Zeitschrift: Pestalozzi-Kalender
Herausgeber: Pro Juventute
Band: 60 (1967)
Heft: [1]: Schülerinnen

Rubrik: Spiele für ein frohes Fest

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

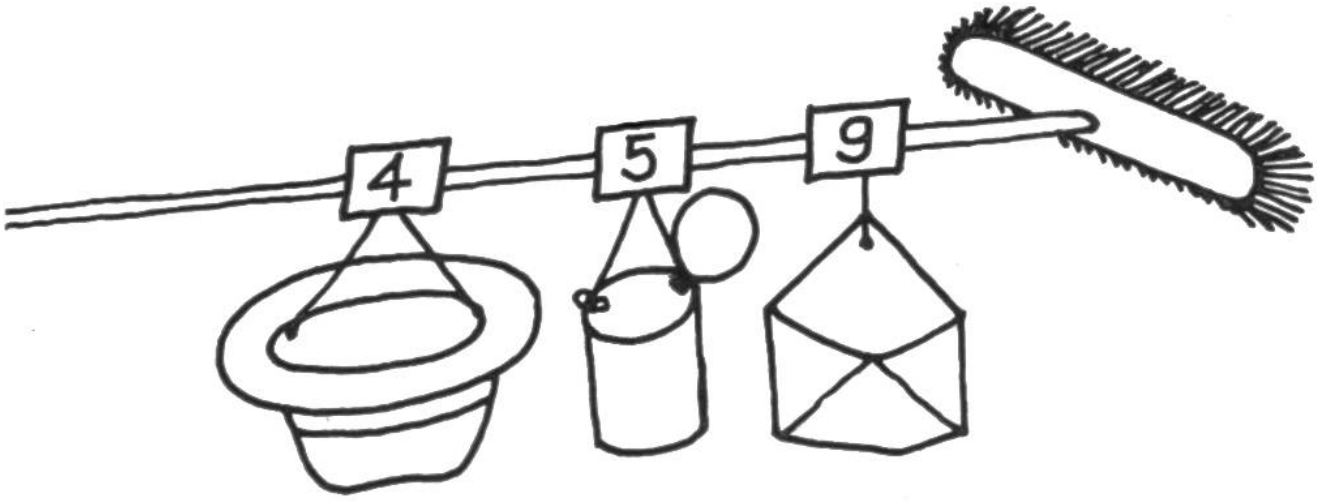
Download PDF: 16.07.2025

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

Spiele für ein frohes Fest

Für den nächsten schulfreien Nachmittag dürfen Hans und Beth ihre Schulkameraden und -kameradinnen zu einem fröhlichen Fest einladen. Da wird gesungen, musiziert, ein Theaterstück aufgeführt und gespielt. – Was wollen sie spielen? – Darauf kommt's eben an. Ein paar geeignete Spiele für einen solch festlichen Nachmittag wollen wir auf den nächsten Seiten zeigen. Grundregeln für Spiele sind: Der Spielleiter muss die vorgeschlagenen Spiele genau kennen; er muss wissen, wo und wie Schwierigkeiten eintreten können. Schlage nie ein Spiel vor, das du noch nie durchgespielt hast. – Nie das gleiche Spiel zu lange ausdehnen – sonst wird es langweilig. – Abwechslung – neue Überraschungen. (Ausnahmen: Brettspiele, Würfelspiele, z. B. Eile mit Weile, die man bis zum Ende spielen muss. Unter unsern Vorschlägen betrifft dies «Wild Life».)
Und nun beginnen wir gerade mit dem ersten Spiel, mit dem die Wurfgeschicklichkeit geprüft wird.

