

# Kleine Welt

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

Band (Jahr): **11 (1935)**

Heft 2

PDF erstellt am: **12.07.2024**

## **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.

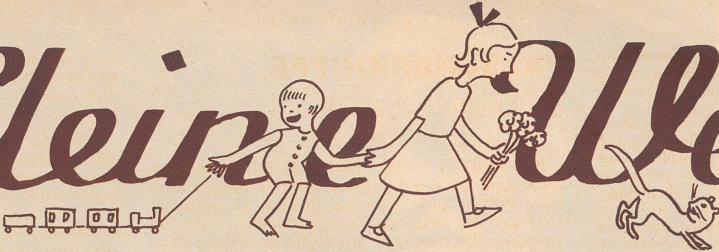
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen 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.

# Kleine Welt



## Himmel – Erde – Wasser und Hölle

Liebe Kinder,

könnt ihr euch vorstellen, daß sich der Unggle Redakter mit diesem Spiel hier die längste Zeit verweilt hat? Ihr seht auf dem Bilde viele Gegenstände, Tiere und andere Dinge. Diese Zeichnungen sind ganz genau in drei Arten eingeordnet.

1. In Gegenstände, die irgendwie mit dem Himmel Beziehung haben. Zum Beispiel der Zepelin, der Stern, der Storch und der Luftballon.
2. Gibt es Gegenstände, die auf die Erde gehören, zum Beispiel der Baum.
3. Gibt es Gegenstände, die ins Wasser gehören; diesmal will ich euch nichts verraten.
4. Ist dann noch ein Teufel da. Ja, wohin gehört der? In die Hölle natürlich!

So, nun schließt die Augen einmal und tupft mit dem Finger auf das Bild. Wenn ihr zum Beispiel die Fledermaus trifft, dann dürft ihr mit ihr zum Himmel fliegen. Wenn ihr auf das Schiff zeigt, dann gibt es eine große Seefahrt. Wer aber Pech hat, erwischt Numero dreizehn. Ich will nun nicht behaupten, daß ihr mit ihm in die Hölle müßt. Das beste wäre, ihr erwischt den Teufel nicht. Das Spiel ist doch ganz lustig, findet ihr nicht? Probiert einmal, ihr werdet euch sicher gut unterhalten.

Nehmt liebe Grüße von eurem

Unggle Redakter.



Japanische Neujahrskarten

Bei uns in der Schweiz, da wünscht man seinen Freunden auf Karten zum Neujahr Glück. In Japan, da schenken sich Freunde und Verwandte die heilige Seidenschnur als Glückbringer. Ganze Fabriken sind gegen Neujahr hin damit beschäftigt, solche Glücksstricke zu drehen.



Aus dem Buche:

«Butzis Spiele» von Fritz Aebli und Hans Witzig  
H. R. Sauerländer Verlag Aarau