Zeitschrift: Pestalozzi-Kalender
Herausgeber: Pro Juventute
Band: 28 (1935)
Heft: [2]: Schüler

Rubrik: Spiele auf dem Eise

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: 01.07.2025

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

„Wer will jetzt mitmachen?!" — Jedes möchte bei dem lustigen Eis-Spiel zuerst an die Reihe kommen.

SPIELE AUF DEM EISE.

Wenn sich eine genügende Anzahl Mitspieler findet und ein Spielleiter die Anordnung übernimmt, können auf dem Eise ohne grosse Vorbereitungen lustige Wettläufe veranstaltet werden. Einige davon seien hier kurz erklärt.

Schnellauf. Es werden vier Fähnchen je nach der Grösse des Eisfeldes im Viereck aufgestellt. Drei Läufer oder Läuferinnen stehen nebeneinander in einer Reihe, und auf den Ruf „1, 2, 3, los" starten sie zum Schnellauf rund um die vier Fähnchen. Die jüngeren machen eine oder zwei Runden, die älteren etwa fünf.

Am Ziel wird mit einer Uhr die Zeitdauer kontrolliert, so dass jeder weiss, wie lange er brauchte. Er kann so auch feststellen, ob er seit dem letztenmal Fortschritte gemacht hat.

Kartoffel-Auflesen. Am einen Ende des Eisfeldes werden je nach der Teilnehmerzahl drei oder sechs Kartoffeln quer in einer Reihe, in einem Abstand von etwa 1,5—2 Meter auf das Eis gelegt. 20—30 Meter davon entfernt warten die Spieler mit einem Kaffee- oder Suppenlöffel in der Hand auf das Zeichen „los!". Sobald dies ertönt, fahren die Teilnehmer im Schuss auf die

Kartoffel-Auflesen. Es gehört Geschicklichkeit dazu, eine Kartoffel von der glatten Eisfläche auf den Löffel zu bringen, ohne Mithilfe des Schlittschuhes oder der Hände.

Kartoffeln zu. Jeder versucht, so rasch wie möglich eine Kartoffel auf den Löffel zu bringen. Dabei darf die Kartoffel einzig mit dem Löffel berührt werden. Ist das kleine Kunststück gelungen, so eilt jeder zum Startplatz zurück. Wer zuerst dort ankommt, ohne die Kartoffel unterwegs verloren zu haben, hat gewonnen.
Das lustige Spiel kann noch erschwert werden, indem jeder Spieler drei oder vier Kartoffeln, die in der Längs-