Werfen-Treffen-Preis gewinnen



An einem Besenstiel werden aufgehängt: alter Hut (Öffnung nach oben), Tüte, Kuvert, Damenhalbschuh mit kleiner Kappe, nach unten hängend, Konservenbüchse usw. Den Stiel mit den aufgehängten Behältern legt man waagrecht zwischen zwei Stuhllehnen. Über jeden Behälter wird ein Kärtchen mit Reissnagel befestigt, eine Zahl gibt die Bewertung des Wurfes an. Der Behälter mit der engsten Einwurfsöffnung wird am höchsten bewertet. Die Aufgabe für jeden Mitspieler lautet: Pingpongball oder Steinchen müssen von einer bestimmten Standlinie in die Behälter geworfen werden. Trefferpunkte zusammenzählen! – Die Standlinie der Werfenden sollte man durch eine Schnur abgrenzen, damit alle Spieler unter den gleichen Bedingungen werfen. Die zwei Spieler mit den höchsten Punktzahlen erhalten kleine Preise, z. B. einen Apfel, ein Jugendschriftenheft usw.

Geschicklichkeit auf Probe

Wer fängt den Zapfen?

Um einen Joghurtbecher binden wir eine Schnur, die am andern Ende einen Mantelknopf trägt. Durch einen Ruck mit der Hand, in der der Spieler den Becher hält, muss er den Knopf an der Schnur in die Höhe werfen. Kann er den Knopf wieder im Joghurtbecher auffangen, so zählt die Leistung einen Punkt. Wer kommt zuerst auf zehn Punkte? – Statt Knöpfe lassen sich auch Flaschenzapfen verwenden, statt Joghurtbecher Tassen, Trinkgläser oder Konservenbüchsen. Die Schnur muss nicht unbedingt um das Fanggefäss geschlungen sein; das eine Ende wickelt man sich um den Daumen. Jeder Mitspieler erhält einen Fangbecher mit Knopf oder Zapfen. Beim Spiel lässt sich auch folgende Regel durchführen: Auf den Befehl: «Los!» wird nach der Stoppuhr vier Minuten gespielt. Jeder zählt seine Treffer. Die höchste Punktzahl entscheidet; nachher spielen wir nochmals vier Minuten.

An den Kopf geschrieben

Jeder Mitspieler bekommt einen Streifen Papier, den er mit Klebestreifen an seiner Stirne befestigt. Bleistift in die rechte Hand! Schreibt nun mit lauter grossen Druckbuchstaben euern Vornamen auf das Blatt auf der Stirne! – Nachher: Schreibt in Schreibschrift euern Familiennamen auf ein anderes Blatt!

Schuhnummer und Alter errechnen

Zuerst denkt man an einen schlechten Witz, so etwas lasse sich gar nicht verbinden. Jeder Mitspieler bekommt einen Zettel und einen Bleistift. Sein Alter und seine Schuhnummer sollte jeder Teilnehmer kennen. Angenommen – ein Mädchen hat Schuhnummer 35, sein Alter: 11 Jahre (also Geburtsjahr 1956). Weder Schuhnummer, Alter noch Geburtsjahr werden dem Spielleiter verraten.

Der Spielleiter verlangt:

1 Vervielfache deine Schuhnummer mit 2! – Also $2 \times 35 = 70$
2 Zähle zum Ergebnis 5 dazu, also $70 + 5 = 75$
3 Vervielfache die Zahl 75 mit 50, also $50 \times 75 = 3750$
4 Zähle von dieser Zahl dein Geburtsjahr weg, also $3750 - 1956 = 1794$
5 Zähle zu 1794 die Zahl 1717, also $1794 + 1717 = 3511 = 35\ 11$

Tausender- und Hunderterzahl geben die Schuhnummer an; Zehner- und Einerzahl geben das Alter an.

Die Zuzählzahl 1717 muss man sich gut merken. Für 1967 ist sie 1717, für 1966 würde sie noch 1716 lauten. Sie verändert sich aber jedes Jahr um 1, deshalb müssen wir z. B. 1968 die Zahl 1718 einsetzen.

