

Japanische Kinderspiele

Autor(en): **[s.n.]**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Am häuslichen Herd : schweizerische illustrierte Monatsschrift**

Band (Jahr): **33 (1929-1930)**

Heft 5

PDF erstellt am: **24.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-664766>

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.

stellt, wird noch manchen Fall entdecken, in dem unsachliche Motive die Wünsche beeinflussen. So wäre es beispielsweise möglich, daß ein Junge einen Hund haben wollte, weil er gerne befiehlt, herrscht, straft oder daß sich ein schon etwas älterer ein Motorrad wünscht, weil er gar zu gerne „Tempo halten“ würde mit den ihn Umgebenden. In der Schule unter seinen Kameraden ist ihm das bisher gründlich da-

neben geraten. Nun soll es einmal auf der Straße versucht werden!

Die Deutungsweise dieser Beispiele läßt sich nicht einer Schablone gleich für ähnliche Fälle verwenden. Sie will nur dazu beitragen, den Scharfblick, die Hellhörigkeit des Erziehers, ein wenig zu steigern. Das kann seiner Arbeit und letzten Endes dem Kinde nur von Nutzen sein.

Hugo Zininger.

Die Handwerksburschen.

Drei Handwerksburschen wandern auf der Rhön
In eißen Schneesturms fliehemdem Geslöhn;

In Sommerstrohhut, fadenschein'gem Rock,
Felleisen um, zur Hand den Knotenstock.

Der ein' ist Schneider, Schuster ist der zweit',
Der dritt' ein Goldschmiedsjung' in schab'gem Kleid.

Rings öde Höhe, neblig, reifumgleißt;
Kein Wegweiser, der zu Menschen weist.

Kein Hundsgewell ringsum, kein Dörferlicht —
Eisnadeln sprühen sprizend ins Gesicht.

Und dichter, dichter rieselt's, wirbelt's, schneit's,
Die Pfade sind vom Schnee verweht bereits.

Der furchtbar peitschende, der Höhenwind
Macht die Gefellen irr und wegeblind.

Erschöpft von langem Wandern, sinken sie,
Um Rettung flehend, auf ihr brechend Knie.

Nur einen Augenblick zu kurzer Raft —
Doch ach, fest hält die Wildnis ihren Gaß.

Schon tiefer nachtet's, und der Schneesturm jagt —
Sie kommen nicht mehr auf, die Kraft versagt.

Sie strecken sich, bereift vom Flockenflaum,
Und träumen sel'gen Heimatweihnachtsraum.

Horch! Ist's ein Schlitten, der die Hilfe bringt?
Ist es der Engel Chor, der Lieder singt?

Schon wandern sie nicht mehr auf wilder Rhön,
Schon wallen sie auf lichten Himmelshöhn:

Sie müssen nicht mehr, wie Gesellen tun,
Bei Tagesanbruch in die Werkstatt nun;

Nicht essen mehr im Hinterstückchen drin
Die magern Suppen der Frau Meisterin . . .

Der eine schneidet jetzt aus Ather lind
Den blauen Mantel für das Christuskind.

Der andre wirkt aus Wolkenfetzen gar
Dem heil'gen Joseph ein Sandalenpaar.

Der dritte biegt ein Stück Kometenschweif
Der Himmelskönigin zum Stirngoldreif.

Heinrich Bierordt.

Japanische Kinderspiele.

Eine Kennerin Japans, die englische Schriftstellerin M. Salwey, schildert in einem ihrer Bücher über Japan die dortigen Kinderspiele. Danach lassen sich der traurigen Erscheinung der kindlichen Erwerbsarbeit auch viel Sonne und Frohsinn im Lande des Sonnenaufganges an die Seite stellen. Man veranstaltet für die Kinder lustige Feste mit allerlei bei uns unbekanntem, aber anregenden Spielen. Die unzähligen Spielsachen erfreuen ihre kleinen Herzen, regen ihren Kunstsinne an und sind dabei so spottbillig, daß auch den ärmsten Kindern für eine sehr kleine Ausgabe ein großes Vergnügen verschafft werden kann.

Vom pädagogischen Standpunkte ist namentlich das I-ro-ha Karuta — das Sprichwort-

kartenspiel — sehr lehrreich und der Nachahmung würdig. Während unsere Kinder Sprichwörter vom Hörensagen kennen lernen und oft in sehr naiver und komischer Weise anwenden, ohne ihre richtige Bedeutung zu verstehen, lernen die Kinder des Ostens dieselben spielend. Das Lieblingspiel der Kinder von 4—8 Jahren ist das I-ro-ha Karuta, während Kinder von über 10 Jahren das Hijaku-Minschu (hundert ausgewählte Poesiearten) vorziehen. Das Spiel mit diesen Karten bietet der reifen Jugend Japans — namentlich um die Neujahrszeit, wo es meistens gespielt wird — sehr viel Anregung und Vergnügen.

Das I-ro-ha Karuta erfordert zwei Spiele Karten zu je 47 Blatt, das japanische Alphabet

enthält nämlich 47 Buchstaben. Die Karten des einen Spiels sind mit bildlich dargestellten Sprichwörtern in künstlerischer Ausführung versehen und weisen in einer Ecke je einen Buchstaben (Kana) des I-ro-ha (Alphabet) auf, das andere Spiel enthält die die Bilder erklärenden Sprichwörter. Das I-ro-ha Karuta wird auf zweierlei Art gespielt. Erstens: Man legt die Bildkarten in alphabetischer Reihenfolge auf einen Tisch oder auch auf der Erde aus, die Kinder setzen sich im Kreise herum; das verständigste oder auch eine erwachsene Person mischt nun das andere Spiel Karten tüchtig und liest dann laut die 47 Sprichwörter vor. Jeder Mitspielende sucht die entsprechenden Bildkarten zu erhaschen. Wer die größte Anzahl Karten aufzuweisen hat, wird als Gewinner erklärt und bekommt zur Belohnung Obst oder ein Stück Kuchen. Zweitens: Man verteilt die Bildkarten gleichmäßig unter die Kinder, dann werden die Sprichwörter laut verlesen, und derjenige Mitspielende, der seine Bildkarten zuerst los wird, ist der Gewinner und erhält den vereinbarten Gewinn. Bei der zuerst geschilderten Spielart geht es gewöhnlich sehr lebhaft zu.