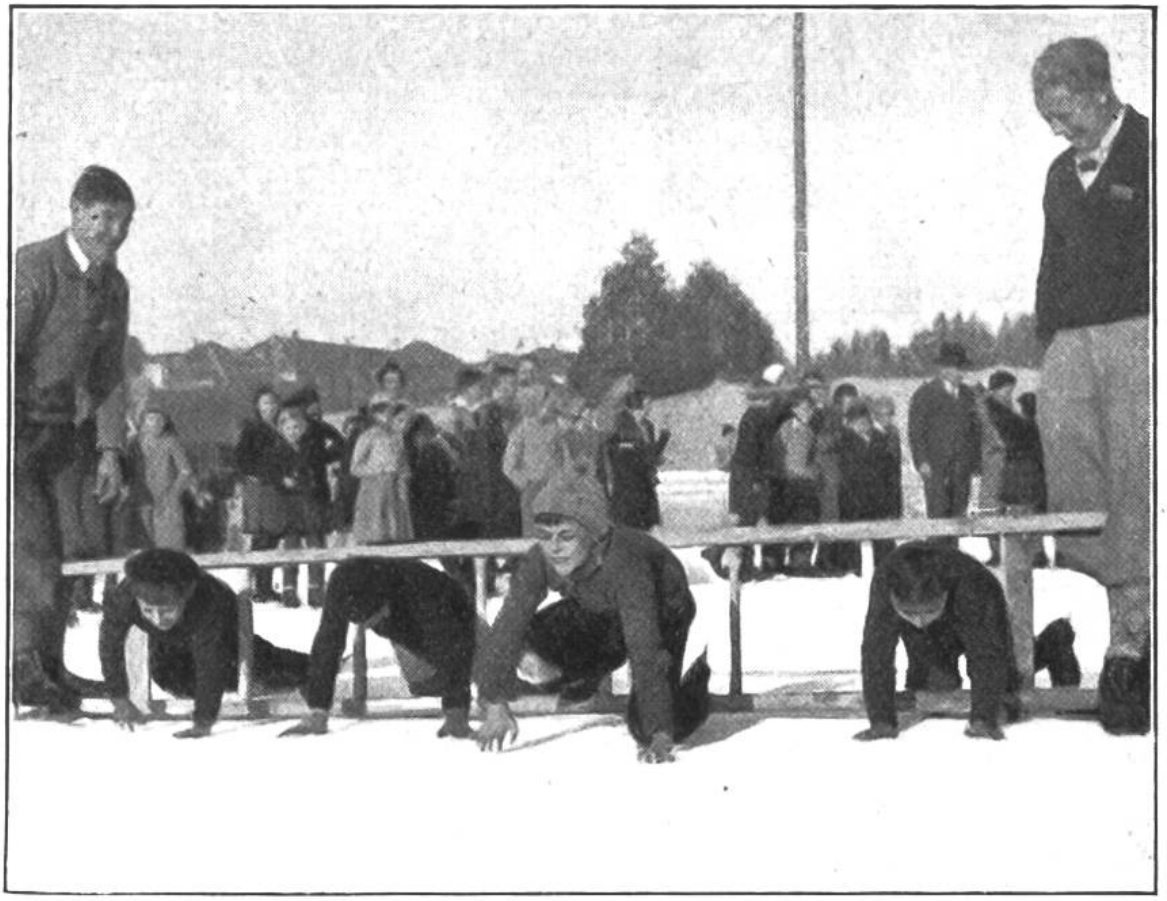
Kartoffel-Auflesen.
Auch Mädchen versuchen sich gerne in dieser fröhlichen Kunst.

Schaufelrennen. Wer ist zuerst am Ziel? Mit Schwung fährt man möglichst nahe um den aufgestellten Pfosten herum. Da muss der „Schaufelreiter" achtgeben, dass er nicht das Gleichgewicht verliert und von der Schaufel purzelt.

richtung verschieden weit liegen, nacheinander auflesen muss. In diesem Fall steht am Ziel für jeden Teilnehmer ein Behälter (Kappe oder Teller) bereit, worein die geholten Kartoffeln kommen. Für Knaben und Mädchen ist das Spiel eine vorzügliche Geschicklichkeitsübung.

Schaufelrennen. Hierzu bedarf es einiger Schneeschaufeln. Auf jede Schaufel setzt sich ein Junge (siehe Bild), je ein Mädchen zieht oder stösst die lebendige Last über das Eisfeld auf einen Pfosten zu, der etwa 30—40 Meter entfernt aufgestellt ist, fährt um diesen herum und zurück zum Startplatz.

Hier werden rasch die Rollen vertauscht. Die Mädchen nehmen Platz, und die Knaben ziehen sie über die gleiche Strecke. Das schnellste Paar ist Sieger. Knaben oder Mädchen veranstalten das Schaufelrennen oft auch unter sich allein.



Hindernisrennen. Eine auf das Eis gestellte Leiter, die durchschlüpft werden muss, bildet ein vorzügliches Hindernis. Knie und Schlittschuhe dürfen nicht im Wege sein, das bedeutet Zeitverlust. Im Nu ist einer zwischen zwei Sprossen hindurchgeklettert, der's versteht.

Hindernisrennen. Zum Abschluss dieses fröhlichen Wettbewerbes wird gerne noch ein Hindernisrennen ausgeführt, etwa wie es unsere Bilder zeigen. Wer sicher genug ist, kann auch über einen Schlitten oder eine hingehaltene Stange springen.

Leere Fässer sind gefürchtete Hindernisse. Beim Durchschlüpfen rollen die Fässer gar zu gerne weiter. Für die Zuschauer gibt es dabei viel zu lachen.

Die Bilder sind auf der Berner Kunst-Eisbahn „Ka-We-De" aufgenommen worden.