

Gesellschaftsspiele und -scherze im Unterrichte

Autor(en): [s.n.]

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Schule**

Band (Jahr): **41 (1954)**

Heft 7: **Maria und die Erziehung ; Schulvorbereitung**

PDF erstellt am: **08.08.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-529314>

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.

kann da alles, darunter sehr Wertvolles, in illustrierten Heften und Zeitungen gefunden werden! Ich rate, Mappen anzulegen, worin aufgestapelt wird, was an Charakteristischem über die einzelnen Kantone erschienen ist. Darüber hinaus läßt sich die Sammlung sehr vorteilhaft erweitern, indem man unter bestimmten Stichworten, z. B. Lawinen, Lawinenverbauungen, Naturbrücken, Holzbrücken, recht bezeichnende Bilder zusammenstellt.

Letzthin kam ich zu einem Lehrer, der das Beste auf große Kartonblätter (zirka ein Quadratmeter) klebte, tadellos beschriftete und oft mit schematischen Zeichnungen etc. versah. Ich beneidete den Kollegen um dieses herrliche Werk und dachte: Wenn ich nur 40 Jahre jünger wäre! Was habe ich mir damit entgehen lassen!

Unsere heutige Jugend verlangt, daß wir

Tatsachen belegen können, und sie fordert mit Recht, daß der Lehrer alles unternahme, um klare und immer und überall wahre Begriffe zu vermitteln. Wie empfindlich Schüler sein können, hat mir eine Radiofragestunde bewiesen. Weil der Lehrer behauptet hatte, daß das Känguruh bis 10 Meter weit springen könne, und es Bäume gebe, die 150 Meter hoch seien, wurde der Radio-Onkel befragt. Kinder bauen darauf, daß das, was der Lehrer sagt, absolut den Tatsachen entspricht. Es geht mir selber so: ich baue mit einer, keine Zweifel zulassenden, Sicherheit auf das, was ich von der Volksschule erhielt. Hier dürfen wir unsere Schüler nicht enttäuschen. Wenn in dieser Beziehung der Glaube des Kindes zusammenbricht, muß es auch an unserer eigenen Vorbereitung oder jener auf den Unterricht gefehlt haben.

GESELLSCHAFTSSPIELE UND -SCHERZE IM UNTERRICHTE *

Von Q.

Nicht mehr kathederaft, sondern lebendig soll der Unterricht sein, der bleibende Erfolge erzielen will; auch der jener Fächer, die noch zu unserer eigenen Schulzeit oft als langweilig und infolgedessen bestgehaßt verschrien waren. Und noch eine zweite Forderung stellt die heutige Unterrichtskunst an den Lehrer: die Schüler womöglich selbst finden zu lassen, worauf es ankommt; es ist jenes Erarbeiten, das dem bloßen Lehren gegenüber steht und gewiß jedes Mittel begrüßen wird, welches seine Arbeitsweise fördern kann. Freilich wird man dabei nicht immer an den starren Formen des Lehrbuches haften bleiben können, sondern eben auch zu solchen Mitteln greifen dürfen, die vielleicht in den Augen mancher Lehrer nicht mehr ganz »schulzimmerrein« sind. Um so mehr aber hat

man dann die Schüler für sich gewonnen, und damit seinen Zweck rascher und anhaltender erreicht, als durch eine noch so lehrhafte Erklärung.

So pflege ich im Unterricht Gesellschaftsspiele und -scherze einzufügen, von denen ich im folgenden berichten will und die den Zweck haben sollen, einschlägige Begriffe und Gesetze aufzuzeigen. Nebenbei bieten sie dem Schüler noch die Möglichkeit, in ihrer Anwendung Zeiten der Langeweile und gesellschaftlicher Unterhaltung angenehm damit auszufüllen.

So zeigt z. B. die Schärfe logischer Begriffsbildung sehr treffend das vielleicht schon bekannte Frage- und Antwortspiel »Ja und Nein«, das in folgender Weise in Szene gesetzt wird. Ich verpflichte mich, durch bloße Fragen, auf welche von seiten der Schüler nur mit ja oder nein zu antworten ist, einen beliebigen Gegenstand

* In Anlehnung an das frühere Göschenbändchen 774: Dr. Erismann, Angewandte Psychologie.

