

Die Spiele des "SPES"-Verlags

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

Objektyp: **Appendix**

Zeitschrift: **Schweizerische Lehrerzeitung**

Band (Jahr): **65 (1920)**

Heft 50

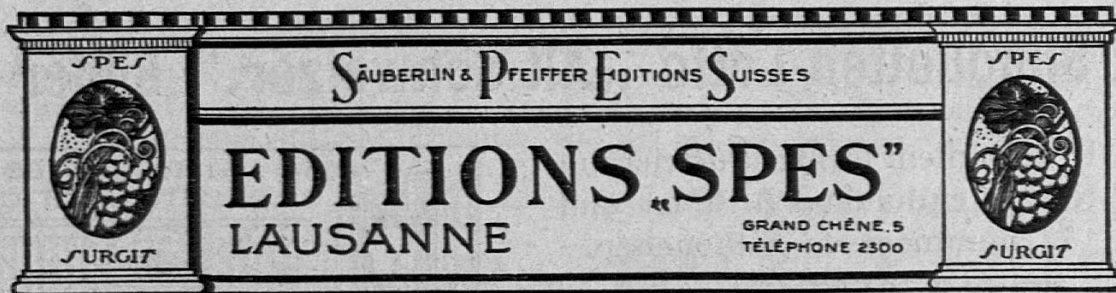
PDF erstellt am: **21.07.2024**

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.



Die Spiele des „SPES“-Verlags

Was diese Spiele von anderen unterscheidet ist : I. dass sie von rein schweizerischen Gedanken inspiriert sind ; II. dass sie in der Schweiz fabriziert werden.

Bekanntlich wurden bis jetzt unserem Publikum fast nur ausländische Artikel angeboten, welche oft von einem zweifelhaften Geschmack zeugten und unserem nationalen Sinne absolut nicht entsprachen. Deswegen werden die schweizerischen Familien unsere Bemühungen zu schätzen verstehen und sich daraus eine Pflicht machen, einheimische und originelle Schöpfungen allen anderen vorzuziehen.



Das Matterhornspiel

In elegantem, farbig illustriertem Karton, enthaltend :
1 roten, 2 schwarze Würfel, 10 Figuren, 1 Fahne,
Spielmarken, etc. Fr. 3.75

Dieses Familien- und Gesellschaftsspiel, das den Alpensport wecken oder schöne Erinnerungen auffrischen will, stellt zwei Touristengruppen einander gegenüber, die, von Zermatt ausgehend, auf zwei verschiedenen Wegen die Matterhornspitze zu erreichen suchen und wetteifern, die aufgefanzte Fahne als Preis zu erringen.

Das Spiel zeigt die bekannte wundervolle Landschaft, in der sich die elegante Pyramide der Königin der Hochalpen von dem blauen Himmel abhebt. Allen Zwischenfällen, welche sich auf einer wirklichen Bergtour ereignen können, — lustige sowohl als tragische, — begegnet man auf dem langen Wege. Die Würfel sind es, welche helfen, allen Schwierigkeiten zu trotzen und die Mühen des Aufstieges zu überwinden. Die verschiedenen Zwischenfälle werden durch hübsche Zeichnungen dargestellt. Es fehlt nichts: Da werden Blumen gepflückt, hier begegnet man Gamsen; der Pfiff eines Murmeltiers ertönt, der Eispickel wurde vergessen, der Rucksack ist heruntergekollert, der Schuhabsatz geht verloren, ein Felsblock stürzt ab, eine Gletscherspalte öffnet sich, ein plötzliches Gewitter zieht herauf usw; sehr oft müssen die Touristen wieder zurückkehren. Aber Geduld und Ausdauer triumphieren auch hier über alle Gefahren und der Gipfel wird erreicht. Fröhlich stimmt man an : *Wo Berge sich erheben.*

Eine Partie „Matterhornspiel“ bildet eine angenehme Zerstreung für Jung und Alt. Es können bis zu zehn Personen an demselben teilnehmen.

