

**Zeitschrift:** Schweizer Spiegel  
**Herausgeber:** Guggenbühl und Huber  
**Band:** 31 (1955-1956)  
**Heft:** 6

**Artikel:** Was spielen wir mit Kindern?  
**Autor:** Meyer, Helene  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-1072311>

### **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:** 10.01.2026

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

# Was spielen wir mit Kindern?

von Helene Meyer

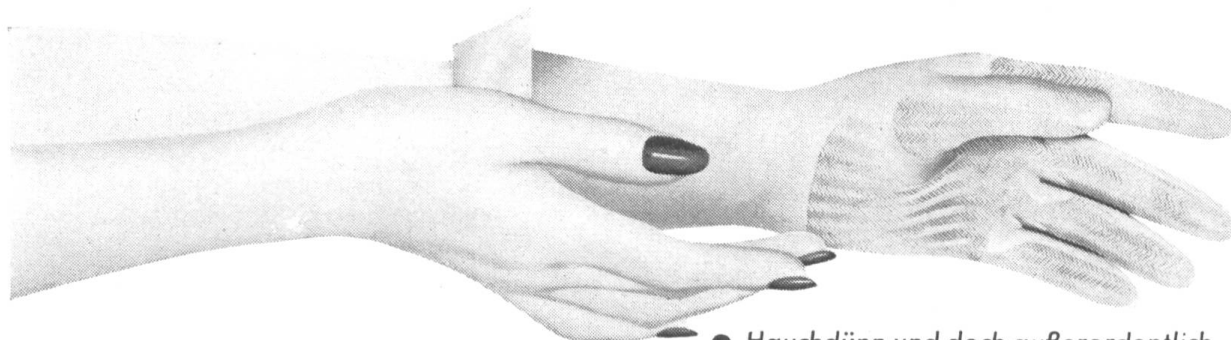
Wir alle wissen, daß Eile mit Weile, das Hütchenspiel oder der Schwarzpeter oft und mit Begeisterung gespielt werden – bis dann die Kinder doch einmal etwas Neues begehren. Statt Geld für neue Spiele auszugeben, was ja meistens gar nicht in Frage kommt, ist es viel netter, selber lustige Spiele auszuhecken und die nötigen Zutaten zusammen mit den Kindern herzustellen.

## Das Fischlispiel

benötigt einen großen Karton, den wir mit blauem Papier bekleben: das ist ein großer Teich. Nun schneiden wir aus Karton gleichgroße Fische aus (die Form braucht nur ähnlich zu sein), versehen jeden Fisch mit einem kleinen Ringli und beschriften die Fische auf der Bauchseite. Alle Fische werden mit dem Text nach unten auf den Teich gelegt. Jeder Teilnehmer darf turnusgemäß drei Minuten mit einer kleinen Angel (ein Holzstäbchen mit einem Haken) versuchen zu fischen. Wem es gelingt, zwei oder drei Fische zu fangen, darf die Beschriftung laut vorlesen. Wer die Antwort auf die Fragen weiß, hat je einen Punkt, andernfalls muß er den Fisch wieder in den Teich zurückwerfen.

Und was steht nun auf den Fischen?

Z. B.: Erzähle einen Traum. Oder: Welches ist das schönste Märchen? Wen liebst du am meisten? Berichte ein lustiges Erlebnis. Ahme jemanden nach, den alle kennen. Wie hoch ist ein Gartenzaun? Warum putzest du die Zähne? Dichte einen Zweizeiler. Singe dein Lieblingslied, usw. usw.



Benützen Sie  
die eleganten

# Playtex

## Haushalt- Handschuhe

... und Ihre Hände werden schon nach 2 Tagen wieder so schön und zart sein wie eh und je... Ihr Nagellack bleibt unversehrt!

