

Zeitschrift: Die Berner Woche
Band: 29 (1939)
Heft: 5

Rubrik: Jugendseite

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

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. [Voir Informations légales.](#)

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. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 02.04.2025

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

Jugendseite

Zu ernstem Spiel ist man nie zu jung.

Bunter Abend im häuslichen Kreis

Heiri hat Geburtstag und darf dazu einige seiner Freunde einladen. Der Geburtstagskuchen war herrlich, die Schokolade dazu nicht minder. Aber jetzt, was sollte man tun?

Spielen natürlich. Aber was? Pfänderspiele hatte man erst am letzten Sonntag wieder einmal angefangen. Für eine Scharade langte die Zeit nicht mehr.

Dann aber hatte der eine eine Idee, eine andere folgte, und zum Schluß hatten sie den schönsten bunten Abend.

Ich will euch erzählen, was sie alles trieben:

Fredy kannte einige Knacknüsse:

1. Ein Ziegelstein wiegt sieben Pfund und einen halben Ziegelstein. Wieviel wiegen 10 Ziegelsteine?

2. Drei alte Katzen und vier junge Katzen wiegen zusammen 33 Pfund. Vier alte Katzen und drei junge Katzen wiegen zusammen 37 Pfund. Wieviel wiegt eine alte und wieviel eine junge Katze. (Bild dazu nebenstehend.)

3. Anderthalb Hühner legen in anderthalb Tagen anderthalb Eier. Wieviel legen sechs Hühner in sechs Tagen?

4. Eine Schnecke kriecht an eine 20 Fuß hohe Wand so hinauf, daß sie jeden Tag 5 Fuß zurücklegt, jede Nacht aber wieder 4 Fuß zurücksinkt. Nach wievielen Tagen wird sie oben ankommen?

Die Lösungen haben wir vergessen, vielleicht finden wir sie wieder bis zur nächsten Nummer.

Nun fragte der Hansli nach einem Fünfliber und einer Kreide. Beides wurde herbeigeschafft und bald darauf war ein großer Match im Gange. Mit der Kreide wurde ein Spielfeld auf den Boden gezeichnet, dann einige Zahlen hineingeschrieben. Nun begannen die Probeschüsse. Das heißt, geschossen wurde natürlich nicht, sondern nur geschoben. Jeder Spieler kniete im Abstand von etwa drei Metern auf ein Bodentecheli und schob nun mit dem Zeige- und dem Mittelfinger mit Schwung den Fünfliber über den gewichsten Boden. Der rutschte ausgezeichnet und blieb auf einer magern Zwei stehen. Beim nächsten ging es bereits besser, aber beim dritten gab es bald Streit, weil der Fünfliber mit einer Hälfte im Feld der Zahl 15 lag und mit der andern in der vier. Da einigten sie sich, auf alle Fälle immer abzurunden.

Jetzt teilten sie sich ein in Mannschaften und schrieben die Punkte auf. Als die erste Mannschaft bereits bei 50 angelangt war, hörten sie wieder auf und alle fragten, was weiter komme.

Heiri fragte ganz unvermittelt: „Wer von euch hat eine lange Leitung?“ Großer Protest überall, aber er bewies ihnen, daß jeder von ihnen eben ein Berner sei. Das machte er so:

(Bild 2).

Er hielt ein Blatt Papier an die Wand. Das Opfer streckte den Finger gegen den untern Rand. Seine Fingerspitze war gleichweit von der Wand entfernt wie das Blatt lang war. Und nun ging es los. Auf Kommando mußte Hans mit dem Finger gradaus fahren und das Blatt noch erwischen, bevor es auf den Boden fiel, denn Heiri ließ es mit dem Kommando fallen. Er wischte Hans das Blatt noch, hatte er offenbar eine kurze Leitung, das heißt, er reagierte sehr rasch. Vom Moment, wo Heiri gesagt hatte „los“, arbeitete das Gehirn von Hans fieberhaft, es mußte hören, begreifen, kommandieren: hop, Arm vorwärts.

Probiert selber, ob man das Blatt erwischt oder nicht.

Ähnliche Spiele gibt es eine Reihe. Das Opfer legt z. B. die Hand oder auch nur den Finger in eine Schlinge, die auf Kommando zugezogen wird. Oder man legt den Kopf zwischen zwei vorgestreckte Hände, die danach lechzen, sowohl auf die linke wie die rechte Wange gleichzeitig eine Ohrfeige auszuteilen. Kriegt man die Ohrfeige oder kann man vorher ausweichen? Da kommt es nur drauf an, welcher von den beiden kommandieren darf. Ich für mich, wenn ich den Finger in die Schlinge legen müßte oder den Kopf zwischen die Hände, würde am liebsten selber das „los“ befehlen.

Nun meldet sich Frik, der bei den Pfadfindern mitmacht. Er zeigte eine Menge von sogenannten Kimspielen. Zuerst das folgende: Unter ein Tuch legte er 20 verschiedene Gegenstände, die er sozusagen alle aus seinen Taschen zog: Messer, Gummi, Bleistift, Trambillet usw. usw. Jeder der Mitspieler erhielt Papier und Bleistift. Nun standen sie alle um den Tisch herum, die 20 Gegenstände wurden während 2 Minuten gezeigt und mußten dann aus dem Gedächtnis in drei Minuten wieder aufgeschrieben werden. Wer noch mehr als 16 Gegenstände wußte, hatte sich über ein gutes Gedächtnis ausgewiesen.

Nun mußten sich alle auf eine Bank mit dem Gesicht gegen die Wand, aufstellen. Sie durften nicht nach rückwärts schauen und mußten mäusestill sitzen. (Bild 3.) Frik nannte dies Spiel Gehörkim und verursachte nun allerlei seltsame Geräusche, die recht schwer zu erraten waren. Er zerriß z. B. ein Stück Papier, zündete ein Zündholz an, fuhr mit dem Finger über den Kamm oder mit einer Bürste über eine Holzkannte. Probiert einmal, wie schwer so etwas zu erraten ist. Das gab nachher viel zu lachen, als sich jeder unter einem ganz gewöhnlichen Geräusch etwas ganz anderes vorgestellt hatte.

Ebenso lustig wurde es, als einem nach dem andern die Augen verbunden wurden und er mit dem Zeigefinger über einen Gegenstand geführt wurde und dann erraten sollte, was dies sei. Es war fast noch schwerer als beim vorigen Spiel.

Gerüche mit verbundenen Augen zu erkennen ist fast ebenso schwierig.

So verging die Zeit wie im Flug und jedermann fand, noch nie bei einer so lustigen Geburtstagsfeier gewesen zu sein.