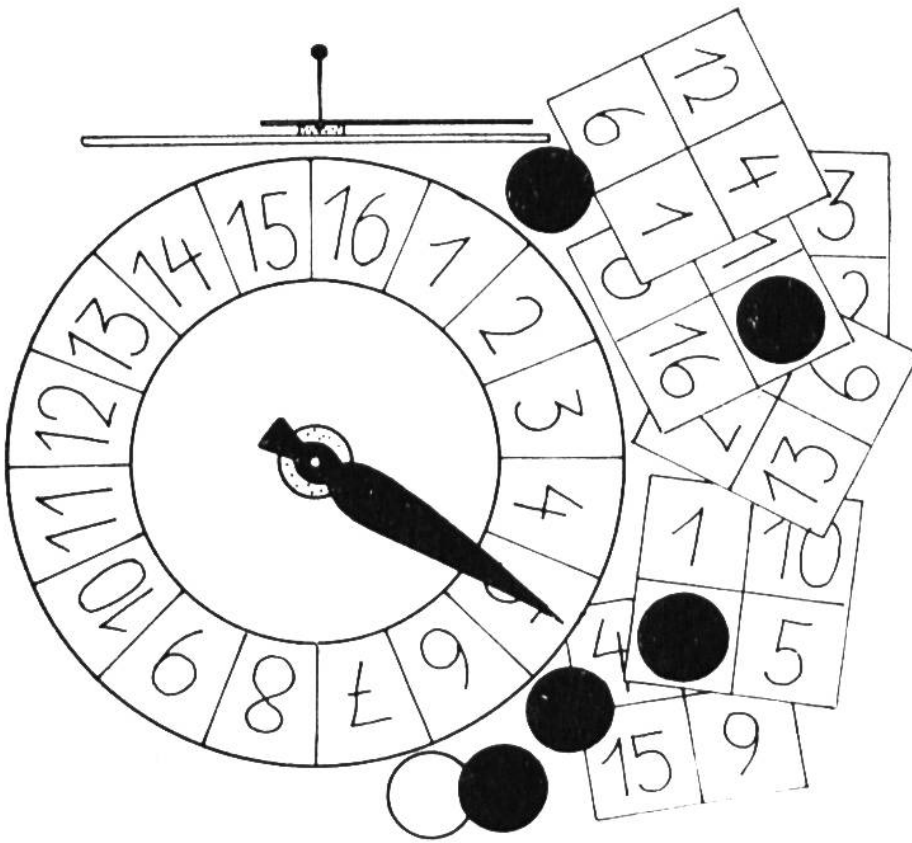
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées 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:** 18.04.2026

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



### Wir spielen «Zahlentombola»

Man schneidet eine Kartonscheibe von ca. 30 cm Durchmesser aus. Dann zeichnet man noch einen um 2 cm kleineren Kreis ein. Der Raum zwischen beiden Kreisen wird nun in 16 kleine Teile geteilt. Man teilt den Kreis zunächst in die Hälfte, jede Hälfte nochmals in die Hälfte und jedes Viertel in 4 Teile. Hierauf werden die Zahlen 1–16 hineingeschrieben. Dann klebt man auf die Mitte der Scheibe ein kleines Korkplättchen. Der Zeiger wird aus einem 16–18 cm langen Kartonstreifen geschnitten und rot bemalt. Dieser Zeiger wird mit einer Stecknadel lose in den Kork gesteckt. Zu dem Spiel gehören auch noch sechs Karten, jede enthält vier verschiedene Zahlen zwischen 1 und 16. Der Spielleiter dreht nun den Zeiger. Die Zahl, bei der er stehen bleibt, wird von demjenigen Spieler, auf dessen Karte sie enthalten ist, mit einem Kartonkreis bedeckt. Gewinner ist derjenige, der zuerst seine Karten bedeckt hat. Zeigt der Zeiger eine bereits aufgerufene Zahl, wird weitergespielt.

## DER AUSRUFER – EIN ALTES AMT

Wir können ihn noch heute antreffen, den städtischen Ausrufer. Im Westen von England und in Wales. Mit der Glocke in der Hand, in altertümlich farbiger Kleidung zieht er durch den Ort,