- Hauchdünn und doch außerordentlich widerstandsfähig
- Baumwollgefüllt — leicht an- und abzustreifen
- Große Schutzmanschette — Finger und Handfläche fein gerippt



in Aquamarin, Gelb, Pfirsichrosa, nur Fr. **5.95**

GENERALVERTRETER: EMIL GACHNANG, ZÜRICH 45



# CALIDA

**Wirklich gratis**  
 wird CALIDA-Garantie-Wäsche  
 erneuert und ersetzt: neue Spit-  
 zen, neue Spickel, neue Bündli  
 usw. Jeder Packung liegt der  
 Garantieschein bei.  
 Garnitur (Hemd u. Hose) **8.90**



*Jetzt...*  
**RADIKAL**  
 MÖBEL-POLITUR

denn es macht wie durch Zauber  
 Möbel frisch und fleckensauber!  
 Erhältlich in Drogerien und Farbwarenhandlungen  
 Hersteller: **G. Wohnlich, Dietikon/Zürich**

Das unschädliche Kräuterheilmittel  
**Zirkulan wirkt herzkstärkend**

nervenentspannend, beruhigend und  
 erleichtert die Arbeit.

**Zirkulan 2-Monate-Kur**  
 tägl. 2 Esslöffel voll

Zirkulan-Literflasche . . . . .	Fr. 20.55
Zirkulan-Halbliterflasche . . . . .	Fr. 11.20
Kleine Zirkulan-Kur . . . . .	Fr. 4.95

in Apotheken und Drogerien erhältlich.

**Gegen Verstopfung hilft**

**Ormaxol**

50 Tabletten  
 Fr. 2.60  
 in Apoth. u. Drog.

die bewährten Kräutertabletten

Einige Fische lassen wir ohne Aufschrift und ein solcher Fisch zählt dann nichts.

Haben wir das Fischlispel genügend oft gespielt und kennen wir alle Antworten, dann versuchen wir es einmal mit dem Spiel

*Wage, schaffe und gewinne*

Auch hier werden gleich große viereckige Kärtchen hergestellt und beschriftet. Die Karten werden dann auf dem Tisch ausgebreitet, die Beschriftung gegen unten. Jedes nimmt nun der Reihe nach eine Karte. Wer die Antwort sofort weiß, hat einen Punkt, wer keine geben kann, muß die Karte wieder zurücklegen. Wer zuletzt am meisten beschriftete Karten hat, ist Sieger. Wir können auch unbeschriftete dazu legen, die dann eben nicht zählen.

Was steht auf diesen Karten?

Warum muß man lernen? Welche Kirchtürme kennst Du? Welche Brunnen in deiner Stadt? Nenne fünf berühmte Menschen! Sage jedem Mitspieler ein Lob. Erfinde ein Märchen. Meckere wie die Ziege, belle wie der Hund, miaue wie die Katze. Jedes soll dir etwas schenken.

Die lustigste Karte ist jeweils folgende, besonders wenn Erwachsene mitmachen: Du kommst vor Gericht. Ein Mitspieler spricht eine Klage gegen dich aus. Du kannst einen Verteidiger wählen. Die andern sind deine Richter. Du kannst Gegenbeweise und Milderungsgründe anbringen. Das Gericht kann dich freisprechen oder verurteilen, höchste Strafe ist Freiheitsentzug für eine Spielrunde.

Die Klage wird natürlich frei erfunden, zum Beispiel: Es ist ausgekommen, daß du dein Taschengeld vernascht hast, oder: Es ist ausgekommen, daß du in der Schule abgeschrieben hast. Mit viel Geschick gehen dann die Kinder an ihre Verteidigung. Je mehr Gegenbeweise sie erbringen können, um so eher werden sie freigesprochen.

Wir dachten anfangs es sei für Kinder zu schwer, bei diesem Spiel mitzumachen, aber wir hatten uns gründlich geirrt. Sie brennen förmlich darauf, gerade diese Karte zu bekommen.

Mit Jaßkarten gibt es viele vergnügliche Spiele, auch wenn die Kinder die Karten noch nicht genau kennen, aber die Reihenfolge sollte ihnen wenigstens bekannt sein.

Sehr beliebt ist die

*Schwarze Züsi*

Beim ganzen Spiel kann man vier Punkte bekommen, aber je weniger Punkte man bekommt, desto besser.

