

Unterhaltendes

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Pestalozzi-Kalender**

Band (Jahr): **50 (1957)**

Heft [1]: **Schülerinnen**

PDF erstellt am: **20.07.2024**

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.

fabrikanten, Regleure, Rhabilleure und Spezialarbeiter entlassen. Die Techniker können ihr Studium an der Neuenburger Universität und am Schweizerischen Laboratorium für Uhrenforschung fortsetzen und sich den Titel «Uhrmacher-Ingenieur» erwerben.

Was wäre noch weiter über diesen Beruf zu sagen, welcher der Vorliebe des Schweizers für Genauigkeit so gut entspricht? Gutes Denk- und Beobachtungsvermögen, handwerkliche Geschicklichkeit und Sinn für Maschinen sind unbedingtes Erfordernis. Die Lehrzeit ist ziemlich lang und kostspielig; ist sie jedoch beendet, hat der geschulte Uhrmacher die Gewissheit, einen gutbezahlten Posten zu finden. Je gründlicher er seine Studien betrieben hat, desto mehr Sicherheiten werden ihm seine umfassenden Kenntnisse auch in Krisenzeiten bieten. Leider besteht unter der Jugend eine gewisse Abneigung gegen den Uhrmacherberuf. Allen denjenigen, die noch keinen festen Entschluss gefasst haben, sowie allen Eltern, die nach einem Beruf für ihre Kinder Ausschau halten, raten wir zur Lektüre des Büchleins: «Uhrmacher . . . welcher schöner Beruf!», das von der Schweizerischen Uhrenkammer in La Chaux-de-Fonds herausgegeben worden ist.

Der erwachsene Mensch widmet ein Drittel seiner Zeit dem Beruf. Dieser muss ihm deshalb neben dem täglichen Brot Freuden verschaffen können, die sein Innenleben bereichern und ihm das Gefühl der Befriedigung verleihen.

RÄTSEL

1. Den Schiffer lenkt es bis zum Ziel,
Dem Staat bringt es der Gelder viel.
2. Der eine bläst mich voll,
Der andre bläst mich leer;
Dem schaff ich süssen Ton,
Dem süsse Düfte her.
3. Es ist ein Tier, dem man vertraut,
Weil's kluger Sinn und Treue zieren;
Verändert man den ersten Laut,
So ist's ein ganzer Trupp von Tieren.
4. Zwei Stück Metall hab ich ganz vorne abgefeilt,
Und schon sind sie zur Donau kopflos hingeeilt.

(Auflösungen siehe Seite 284.)



Wer behält den Takt?

Das Kunststück sieht ganz einfach aus. Aber versuche es einmal richtig auszuführen! Die eine Hand beschreibt Kreise vor dem Bauch. Gleichzeitig schlägt die andere Hand sanft auf den Kopf – und zwar genau im Takt mit der ersten Hand! Im langsamen Tempo wird es gehen. Werde aber nicht kribbelig bei beschleunigtem Takt; es wird

etliche Übung brauchen, bis beide Hände längere Zeit hindurch immer im Takt bleiben. – Wem gelingt das Kunststück zuerst?



Der geheimnisvolle Schnitt. Wie lässt sich eine Torte mit drei Schnitten in acht genau gleiche Teile schneiden? Der erste Schnitt hat die Torte halbiert, zum zweiten wird eben angesetzt. Wie sieht der dritte Schnitt aus?

(Lösung auf Seite 284.)