Die Spiele des „Spes“-Verlages sind in französischer und deutscher Ausgabe erschienen.

Silhouetten-Lotto „Alt-Schweizer.“ Bilder

In elegantem farbig illustriertem Karton enthaltend 6 Bilder und 72 nummerierte Silhouetten.

Fr. 3.75

Dieses ganz neuartige und artistische Lotto besteht aus 6 reizenden Bildern : Schweizer-Zimmer aus dem XVIII. Jahrhundert, Garten, bäuerliche Küche, Spielzeug-Laden, Sennhütte, Berner Marktplatz, mit dazu gehörigen Ausrufnummern in Form von 72 aus schwarzem Karton ausgeschnittenen Silhouetten, welche Möbel und Dekorationsstücke darstellen. Das Spiel wird wie jedes andere Lotto geführt. Die allmähliche Erscheinung der schwarzen Silhouetten auf farbigem Hintergrunde bildet eine überraschende und sehr unterhaltende Neuheit.

Das « Silhouetten-Lotto » kann ferner sehr gute Dienste leisten bei dem bildlichen Sprachunterricht. Froebel hätte ein solches Spiel bewundert und würde es zweifelsohne in seinen « Kindergärten » eingeführt haben.



Spielend lernen ist ein alter Grundsatz, der in den zwei nachfolgenden Spielen glücklich zum Ausdruck gekommen ist.



Das 66

Schweiz. historisches Spiel

In elegantem, farbig illustriertem Karton mit dem zum Spiele nötigen Material : 2 Würfel, 6 Figuren und Spielmarken.

Fr. 3.75

Dieses fröhliche Gesellschaftsspiel ist eine neue verbesserte Ausgabe des alten Gänspiels! Es ist lehrreich, weil die kleinen Bilder in chronologischer Folge die bedeutendsten Daten in der Schweizergeschichte von der Zeit der Pfahlbauer bis zur heutigen Brotkarte in's Gedächtnis rufen. (Die Zeit der Religionskriege ist absichtlich nicht berührt worden.) Trotzdem bleibt es sehr unterhaltend.

Die Anlage ist insoweit neu, als dem Kindergedächtnis auf spielende Weise geschichtliche Ereignisse eingeprägt und durch die Spielregeln die moralischen Wirkungen dieser Ereignisse festgehalten werden. Glückliche, oder besonders glorreiche Taten aus der Ahnenzeit werden durch einen Gewinnzuschlag hervorgehoben; Ereignisse, die den alten oder auch den heutigen Schweizern weniger zum Ansehen gereichen, ziehen dagegen Verluste, Rückbewegungen oder Bussen nach sich. Hierin liegt die Originalität des 66 und dadurch wird es für Schulen und Familien in gleicher Weise von grossem Nutzen und erzieherischem Werte.

Gewiss wird der tiefe Sinn, der in den Ereignissen liegt, dem Kinde klar zu Gemüte geführt, wenn es z. B. bemerkt, dass 31 (Marignano 1515) ihm drei Spielmarken kostet und es auf 17 zurückversetzt, dass 39 (der Fall Berns und der alten Eidgenossenschaft) mit fünf bezahlt wird und zum Rückzug auf 9 (Morgarten)

zwingt; dass 49 (Verletzung der schweizerischen Neutralität durch die Alliierten von 1813) mit zwei bestraft und auf 16 (Sempach) zurückführt; dass 56 (Roulez Tambours 1857), und 64 (Die Soldatenpatinnen pflegen die Kriegsgefangenen), dreimal auf einander spielen dürfen. Das Spiel endet auf 66 mit der Schweizer Devise: Einer für alle, alle für einen!, die wir bei den jetzigen Verhältnissen mehr denn je aufrecht erhalten müssen.

