Zeitschrift: Pestalozzi-Kalender
Herausgeber: Pro Juventute
Band: 25 (1932)
Heft: [1]: Schülerinnen

Rubrik: Unterhaltendes

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: 13.07.2025

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

NEUE RÄTSEL.

Für den Pestalozzikalender verfasst.

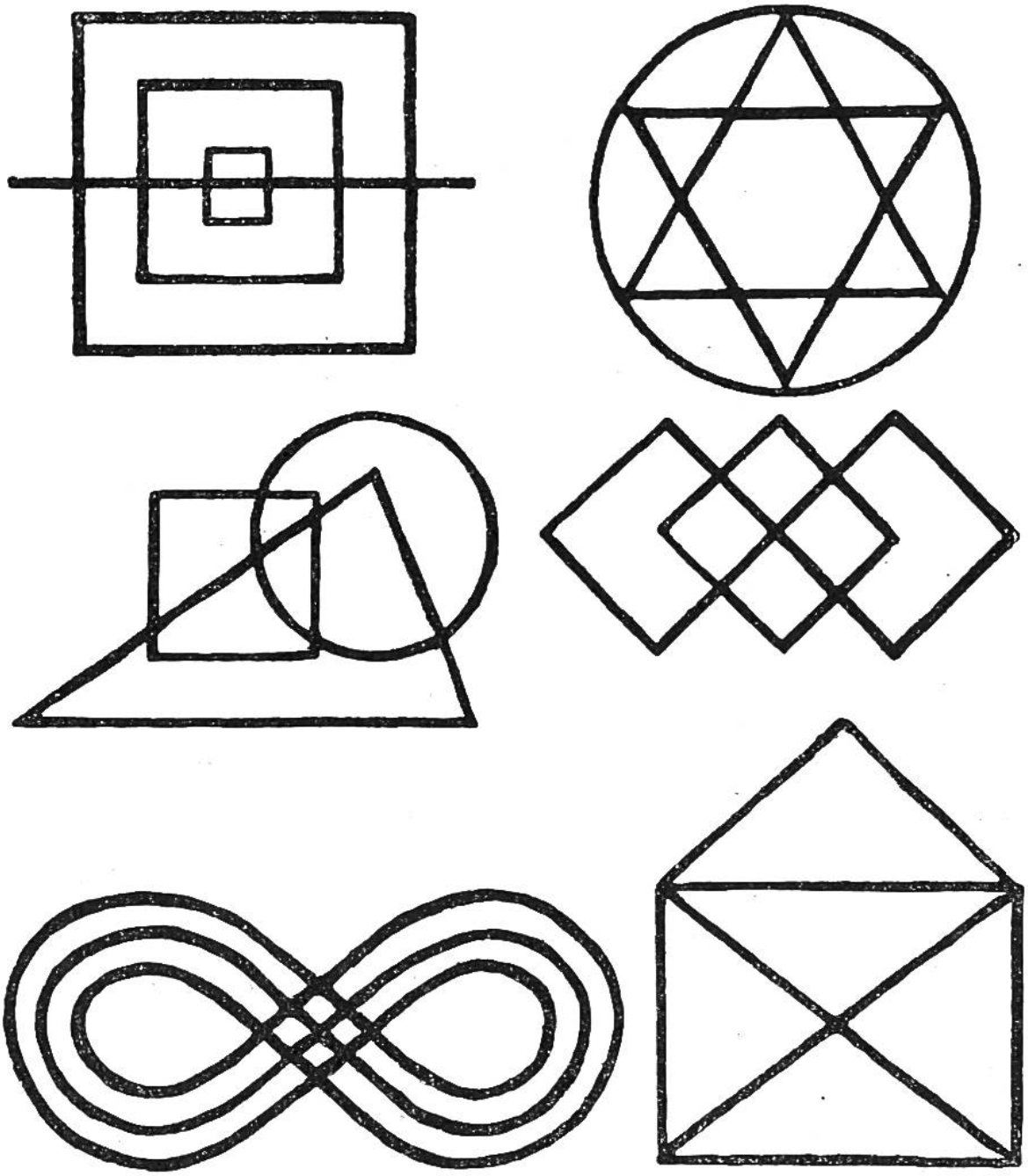
1. Du hörst mich, so oft ein Lied erschallt,
   Vor dem Jäger flücht' ich mich im Wald.
2. Bin ich schwarz, spiel' manch Lied ich dir und Weise,
   Bin ich weiss, trag auf den Tisch ich alle Speise.
3. In der Armee führ' ich die Truppe in grimm'ger Schlacht,
   Auf seinem Weg begleit' ich den Wandrer bei Tag und Nacht.
4. Aus Kartoffeln, Heu und Holz werd' ich gemacht.
   Wer zu fühlen mich bekommt, bald nicht mehr lacht.
5. Wer mich mit einer Kugel trifft, den freut's,
   Wer aber mich in Scherben schlägt, den reut's.
6. Kopf nach unten laufen an mir die Fliegen,
   Ich wärme dich, tust du im Bette liegen.
7. In Fabrik und Handel bin ich Autorität,
   Bring' euch Wasser, Feuer und Elektrizität.
8. Rot in deinem Gesicht steht es dir gut,
   Am liebsten siehst du's, wenn's die Mutter tut.
9. Das Erste wächst in brauner Ackererde,
   Das Zweite macht beim Rechnen oft Beschwerde,
   Das Ganze ist ein mächt'ger Ries der Sage,
   Manch einer schaut' ihn gar am lichten Tage.
10. Besorgt macht die Mutter im Haus stets darnach Jagd,
    Doch setzt sich ihr Jüngster darauf, ihr's wohl behagt.
11. Der Müller macht daraus weisses Mehl,
    Der Jäger achtet's, sonst schiesst er fehl.