Der erste Punkt wird für den aufgeschrieben, der das Kartenspiel nach dem Mischen abhebt. Deshalb sitzen die Kinder mit Vorliebe auf die Hände, so kommen sie nicht in Versuchung. Der zweite Punkt wird erreicht, wenn man den ersten Stich nehmen muß. Das heißt, man darf bei der ausgespielten Farbe auch eine kleine Karte hinwerfen, wenn man sie hat, man muß also nicht stechen. Hat man nichts von der betreffenden Farbe, dann kann man geben, was man will. Der dritte Punkt ist die «Schwarze Züsi», das heißt die Schaufel Dame. Wer diese Karte hat, muß versuchen, sie möglichst bald und irgendwie abzubringen. Am besten geschieht das, wenn eine höhere Schaufelkarte zum Ausspielen kommt, oder man auf eine andere Farbe nichts Gleiches mehr zu geben hat. Der vierte und letzte Punkt wird durch den letzten Stich erreicht. Wer den für sich nehmen muß, also seine hohen Karten nicht während des Spieles abbringen konnte, hat verloren.

Nachdem das Spiel einige Male gemacht wurde, ist Sieger, wer am wenigsten Punkte einheimste.

*Domino*

Das Spiel wird gemischt und ausgeteilt. Wer beginnt, legt irgendeine Karte auf den Tisch, möglichst einen Zehner, einen Buben oder eine Neun, damit er später die hohen und niederen Karten auch abbringen kann. Die andern müssen entweder die nächsthöhere oder nächstniedere Karte hinlegen, oder dürfen mit einer anderen Farbe beginnen, aber nur mit der gleichen Karte, mit der der erste Spieler begonnen hat. Alle Karten müssen genau der Reihenfolge nach hingelegt werden, so daß vier Reihen entstehen. Wer keine folgende besitzt, wird ausgelassen. Wer an einer besonderen Farbe spezielles Interesse hat, muß nicht unbedingt alle hinlegen. Er hat das Recht jene zurückzubehalten, die er nicht geben will, muß aber darauf achten, daß er bei jeder Tour wenigstens eine Karte gibt. So hat er es in den Händen, das Spiel zu seinen Gunsten zu dirigieren. Wer zuletzt seine Karten überall der Reihenfolge nach hinlegen kann, hat gewonnen. Die andern müssen die Anzahl der Karten, die sie

CAMPBELL LAUSANNE  
*Campbell*

*Spinnwebfein,*

aus Millionen von winzigen Maschen bestehend, straff geordnet in Reih und Glied, schmiegt sich das Gewirk des modernen Idewe-Strumpfes ans Bein, die Harmonie der Linien veredelnd und betonend. Seine Haltbarkeit und Eleganz schaffen Selbstvertrauen.





Die Türkei schickt  
uns jeden Herbst  
frischgeerntete  
Haselnüsse. Zusammen  
mit Mandeln  
bilden sie einen  
Bestandteil von

**NUSSA**

Speisefett mit  
Haselnüssen und  
Mandeln

J. Kläsi, Nuxo-Werk AG. Rapperswil



Eine so beliebte und begabte Filmschauspielerin wie Martine Carol weiß, was sie ihrer Schönheit schuldig ist. Kosmetik von außen genügt nicht. Der Mensch muß auch von innen heraus schön und gesund sein. Matzingers Getreideflocken enthalten Kieselsäure und andere wertvolle Aufbaustoffe, die viel zu schönen Haaren, starken Zähnen und reiner Haut beitragen.

**Matzinger's** Getreideflocken

20

In Sizilien sitzen Kinder am Strassenrand und saugen Citronen aus. Wir verwenden Citronensaft für

**Citrovin**

den Citronenessig mit 5 hohen Auszeichnungen:  
1914 — 1932 — 1935 — 1939 — 1954

Schenken Sie Ihrem Kinde eine Garniertube

**Mayonna**

Appetitanregende und kalorienreiche Citrovin-Mayonnaise

in Händen haben, aufschreiben lassen. Wer am wenigsten Striche hat, hat gewonnen.

