

Zeitschrift: Schweizer Spiegel
Herausgeber: Guggenbühl und Huber
Band: 17 (1941-1942)
Heft: 9

Artikel: Was chömer au mache? : Tiere aus Kork
Autor: Marcet, Alice
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1067099>

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: 15.01.2026

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

Was können wir machen?



Tiere aus Kork

Als Spielzeug am Seeufer, beim Teich oder Planschbecken wollen wir uns diesmal Fabel-fischlein basteln. Wir machen sie aus Kork, damit sie schwimmen können. Die Flossen und Schwänze schneiden wir aus dem Holz von Zündholzschächtelchen. Mit einem Taschenmesser kerben wir Schlitz in die Korkleiber und stecken die zurechtgeschnittenen Teile hinein. Vorne in die Fische stößt man einen Agraftennagel oder ein U-förmig gebogenes Stück Draht. So lassen sich die Forellen und sonstigen Fische angeln. Dann tauchen wir den Malpinsel in die leuchtendsten Farben und zaubern schmückende Linien und Punkte auf die Leiber. Damit die Farben im Wasser nicht wegwaschen, überstreichen wir die fertigen Tierchen mit Spirituslack.

Und dann hinein mit der Schar ins Wasser und versucht euer Anglerglück! Eine Angelrute haben wir uns schnell gemacht aus einem dünnen Holzstab und einer Schnur, an deren Ende wir ein gebogenes Stück Draht befestigen.

Falls ihr noch ein paar Korkzapfen übrig habt, können wir daraus ein paar Vierbeiner für

das Spiel im Garten und beim Sandhaufen machen. Wiederum stellt ein Korkzapfen den Leib dar. Vier Zündhölzchen, zugespitzt und hineingesteckt, sind die Beine. Auch der Hals ist ein Zündhölzchen. Einen kleineren Kork wählen wir als Kopf. Damit die Tiere sichern Stand haben, schneiden wir flache Korkscheiben und stecken sie drauf. Die Ohren schneiden wir aus Papier aus und kleben sie auf, ebenso die Schwänze, zu denen man zwar auch Woll- oder Bastfäden verwenden kann. Zuletzt werden die Tiere bemalt und lackiert.

Wir können so die verschiedensten Tierarten hervorzaubern: machen wir lange Ohren, einen Baumelschwanz und ein grau bemaltes Fell, so haben wir einen Esel. Schneiden wir die Ohren rundlich, setzen vorne ein Paar Hörnchen auf und malen braune Flecken auf den Leib, siehe da! eine Kuh trottet daher!

Probiert selber noch andere Tierarten! Ihr werdet sehen, wie lustig diese Arbeit ist und wieviel lustiger noch das Spielen mit diesen Tierchen!

Alice Marcet.