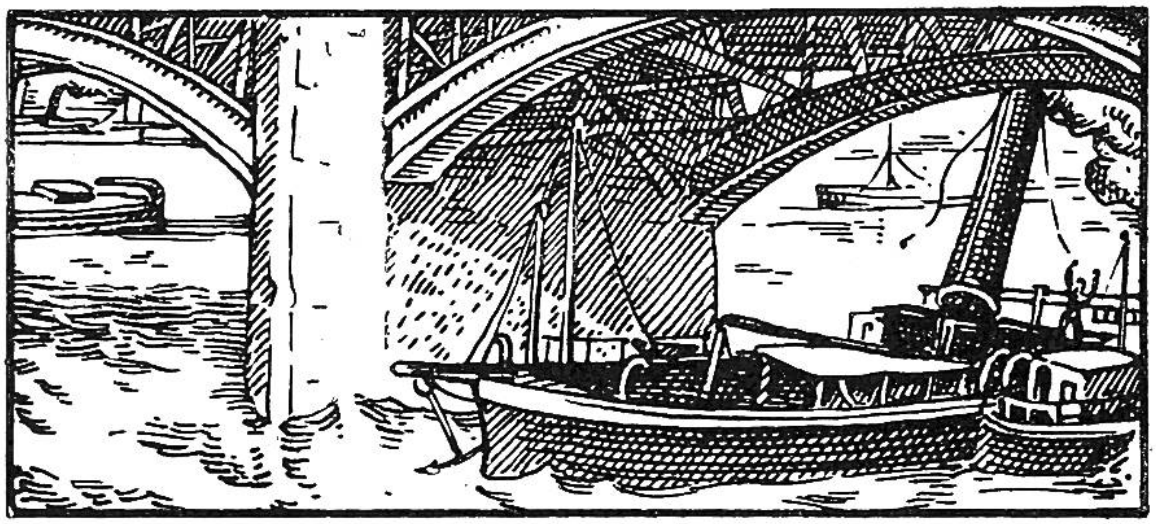
(Lösungen siehe Seite 202.)

Bruno Kaiser.

EINE SEITE ZUM KOPFZERBRECHEN.

Jede der untenstehenden Zeichnungen kann ohne abzusetzen und ohne über eine Linie doppelt zu fahren, sozusagen in einem Strich gezeichnet werden. Wer, ohne die Lösungen auf Seite 202 anzusehen, herausfindet, wie es gemacht wird, ist ein findiger Kopf.





WAS WAR SCHULD?

Ein grosser neuer Frachtdampfer fährt auf seiner ersten Reise schwer beladen den Rhein hinauf von Rotterdam nach Basel. Es ist Vorfrühling, der Fluss führt recht wenig Wasser. Der Schlepper schlüpft, wenn auch knapp, unter den niedrigsten Brückenbogen hindurch, ohne dass er seinen rauchenden Kamin umzulegen braucht. Auf der Rückfahrt von Basel abwärts, bei gleichem Wasserstand, passiert aber ein Missgeschick. Der Kamin stösst an die Wölbung einer Brücke, obschon das Schiff genau unter der Mitte des Bogens fuhr. Der Kapitän wird bleich; er hatte etwas nicht bedacht. Was? (Erklärung für Leser, die es nicht selbst herausfinden, Seite 202.)

EINE EIGENARTIGE RECHNUNG.

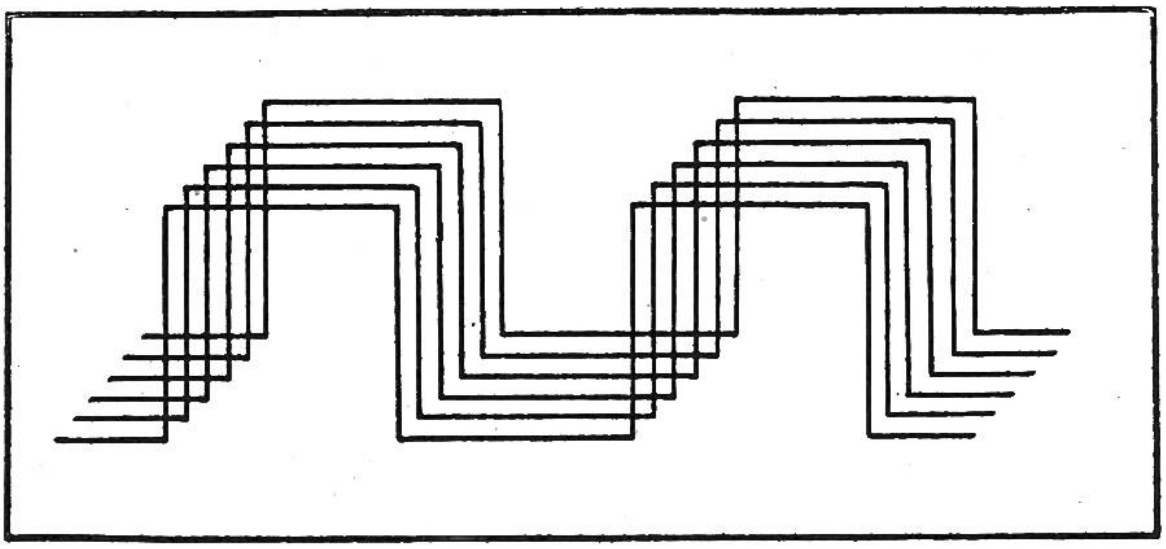
Schreibe die Zahlen 9 bis 1 auf ein Stück Papier. — Darunter schreibe die Zahlen 1 bis 9. — Ziehe die zweite Zahlenreihe von der obenstehenden ab. — Es ergibt sich eine dritte Zahlenreihe. — Rechnest du die Quersumme jeder Reihe aus, so erhältst du jedesmal die Zahl 45.