Eines der lustigsten Spiele ist das

### Gogern

Woher es seinen seltsamen Namen hat, weiß ich nicht. Wir wählen einen Buchstaben und schreiben innert fünf Minuten alle Ortschaften, die wir mit diesem Anfangsbuchstaben kennen, auf ein Blatt Papier. Nach Ablauf der fünf Minuten liest jedes seine Namen herunter. Wer den gleichen aufgeschrieben hatte, muß ihn streichen, auch dasjenige, welches liest, so daß am Schluß jedes nur noch jene Namen auf seinem Papier hat, die verschieden von denen der anderen sind. Wer am meisten Ortsnamen hat, hat gewonnen.

Dies ist die einfachste Ausführung. Nun können wir das Spiel dadurch erschweren, daß wir fünf Kolonnen machen. Zuerst Namen berühmter Männer und Frauen, dann Ortschaften und Berge, dann Flüsse, Meere, Seen, darauf Pflanzen und zuletzt Tiere. Der gewählte Anfangsbuchstabe gilt für alle Kolonnen, so daß eine Reihe ungefähr so aussieht:

Adam \* Adligenswil \* Aare \* Artischocke \* Affe.

Auch hier wird abgestrichen, was zweimal vorkommt. Je mehr Mitspieler sind, um so interessanter ist das Spiel.

Die

### gefüllte Kalbsbrust

wird ebenfalls mit Leidenschaft betrieben. Wir wählen irgend ein Hauptwort, der Einfachheit halber nehme ich ein kurzes, aber die längsten sind eigentlich die lustigsten:

B	N
E	R
R	E
N	B

So wird es angeschrieben, also das zweite Mal von hinten nach vorn. Nun heißt es, die beiden Buchstaben, die sich in einer Reihe befinden, mit anderen so auszufüllen, daß sich ein neues Wort ergibt, zum Beispiel:

**Bahn**  
**Erker**  
**Ruhe**  
**Nabob**

Wer zuerst fertig ist, bekommt fünf Punkte. Nun aber haben auch die Mitspieler eine Chance. Dasjenige, das zuerst fertig war, kann den andern zu raten aufgeben, wie es die Zwischenräume ausgefüllt hat. Es sagt zum Beispiel, Bn ist etwas, das in die Ferne schweift, also Bahn. Wer es zuerst errät, bekommt einen Strich. Je weiter hergeholt die Bezeichnungen sind, um so schwerer ist es natürlich, das Wort zu finden. Findet es niemand, dann darf der Lesende es sagen und bekommt selbst den Strich. Jeder der Mitspieler hat nun das Recht, seine gefundenen Bezeichnungen zum Erraten aufzugeben, und so kommt es dann manchmal, daß nicht immer der Erste auch der Gewinnende ist.

Ein Spiel, zu dem es nichts als viel Phantasie braucht, ist das

### *Pantomimen-Spiel*

Ein Kind erzählt eine kleine Geschichte mit Zuhilfenahme seiner Mimik und Bewegungen, und die Zuschauer müssen die Handlung erraten. Zum Beispiel zeigt es, wie ein Angler nach einem Fischlein angelt, wie es den Fisch im letzten Augenblick wieder verliert von seiner Angel, und wie es zuletzt von einem Hund gebissen wird, so daß es die Angel fortwirft und davongeht.

Lustig ist auch die kleine Geschichte der Puppenmutter, die ihr Kindlein wickelt, dabei von einem Mäuschen überrascht wird und sich mit einem Angstschrei auf einen Stuhl flüchtet.

Es gibt so viele solcher Situationen, die sich ausgezeichnet spielen lassen, wenn der Spieler dabei seinen Ernst bewahren kann und die Zuschauer der Handlung eifrig ratend folgen. Besonders lustig ist dann, wenn die Zuschauer etwas ganz anderes herausfinden, als gespielt wurde.

