Gesellschaftsspiele

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Pestalozzi-Kalender**

Band (Jahr): **15 (1922)**

Heft [2]: **Schüler**

PDF erstellt am: **30.05.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Gesellschaftsspiele.

Topfschlagen. Eine alte Blechbüchse wird auf einen Pfahl gestülpt, der auf freiem, ebenem Platze eingeschlagen wird. — Dem Topfschläger verbindet man mit einem Taschentuch die Augen, so daß er nichts sehen kann, auch den Boden nicht. Dann gibt man ihm einen Stock in die Hand und führt ihn, vom Pfahl mit dem Topfe ausgehend, zehn Schritte weg, dreht ihn einige Male im Kreise herum und läßt ihn dann frei. Der Spielende darf die 10 Schritte in der Richtung, in welcher er glaubt, daß der Topf sich befinde, wieder zurückgehen. Dann kann er in verschiedenen Richtungen dreimal nach dem Topfe schlagen, aber nur senkrecht von oben nach unten. Die Zuschauer dürfen nicht zu nahe treten und nicht zu früh lachen, um dem Schläger nicht zu verraten, daß er sich auf falscher Fährte befindet. Sehr drollig ist das Erstaunen des Topfschlägers, wenn ihm die Binde von den Augen genommen wird und er merkt, wie weit er vom Ziele entfernt ist.

Die Handwerker. Die Gesellschaft teilt sich in zwei Parteien. Die eine verabredet ein Handwerk, das sie pantomimisch darzustellen hat. (Man wähle seltenere Verrichtungen; es sollen aber keine bei dem betreffenden Handwerk ungewöhnliche Bewegungen dargestellt werden.) Die zweite Partei muß nun aus der pantomimischen Darstellung erraten, welches Gewerbe gemeint sei. Gelingt dies, so tauschen die beiden Parteien die Rolle.

Mein rechter Platz ist frei. Die Mitspielenden setzen sich im Kreise, und man kommt überein, daß die Mäd-

chen nunmehr Knaben- und die Knaben Mädchen-Vornamen führen sollen. Der Spielordner geht von Person zu Person und legt jeder, nach den von der Gesellschaft gemachten Vorschlägen, einen passenden Namen bei, was viel Heiterkeit erregen wird. Jedermann passe auf und merke sich die verschiedenen Namen, vor allem aber den ihm zugelegten. Im Spielkreise steht ein Stuhl mehr als erforderlich sind. Diejenige Person, zu deren Rechten der überzählige Stuhl steht, sagt: „Mein rechter Stuhl ist frei, bitte, Lucie." Sofort muß „Lucie" (also ein Knabe) aufstehen und sich auf den leeren Stuhl setzen. Dadurch wird nun Lucies früherer Stuhl frei und der links sitzende Nachbar muß besorgt sein, daß er wieder besetzt wird. Merkt jemand nicht gleich, daß der Stuhl zu seiner Rechten frei geworden ist, oder weiß er keinen Namen zu nennen, durch dessen Träger er besetzt werden soll, so kostet dies ein Pfand. Ebenso muß ein Pfand zahlen, wer sich nicht sofort erhebt, wenn sein Name genannt wird. Zuletzt werden noch die Pfänder ausgelöst.

Ein hungriger Gast.

Ein Herr sagte zu dem lang ausbleibenden Kellner: „Sind Sie der junge Mann, der mich bedient?" „Ja mein Herr." „Ei der tausend, wie die Zeit vergeht! Sind Sie seither groß geworden!"

Gut besorgt.

Ein wohlbeleibter Herr bestellte zwei Sitze für sich in der Postkutsche. Der Posthalter reservierte ihm einen innen und einen auf dem Bock.

Aus einem Schulaufsatz.

Das tollwütige Tier biß Herrn Dr. Kaspar und verschiedene andere Hunde.