	9 8 7 6 5 4 3 2 1	= 45	Quersumme
—	1 2 3 4 5 6 7 8 9	= 45	Quersumme
	8 6 4 1 9 7 5 3 2	= 45	Quersumme

SCHERZFRAGEN.

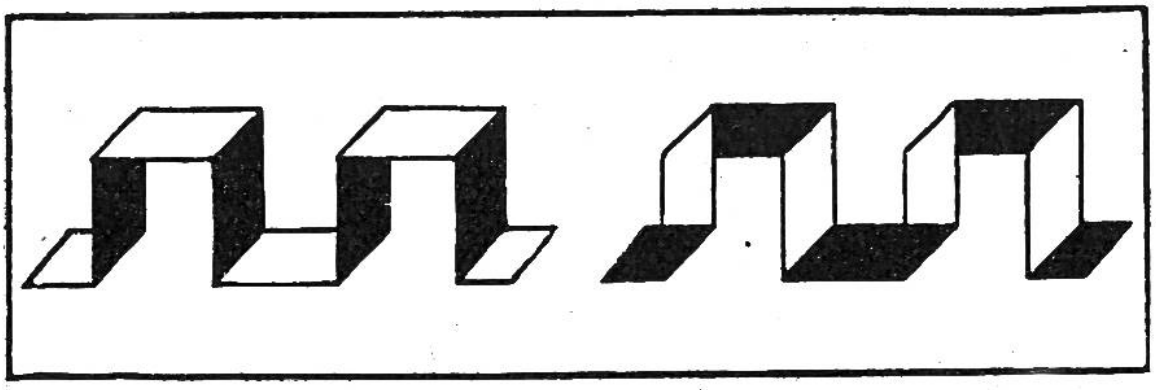
1. Mit welchem Bogen schiesst man nicht?
2. Durch welche Türe geht man nicht?
3. Welche Hüte setzt man sich nicht auf den Kopf?
4. Welcher Hahn hat weder Federn noch Kamm?
5. Welches Rad hat zwei Räder?
6. Welcher Baum hat keine Krone?
7. Was kann man zur Hälfte oder zu drei Viertel aufessen und es bleibt immer gleich schwer?
8. In welchem Beruf kommt man am schnellsten vorwärts?
9. Welche Strümpfe sind die wärmsten?
10. Welcher Handelsmann schlägt am wenigsten auf seine Ware?
11. Welche Birne isst man nicht?
12. Von welchem Vogel bleibt ein Achtel, wenn man ein Siebentel wegnimmt?
13. Welche Naturblumen wachsen weder aus der Erde noch auf dem Wasser?
14. Welches Auge hat Flügel zum Fliegen?
15. Welcher König hat Flügel?
16. Wer geht stets auf dem Kopf durch die Welt?
17. Welcher Vogel hat keine Flügel?
18. Was ist klein bei einem Elefanten, aber gross bei einem Laubfrosch?
19. Wer hat zwanzig Augen und kann doch nicht sehen?
20. Welchen Vogelnamen kann man mit zwei Buchstaben schreiben?
21. Ihrer zwei haben sechs Beine und gehen auf vieren. Wer sind sie?

(Lösungen siehe Seite 202.)

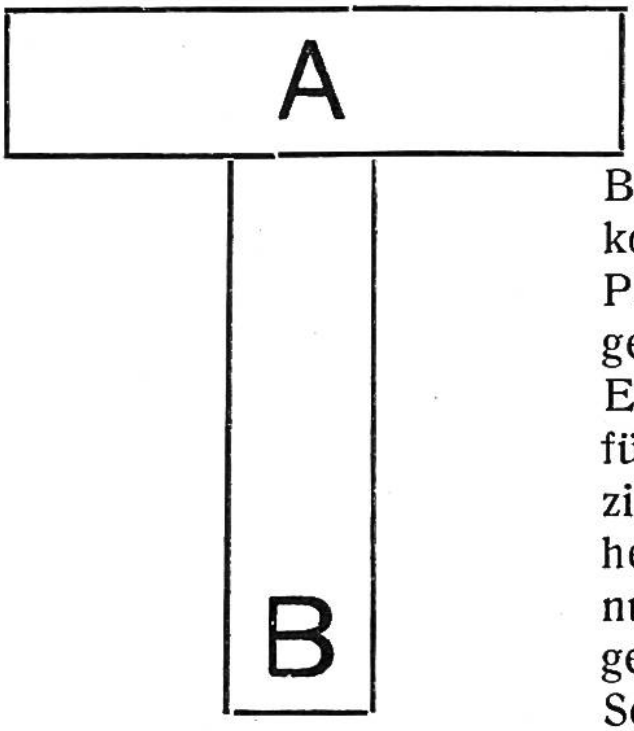


HÖCHST EIGENARTIGE OPTISCHE TÄUSCHUNG.