### Zum *Wiebertampis*

braucht es möglichst viele Mitspieler. Man sitzt rund um den Tisch und eines beginnt, seinem Nachbarn ein etwas kompliziertes Wort oder einen ganzen Satz ins Ohr zu flüstern. Dieser gibt weiter, was er verstanden hat, und am Schluß kann man vergleichen, was zuerst gesagt wurde und was zuletzt verstanden worden ist.



Nun wünsche ich allen meinen kleinen und großen Spielern recht viel Vergnügen!



*Wenn Sie am liebsten im Erdboden verschwinden möchten ...*

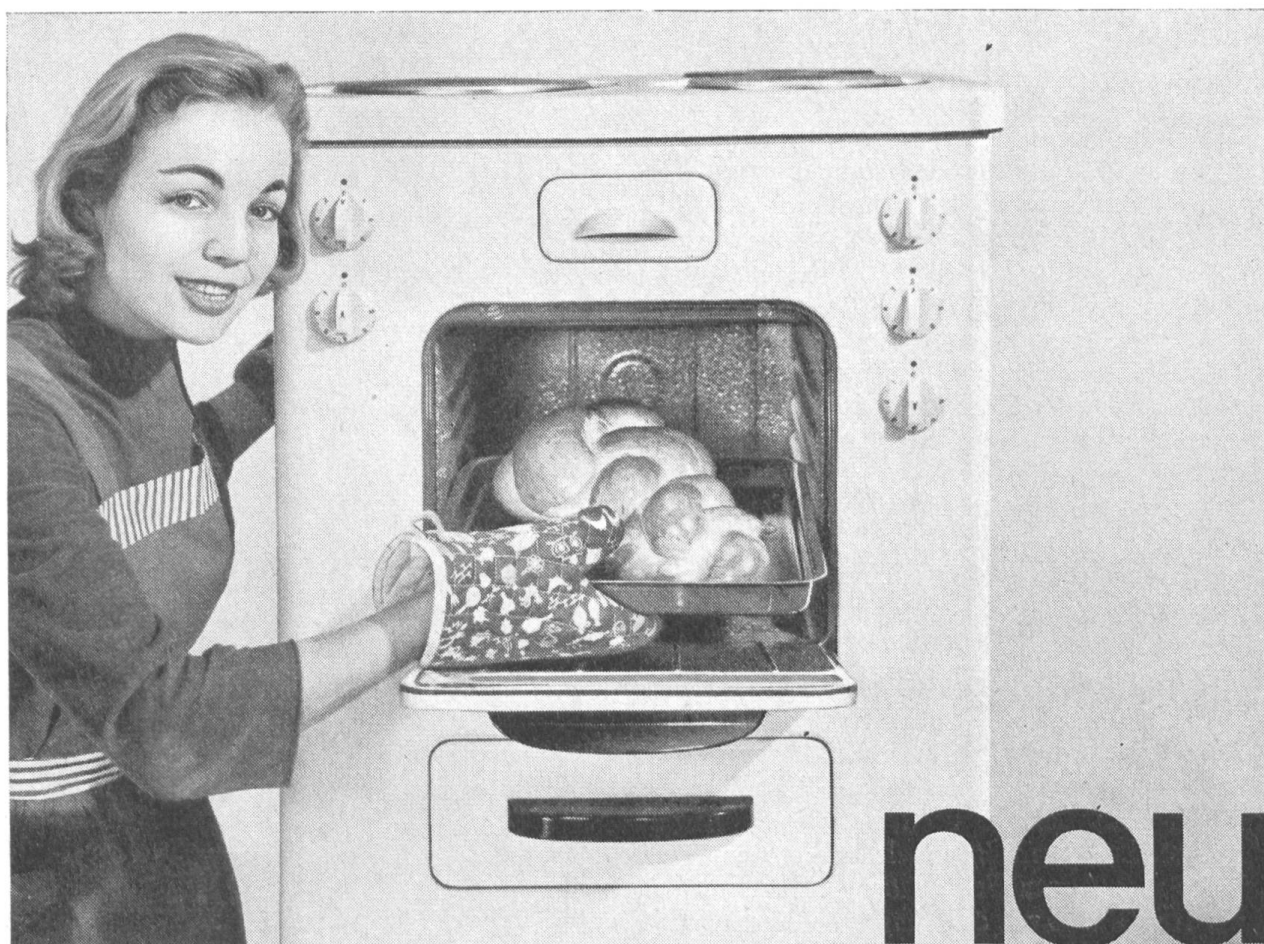
weil sich auf Ihrem Gesicht Bibeli, Mitesser, Ekzeme oder gar ein richtiger Ausschlag zeigen, dann gehen Sie in die nächste Apotheke oder Drogerie und kaufen sich ein Fläschchen D.D.D. Dieses alterprobte – und oft nachgeahmte! – englische Heilmittel hat schon vielen Tausenden geholfen – auch in hartnäckigen Fällen! Wie geht die Behandlung vor sich? Wattebausch mit D.D.D. tränken und kranke Stellen damit betupfen: die goldgelbe Flüssigkeit dringt tief in die Poren ein, reinigt sie, vernichtet die da hausenden Mikroben ... und die Haut gesundet. Preis der Flasche: Fr. 1.90 und 4.95.