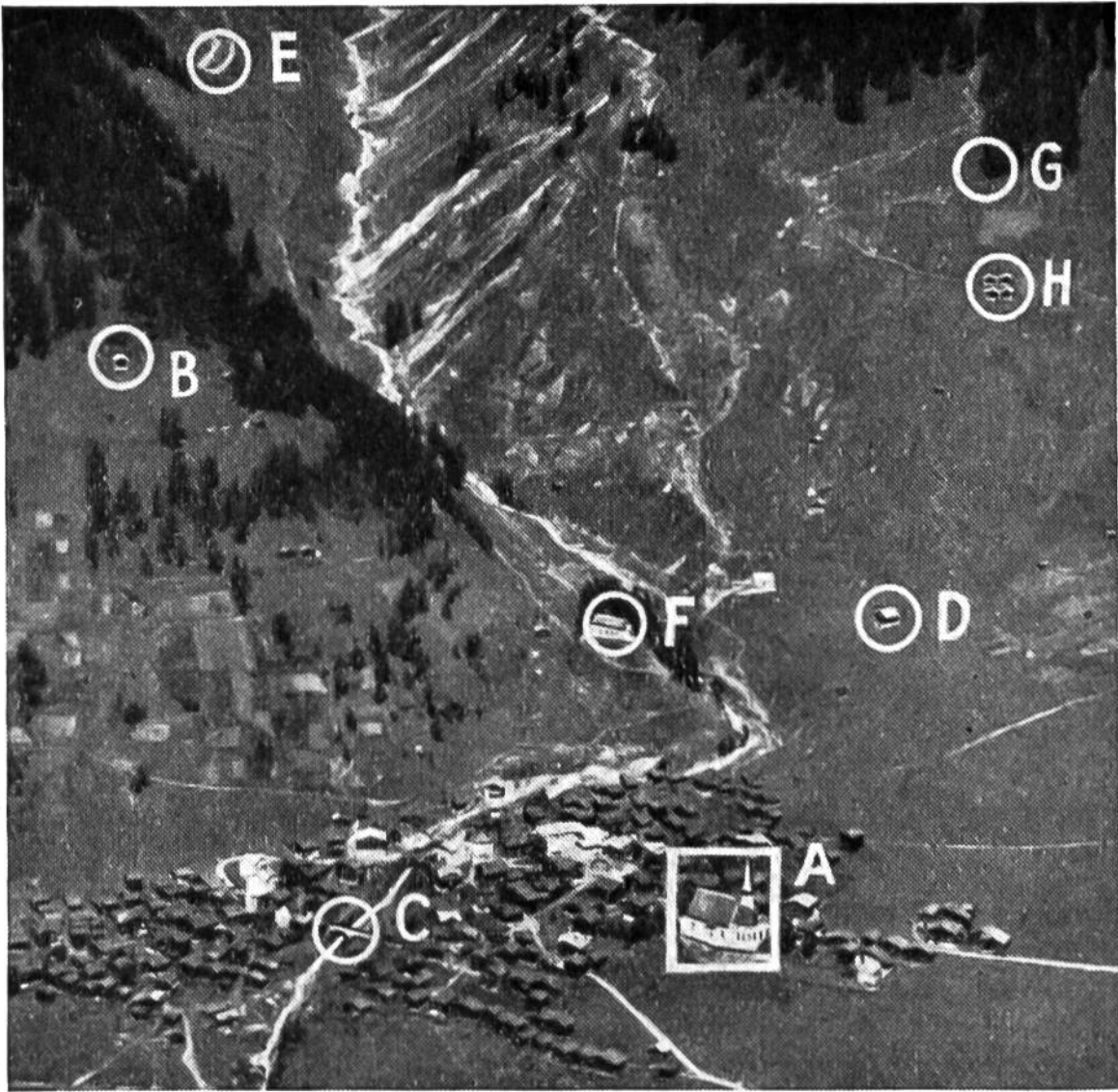
Das Ei des Kolumbus

Der Mann auf der Photo hat sich einen Globus für das Experiment ausgesucht. Es kann auch irgendein anderer, womöglich zerbrechlicher Gegenstand sein. An einer Schnur festgebunden, wird der Gegenstand mit einer Hand hochgehalten. Die Frage an die gespannten Zuschauer lautet: Wer schneidet die Schnur entzwei, ohne dass der Gegenstand zu Boden fällt? Dieser darf dabei nicht berührt werden.

Das Bild zeigt die einfache Lösung: in die Schnur wird eine Schleife geknüpft, und die Schere schneidet die Schnur in der Schleife entzwei!

Die stehengebliebene Uhr

Die Familie Müller verbringt in einem einsam gelegenen Häuschen ihre Ferien. Die Uhr des Vaters ist hingefallen und geht nicht mehr, aber es ist ja noch eine Wanduhr da. Eines morgens entdeckt der Vater, dass er vergessen hat, die Wanduhr aufzuziehen; sie ist stehengeblieben. Der Vater zieht sie auf und stellt sie nach Gutdünken. Nach dem Essen geht er zum Bahnhof des nächstliegenden Dorfes. Als er weggeht, zeigt die Uhr 2.20 Uhr. Am Bahnhof angekommen, ist es dort 2.40 Uhr. Er bleibt genau 10 Minuten und geht dann im gleichen Tempo wieder nach Hause. Die Wanduhr zeigt jetzt 10 Minuten vor 4 Uhr. Aber der Vater stellt sie richtig. Auf welche Zeit musste er die Zeiger stellen? Vergleiche dein Resultat mit der Antwort auf Seite 284.