Was ist links? was rechts? was vorn? was hinten? Bald scheinen die freien Durchgänge auf dem Bild von links vorn nach rechts hinten zu laufen und bald sieht man, dass sie im Gegenteil von rechts vorn nach links hinten gehen. Wer nur die eine oder andere Lösung sehen kann, der betrachte einmal scharf die oberen horizontalen Linien und nachher fasse er die untern scharf ins Auge; sieht er die obern wagrechten, so gehen die Durchgänge von links nach rechts, schaut er die untern, so laufen sie von rechts nach links.

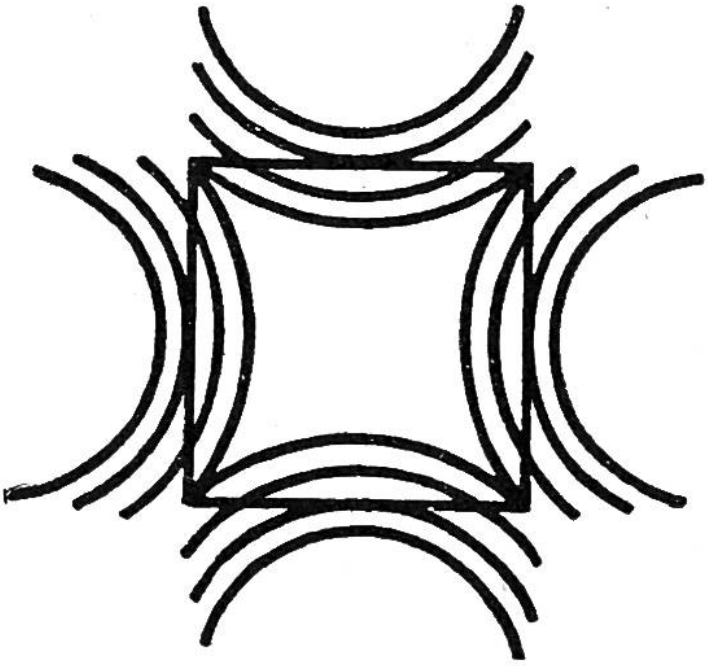


Von oben herab gesehen. Von unten herauf gesehen.



OPTISCHE TÄUSCHUNGEN.

Bei einer Erbschaftsteilung konnte ein Bauer nach dem Plane zwischen zwei gleichgelegenen Feldern wählen. Er entschied sich sofort für das Feld B, das ihm ziemlich grösser schien (siehe nebenstehende Zeichnung). Hat der Bauer gut gewählt? (Antwort siehe Seite 202.)



Das Quadrat ist scheinbar ausgebauscht.

WER HAT EIN GUTES AUGENMASS?

Ihr könnt es prüfen an den beiden untenstehenden Aufgaben. Die Figuren sind mit Absicht so zusammengestellt, dass sich unsere Augen leicht täuschen. Ein jeder kann selbst nachmessen, ob er das Richtige getroffen hat.

Welche Bodenlinie der beiden Vasen ist länger?

Was ist höher, der Kreis oder die danebenstehende Figur?

Quer durch Paris. Wer zeigt dem Engländer den Weg zum Eiffelturm?

RÄTSEL.

1. Im Frühling blühe ich,
   Im Sommer kühl ich dich,
   Im Herbst ernähr ich dich,
   Im Winter wärm ich dich.
2. Im Auto bin ich unentbehrlich,
   Flieg ich, so fall ich sehr beschwerlich.
3. Zwei laufen stets hinter zweien her,
   Doch die zu erreichen, gelingt nimmermehr.
4. Ist es warm, in mir es kühl ist,
   Ist es kalt, in mir es warm ist,
   Und ist es hell, in mir es dunkel ist.

(Lösungen siehe Seite 202.)

DER SCHEREN-SCHLEIFER.

Eine optische Täuschung. Lege das offene Buch auf den Tisch, fasse die rechte, untere Ecke desselben mit der Hand und bringe das Buch in kreisende Bewegung. Die Räder werden sich zu drehen beginnen, und zwar vor- und rückwärts, je nach der Bewegung der Hand.

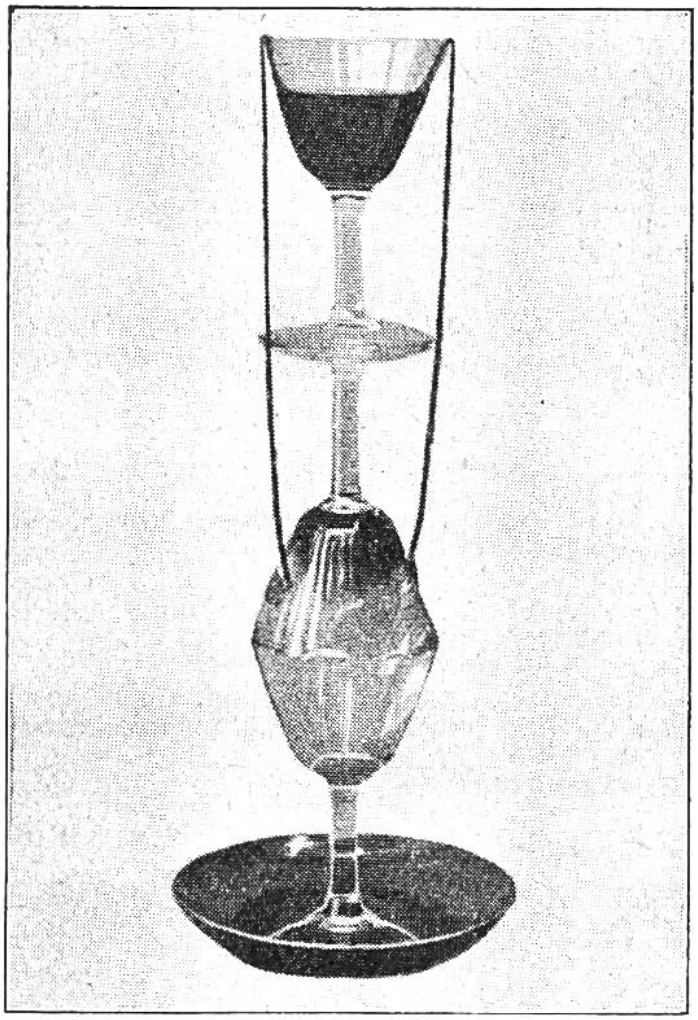
DIE ELEMENTE.