Das Lotto Winkelried



In farbig illustrierter Kartonschachtel, enthaltend 16 Karten und 80 Nummern auf Karton. Fr. 3.—

Wie das 66 soll auch dieses Spiel uns immer mehr mit der vaterländischen Geschichte bekannt machen. Dieses, in seiner Art neue Lottospiel besteht aus 16 Tafeln, von denen jede mit einem Begleitworte eine Originalzeichnung von einem unserer besten

Künstler wiedergibt. Jede Karte hat fünf freie Felder; auf jedem freien Feld ist ein wichtiges geschichtliches Moment eingetragen. Um die Nummer zu erhalten, die das freie Feld decken soll, muss der Spielende das Datum des betreffenden Ereignisses angeben können. Hierin liegt die wirklich lehrreiche Aufgabe des Spieles; mancher Schüler, der sonst nur mit Aufbietung aller Energie historische Daten festhält, wird sich dieselben auf die angenehmste Weise zum geistigen Eigentum machen.

In einer Zeit, in der von allen Seiten zum tieferen Eindringen in die Entwicklungsgeschichte unseres Landes aufgefordert wird, kann man die Idee der Verleger mit Freude begrüßen, so dass dieses gewiss originelle Lottospiel bald auf keinem Familientische mehr fehlen wird.

GLORIA

SIC TRANSIT GLORIA MUNDI

In hocheleganter Kartonschachtel, mit Spielsteinen und Würfeln:

Fr. 4.—



GLORIA ist ein griechisch-römisches Geschichtsspiel, woran Schüler der mittleren Stufe ihre Freude haben werden.

Der Spielplan stellt das Mauerwerk eines griechischen Baudenkmales dar, wo sich mosaikartig die 60 Felder ausbreiten, welche man zu durchlaufen hat. Jedes Feld bildet ein kleines Gemälde, das die Erinnerung an eine geschichtliche Begebenheit oder eine berühmte Persönlichkeit des Altertums weckt.

Die Musen, die Sphinx, Orpheus, das trojanische Pferd, Marathon, die Thermopylen, Salamis, Alkibiades, Sokrates, Alexander nacheinander geben die Richtung nach Ipsos an. Dann begegnet man der römischen Wölfin, den Horatiern und Kuriatiern. Im Vorübergehen begrüsst man Hannibal, Cäsar, die römischen Legionen, die Kaiser. Der Spieler ist Zeuge von Grösse und Verfall des Weltreiches und ergreift schliesslich das *Labarum* Konstantins, das Symbol des triumphierenden Christentums.



HEPTA 4.50

HEPTA ist eine Sammlung von sieben verschiedenen in einer Schachtel enthaltenen Spielen, in Form von rot und schwarz bedruckten Kartonscheiben von 25 cm Durchmesser mit hübschen Bildern.

Diese sieben Spiele sind : 1. Das Sonnenspiel; 2. das Wettrennen; 3. Chalamala; 4. das ägyptische Labyrinth; 5. die Katze und die Maus; 6. das Dreiwürfelspiel; 7. das Gänsepiel.

Die Schachtel enthält alle zu diesen verschiedenen Spielen benötigten Würfel, Steine und Spielmarken.

HEPTA ist ein idealer Spielkasten. Klein und gross finden daran ihr Vergnügen, denn er ist dem Geschmack und den Fähigkeiten der einen und der anderen angepasst.

Eine Familie, welche im Besitze einer HEPTA-Schachtel ist, verfügt auf lange Zeit über eine

wahre Rüstkammer von hübschen, abwechslungsreichen und billigen Spielen.

WIR HALTEN FEST !