Landschaft und Landkarte

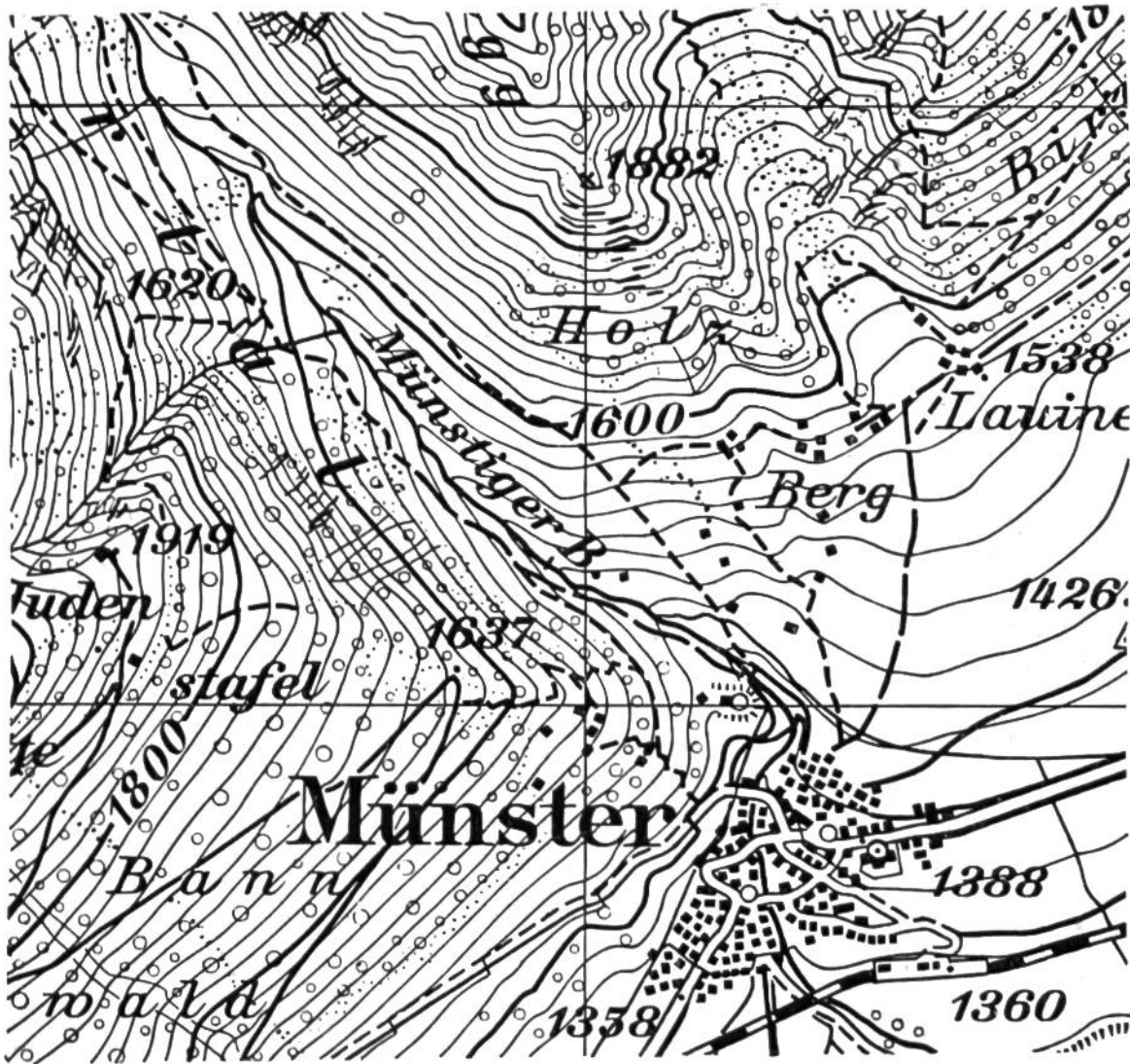
Acht Punkte sind in unserer Photo eingerahmt. Übertrage die Markierung in die Landkarte auf der nebenstehenden Seite. Leicht wirst du die Kirche finden; schwieriger sind die Punkte an den Hängen oben zu bestimmen. Wie du weißt, bietet die Karte aber mit den Höhenkurven eine gute Hilfe.

Wende Geduld an die Aufgabe – vielleicht kommen dir die dabei gesammelten Erfahrungen bei einer Wanderung zustatten.