Ein Gesellschaftsspiel.

Die Mitspieler merken sich eine Anzahl Namen von Tieren, die in den drei Elementen — Luft, Wasser, Erde — leben. Darauf nimmt man einen Ball (oder sonst einen geeigneten leichten Gegenstand), wirft diesen einem Mitspieler zu und sagt dabei: Luft! Nun muss der Getroffene sogleich ein in der Luft sich aufhaltendes Tier nennen, z.B. Adler, Amsel, Taube, Krähe. Dann wirft dieser den Ball wieder einem andern Mitspieler zu, indem er sagt: Erde! Der Getroffene nennt ebenfalls ein Tier, das auf der Erde lebt, z. B. Bär, Wolf, Hase, Reh. Ruft dieser dann beim Weiterwerfen des Balles: Feuer!, so schweigen alle, weil das Feuer von keinem lebenden Geschöpfe bewohnt ist; sagt er aber: Elemente!, so nennt der neue Ballinhaber drei Tiere, je eines aus den drei Elementen. Wer beim Empfange des Balles nicht sogleich antwortet oder ein Tier aus einem andern Elemente nennt, gibt ein Pfand.

DER WANDERNDE ROTWEIN.

Ein physikalischer Versuch.



Der Rotwein aus dem obersten Glas befindet sich auf der Wanderschaft. Das umgestülpte Glas ist schon zu einem Drittel damit angefüllt.

Erbittet Euch vom Vater ein Gläschen Rotwein und sagt ihm, dieser werde nicht in euern Magen, sondern nur in ein anderes Glas ‚wandern'. Das interessante Experiment, das wir Euch hier erklären wollen, ist ganz einfach auszuführen.

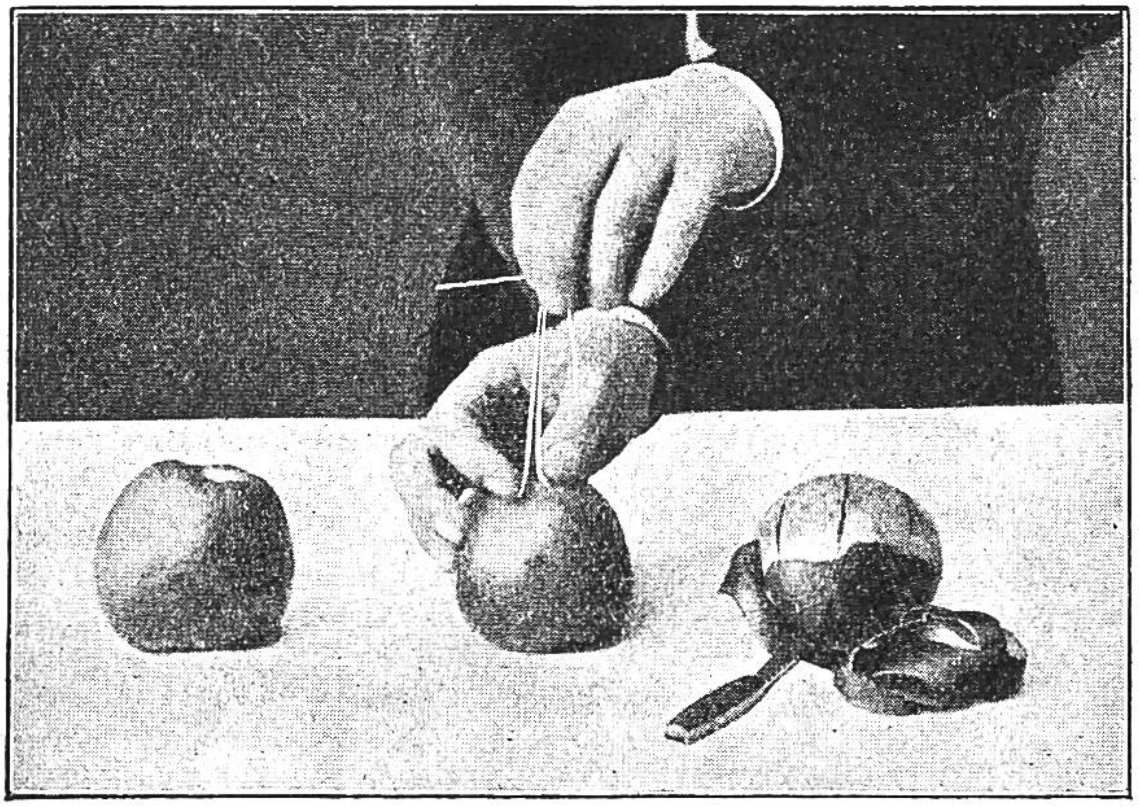
Zwei gleich grosse Weingläser bringt man in eine grosse Schüssel oder in ein Eimerchen mit Wasser, spült die Gläser gut aus und streicht besonders den Aussenwänden nach ab, damit überall das Wasser gut haftet. Darauf werden die zwei Gläser unter Wasser mit den obern Rändern gegeneinander gestülpt, vorsichtig herausgenommen, damit das Wasser in beiden Gläsern bleibt, dann umgedreht und auf einen Teller gestellt. Nun trocknet man die Aussenseite der Gläser ganz sachte ab und stellt auf den Fuss des obern Glases ein drittes Glas, das mit Rotwein gefüllt ist (siehe Bild). Über den Rand dieses Glases legt man einen oder zwei Fäden Wolle, so dass das eine Ende sich im Rotwein befindet und das andere bis zur Aussenseite des umgestülpten Glases reicht.

