

Spiele für die Kleinen

Autor(en): **[s.n.]**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Fachblatt für schweizerisches Anstaltswesen = Revue suisse des établissements hospitaliers**

Band (Jahr): **18 (1947)**

Heft 6

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-806026>

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.



... Im Nu eine
kräftige, goldgelbe Fleischsuppe
durch **Knorrox**

N.B. Auch in Großpackungen erhältlich.
vorteilhaft für Hotels, Pensionen, Anstalten etc.

Spiele

für die Kleinen

Schattenbilder.

Das Erraten von Schattenbildern ist meist sehr unterhaltend und verschafft den mit etwas Phantasie begabten Spielern recht fröhliche Stunden. Es bedarf auch nur weniger Vorbereitungen dazu, so dass das Spiel sehr rasch inszeniert werden kann. Vor eine offene Tür wird ein grosses, weisses Tuch gehängt. Der Zuschauerraum bleibt im Dunkeln, während der Raum hinter der Tür durch ein gut brennendes Licht, das man in kurzer Entfernung vom Tuch aufstellt, hell erleuchtet wird. Die Handlung spielt sich zwischen diesem Licht und dem aufgespannten Tuch ab, sodass der volle Schatten darauf fällt, den dann die Zuschauer zu erraten haben. Es kann alles Mögliche zur Darstellung gelangen. Die Spielteilnehmer können z. B. nur vorbeischreiten, nachdem sie sich durch allerhand Verkleidung oder Verrenkung der Glieder unkenntlich gemacht haben. Am schönsten sind kleine Märchenbilder, wie z. B. Dornröschen: Durch aufeinandergestellte Stühle lässt sich leicht eine Hecke improvisieren. In der Mitte sitzt ein Mädchen und schläft, bis sich der erlösende Prinz einfindet. Sehr schöne Bilder sind auch der Bibel zu entnehmen, wie z. B. die Aehrenaufleserin Ruth. Schon der Aufbruch Noemis in ihre Heimat und in Begleitung der zwei Schwiegertöchter, von denen die eine unterwegs aber wieder umkehrt, mag dargestellt werden. So kann man den Zuschauern eine kurze Begebenheit in mehreren Bil-

dern vorführen, bevor man sie zum Raten auffordert. — Auch kleine Volkslieder eignen sich zur Darstellung, wie z. B. «Es Burebüebli mag i nid» — oder — «Und der Hans schleicht umher...»

Die fröhliche Menagerie.

Ein Spieler wird vor die Türe geschickt, die andern erhalten von eins an gerechnet eine Nummer. Zugleich wählt sich jeder ein Tier, dessen Schrei leicht nachzuahmen ist. Dann verstecken sich alle in einem dunkeln Raum, vielleicht hinter Vorhängen, Kommoden, Sopha etc. Nach einer bestimmten Zeit, etwa 3—4 Minuten, kommt der draussen Wartende herein und ruft eine Nummer auf. Als Antwort ertönt aus irgend einem Winkel z. B. ein Froschgequacke. Dreimal darf der Rater um Wiederholung bitten, damit er den menschlichen Urheber ermitteln kann. Gelingt ihm dies, so hat der «Frosch» auf der Bildfläche zu erscheinen; wenn nicht, muss er vorläufig die Sache aufgeben und eine weitere Nummer in Angriff nehmen. So geht es dann weiter, bis er alle Tiere aus ihren Schlupfwinkeln geholt hat. Wird das Spiel wiederholt, müssen die Teilnehmer natürlich ihre Tiernamen wechseln.

Die alphabetische Reise.

Dieses Spiel, das auch während des Wanderns oder in einer Ruhepause gemacht werden kann, dürfte in angenehmer Weise das rasche Denkvermögen entwickeln. Ein Teilnehmer nennt seinem Nachbarn eine Stadt oder Ortschaft, die mit A beginnt und fragt ihn, was er dort tun solle. Die Antwort muss in einem kurzen Satz zusammengefasst sein, in dem alle Wörter mit A anfangen. Darauf fährt der Antwortgeber in gleicher Weise zum Folgenden sich wendend fort, nennt ihm aber einen Ort mit B und fragt ebenfalls, was er dort tun solle. Der Gefragte erteilt ihm eine Antwort mit lauter B-Worten usw. So kann man das ganze Alphabet durchspielen. Zum Beispiel:

«Ich gehe nach Aarau, was soll ich dort tun?»

