Wie spielen "Zahlentombola"

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Schatzkästlein : Pestalozzi-Kalender**

Band (Jahr): **- (1963)**

PDF erstellt am: **27.05.2024**

Nutzungsbedingungen

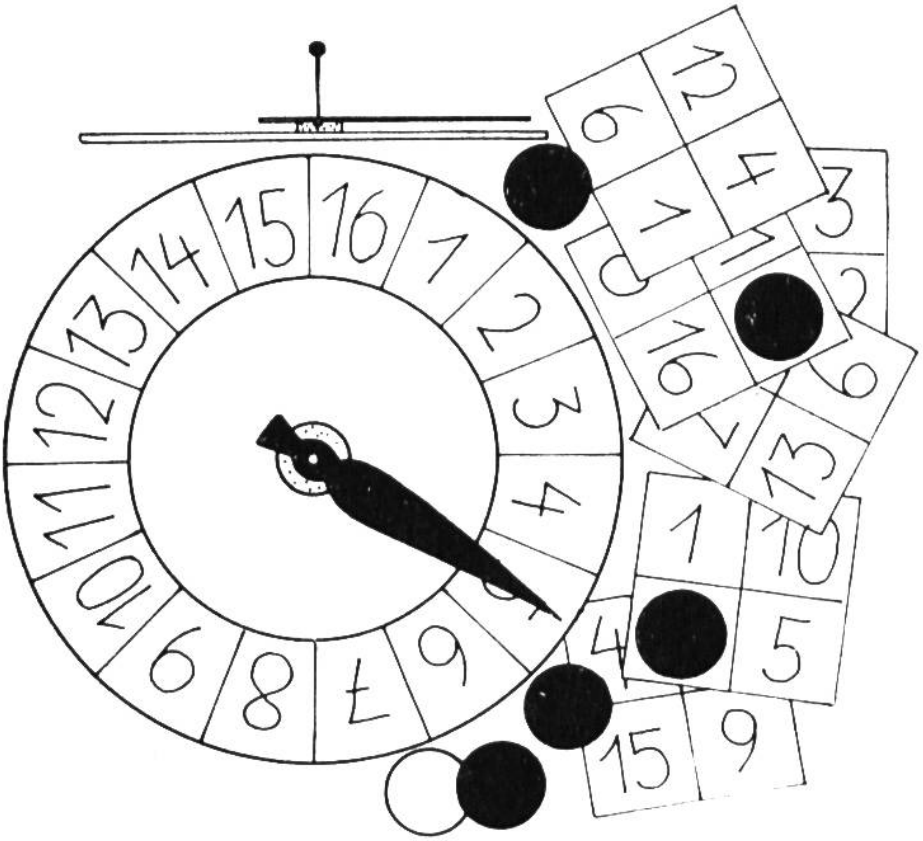
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung 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



Wir spielen «Zahlentombola»

Man schneidet eine Kartonscheibe von ca. 30 cm Durchmesser aus. Dann zeichnet man noch einen um 2 cm kleineren Kreis ein. Der Raum zwischen beiden Kreisen wird nun in 16 kleine Teile geteilt. Man teilt den Kreis zunächst in die Hälfte, jede Hälfte nochmals in die Hälfte und jedes Viertel in 4 Teile. Hierauf werden die Zahlen 1–16 hineingeschrieben. Dann klebt man auf die Mitte der Scheibe ein kleines Korkplättchen. Der Zeiger wird aus einem 16–18 cm langen Kartonstreifen geschnitten und rot bemalt. Dieser Zeiger wird mit einer Stecknadel lose in den Kork gesteckt. Zu dem Spiel gehören auch noch sechs Karten, jede enthält vier verschiedene Zahlen zwischen 1 und 16. Der Spielleiter dreht nun den Zeiger. Die Zahl, bei der er stehen bleibt, wird von demjenigen Spieler, auf dessen Karte sie enthalten ist, mit einem Kartonkreis bedeckt. Gewinner ist derjenige, der zuerst seine Karten bedeckt hat. Zeigt der Zeiger eine bereits aufgerufene Zahl, wird weitergespielt.

DER AUSRUFER – EIN ALTES AMT

Wir können ihn noch heute antreffen, den städtischen Ausrufer. Im Westen von England und in Wales. Mit der Glocke in der Hand, in altertümlich farbiger Kleidung zieht er durch den Ort,