Der Wein beginnt jetzt seine Wanderschaft. Er steigt im Wollfaden empor, wird durch diesen zum umgestülpten Glas geleitet und läuft der Aussenseite des Glases nach weiter. Er setzt aber seinen Weg nicht bis in den Teller fort, sondern dringt durch den Zwischenraum der beiden Gläser ein und steigt an der Innenseite des obern Glases nach oben. Dabei verdrängt er das in diesem Glase befindliche Wasser, welches in den Teller fliesst. Dieser Vorgang dauert so lange, bis aller Rotwein aus dem obersten Glas in das umgestülpte gewandert ist.

DER VERZAUBERTE APFEL.

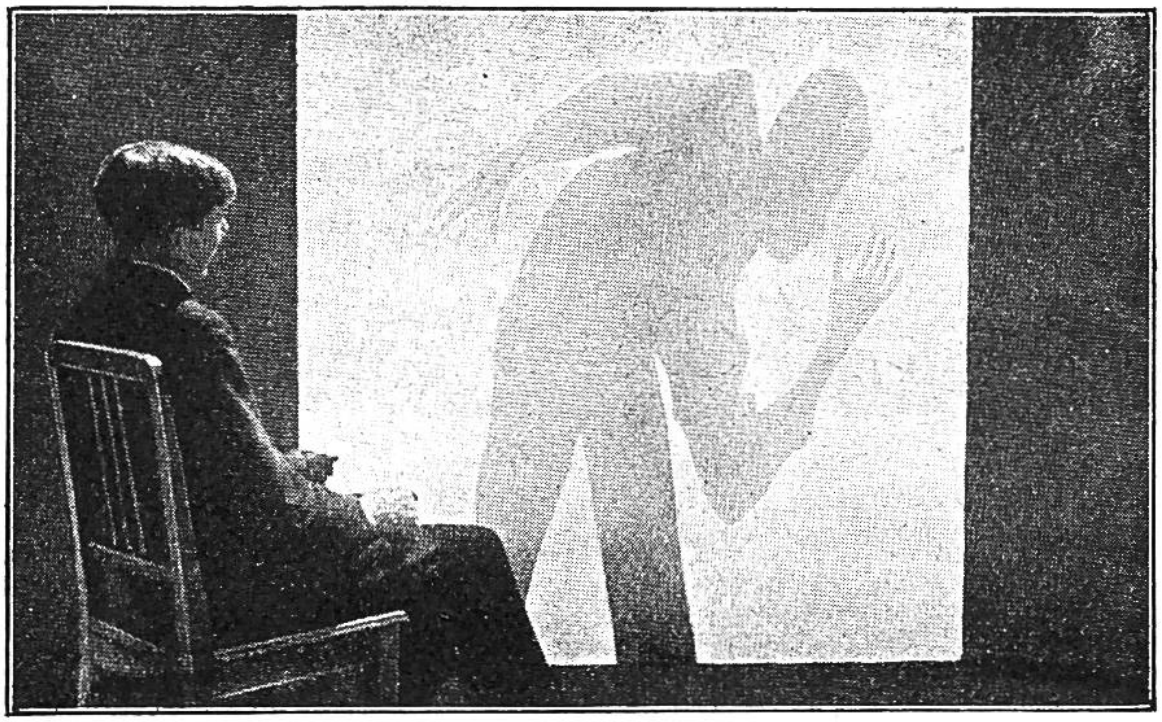
Bei einer Einladung wurden uns als Dessert schöne, rotbackige Äpfel angeboten. Jeder griff gerne zu. Da fragte mich der Gastgeber, ob ich etwas Besonderes an meinem Apfel bemerke. Ich betrachtete ihn und antwortete: „Nein, er sieht nur sehr schön aus." Der Hausherr erwiderte: „Trotzdem ist es ein ganz merkwürdiger Apfel, denn er ist innen in Schnitze geteilt, wie eine Orange." Worauf ich erstaunt ausrief: „Das ist nicht möglich, das gibt es doch nicht!" Sofort begann ich den Apfel zu schälen und siehe da, es stimmte, der Apfel bestand aus acht fein säuberlich geteilten Schnitzen. Nach langem Bitten wurden wir in das Geheimnis eingeweiht.

