

**Zeitschrift:** Schweizer Schule  
**Herausgeber:** Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz  
**Band:** 51 (1964)  
**Heft:** 12

**Artikel:** Spiel mit Streifen  
**Autor:** Merz, Albert  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-532873>

#### 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>**

**Sch.** Beide Vögel werden bestraft.

**Kleiner Vogel:** Spottname = Zaunkönig (unbedeutendes Reich – lächerliche Aufgabe), Spottname bis heute geblieben.

**Eule:** Wird ebenfalls von den Vögeln gehaßt – in den Wald verbannt und wird nurmehr in der Nacht geduldet. Bleibt Nachttier.

## 2. Teil: Lehre

**Zaunkönig:** Hochmut kommt vor dem Fall, Schande folgt dir überall. Betrüger werden abgeschafft und nirgends geduldet.

**Eule:** Unzuverlässigkeit wird mit dem Tod bestraft. Erfülle eine dir zugeteilte Pflicht voll und ganz. Eventuell ist das Leben vieler Menschen von dir abhängig

**Beispiele:** Bundesräte – Wächter – Arzt: jede Aufgabe verpflichtet dich – *du darfst niemals schlafend deine Pflicht erfüllen.*

Nun zu einigen Möglichkeiten, wie man das grafische Gefühl mit einer einfachen Form, mit einem Streifen, üben kann. Die Übung verleiht einem auch hier die notwendige Sicherheit.

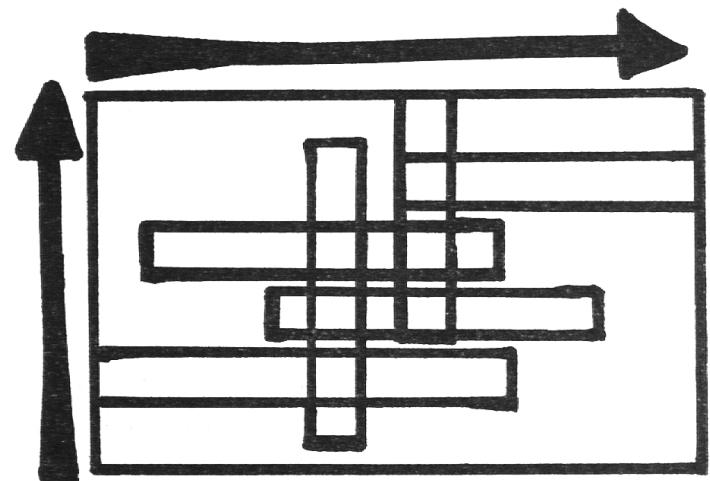
### 1. Das Legespiel

a) Man schneidet verschiedene lange, eventuell verschiedene breite schwarze Streifen aus und legt sie auf ein weißes Zeichnungsblatt. Die Streifen dürfen und sollen sich überschneiden. Es empfiehlt sich, die Streifen nicht diagonal zu legen, weil dies ein verfeinertes grafisches Gefühl erfordert. Die beste Kombination kleben wir fest. Dasselbe kann mit gummiertem, farbigem Papier wiederholt werden. Nun soll aber nicht mehr lange ausprobiert, sondern ziemlich rasch geklebt werden.

b) Eine andere Variation bietet uns die Verwendung von Cellophan. Man schneidet Streifen aus verschiedenen farbigem Cellophan und legt sie auf ein möglichst weißes Zeichnungspapier (z.B. Assistentpapier). Diese Variation ist besonders reizvoll, da sich die Farben an den Schnittstellen mischen. Weil man durch das durchsichtige Cellophanpapier die Leimspuren gut sieht, klebt man die Streifen nur an zwei Punkten fest.