Antwort: «Alle Aepfel aufessen.»

«Ich gehe nach Bern, was soll ich dort tun?»

Antwort: «Braune Bären besuchen.»

«Ich gehe nach Ceylon, was soll ich dort tun?»

Antwort: «Champignons cultivieren.»

«Ich gehe nach Dagmersellen, was soll ich dort tun?»

Antwort: «Denkschriften drucken.»

«Ich gehe nach Elm, was soll ich dort tun?»

Antwort: «Eine Elster ergattern.» etc.

Um das Spiel zu erleichtern, kann man auch verlangen, dass nur die wichtigsten Worte mit A, B usw. beginnen müssen.

Der Löffel.

Man legt in die Mitte des Tisches Löffel, einen weniger als Teilnehmer zugegen sind. Sobald nun der Spielleiter in einer flott erfundenen und mit spannenden Momenten aller Art gesprickten Geschichte das Wort «Löffel» ausspricht, müssen alle einen derselben zu erfassen suchen. Wer keinen mehr bekommt, muss die Erzählung fortsetzen. Das Spiel erregt stets viel Heiterkeit, da man in die Erzählung möglichst viele Worte, die mit einem L anfangen,

einstreuen kann und dieses L dann sehr hervorhebt, sodass alle Hände sich verfrüht nach den Löffeln ausstrecken. Das eigentliche Wort «Löffel» sollte an den unvermutesten Stellen auftauchen, sodass der Erzähler sich selbst mit einem Löffel versehen kann, ehe die andern nur recht zur Besinnung kommen.

Watte blasen.

Man setzt sich möglichst eng nebeneinander um den Tisch herum, damit kein Zwischenraum entsteht. Ein Watteflöckchen wird mitten auf die Platte gelegt und nun durch Blasen von einer Seite zur andern getrieben. Wer es nicht weiter bringt, weil es bei ihm hängen bleibt, oder wer es über seinen Arm hinweg fliegen lässt, muss ein Pfand geben. Die Hände dürfen aber nicht etwa zur Abwehr benützt werden, sondern müssen unter dem Tisch bleiben.

Der Tischball.

Ein Tennis- oder kleiner Gummiball wird im Kreis herum von einem zum andern gerollt. Dabei darf er nie geworfen werden, sondern muss stets die Tischplatte berühren. Der, bei dem der Ball aufgehalten wird oder durchwitscht, muss ein Pfand geben.

* *
* *

**Verzeichnis der hauptsächlichsten Werke
Hermann Hiltbrunners**

Im Anschluss an die gediegene Vortragsstunde auf der Ufenau anlässlich der Jahresversammlung hatten sich eine Anzahl Teilnehmer nach dem schriftstellerischen Oeuvre Hermann Hiltbrunners erkundigt. Wir lassen dasselbe hier folgen und hoffen, damit den Interessenten gedient zu haben.

Prosawerke:

Der Mensch und das Jahr
Anlitz der Heimat
(Oprecht-Verlag, Zürich.)

Trost der Natur
Das Bild einer bessern Welt
(Bühl-Verlag, Herrliberg.)

Das Hohelied der Berge
Das Blumenjahr
Bäume (erscheint im Herbst 1947)
(Artemis-Verlag, Zürich.)

Dichtungen:

Zürichsee
Heimwärts
Klage der Menschheit
Fallender Stern
(Oprecht-Verlag, Zürich.)

Geistliche Lieder
Jahr um Jahr
(W. Classen-Verlag, Zürich.)



Kochfett Nussgold

mit 10%
feinster eingesottener Butter



MATTEN

Rondellen für Spänemaschinen aller Systeme
Metallschwämme zur Reinigung von Pfannen
und Kasserollen

E. Pfenninger Seefeldstrasse 41 **Zürich**
Telephon (051) 24 41 12



Unverbindliche Beratung
durch die Fabrikanten
MAX MÜLLER-JACKSON
Spezialseifen-Fabrik
WINTERTHUR
H. KIEFER-HENKE
Permatinwerke
STEIN AM RHEIN