In farbig illustrierter Schachtel mit 8 zum Spiele erforderlichen farbigen Steinen. Fr. 3.75

Trotz des Friedensschlusses gibt es kein Spiel, welches der gegenwärtigen Zeit besser angepasst ist. Die Schweiz wird auch in Zukunft ihre Neutralität zu verteidigen haben. Voraussetzung des Spieles ist der Angriff zweier Nachbarn, die den Durchzug erzwingen wollen. Zwei befreundete Länder kommen der Schweiz zu Hilfe und die Verteidigung wird in sehr geschickter Weise geführt. Dieses höchst interessante Spiel wird wie Schach und Damenspiel zu zweien getrieben. Einer der beiden Spieler verfügt über 5 Armeen, der andere über 3. Von ihrer Intelligenz und ihrem strategischen Sinne hängt die Rettung des Landes ab. So bildet eine Partie « Wir halten fest » eine unterhaltende Zerstreung für Jung und Alt.



Es ist das alte **Gänsepiel**, dessen 63 klassische Bilder dem Geschmack unserer Zeit angepasst worden sind. Sorgfältig in 8 Farben gedruckt und auf Karton aufgezo-gen. In einer hübschen Schachtel mit Würfeln und Spielsteinen **Fr. 3.75**



Das Spiel der Vier Jahreszeiten

ist einfach und reizend. Die malerischen, alle Jahreszeiten darstellenden Bilder machen den Kindern viel Vergnügen und geben ihnen einen klaren Begriff der grossen und kleinen Zeiteinteilungen (Jahr, Monat, Woche usw.).

In einer hübschen Schachtel mit Würfeln und Spielsteinen Fr. 3.75



DAS BOLLWERKSPIEL

a) In einer 2 Würfel und 6 farbige Holzfiguren enthaltenden Kartonschachtel **Fr. 3.—**

b) In farbig illustrierter Tasche aus Halbkarton mit 6 zum Spiele nötigen Kartonfiguren. **Fr. 2.—**

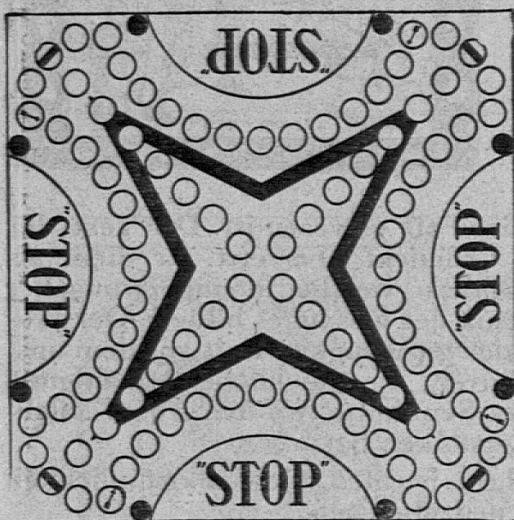


Ein neuartiges Familienspiel, anziehender und unterhaltender als alle bisherigen, wie z. B. das Schlangenspiel, Froschspiel, Leiterspiel.

Das Spiel zeigt die Burg einer stark befestigten Stadt, welche die Spieler erstürmen müssen. Es ist ein bewegter Aufstieg auf Leitern. Sehr oft brechen diese unter den Füßen der Anstürmenden zusammen; auch Töpfe mit kochendem Wasser werden zur Verteidigung verwendet.

Dieses interessante Spiel stellt Geduld und Ausdauer der Jugend auf die Probe. Sie lernt dabei, dass in der Welt nichts ohne Mühe zu erreichen ist, und gewöhnt sich selbst beim Spiel daran, die unvermeidlichen und unvermutet zustossenden Widerwärtigkeiten gefassten Mutes zu ertragen.

Neuheiten :



STOP

Neues Korkenspiel

In solider Karton-Schachtel, mit 24 Korken (vier Farben) und Würfeln :

Fr. 4.50

Ein hübsches Familienspiel (vier Partner), sehr unterhaltungsreich für jung und alt.

STOP ist die moderne Anpassung eines uralten, in den Provinzen Frankreichs allbekanntesten Korkenspieles. Unsere Ausgabe ist eine besonders gelungene.

NEUE BILDERBÜCHER FÜR KINDER

A. B. C. Bilderbuch für Schweizer-Kinder



Farbig illustriertes Album (Format 20×24) Text in schwarzer kursiver Schrift.