### 2. Variation mit Klebestreifen

a) Man verwendet durchsichtige Klebestreifen. Man klebt sie in ähnlichen Kombinationen wie unter 1. a) u. b) auf ein weißes Zeichnungsblatt. Bei dieser Gestaltung kann noch weniger ausprobiert werden als mit gummiertem Papier, das man zuerst befeuchtet muß. Das Klebeband lässt sich nicht mehr so leicht entfernen. Nun fährt man mit einem schwarzen Neocolorstift von links nach rechts, aber nicht mehr



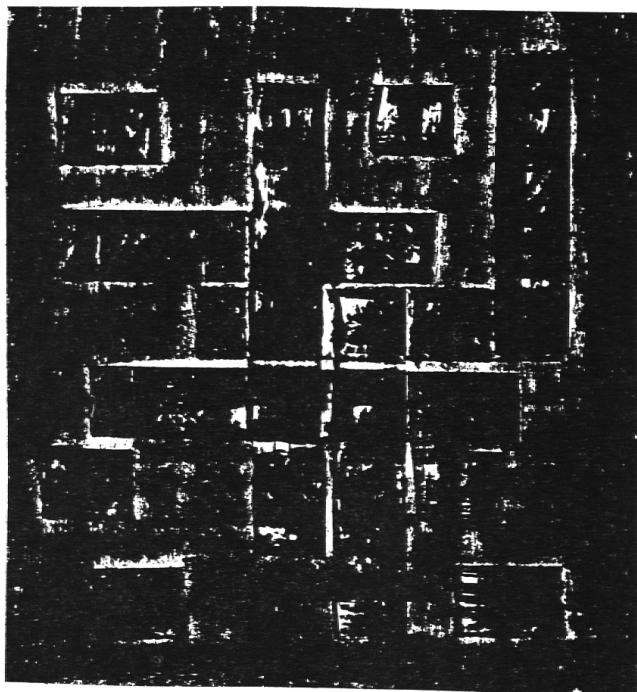
## Spiel mit Streifen

Albert Merz, Baar

Der Zeichnungsunterricht hat vor allem die Aufgabe, das Auge zu schulen, d.h. das Auge zu schärfen im Beobachten von Details, Farben, Kontrasten und Formen und sie wiederzugeben, naturgetreu oder grafisch vereinfacht. Der Zeichnungsunterricht soll aber wenigstens auf der Oberstufe nicht nur beim Gegenständlichen stehenbleiben. Er muß den Schülern das Gefühl für die grafische Gestaltung, für die Proportionen, das Gleichgewicht und die Spannungsverhältnisse der Darstellung vermitteln. Man kann mit den einfachsten grafischen Elementen beginnen und üben. Man schneidet schwarze Kreise, Quadrate und Rechtecke aus und legt sie auf einen weißen Hintergrund, ohne sie anzuleimen, denn man soll sie immer wieder verschieben und neu kombinieren können, bis man eine gute Darstellung gefunden hat, die man dann fixiert.

zurück. Man setzt immer wieder frisch auf der linken Seite an. Wenn man hin- und wieder zurückfährt, verliert die Zeichnung die Wirkung. Denn die Kante, die zwischen dem Klebeband und der Unterlage entsteht, darf nicht mit Farbe ausgefüllt werden. Nun dreht man das Blatt um  $90^{\circ}$  und malt wiederum von links nach rechts.

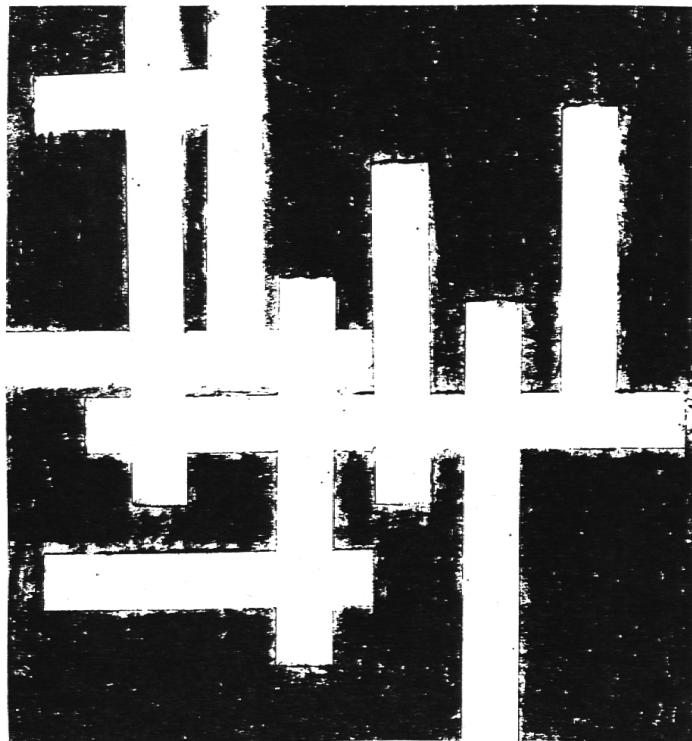
Auf der rechten Seite des Klebebandes soll ein Streifen der weißen Unterlage frei von Farbe bleiben, ebenfalls an Stellen, wo die Streifen eng nebeneinander kleben. Das Ganze ergibt eine feine, aber hübsche Wirkung.