(Begriff), der in meiner Abwesenheit vereinbart wurde, binnen kurzem festzustellen. Zuvor hat sich vielleicht, um den Unterschied der Behandlungsweise recht hervortreten zu lassen, ein Schüler bereit erklärt, nach vorangegangener Besprechung des Verfahrens, dasselbe zu leisten. Er gerät aber meist recht bald auf Schwierigkeiten, welche ihm die Sache ungemütlich machen, so daß er das Spiel verloren gibt. Nun kommt der Lehrer mit dem Rüstzeuge logischen Denkens und zeigt, wie durch planmäßige Einengung des Begriffsumfanges der Begriff selbst sehr bald festgestellt ist. Ein Beispiel für jene Leser, die das auch bei Wanderungen sehr gut durchführbare Spiel noch nicht kennen sollten.

Es ist also z. B. bestimmt worden (auch in der Bestimmung selbst sehen die Schüler schon die Notwendigkeit scharfer Fassung des Begriffes, dessen Merkmale genau festgelegt werden müssen, ehe an die Ausführung des Spieles selbst geschritten werden darf): der Nagel des kleinen Fingers an der rechten Hand des Schülers N.

Fragen: Ist oder war das zu Erratende ein mit den Sinnen wahrnehmbarer Gegenstand?

Besteht derselbe noch?

Befindet er sich im Orte, im Schulzimmer usw.

Gehört er einer bestimmten Person? vielleicht dem Schüler in der 1., 2., 3. Bank? usw.

Ist es ein Kleidungsstück, Teil eines solchen?

Ist es ein Körperteil? Ein Teil eines solchen vielleicht am Kopfe, Halse, Rumpf, Gliedmaßen? usw.

So merkt der Schüler die allmählich fast beängstigende und zugleich belustigend wirkende Schlinge, die sich immer enger um den festzustellenden Begriff legt und hat doch einmal einen schlagenden Beweis dessen, was strenge Logik zu leisten vermag. Er lernt einsehen, daß Denklehre auch für den Alltagsmenschen gar kein so zu unter-

schätzender Gegenstand ist. Oft genug habe ich auf lustiger Wanderschaft mit Freude das Staunen miterlebt, das Neulinge in diesem Spiele zur Schau trügen, wenn dem geschickten Fragenden schließlich die scheinbar unmöglichst zu erratenden Begriffe zum Opfer fielen.

Man wird auch auf das ganz ähnliche Verfahren des wissenschaftlichen Bestimmens z. B. einer Pflanze hinweisen, das ja den Schülern schon aus jenen Gegenständen bekannt sein dürfte, in denen es geübt wird oder werden soll. Noch in einer anderen Form pflege ich zur Schärfung der Begriffsbildung folgendermaßen zu verfahren: Ein Schüler übernimmt es, aus der Wohnung eines anderen nicht zu weit wohnenden Schülers einen möglichst unscheinbaren, aber genügend bestimmmbaren Gegenstand zu holen. Beide Teile, sowohl der Auftraggebende als auch der geschickte Schüler, sowie die nicht unmittelbar beteiligte Klasse werden sich gewiß völlig bewußt, daß erst eine genaue Begriffsbestimmung vorangegangen sein muß, ehe der Auftrag gelöst werden kann. Ganz von selbst ergeben sich dabei die Fehler, welche ja auch im alltäglichen Leben Ursache von Mißverständnissen, Widersprüchen und Streitigkeiten sind.

Besonders lebhaftige Teilnahme aber fand stets der für Schulzwecke zurechtgestutzte, aus der wissenschaftlichen Psychologie herübergenommene Assoziationsversuch. Dieser besteht bekanntlich darin, daß der Versuchsleiter ein Wort nennt, auf das hin die Versuchsteilnehmer ihrerseits das erste ihnen hierauf einfallende Wort oder den ihnen dabei durch den Kopf schießenden Gedanken, vielleicht am besten stenographisch festhalten. Der Versuchsleiter hat nun eine Reihe Versuchswörter, die Teilnehmer entsprechende *andere* Reihen der ihnen eingefallenen Begriffe und Vorstellungen oder ganze Gedanken. Dann und wann »fällt einem nichts ein«, dann möge das durch einen Strich bezeichnet werden, um