# **D. D. D.**

*Bei zarter Haut oder an besonders empfindlichen Körperstellen ist D.D.D.-Balsam zu empfehlen. Verwenden Sie zur täglichen Gesicht- und Körperpflege D.D.D.-Puder: er ist hautfarben, antiseptisch, stillt den Juckreiz, desodorisiert und fördert die Heilung.*

*Generalvertreter für die Schweiz: Dr. Hirzel Pharmaceutica Zürich*





## Backofen mit automatischer Temperaturregulierung

Jetzt werden Sie noch einfacher und sicherer backen: **Einfacher**, weil Sie nach dem Vorheizen nicht mehr zurückschalten müssen. Sie werden den Thermo-Backofen nur noch einmal einschalten und zwar schon zum Vorheizen so, wie er auch backen muss. **Sicherer**, weil Sie auch dann einwandfreies Backwerk erhalten, wenn Sie die vorgeschriebenen Vorheiz- und Backzeiten überschreiten.

### **Zu langes Vorheizen — ohne Schaden.**

Nach einer Vorheizzeit von 15 Minuten erreicht der Ofen die richtige Backtemperatur, die automatisch gleich bleibt. Sie

schalten den Backofen ein, wenn Sie Zucker, Eier und Mehl auf Ihren Küchentisch stellen und mit Ihrer Arbeit beginnen. Was immer auch dazwischen kommen mag, Ihr Backofen wartet mit vorbestimmter Temperatur so lange, bis Sie bereit sind, Ihr Blech einzurücken.

### **Zu lange backen — kein Missraten.**

Verpassen Sie aus irgend einem Grund den genauen Zeitpunkt zum Herausnehmen des fertigen Kuchens, so kann viel weniger passieren. Die automatischen Temperaturregler sorgen nicht nur für eine gleichmässige Backtemperatur, sondern auch

dafür, dass die Hitze am Ende der Backzeit nicht ansteigen kann. Möchten Sie auch wissen, weshalb es jetzt viel leichter ist, zwei oder drei Kuchen nacheinander zu backen, oder von Kuchen auf Braten und Auflauf umzustellen? Möchten Sie wissen, warum Thermo Oberhitze und Unterhitze nicht zusammenkuppelt, sondern zwei Temperaturregler einbaut? Dann verlangen Sie bitte den ausführlichen Prospekt über diese Thermo-Neuheit im konzessionierten Fachgeschäft oder durch

**Thermo** AG Schwanden / Gl.  
Tel. (058) 7 14 41

**Thermo**

**Rinnenherd**

Büros und Ausstellungsräume:  
Zürich: Claridenhof, Beethovenstr. 20  
Tel. (051) 25 33 57  
Bern: Monbijoustr. 47, Tel. (031) 5 32 81  
Lausanne: 1, rue Beau Séjour  
Tel. (021) 26 01 21  
Genf: 13, Rue Rôtisserie  
Tel. (022) 26 02 42