

**Zeitschrift:** Pestalozzi-Kalender

**Herausgeber:** Pro Juventute

**Band:** 16 (1923)

**Rubrik:** Optische Täuschung ; Allerlei Kurzweil ; Zur Stärkung des Gedächtnisses

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **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. [Voir Informations légales.](#)

### **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. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 02.04.2025

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



### Optische Täuschung.

Großvaters hoher Zylinder scheint viel höher als breit zu sein, und doch ist es nicht der Fall, wie man sich durch Nachmessen überzeugen kann.

### Allerlei Kurzweil.

Du erklärst einem Freunde, daß er, wenn er zum Zimmer hinausgeht und nach einer Minute wieder hereinkommt, keinen einzigen Knopf mehr am Rocke habe. Er müßte aber die angegebene

Zeit genau einhalten. Daß dies möglich sei, wird er lebhaft bezweifeln und dir sofort den Beweis dafür erbringen wollen.

Siegesbewußt wird er nach einer Minute erscheinen und dir seinen Rock mit sämtlichen Knöpfen zeigen. Du wirst aber dennoch recht behalten, da er keinen Knopf mehr hat (als er vorher schon hatte).

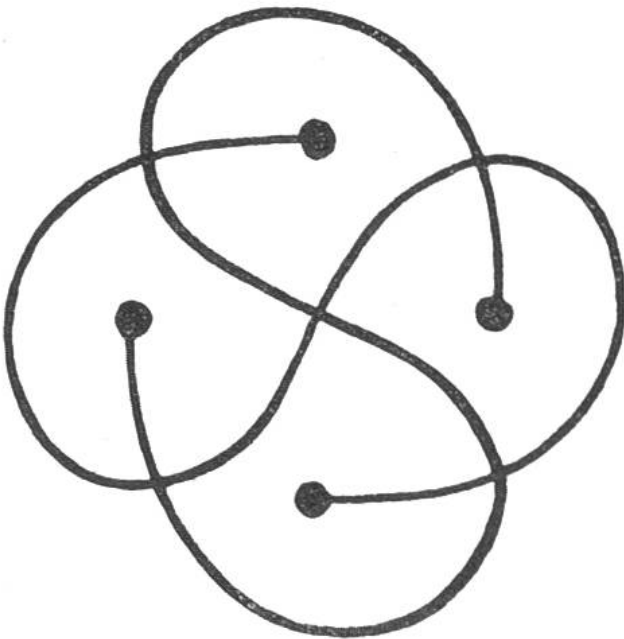
Ähnlicher Art sind folgende Aufgaben:

Ein Licht vor jemandem zu verbergen, während alle andern es sehen.

Man stellt ihm die Kerze auf den Kopf.

Von drei Münzen, die in einer Reihe auf dem Tische liegen, die mittlere herauszubringen, ohne sie zu berühren.

Man nimmt eine Münze von der einen Seite weg und legt sie auf die andere Seite.



### Zur Stärkung des Gedächtnisses.

Schaut einmal die nebenstehende Zeichnung recht lang und genau an; klappt dann das Buch zu und versucht die Figur aus dem Gedächtnis nachzuziehen. Ihr werdet es nicht leicht finden.