die Übereinstimmung zwischen Wort und Gegenwort zu wahren. Zunächst sind die Kinder zumeist überrascht, zu sehen, wie dasselbe Wort so verschiedene Gedanken wecken kann, während andererseits manche Wörter bei mehreren Schülern gleiche Folgewörter hervorrufen, aus denen besonders gut die Gesetze des Gegensatzes und der Aufeinanderfolge abzuleiten sind. Auch bietet gerade dieser Versuch eine gute Übung zur Selbstbeobachtung seelischen Geschehens, weil hier gleichsam sofort festgenagelt wird, was sonst unbeachtet unter die Schwelle des Bewußtseins tritt. Für die Schule stelle ich mir natürlich solche Wortreihen zusammen, welche besonders brauchbare Folgewörter anregen.

Als Beispiel gebe ich hier eine Wortreihe mit drei Reihen aus tatsächlichen Versuchen dafür erhaltener Assoziationswörter, aus denen vielleicht schon das oben Gesagte zum Teil zu entnehmen ist:

| | I. | II. | III. |
|--------------------------------|------------------|---------------|---------------|
| Katze | Hund | miaut | Haustier |
| rot | Farbe | Farbe | Rose |
| Türe | zumachen | — | Zimmertüre |
| H ₂ SO ₄ | chemische Formel | Schwefelsäure | nicht trinken |
| Schnee | weiß | Schneeflocke | fallen |
| 1, 2, 3 | — | 4 | — |
| Zwerg | klein | Riese | bucklig |
| Schwerkraft | anziehen | Erde | Kg. |
| Rechteck | Viereck | Quadrat | — |

Wesentlich anders verläuft ein von mir oft im fröhlichen Gesellschaftskreise geübtes Spiel, das zum Gegensatz des vorigen zeigt, wie schwer es ist, die Assoziation in vorgeschriebene Bahnen zu lenken, Vorstellungen zwangsweise über die Schwelle des Bewußtseins zu heben: ich will es das »Spiel der berühmten Männer« nennen. Die Spielteinehmer haben die Aufgabe, innerhalb einer gewissen Zeit (am besten 5 Minuten) alle ihnen bekannten berühmten Männer niederzuschreiben, deren Namen mit einem zu Beginn des Zeitraumes ge-

nannten Buchstaben beginnen. Am Schlusse zählt jeder seine Namen und, um ein übriges zu tun, lesen einige Teilnehmer ihre Namenreihen vor. Auch hier gibt es Staunen und lebhaftige Teilnahme. Während manche wie »vernagelt« sitzen und kaum zwei, drei Namen zusammenbringen, haben andere rasch eine stattliche Reihe gefunden. Man wundert sich, daß man diesen und jenen berühmten Mann, den man doch sicher kennt, übersehen hat; hat vielleicht auch beobachtet, wie man auf Namen nicht kam, trotzdem sie »einem auf der Zunge lagen«.

Wieder ein anderer, der wissenschaftlichen Psychologie entnommener und für die Schule verwendbar gemachter Denkversuch soll dem Schüler zeigen, wie verschieden die schaffende Phantasie arbeitet. Es ist der nach französischem Muster von Piorowsky-Neumann ins Deutsche übernommene »Dreiwörterversuch« mit folgender

Ausführung: Es werden drei Wörter genannt, die entweder nur in einen einfachen oder in mehrfachen ursächlichen Zusammenhang zueinander gebracht werden können. Die Teilnehmer haben nun (am besten schriftlich) solche Zusammenhänge in einfachen Sätzen niederzulegen. Beim Vorlesen werden die Schüler an ihnen merken, wie in einigen bestimmten Fällen Ursache und Wirkung mit Notwendigkeit eindeutig verknüpft sind, während in anderen Fällen der schaffenden Phantasie die verschiedensten Wege offen stehen, die genannten Be-

griffe ursächlich zu verbinden. Stein, Kna-
be, Fenster — Kind, Hund, Brücke — Fun-
ken, Stroh, Feuer — Regen, Reise, Eisen-
bahnunglück — Haupttreffer, Tod, Lotte-
rie — Aufgabe, Lehrer, Tadel — Dieb,
Lampe, Entdeckung — Photographie,
Mord, Entdeckung — Freund, Besuch,
Brief usw.