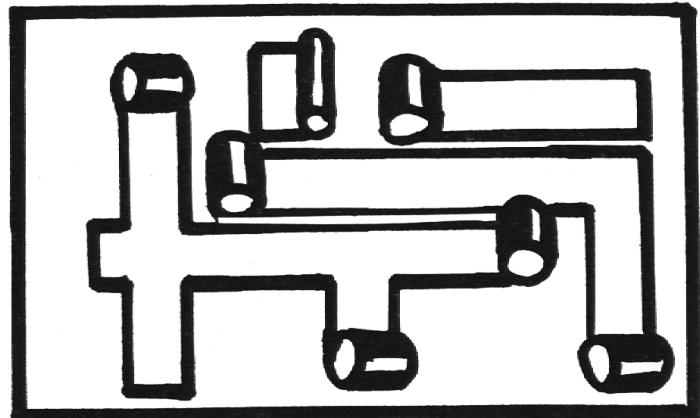
b) Nun zu einer Variation, die etwas augenfälliger wirkt. Das Vorgehen ist das gleiche wie bei 2. a). Man verwendet ebenfalls Klebestreifen. Aber hier kommt es nicht mehr drauf an, daß man nur von einer Richtung her malt. Die Flächen sollen einfach möglichst satt ausgemalt werden. Ist die Fläche bemalt, so entfernt man die Klebestreifen in umgekehrter Reihenfolge, wie man sie aufgeklebt hat. Man muß aber ein Papier mit möglichst glatter Oberfläche verwenden, damit man mit den Klebestreifen das Papier nicht aufreißt.

### 3. Mit der Schere

Man zeichnet die Streifen mit Bleistift auf ein Zeichnungspapier und schneidet sie so aus, daß sie mit dem einen Ende noch am Papier befestigt blei-



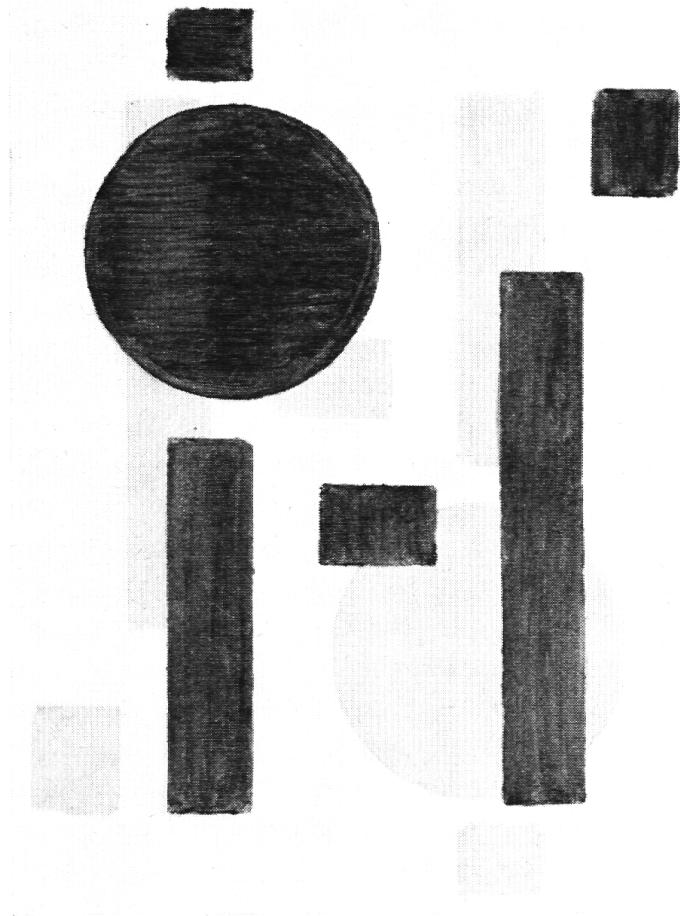
ben. Am besten verwendet man zum Schneiden ein Messer (mit Lineal und Kartonunterlage). Nun rollt man die Streifen bis dorthin zurück, wo sie noch am Blatt haften, und klebt sie dort fest. Damit die Röllchen nicht zu plump wirken, kürzt man die Streifen vorher um die Hälfte oder noch mehr, je nachdem, ob man größere oder kleinere Röllchen wünscht.