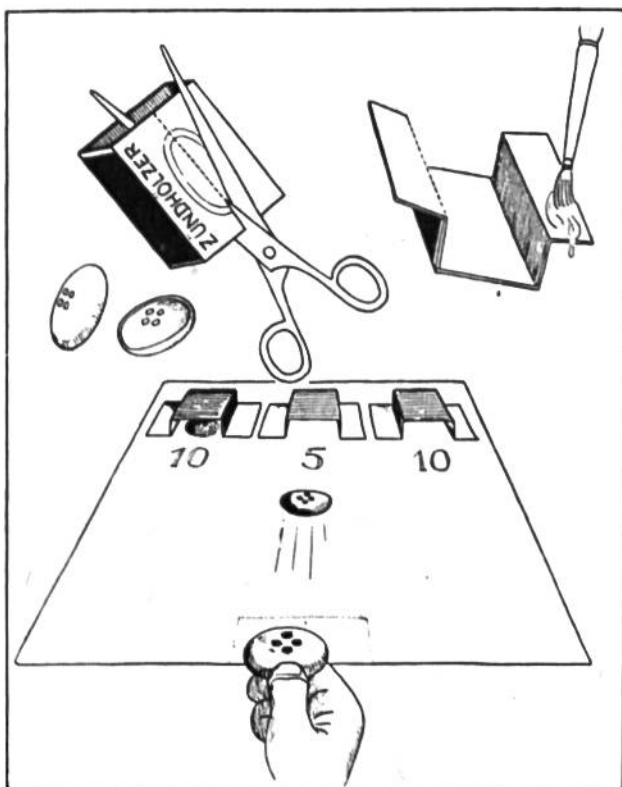
(Die Lösung steht auf Seite 284.)

Scherzfragen. 1. Was ist ein echter Witz? – 2. Welche Schuhe läuft man nicht durch? – 3. Welcher Nagel schwimmt im Wasser? – 4. In welchem Lande sät man Rüben? – 5. Mit welchem Messer kann man kein Brot schneiden? – 6. Was für Steine kommen im Bodensee am häufigsten vor? – 7. Was geht, und bleibt doch an demselben Ort? – 8. Welche Affen klettern nicht?

(Auflösungen siehe Seite 284.)



Karte zur gegenüber abgebildeten Landschaft.



Wer trifft besser?

Zündholzschachteln einseitig aufgeschnitten und auf einen Karton geklebt, ergeben die Tore. Sie sind mit verschiedenen Werten bezeichnet. Von der gegenüberliegenden Seite versucht man, einen Knopf in eines der Tore zu knipsen. Wer die meisten Punkte erzielt, hat gewonnen.



Zauberei – ohne Schaden



Ein gewöhnlicher Hut wird auf den Stock gelegt und den Zuschauern gezeigt – er ist ganz in Ordnung (Bild oben links). Du erklärst nun, den Hut mit dem Stock durchbohren zu können, ohne ein Loch zu hinterlassen. Geheimnisvolle Zaubersprüche murmelnd schiebst du den Stock nach oben (Bild oben rechts). Der Hut ist durchbohrt! Überzeugend fährst du mit dem Stock einige Male auf und ab. Und dann verblüffst du deine Zuschauer ein zweites Mal mit der Lösung des Kunststücks (Bild nebenan).

Wenn du die nachfolgenden Sätze schnell sprichst, so klingt der erste wie lateinisch, der zweite wie griechisch:

Die Kuh rannte um den See rum, die Kuh rannte bis sie fiel, bis sie fiel auf ihr Ohr um.

Nie mäh'n Äbte Heu, wenn Äbte mäh'n, mäh'n Äbte Gras.

Verblüffendes Kopfrechnen!

Lass dir eine dreistellige Zahl, die aus drei verschiedenen Ziffern besteht, nennen. Diese drei Ziffern lassen sich auf sechs verschiedene Arten zusammenstellen. Du erklärst nun, sofort die Summe der sechs Zahlen nennen zu können.

Beispiel: Die Zahlen 1, 5, 6 werden genannt; es lassen sich die folgenden Zah-

lengruppen
daraus bilden:

156
165
516
561
615
651
2664

Die Summe 2664 wird wie folgt vorausberechnet: die Quersumme ($1 + 5 + 6 = 12$) wird verdoppelt $= 24$, und diese Zahl mit 111 multipliziert ($= 2664$), was rasch errechnet werden kann.

Ein weiteres Beispiel:

$$908. 9 + 0 + 8 = 17 \times 2 = 34 \times 111 = 3774.$$

908
098
089
809
890
980
3774



Das lustige Schützenfest

Zwei Stühle, zwei gleiche Flaschen und einige Münzen werden benötigt.

Lass immer zwei deiner Freunde auf die Stühle knien, wie das Bild zeigt. Nun mögen sie versuchen, die Münzen in die bereitgestellten Flaschen fallen zu lassen. Jedes Geldstück, das sein Ziel in der Flasche erreicht, zählt 10 Punkte. Lass alle deine Freunde miteinander wettstreiten. Es wird heisse Köpfe, viel Gelächter und wenig Punkte geben.

