Zeitschrift: Schweizerische Taubstummen-Zeitung

Herausgeber: Schweizerischer Fürsorgeverein für Taubstumme

Band: 12 (1918)

Heft: 3

Rubrik: Fragen und Antworten

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 02.07.2025

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

und flehte zu Gott um Erbarmen und Hilfe. Und Gott erhörte ihn, der Sturm legte sich und das Schiff wurde gerettet. An Wilhelms Seele aber arbeitete Gottes Geist, der Herr suchte ihn und er ließ sich finden, bereute sein vergangenes Sündenleben und fand Vergebung am Kreuze Christi. Als er in Amerika angelangt war, schrieb er an seine Eltern einen Brief voll Lob und Dank gegen Gott, der seine Seele gerettet hatte, bat den Eltern sein schweres Unrecht ab und fing nun in der neuen Welt wirklich ein neues, besseres Leben an.

TENTE Zur Belehrung (DE)

Fragen und Antworten.

Sentimental. Das Wort kam aus dem Eng= lischen ins Deutsche. Im Französischen gibt es ein Wort sentiment — Gefühl. Im Deutschen bedeutet Sentimentalität Gefühlsseligkeit, d. h. übertriebenes, hochgesteigertes Gefühl. sentimentale Mensch hat ein sehr weiches Gefühl. Er wird traurig, wenn im Herbst die Blätter fallen, wenn die Blumen welken. Er hat Mitleid mit dem Hund, welcher einen Wagen zieht. Er liest mit Vorliebe traurige Geschichten und schreibt Briefe voller Heimweh und Sehnsucht. Im gegenwärtigen Krieg denkt er nur an das ver= gossene Blut, an die Leiden von Tier und Mensch.

Im Gegensatzum sentimentalen Menschen steht der praktisch und nüchtern denkende Mensch. Er bemitleidet die Zughunde nicht, sondern freut sich, daß sie auch etwas leisten. Er betrachtet alle Dinge vom Standpunkt des Rutens, den sie bringen. Der gegenwärtige Krieg ist in seinen Augen ein großes Geschehen, aus welchem für die Menschen viel Gutes kommen kann — Freiheit, Recht und Gerechtig= feit für alle.

Pathetisch. Dieses Wort stammt von dem griechischen Wort "Pathos", d. h. Leiden. Man lagt z. B.: "Der Redner sprach mit viel Pathos", das heißt: "Er sprach seine Gedanken mit großen, schönen Worten, mit viel Gefühl und begleitet von vielen Hand= und Gesichtsbewe= gungen aus." Das Pathos ist gemachte ober fünstliche Gefühlsbewegung, die nach der Rede wieder vergeht. Wer mit Pathos redet, will auf seine Zuhörer einen tiefen Eindruck machen. Pathetisch reden heißt also mit Pathos reden. Man sagt besonders von den Italienern und Franzosen, daß sie mit viel Bathos reden.

Etwas über das Schachspiel.

(Bon einem gehörlofen Schachfpieler eingefandt.)

Fast jeder Mensch wünscht nach der Arbeit die Alltagsforgen für ein paar Stunden zu vergessen und das geschieht vielfach durch Ein Feder spielt nach seiner Lust. Spielen.

Da wähle ich zunächst das Schach. Liebe Leser, Ihr kennt wohl das Schachspiel! Dieses ist das gedankenreichste aller Spiele, die jemals auf Erden erfunden worden sind. Das Schach stammt aus dem Orient, aus Indien. Natürlich wurde es nach und nach verbessert, aber das Brett und die Schachsteine sind die= selben geblieben bis heute, nur die Kombinationen (Zusammenstellungen, Berechnungen) und Gang= arten der Figuren nicht ganz; zum Beispiel wenn die Araber früher einen Zug taten, so ziehen wir jetzt fünf Züge usw. Das Spiel ist das vollkommenste unter allen Brettspielen, man lernt dabei die Intensität (innere Kraft) der Verstandesarbeit und die Charaktere der Spielenden kennen. Es ist kein "Glücksspiel". Am Brett sigen zwei "Partner". Jeder hat ein Heer von 16 Schachfiguren: 1 König, 1 Dame ober Königin, 2 Türme, 2 Springer, 2 Läufer und 8 Bauern. Die verschiedenen Figuren stellen die Soldatengattungen dar: Die Bauern entsprechen der schwerfälligen Infanterie, die Springer der Kavallerie, die Türme der weite Linien bestreichenden Artillerie usw. Die Bauern sind die, welche mit ihren Leibern den ersten Ansturm des Feindes auf= halten und die Großen des Reiches (König, Dame usw.) vor Ueberrumpelung schützen. Sie tennen kein Zurück, nur ein Vorwärts. Sie verzweifeln nicht, mögen noch so große Ver= lufte ihre Reihen lichten. Wie die Eidgenoffen bei St. Jakob an der Birs vollbringen sie sogar ohne Offiziere Wunder der Tapferkeit. Doch ist es keineswegs so, daß nur das Volk das Blutopfer zur Verteidigung des Reiches brächte. Auch die Adeligen (König, Dame usw.) stürzen mit großer Todesverachtung wie die Bauern in den Kampf. Dabei suchen sie nicht für sich allein zu kämpfen, sondern auch für ihre Untertanen (Bauern). Mehr als Ritter es tun, stehen sie jedem Bauer schützend und hilfreich zur Seite. Dasselbe tun die Herolde des Reiches, die Läufer; unermüdlich eilen sie an die bedrohten Stellen. Der König, durch= drungen von der hohen Bedeutung seines Amtes, betrachtet sich für das Leben eines jeden seiner Untertanen, auch des geringsten, verantwortlich. Wenn die Situation (Lage) es erfordert, ver=