Der Apfel ist vorher folgendermassen zurecht gemacht worden. Rings um den Apfel wird dicht unter der Schale ein Faden durchgezogen. Die Nadel mit einem starken Faden wird beim Stil des Apfels, dort wo der Apfel angewachsen war, eingestochen und vorsichtig unter der Schale nach der gegenüberliegenden Narbe zu, so weit die Nadel reicht, durchgeführt; darauf sticht man die Nadel durch die Schale und zieht den Faden ein Stück weit heraus. Man bringt die Nadel von



Der „verzauberte" Apfel seines Geheimnisses entblösst! Um den Apfel herum wird dicht unter der Schale ein Faden geführt, Anfang und Ende desselben gefasst und nach oben gezogen. Der Faden teilt den Apfel, ohne dass die Schale zerreisst. Rechts: halb geschälter Apfel, bei dem die Teile innen deutlich sichtbar sind.

neuem genau in das Loch, aus dem sie vorher herauskam, und führt sie in gleicher Weise weiter unter der Schale rings um den Apfel durch, bis der Kreis geschlossen ist, und der Faden wieder am Stil herauskommt. Darauf fasst man mit der einen Hand Anfang und Ende des Fadens und zieht kräftig daran. Damit der Faden die Schale möglichst wenig verletzt, hält man mit zwei Fingern der andern Hand dicht über dem Apfel die Fadenenden leicht zusammen (siehe Bild). Der Faden bahnt sich durch das Innere des Apfels einen Weg und zerschneidet damit den Apfel in zwei Hälften. Um den Apfel in 4, 6, 8 usw. Abschnitte zu teilen, wiederholt man einfach das Durchziehen des Fadens, indem man einzig die Richtung ändert. Die kleinen Nadelstiche in der Schale achtet niemand.



Wer mag das sein? denkt der „Detektiv“ auf dem Stuhl. Er findet es gar nicht leicht, zu erraten, wessen Schatten sich so drollig auf dem Leintuch bewegt.

LUSTIGES SCHATTENKINO.

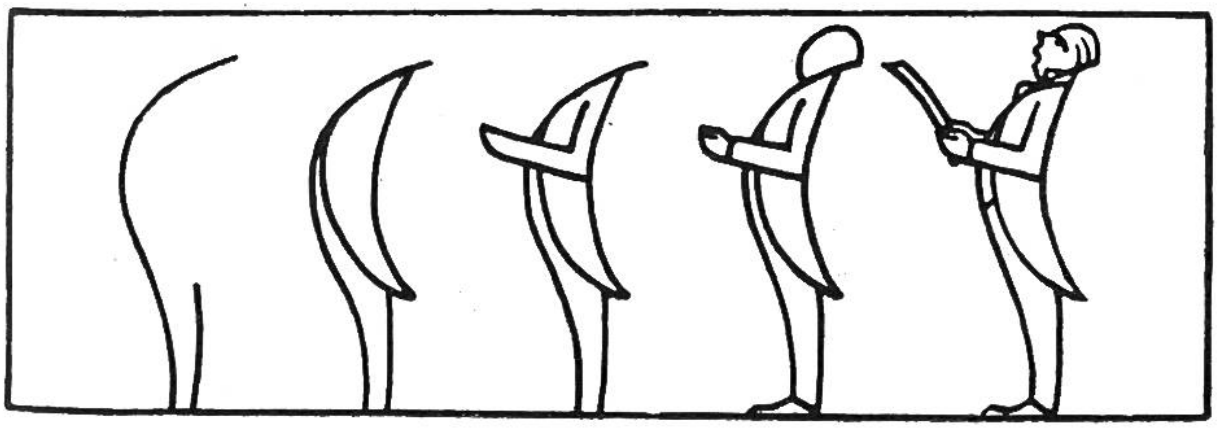
Ein Licht — ein Leintuch, und die Vorstellung kann beginnen. —

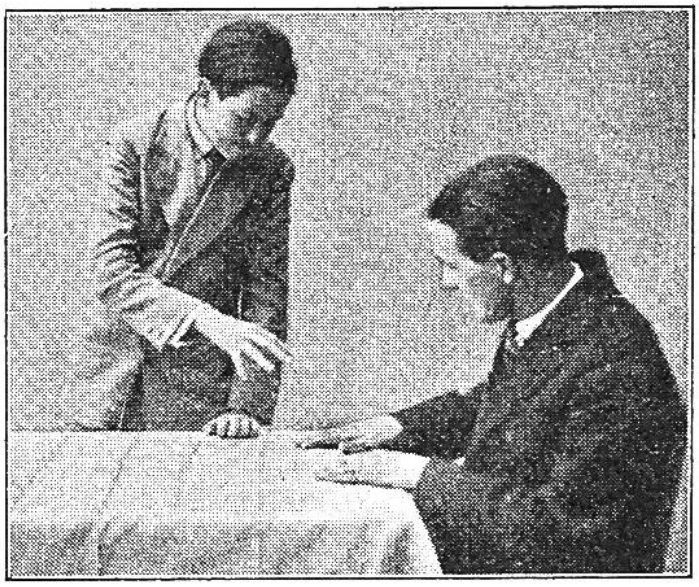
Ein Mitspieler, der „Detektiv“, ist von den andern Teilnehmern durch ein weisses Leintuch getrennt, das gespannt oder in einer Türöffnung aufgehängt wird. Der „Detektiv“ befindet sich im Dunkeln. Auf der andern Seite des weissen Tuches wird im Hintergrund ein Licht aufgestellt. Nun bewegt sich ein Spieler nach dem andern zwischen Licht und Tuch, sodass sein Schatten auf die weisse Fläche fällt. Der „Detektiv“ sucht zu erraten, wessen Schatten es ist. Findet er es heraus, so wird der erkannte Mitspieler „Detektiv“. Jeder bemüht sich, durch Gebärden oder Verkleidungen seine Gestalt unkenntlich zu machen. Es entstehen so die drolligsten Schattenbilder, und der „Detektiv“ muss oft lange raten, bis er abgelöst wird.

WER HAT DEN BALL GEWORFEN?