Einige andere Versuche, die gleichfalls zur Kurzweil und Unterhaltung einer Ge-
sellschaft, aber auch zur Belehrung in der
Schule dienen können, betreffen mehr die
Tätigkeit der Sinne. Zunächst ein Versuch
über den Tastsinn. Jeder Teilnehmer erhält
einen Gegenstand von verhältnismäßig ein-
facher Gestalt (ich lege mir für diesen
Zweck eine Sammlung meist wertloser Din-
ge an, die diese Bedingung erfüllen) von
dem man annehmen kann, daß er ihm voll-
ständig unbekannt ist; er wird dem Schüler
unter der Bank so zugeteilt, daß dieser ihn
nur mit dem Tastsinne auffassen kann,
nicht also auch mit dem Gesicht. Es ist nun
Aufgabe, auf Grund dieser Tastempfindun-
gen den Gegenstand zu skizzieren. Am be-
sten eignen sich wohl zunächst aus Holz-
brettchen oder Pappendeckel hergestellte
Formen verschiedener Gestalt, von denen
man dann auch zu körperhaften Gegen-
ständen übergehen kann. Abgesehen von
der verschiedenen zeichnerischen Befähig-
ung der einzelnen Schüler wird denselben
immerhin klar werden, wie gerade dieses
»Begreifen« ein wertvolles Mittel ist, um
brauchbare Vorstellungen zu erlangen. Daß
sie sogar fester haften als durch den Ge-
sichtssinn gewonnene, kann man so zeigen,
daß man in der nächsten Unterrichtsstunde
aus dem Gedächtnisse Formen wiedergeben
läßt, die entweder »begriffen« oder »er-
schaut« wurden; die ersteren werden zu-
meist besser, richtiger in der Erinnerung
geblieben sein.

In anderer Form kann wohl die Sache
noch folgendermaßen durchgeführt wer-
den, ohne zeichnerische Fähigkeiten zu be-
nützen: eine verdeckte Kiste enthalte ein

buntes Gemisch der verschiedensten Gegen-
stände, allerlei Gebrauchsdinge: Früchte,
Blätter, Gesteine und ähnliches, welche im-
mer dem Auge unbemerkt von Mann zu
Mann weitergegeben werden (am besten
auf gegebene Zeichen in gleichen, nicht zu
langen Zeitabständen). Die aufgezeichneten
Tastergebnisse (Namen der Gegenstän-
de) werden bei einer nachherigen Prüfung
der Urteile manches überraschende Ergeb-
nis zeigen.

Folgendes Unterhaltungsspiel zeigt wie-
der, wie auch unser Gesichtssinn trotz ge-
spannter Aufmerksamkeit für manchen
noch recht unzuverlässig, ausbildungsfähig
ist, wie denn solche Leute auch mit »offe-
nen Augen« an Erscheinungen vorüberge-
hen, die dem geschärften Blicke nicht gut
entgehen könnten; wie müssen sie sich dann
gar noch unscheinbaren Dingen gegenüber
verhalten, die sich obendrein der Aufmerk-
samkeit des Beobachters nicht erfreuen?
Ein kleiner, glänzender Gegenstand, viel-
leicht ein Fingerhut, ein goldener Ring
oder dergleichen wird in Abwesenheit aller
oder einiger Schüler im Schulzimmer an
einem passenden Orte, der zwar die Sicht
des Gegenstandes erlaubt, aber doch gut ge-
wählt sein muß, um das Auffinden nicht zu
leicht zu machen, versteckt. Die Hereinge-
rufenen suchen nun die Stelle zu ermitteln;
wer den Gegenstand gefunden, setzt sich
still auf seinen Platz, ohne den Ort irgend-
wie zu verraten. So bleiben schließlich
diejenigen zurück, welche entweder infolge
Unfähigkeit des Sinnes oder geringerer An-
spannung ihrer Aufmerksamkeit den Ge-
genstand nicht zu finden imstande waren.

Um auch die Unzuverlässigkeit des Ge-
hörsinnes zu zeigen, wendet man bekannt-
lich den Scherz an, irgendein nicht zu be-
kanntes mehrsilbiges Wort rasch durch die
Klasse wandern zu lassen, indem es ein
Schüler vom Nachbar eben gehört dem an-
deren Nebensitzenden schnell ins Ohr wei-
tergibt. Erster und Letzter verkünden dann
laut der Klasse Anfangs- und Endwort, die

meist sehr verschieden voneinander sein dürften. So wird das Verfahren der Fama, mit falschen Gehörseindrücken zu arbeiten, recht deutlich vorgeführt. Vielleicht lassen sich auch die Stellen bestimmen, wo die unbewußte Fälschung geschehen sein konnte.