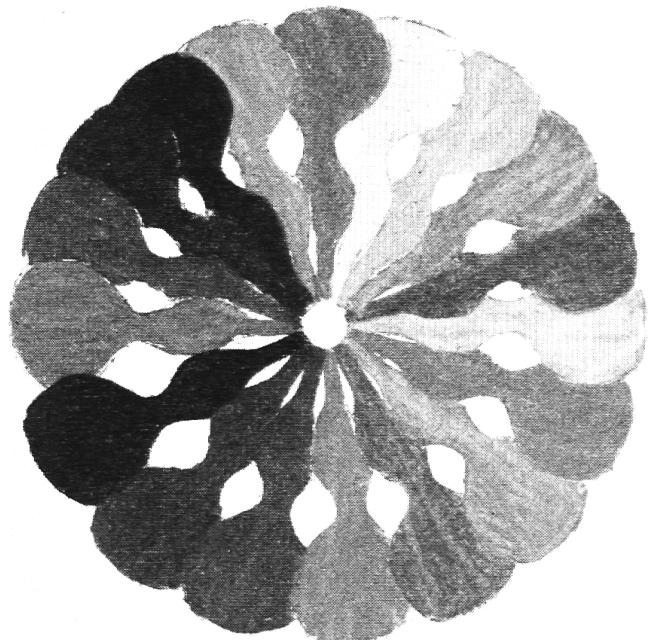
### 4. Mit der Schablone

a) Man stellt aus alten Heftumschlägen Schablonen her. Mit Messer und Schere schneidet man Streifen, eventuell auch Kreise aus. Man legt die Schablone auf das Zeichnungsblatt und fährt mit dem Bleistift schnell um die Ecken, damit man die Schablone, falls sie sich verschieben sollte, wieder an den gleichen Platz legen kann. Nun malt man möglichst satt

die ausgeschnittenen Stellen mit Neocolor aus. Reizvoll wird diese Technik aber erst, wenn man die Schablone um  $180^{\circ}$  dreht oder in irgendeiner Richtung verschiebt. Beim zweiten Bemalen verwendet man die dunklere oder eine Kontrastfarbe. Bevor man aber die Schablone das zweitemal verwendet, reinigt man sie mit einem Messer von den Farbrückständen, um unliebsamen, andersfarbigen Strichen vorzubeugen.



b) Man braucht sich mit den Schablonen natürlich nicht nur an Streifenmotive zu halten. Es können die beliebigsten Formen ausgewählt werden. Hier ein Vorschlag, wie man sie beim Farbkreis verwenden kann. Man schneidet eine ähnliche Figur aus, wie sie Abbildung 6 zeigt. Man heftet diese Schablone mit einem Reißnagel auf einer Holzunterlage oder auf dem Reißbrett so fest, daß sie im Kreise herum gedreht werden kann. Nun muß man berechnen, wie manches Mal man die Schablone im Kreise abtragen will. Man kann es auch so berechnen, daß sich die Figuren überschneiden. Unter Umständen muß man sich auch einfach nach den vorhandenen Farben richten. Diese Zeichnung erfordert Ausdauer, dafür ist aber die Wirkung groß.



## Archimedes, der größte Mathematiker des Altertums

Dr. G. Hauser, Biel (vormals in Luzern)

**Sekundar- und Mittelschule**

### 1. Teil

#### *I. Biographische Notizen*

Zunächst sollen einige biographische Angaben den

äußern Rahmen wenigstens andeuten, in welchem die bewundernswerten Schöpfungen des Archimedes entstanden sind.

Auf alle Fälle steht sein nahes, freundschaftliches