Fr. 2.75

Es ist zur Genüge bekannt, dass dem Käufer meistens nur im Ausland hergestellte A. B. C. Bilderbücher angeboten werden. Selbst unter den besten finden sich wenige, die für unsere Schweizer-Kinder passen. Deswegen ist ein echt schweizerisches A. B. C. Bilderbuch verfasst worden mit der Absicht, durch dieses erste Buch unsere Kinder mit heimatlichen Motiven bekannt

zu machen. Die passende Wahl der Gegenstände sowie ihre künstlerische Ausstattung machen aus diesem reizenden A. B. C. einen sicheren und geschätzten Freund der Kinder und ihrer Mütter.

SCHWEIZ. KUHREIGEN

a) Ein farbig illustriertes **Album** aus Halbkarton, im Format von 20/22 cm, mit aus dem Freiburger Dialekt übersetztem deutschem Text, sowie in Dialektsprache mit Musik. Fr. 2.50

b) Zusammenlegbares **Wandbild** auf Halbkarton, (1 m 79×20 cm) zum Anschlagen Fr. 2.25



Der alte Kuhreigen gilt mit Recht als einer unserer urwüchsigsten Nationalgesänge und die Jugend sollte ihn besser kennen als es bisher der Fall gewesen ist. Der Text der vorliegenden deutschen Ausgabe ist aus dem Urdialekt übersetzt. Er dient als Erläuterung zu einer Reihe von gelungenen Bildern, welche in ungezwungener Weise das Hirtenleben darstellen, das das Thema des Gesanges bildet: Der Abmarsch der Herde nach den Hochalp-Weiden; der gezwungene Halt vor dem ausgebrochenen Wildbach; die Messbitte beim Pfarrer; die glückliche Bewältigung des Hindernisses und endlich die Ankunft in der Sennhütte, wo der grosse Milchkessel voll ist, bevor man die Hälfte der Kühe gemolken hat.

Dieses anmutige Bilderbuch ist unstreitig dazu berufen, die Volkstümlichkeit des alten Älplergesanges der Greyerzerberge neuzubeleben.

Auch in Form eines zusammenlegbaren Wandbildes wird der Kuhreigen nicht weniger Anklang finden. Kann man ihn doch in Kinderzimmern, Veranden und überall dort anschlagen, wo man sich so recht « in der Schweiz » fühlen möchte.

Ein siebenfarbig illustriertes Album im Format von 21/29 cm, mit erläuterndem Text. Kartonniert . . . **Fr. 3.50**

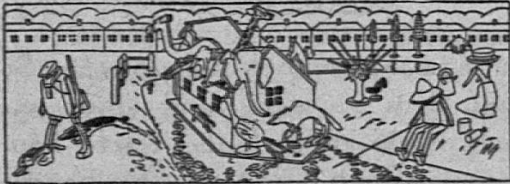
Dem Stift des berühmten Carlègle — einer der besten zeitgenössischen Illustratoren — verdanken wir die in diesem köstlichen Album gegebene Darstellung der in einer Arche Noahs in Form von Holzfiguren untergebrachten Persönlichkeiten und Tiere. Der diese ergötzlichen Tafeln erläuternde Text erweckt das lebhafteste Interesse der Kinder. Es handelt sich um einen launigen Jungen, der mit seiner Arche nicht mehr spielen will. Da beschliessen eines Tages die Tiere, sich allein zu

belustigen und auf Abenteuer auszugehen. Nach vielerlei komischen Erlebnissen, kehren sie wieder in die Arche zurück zur grossen Freude des kleinen Schmollers.

(Französische, deutsche, holländische, spanische und englische Ausgaben.)



MALBÜCHER



(CARLÈGLE) Fr. 1.75



(PFLÜGER) Fr. 2.—

AUSSCHNEIDEALBUMS

Ich schneide meine Schweizer Puppen aus.

