

Gesellschaftsspiele

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Pestalozzi-Kalender**

Band (Jahr): **16 (1923)**

PDF erstellt am: **22.07.2024**

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.



Stummes Konzert. Welches Instrument spielt jeder Darsteller?

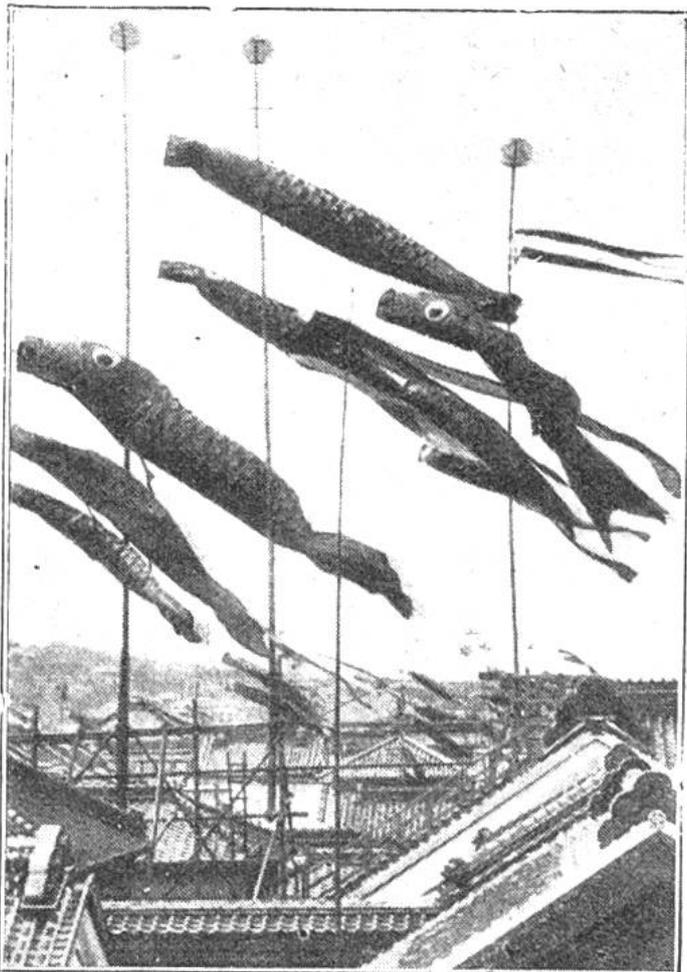
Gesellschaftsspiele.

Stummes Konzert. Der Dirigent steht in der Mitte eines Kreises von Spielern. Jeder wählt sich ein Musikinstrument. Sobald der Kapellmeister den Taktstock zu schwingen beginnt, führt jeder stumm die Bewegungen, die für sein Instrument passen, aus. Ahmt der Dirigent aber plötzlich die Gebärde eines Spielenden nach, so ruhen alle bis auf den, dessen Instrument der Konzertleiter bezeichnet hat. Schwingt dieser aber seinen Taktstock wieder, so setzen unverzüglich alle wieder ein. Wer nicht sogleich einfällt, sobald ihn der Leiter bezeichnet hat oder wer fortfährt, Bewegungen auszuführen, wenn letzterer schon einen andern durch Gebärde zum Spielen auffordert, bezahlt ein Pfand.

Der gewandte Erzähler. Ein Spieler wird für einen Augenblick hinausgeschickt. Unterdessen schreiben die andern jeder ein Wort auf einen Papierstreifen. Der draußen Wartende wird nun hereingerufen und hat die Aufgabe, aus der Zusammenstellung der Wörter eine Erzählung zu entwickeln. Je kürzer, desto besser.

Diebschlagen. Die Spieler stellen sich im Freien auf und teilen sich in zwei an Zahl und Kräften gleiche Parteien; die eine ist die Lauf-, die andere die Schlagpartei. Sie stellen sich in einem Abstand von ungefähr

50 Schritt voneinander auf. Zwischen diesen Reihen, 20 Schritt von der Laufpartei und 30 Schritt von der Schlagpartei entfernt, wird ein Stoc in den Boden gesteckt und eine Müze oder ein Tuch daran gehängt. Auf das Kommando des Spielleiters läuft aus jeder Abteilung ein Spieler nach dem Stabe. Der der Laufpartei nimmt schnell die Müze vom Stabe und eilt damit seiner Partei wieder zu, verfolgt von dem Spieler der Gegenpartei, der ihn zu schlagen sucht, bevor er hinter der Grenzlinie seiner Partei ankommt. Wird er getroffen, so ist er gefangen, entkommt er aber, so wird der Verfolger Gefangener. Sind alle Teilnehmer gelaufen, so werden die Rollen gewechselt. Der zweite Spielgang entscheidet endgültig den Kampf.



Das Fest der Knaben in Japan.

Am fünften Tage des fünften Monates feiert man in Japan das Knaben- oder Slaggenfest. An einem Bambusmast weht von jedem Hause, in dem während des verflossenen Jahres ein Knabe geboren wurde, eine Slagge in Form eines großen, in bunten Farben bemalten Karpfens aus Papier; im offenen Rachen der Karpfen fängt sich der Wind und treibt die Sische in lustigem, farbenfrohem Spiel hin und her. — Zwei Mo-

nate zuvor hatten die Mädchen, oder besser gesagt die Puppen, ihr Fest, bei dem kleine Mädchen ihre „Babies“ mit Speise und Trank bewirten.