Lachend und schreiend suchen die Kleinen die verlesenen Bildkarten zu erhaschen, und es hängt von der Gewandtheit der Betreffenden ab, ob es ihnen gelingt, der richtigen Karte habhaft zu werden.

Auf diese unterhaltende Art lernen schon die kleinsten japanischen Kinder alle gebräuchlichen Sprichwörter und das Alphabet. Dieses sinnige Anschauungs-Alphabetspiel muß ein japanischer Fröbel erfunden haben, und es wäre im Interesse unserer Kleinen wünschenswert, daß es auch in unsere „Kindergärten“ und Spielstuben Eingang fände. Es dürfte doch nicht gar so schwer sein, das Spiel auf unser Alphabet, das allerdings nicht so buchstabenreich ist, und auf unsere Sprichwörter, die sich ja auch ganz gut illustrieren ließen, zuzustutzen!

Alle Väter und Mütter, denen es darum zu tun ist, ihre Lieblinge auf anregende und lehrreiche Art zu unterhalten, haben ein Interesse daran, Kinderspiele einzuführen, welche wie die geschilderten japanischen Spiele den Geist schärfen und das Gemüt erheben. Eine angemessene künstlerische Ausstattung der Karten würde dazu wesentlich beitragen können. L. K-r.

Bücherchau.

Heinrich Lilienfein feiert am 20. November seinen 50. Geburtstag. Aus diesem Anlaß schreibt Dr. Rudolf Germann in der Novemberausgabe von „Westermanns Monatsheften“ über diesen eigenwüchsigen Schwaben. Auch der übrige reiche Inhalt von „Westermanns Monatsheften“ zeigt, daß diese Blätter mit Recht beanspruchen, die Zeitschrift der Gebildeten zu sein. Der Maler-Dichter Robert Budzinski überrascht durch eine köstliche Selbstdarstellung und verstreut zwischen Äußerungen seines Leberrecht-Hühnchen-Humors wertvolle Erkenntnisse eines Künstlers, der seine Sache lachend ernst nimmt. Eine Reihe von Arbeiten Budzinskis, teils farbig reproduziert, runden das Bild dieser lebenswerten Persönlichkeit ab. Die vorzügliche, technisch vollkommene Bildwiedergabe ist eine Hauptstärke von „Westermanns Monatsheften“. Der Verlag der „Westermanns Monatshefte“ in Braunschweig gibt jedem Leser unseres Blattes Gelegenheit, gegen Einsendung eines internationalen Antwortscheines als

Porto ein umfangreiches Probeheft umsonst geliefert zu erhalten.

„Der Spielteufel“, eine Geschichte aus dem Volke von Ernst Eschmann. Das 155. Heft des Zürcher Vereins für Verbreitung guter Schriften veröffentlicht eine neue Erzählung aus dem Volke von Ernst Eschmann. Der Stoff ist ein naheliegender. Das schweizerische „Nationalspiel“, der Faß, wie er auf dem Lande und unter Bauern gepflegt wird, steht im Mittelpunkt der Ereignisse. Er führt den etwas willensschwachen Felmisbauern Stephan Walder an den Rand des Abgrundes. Die Leidenschaft hat ganz von ihm Besitz ergriffen, und da, wie es gelegentlich noch geschieht und geschehen ist, um hohe Beträge gespielt wird, läuft er Gefahr, von Haus und Hof vertrieben zu werden. Die Geschichte zwingt zum Aufhorchen. Sie ist aus scharfer Beobachtung geschöpft und verdient die Aufmerksamkeit weitestverbreiteter Kreise.

Notiz. Die in den letzten vier Nummern erschienene Erzählung: **Ein schweizerischer Robinson auf Spitzbergen** von Hermann Hiltbrunner ist als Band 11 der Schweizer Jugendbücher im Verlag Drell Füßli, Zürich, erschienen.

Redaktion: Dr. Ernst Eschmann, Zürich 7, Mühlstr. 44. (Beiträge nur an diese Adresse!) Unverlangt eingesandten Beiträgen muß das Rückporto beigelegt werden. Druck und Verlag von Müller, Berder & Co., Wolfbachstraße 19, Zürich.

Inseritionspreise für Schweiz. Anzeigen: $\frac{1}{4}$ Seite Fr. 180.—, $\frac{1}{2}$ Seite Fr. 90.—, $\frac{1}{4}$ Seite Fr. 45.—, $\frac{1}{8}$ Seite Fr. 22.50, $\frac{1}{16}$ Seite Fr. 11.25 für ausländ. Ursprungs: $\frac{1}{4}$ Seite Fr. 200.—, $\frac{1}{2}$ Seite Fr. 100.—, $\frac{1}{4}$ Seite Fr. 50.—, $\frac{1}{8}$ Seite Fr. 25.—, $\frac{1}{16}$ Seite Fr. 12.50

Wenige Anzeigenannahme: Aktiengesellschaft der Unternehmungen Rudolf Mosse, Annoncen-Expedition Zürich, Basel und Agenturen.