Serie I. 4 Blätter mit je 2 achtfarbigen Puppenbildern, alte Schweizertrachten darstellend, zum Ausschneiden und Aufrichten durch Zusammenkleben **Fr. 2.—**

Serie II. 8 weitere Bilder **Fr. 2.—**

Serie III. 8 weitere Bilder **Fr. 2.—**



Unsere malerischen und farbereiche Schweizer - Trachten sollen nicht der Vergessenheit verfallen. Durch diese neuen Ausschneide - Puppen wird jedes Schweizer - Mädchen die Moden unserer Grossmütter und somit wohl manche Eigenheiten der

Landesgeschichte kennen lernen. Die naturgetreue Wiedergabe der Landes-trachten wurde mit aller Sorgfalt und Genauigkeit ausgeführt und wird die strengsten Kunst-freunde befriedigen.

Serie I. Serie II. Serie III.

Fr. 3.75 jede Serie.

Unsere Ausschneidealbums bieten den Kindern, welche Schere und Kleistertopf zu handhaben wissen, einen angenehmen Zeitvertreib. Die Aufgabe ist, Bilder, deren farbige Modelle in kleinem Format vorgedruckt sind, durch Ausschneiden und Aufkleben von auf einem Bogen bunt durcheinander abgedruckten Teilstücken derselben wieder herzustellen. Man klebt die verschiedenen Stücke an ihren Platz auf ein dazu bestimmtes Blatt wo sich die Umrisse der verschiedenen Teile jeden Motivs vorgedruckt finden. Jede Serie enthält die Bestandteile von 5 Blättern.

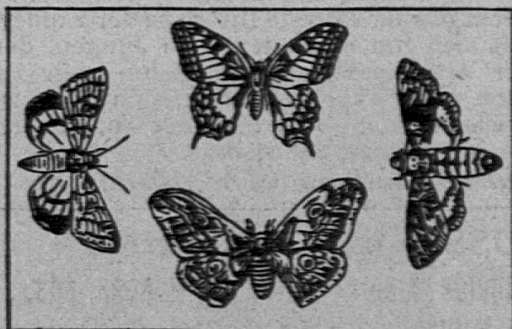
ZUM SCHMÜCKEN MEINES ZIMMERS



SPIEL ZUM AUSSCHNEIDEN UND AUFKLEBEN
SERIE I

Malbücher.

Der junge Naturfreund.



Eine Serie von 6 reizenden Albums :

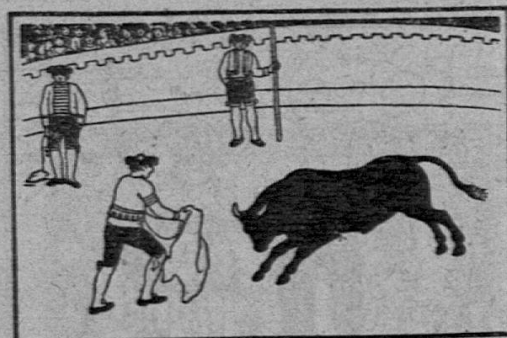
Pilze,
Insekten,
Vögel,
Schmetterlinge,
Blumen,
Schweizerlandschaften :

Fr. 0 90

Diese Malbüchlein in Postkartenformat sind äusserst wohl gelungen. Sie bieten treffliche Vorlagen zum Ausmalen mit dem Farbstift und sind, was gewöhnlich nicht der Fall ist, höchst lehrreich. Jede zu malende Karte kann abgetrennt werden und das Büchlein hat selbst nach beendigtem Malen bleibenden Wert.

Serie „Toreador“.

Drei Albums zu Fr. 0.90 per Stück.
Leichte Motive für junge Kinder.



Wenn die in diesem Prospekt enthaltenen Artikel in den Papierwaren- und Spielzeug-handlungen, wo Sie solche verlangen, nicht erhältlich sind, so bestellen Sie dieselben direkt per Postkarte bei den Herausgebern :

Verlag SPES, Vevey