Meine Blumenausstellung

Sicher reut es dich auch, wenn du leere Joghurtbecher wegwerfen sollst. Wir können sie ausgezeichnet beim nächsten Fest verwenden, wenn wir den Geladenen eine schöne Überraschung bieten wollen. Wir empfangen unsere Gäste in unserer Blumenausstellung, die aus kurzstieligen Blumen (doch nie aus seltenen oder geschützten Blumen), aus Blättern oder Zweigen von Sträuchern und Bäumen, je nach Jahreszeit besteht. Vor uns sind zehn mit Wasser gefüllte Joghurtgläser. Auf jedem Gefäss ist eine Nummer aufgeklebt. Jeder Gast bekommt nun einen Zettel mit den Zahlen 1–10. Die Aufgabe lautet: Jeder Teilnehmer muss neben die Zahlen die Namen der Blumen auf den Zettel schreiben.

Beispiele:

Frühling: Veilchen, Wiesenschaumkraut, Hahnenfuss, Löwenzahn, Geissenblümchen, Kamille, Krokus, Huflattich, Taubnessel, Lungenkraut.

Sommer: Mohn, Kornblume, Esparsette, Schafgarbe, Grasnelke, Wiesensalbei, Glockenblume, Immergrün, Hundsrose, Goldregen.

Herbst und Winter: Skabiose, Herbstzeitlose, Blätter von Erdbeere, Johannisbeere, Himbeere, vom Apfelbaum, vom Haselnußstrauch, Nussbaum, Tanne, Eibe.

Wer am meisten Pflanzen mit dem richtigen Namen aufgeschrieben hat, bekommt einen kleinen Preis. Noch eine Aufgabe für dich. Kreuze von den 30 Pflanzennamen die an, die du wirklich kennst. Nachher vergleiche die Wertungstabelle: 30 Pflanzennamen = ausgezeichnet! – 25 = gut – 20 = fein – 15 = recht – 10 = geht noch! – 5 und weniger = dringlicher Ratschlag: Beschäftige dich mehr und öfters mit Pflanzen – es lohnt sich!

Geisterstunde

Alle Mitspieler versammelt man um einen langen Tisch. Für jeden Spieler steht ein Stuhl bereit. Die Stühle muss man möglichst eng aufschliessen. Auf dem Tisch liegt eine Tischdecke, die auf beiden Längsseiten bis fast auf die Stühle reichen soll. Der Raum muss dunkel sein; nur zwei brennende Kerzen werfen genügend Licht auf den Tisch und die Mitspieler. Der Spielleiter erklärt:

«Liebe Geistersucher! Wir haben uns hier zu einem etwas ‚gruseligen', unheimlichen Tun versammelt. Jeder Mitspieler hält nun seine beiden Hände unter den Tisch – und zwar unter die Tischdecke. Solange die Geister umziehen, darf er die Hände nicht unter der Decke hervorziehen. Ich gebe nun dem ersten Spieler etwas in die Hand und sage ihm zugleich, was ich ihm überreiche. Jeder Mitspieler muss sich streng an die Spielregeln halten. Er darf die Gabe nicht anschauen. Jeder Mitspieler verpflichtet sich, meine Gabe dem Mitspieler zu seiner Linken (auf die gleiche Art, wie ich sie ihm übergeben habe) weiterzugeben. – Und nun entnehme ich meinem Korb die wunderlichsten Dinge und Lebewesen. Zuerst übergebe ich dir ein Würmchen aus meinem Garten.» (Man gibt dem Mitspieler ein Gummibändchen, das man beim Überreichen leicht hin- und herwendet.)

