Brettspiele

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Pestalozzi-Kalender**

Band (Jahr): **21 (1928)**

Heft [1]: **Schülerinnen**

PDF erstellt am: **29.05.2024**

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

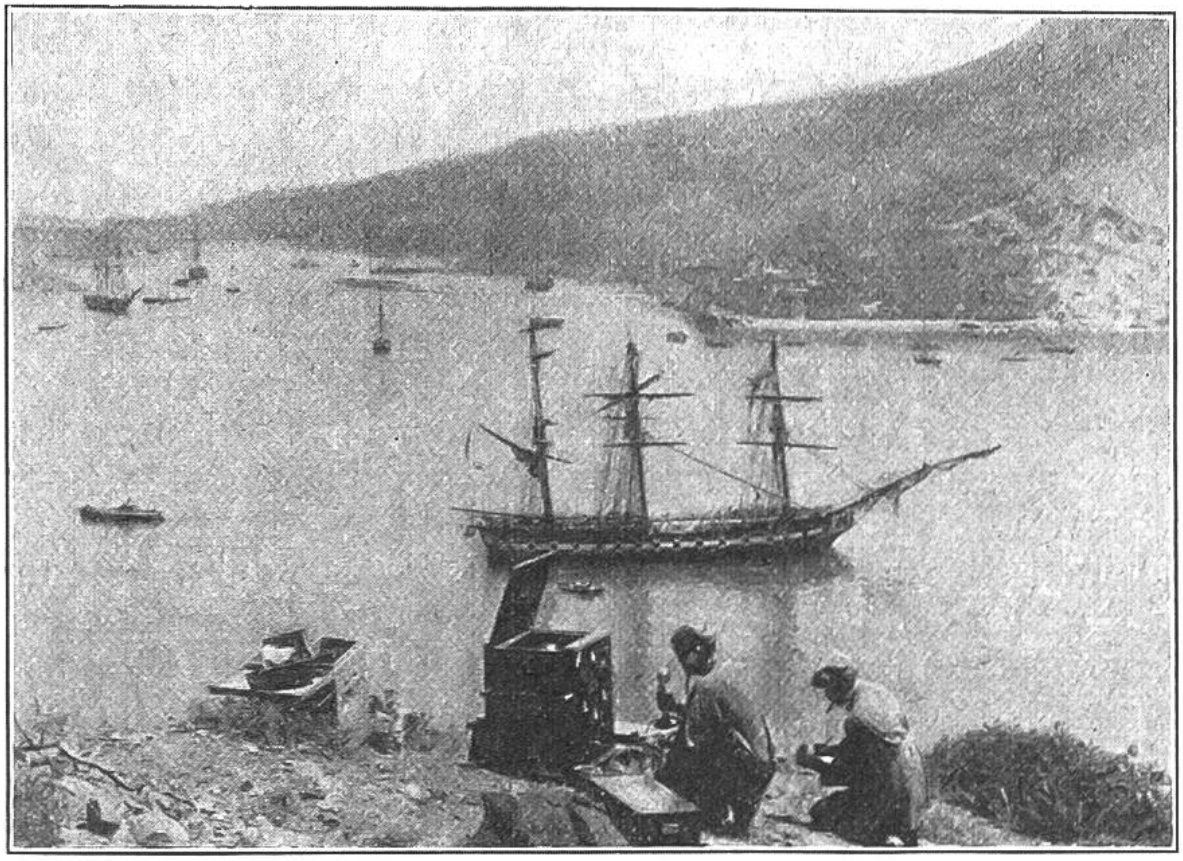
Ehepaar beim Brettspiel vor 3200 Jahren. Ägyptisches Wandgemälde aus dem 13. Jahrhundert vor Christi Geburt.

Brettspiele.

Unsere Kenntnisse vom Leben und Treiben alter Kulturvölker waren bis vor wenigen Jahrzehnten noch sehr lückenhaft. Die Geschichtsforschung hat uns seither manchen Einblick gegeben. Wir sind erstaunt, daß durch Jahrtausende mehr unverändert blieb, als wir glaubten. So sehen wir zum Beispiel auf obenstehendem Bilde ein ägyptisches Ehepaar, das vor 3200 Jahren lebte, beim Brettspiel. Das Töchterchen lehnt sich an den Vater und sieht dem Spiele mit Interesse zu. Wären die drei Personen in heutige Gewänder gekleidet, so könnte sich die Handlung in der Jetztzeit abspielen. Die Schriftbilder auf unserer Darstellung geben die Namen der Personen an und erklären den Vorgang.
Auch die Griechen und Römer waren schon in vorchristlicher Zeit Freunde des Brettspieles. Soviel alte Bilder und Berichte erkennen lassen, gab es damals nur zwei Arten Spielfiguren, nämlich Freund und Feind; sie waren meist durch Weiß und Schwarz kenntlich gemacht. Das edelste aller Brettspiele, das Schach, brachte erst jedem der Spielgegner Figuren verschiedener Bewegungsfähigkeit. Da-

durch wurde die Handlung lebendig und vielgestaltig. Das Schach ist indischen Ursprungs; es kam ums Jahr 1000 über Persien zu uns. Der König im Spiele hieß „Schah", daher kommt die Bezeichnung Schach. Dieses Spiel ist nicht schwer zu erlernen; auch Anfänger unterhalten sich sehr gut damit, aber es ist schwer, gut zu spielen. Unsern Lesern und Leserinnen möchten wir empfehlen, sich schon früh in diesem vornehmsten aller Brettspiele zu üben; sie werden auf angenehme Art ihr Denken schärfen und manchen Nutzen daraus ziehen.

Von italienischen Alpenklubisten ist kürzlich beim Dorfe Raspo in Istrien die tiefste Höhle der Welt 360 m unter der Erde entdeckt und erforscht worden. Bis dahin galt eine Höhle bei Triest als die am weitesten ins Erdinnere hinabgehende.



Alte und neue Zeit. Darstellung einer Seeschlacht für den Film. Die Spielleitung (im Vordergrund des Bildes) erteilt wegen der großen Entfernung durch den Radioapparat Befehle zum Manöver der Schiffe.