Die Spieler stellen sich in zwei Reihen im Abstande von 15—20 Schritten einander gegenüber. Ein Spieler nimmt in der Mitte der beiden Reihen, den Rücken der einen zugekehrt, Aufstellung. Aus dieser Reihe hinter ihm wirft nun irgendein Kamerad mit einem Gummiball nach ihm. Wird er getroffen, so dreht er sich schnell um und rät nach dem Namen des Ballwerfers. Hat er recht geraten, so tritt der Ballwerfer an seine Stelle, im andern Falle wird von einem Spieler der andern Reihe, wohin der Ball geflogen war, nach ihm geworfen, und er muss von neuem raten. Er darf nach jedem Wurf nur einen Namen rufen. Wird der in der Mitte Stehende nicht getroffen, so muss der, welcher den Fehlwurf gemacht hat, an seine Stelle.

Der kleine Schnellzeichner.



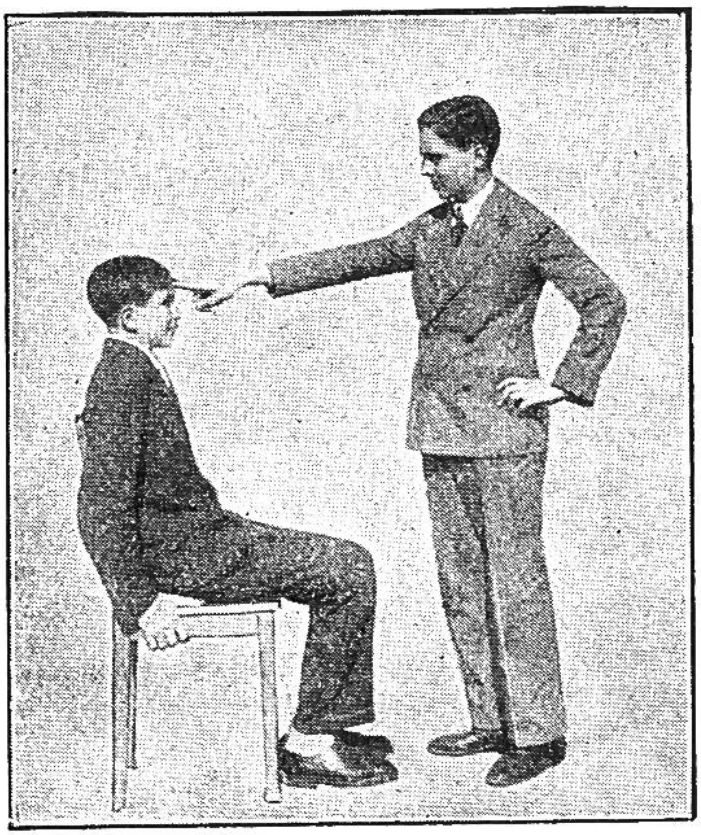


Der „Fischer angelt" gerade nach der Hand seines Spielkameraden, Ob er „den Fisch" wohl fängt?

„DER FISCHER."

Ein Gesellschaftsspiel.

Alle Spielteilnehmer setzen sich um einen Tisch und legen beide Hände flach darauf. Ein Mitspieler, der Fischer, erhebt sich von seinem Platze. Er fährt mit seiner Hand in der Höhe von 10-20 cm über der Tischplatte hin, das Auswerfen der Angel nachahmend, und spricht dabei: „Achtung, Fischlein, vor meiner Angel". Bei dem Worte „Angel" greift er plötzlich nach der Hand eines Mitspielers, der sie schnell zurückzieht. War er nicht rasch genug, sodass der Fischer seine Hand noch treffen konnte, so gilt er als gefangen. Dieser Spieler übernimmt nun die Rolle des Fischers.



AUF DEN STUHL GEBANNT.

Stelle einen Stuhl an die Wand, lasse jemand darauf Platz nehmen und sage, er möge sich gut hinten anlehnen und die Hände ruhig halten. Darauf drückst du mit dem rechten Zeigefinger gegen seine Stirne und erklärst dem Sitzenden, er könne jetzt nicht

mehr aufstehen. Lachend wird er dir das Gegenteil beweisen wollen, aber vergeblich versuchen, sich zu erheben.

Zum Aufstehen ist es nötig, den Schwerpunkt des Körpers nach vorne zu verlegen. Der Druck deines Fingers hat genügt, dies zu verunmöglichen.

DER FOLGSAME SERVIETTENRING.

Eine Geschicklichkeitsübung.

Ein verblüffendes Experiment lässt sich mit einem Serviettenring vorführen. Du legst einen leichten, am besten aus Zelluloid verfertigten Serviettenring auf den Tisch und hältst den Zeigefinger senkrecht zum Tisch mitten in den Ring. Darauf führst du eine kreisende Bewegung aus derart, dass der Finger der Innenseite des Ringes nach streicht. Dadurch wird der Ring ebenfalls in kreisende Bewegung gesetzt. Nun steigerst du die Bewegung des Fingers gleichmässig immer mehr, und sogleich wird der Ring sich eng an den Finger legen. Du kannst nun ruhig den Finger — immer kleine Kreise ziehend — langsam in die Höhe heben, der Serviettenring wird ihm folgen, immer höher und höher bis über den Hals einer Flasche. Jetzt hältst du den Finger ruhig. Sofort fällt der Ring herab und legt sich um den Hals der Flasche. Der Versuch beruht in der Hauptsache auf der Zentrifugalkraft, die während des Hebens den Ring an den Finger presst und am Fallen hindert.

Der Serviettenring folgt dem kreisenden Finger in die Höhe. Bist du geschickt, so kannst du ihn bis über den Hals einer Flasche führen und dann darüber fallen lassen.