Es folgen: ein Zwergigel (Marone oder Kastanie mit Schale). Jedes Ding muss vom Spielleiter möglichst schaudervoll eingeführt werden. Also: «Letzthin bewegte sich in unserm Garten nachts ein Haufen nasser Blätter über den Weg. Ich packte zu und entdeckte unter dem Häuflein einen Zwergigel, den ich euch mitgebracht habe.» – Im Komposthaufen eine Schlange gefunden (ein Stück Schlauch, schlängelnd überreichen – eine schlüpfrige Kröte (ein Stück nasse Seife) – ein in der Sonne geröstetes Fischskelett (Kamm in Seidenpapier gewickelt) –

eine Geisterhand (Stoffhandschuh mit kaltem, nassem Sand gefüllt, dazwischen Eisstücklein, oben Handschuh zunähen!). Jeder Spielleiter wird weitere Einfälle haben, wenn er seine Umgebung genauer betrachtet. Regel beachten: Keine spitzen und zerbrechlichen Dinge weitergeben, an denen sich die Mitspieler verletzen könnten. – Dran denken: Vor Gruseln schmeissen nämlich die meisten Mitspieler die gereichten Sachen unter den Tisch.

Zum Schluss eine Partie Wild Life

«Wild Life» (sprich: waild laif) bedeutet: Tiere in freier Wildbahn. Es ist ein höchst unterhaltsames Gesellschaftsspiel (Edition Carlit, Zürich), mit dem sich 3–5 Personen in einer Spielrunde unterhalten können. Dieses vielseitige Spiel wurde von Peter Ryhiner, dem bekannten schweizerischen Grosstierfänger, erfunden und ausgedacht. In «Wild Life» werden die Spie-

ler Tiereinkäufer, die sich durch alle fünf Erdteile würfeln. Zuerst kauft sich jeder Beteiligte beim Spielleiter einen Zoo, dessen Felder er mit den gekauften Tierbildern besetzen muss. Für jedes Tier sind Fangkosten und Wert auf der Tierbildkarte angegeben, die der Wirklichkeit entsprechen.
Das Spiel besteht aus einem Spielkarton, der die fünf Erdteile zeigt, die durch eine dicke, rote Spiellinie verbunden sind. Auf dieser Linie muss sich die Figur des Spielers nach den gezeigten Augenpunkten zweier Würfel bewegen. Kommt seine Figur auf ein Tierfeld zu stehen, so kann er beim Tierfänger (Spielleiter) das Tier kaufen. Dazu braucht es Spielgeld. Beim Beginn des Spieles zahlt der Spielleiter jedem Teilnehmer 55000 Franken Spielgeld aus. Der Spielkasten enthält zwei Würfel, vier Spielfiguren, 48 farbige Tierbilder und das Spielgeld, das sich aus Scheinen von 10000, 2000, 1000 und 100 Werten zusammensetzt. Zudem sind beim Spielleiter Karten aufgelegt mit Anweisungen für die Schiffsüberfahrten, für den Aufenthalt in einem Hafen oder für andere Überraschungen, die während einer solch ausgedehnten Reise eintreten können. Die Reise beginnt in Europa. Jeder der vier Spieler hat auf dem Spielkarton seinen eigenen Zoo, in dem die Namen der Tiere angegeben sind, deren farbige Karten er sich beim Tierfänger oder bei seinen andern Kameraden kaufen oder eintauschen muss. Gelangt ein Spieler mit seinen Tieren in einen fremden Zoo, so muss er dem Besitzer für jeden Gast eine Gebühr bezahlen. Auf alle Fälle entsteht rasch ein bewegtes Spiel, wenn einmal alle Mitspieler die vielen Regeln und Möglichkeiten kennen. Gewonnen hat der Spieler, der auf seiner Reise zuerst alle Tiere seines Zoos einbringt. Ein Rundumwürfeln wird niemals reichen, deshalb muss man für dieses abwechslungsreiche Spiel eine Stunde Spielzeit einräumen. Aus den hohen Wertangaben bei den einzelnen Tieren ersehen wir, wie selten diese Tiere schon sind. – Das Spiel kann in allen Spielwarenläden bezogen werden.

Fritz Aebli