Folgendes Verfahren mag wiederum dazu dienen, die leichte Beeinflussung der Urteilskraft, die Suggestibilität mancher Personen zu zeigen. Ich gebe zu Beginn der Unterrichtsstunde irgendeinen Gegenstand, eine Visitenkarte, ein Geldstück oder sonst Passendes herum mit dem Bemerkten, sich dasselbe gut anzusehen. Im Verlaufe des Unterrichtes darauf zurückkommend, stelle ich fest, daß an dem Gegenstand irgendein besonderes Merkmal zu finden war, das gewiß von den meisten gesehen wurde. Z. B. bei dem Geldstück vielleicht ein Loch, am Kärtchen eine beschädigte Stelle und ähnliches. Es wird nun die genaue Angabe des Ortes jenes Merkmales verlangt, das jedoch in Wahrheit *nicht* vorhanden ist. Durch die bestimmte Ausdrucksweise des Lehrers verblüfft, dürfte es immerhin einige Schüler geben, die sich zu der Aussage bewegen lassen, das Merkmal wirklich gesehen zu haben: ein treffliches Beispiel für den Wert mancher Zeugenaussagen.

In ein ganz anderes Gebiet schlägt nachstehender Versuch ein: Ich klopfe bloß die Notenlängen eines bekannten Liedes mit dem Bleistifte auf den Tisch, und die Zuhörer haben zu erraten, welches Lied gemeint war. Auch in musikalischer Gesellschaft mag immerhin dieses Verfahren als Spielunterhaltung bieten. Jedenfalls macht es klar, daß nicht nur der Wechsel der Tonhöhe, sondern auch derjenige der Tonlänge zum bestimmenden Merkmale der Melodie gehört, das sogar zu ihrer Erkennung genügen kann.

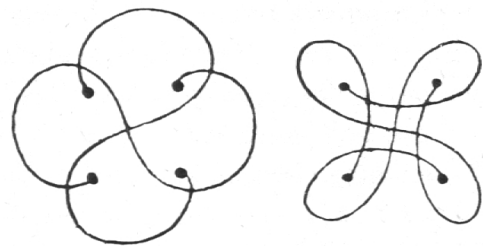
Endlich seien noch einige Gesellschaftsscherze angeführt, welche auch im Unterrichte verwendet werden können, um verschiedene geistige Vorgänge treffend vorzuführen. Sie beruhen meistens darauf,

nach Art der Taschenspielerkunststücke die Aufmerksamkeit auf nebensächliche Dinge zu lenken, so daß die Zuhörer zu falschen Assoziationen, Vorstellungsverbindungen verleitet werden. Eine erste Gruppe bedient sich lautlicher Trugschlüsse: Hierher gehören z. B. folgende »Aufsitzer«: 1. Man stellt folgende Fragen: Wie heißt das dreizinkige Ding, womit man ißt? (Antwort: Gabel.) Wie heißt der Strang am Meeresgrunde, der die Weltteile verbindet? (Antwort: Kabel.) Wie heißt die Stadt, in der jener hohe Turm gebaut wurde, der bei der Sprachenverwirrung zusammenstürzte? (Antwort: Babel.) Wie nennt man eine auf die Tierwelt übertragene Erzählung, in der in Gleichnisform menschliche Schwächen gegeißelt werden? (Antwort: Fabel.) Wie heißt der Mann in der Schöpfungsgeschichte, der seinen Bruder erschlug? Antwort: Mit größter Wahrscheinlichkeit darf man *Abel* erwarten, was durch den mehrmals lautlich eingefahrenen Reim »abel« erleichtert wird. Ähnliche Verleitung zur Reimbildung sucht man zu erreichen bei der Forderung an einen Unvorbereiteten, folgende etwa auf ein Kärtchen niedergeschriebene Worte rasch laut vorzulesen: Oberländer, Niederländer, Geldversender, Hinsterbender — oder die verschiedenen Arten von »Pferden«: Wagenpferde, Kutscherpferde, Blumentopferde. Absichtliche Irreführung zu falscher Antwort liegt teilweise in bewußt unrichtiger Betonung des Fragenden, teilweise in geschickter Verdrehung des Sinnes bei Scherzfragen folgender Art: Was ist grammatisch und stilistisch richtiger: 8 und 9 *ist* 15 oder 8 und 9 *sind* 15? — Eine merkwürdige Wendung nimmt aber solches Einfahren auf eine gewohnheitsmäßig geübte Begriffsreihe in folgendem Versuche: Man fordert jemanden auf, stets um 1 rasch weiterzuzählen und hebt an: 3097; der andere: 3098; ich: 3099; der andere wird nun mit größter Wahrscheinlichkeit weiterzählen 4000 und hat hiemit unbewußt einen eigenartigen Trugschluß

getan. Da die Vorstellung der Reihe ohne Unterstützung wirklich gesehener Zahlzeichen vor sich geht, schleicht sich wohl infolge der fehlenden Hunderter die leichter vorzustellende Reihe 397, 398, 399 ein, die zwar mit 400 enden würde; aber soweit ist doch die Urteilskraft noch nicht getrübt, daß man nicht auf 3000—4000 folgen ließe.

Als eine Art Überleitung zur rein mathematischen Aufgabe seien noch zwei Beispiele gegeben, die trotz der einfachen mathematischen Verhältnisse geeignet sind, die Denkkraft mancher Personen auf eine harte Probe zu stellen, besonders wenn die Urteilskraft durch Hervorheben von Nebensächlichkeiten geschwächt wird. 1. Ein Personendampfer braucht von Bremerhaven bis New York 5 Tage Fahrzeit. Jeden Tag fährt ein Dampfer sowohl von Bremerhaven als auch von New York ab. Wieviel Dampfern begegnet ein Dampfer, der heute von Bremerhaven abgeht? 2. Ein Mann kauft in einem Geschäfte ein Paar Schuhe um 56 Franken und gibt eine 100-Franken-Note. Da der Verkäufer nicht herausgeben kann, läßt er im Nachbargeschäft wechseln und gibt dann dem Käufer 44 Franken heraus. Nachdem letzterer eine Zeit fort ist, bemerkt man, daß die Banknote falsch ist. Auf die Frage: »Wieviel beträgt nun der Verlust des Verkäufers?« wird man die abweichendsten Antworten erhalten, beson-

ders wenn man noch in versteckter Absicht wiederholt: es möge überlegt werden, daß erstens die Schuhe weg sind, die 100-Franken-Note doch ersetzt werden müsse und dem Betrüger obendrein 44 Franken herausgegeben wurden. — Eine letzte Aufgabe ist aber recht wohl dazu angehtan, den Schülern zum Gegensatz der unklaren Vorstellungen, die gewöhnlich mit ihr verbunden sind, zu zeigen, wie klare Denkweise keine Schwierigkeiten sucht, wo auch keine sind.



Man stellt zunächst die Aufgabe, vier Punkte im Geviert durch zwei s- oder h-förmige Linienzüge zu verbinden, so daß eine regelmäßige Figur entstehe. Man gibt selbst die zumeist nicht gewußte Lösung, wie sie obenstehende Abbildungen wiedergeben, und fordert auf, sich dieselben gut anzusehen. Fordert man nun nach Entfernung der Figuren auf, dieselben nachzuzeichnen, so dürfte es nur jenen gelingen, die scharfe Beobachtungsgabe mit gutem Gedächtnis verbinden; die meisten werden an der Wiederholung scheitern.

LEHRERIN UND MÄDCHENERZIEHUNG

DER ANTEIL DER FRAUENKLÖSTER AN CHRISTLICHER GESITTUNG UND BILDUNG UNTER DEN GERMANISCHEN VÖLKERN *

II. ERSTE JUNGFRAUEN-KONVENTE MIT ASKETISCHER LEBENSFORM

Von Dr. Gabriele Dolezich

Der Stand der *virgines sacratae* und die Diakonissen repräsentierten im christlichen Altertum als fast einzige Vertreter den

Stand der »Gottgeweihten« und das »asketische Ideal«. Im 4. Jahrhundert übernahmen die Mönche die Führung auf dem Gebiet der Askese.

Während die geweihten Jungfrauen an-

* Siehe »Schweizer Schule« Nr. 3 vom 1. Juni 1954.