

Zeitschrift: Jahrbuch der Reallehrerkonferenz des Kantons Zürich
Herausgeber: Reallehrerkonferenz des Kantons Zürich
Band: - (1934)

Artikel: Fest im Haus : ein Wegweiser zu selbstgeschaffenen Freuden in der Familie und im geselligen Kreis
Autor: Brunner, Fritz
Kapitel: elbstgeschaffene Spiele
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-819617>

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: 14.03.2025

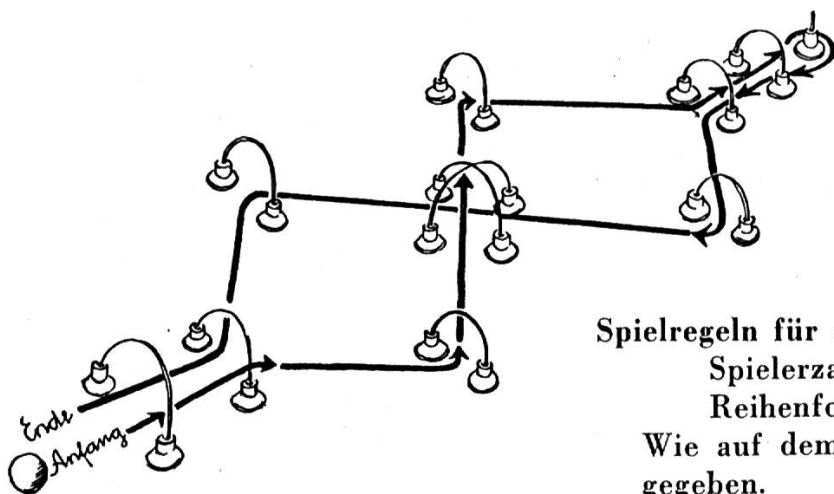
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Selbstgeschaffene Spiele

Wie ein Tischkrocket entsteht

Emmi Nyffenegger

1. **Zwei Farbpfosten:** aus aufeinandergeleimten Fadenspulen, bemalt mit den gleichen Farben wie Hämmer und Kugeln.
2. **Kugeln:** 6—8 Stück. Diese liefert ein Drechslermeister. Damit sie billiger hergestellt werden können, ist es ratsam, durch Vereinbarung im Bekanntenkreis eine Sammelbestellung von 2—3 Dutzend zu ermöglichen. Preis der bemalten Kugel dann 60 Rp.
3. **Hämmer:** 6—8 Stück. Jeder Hammer wird mit einer bestimmten Farbe bemalt. Derselbe wird aus Fadenspulen, der Stiel aus dünnem Mehrrohr oder Holz hergestellt.
4. **Bogen:** 20 abgeköpfte Fadenspülchen und 10 abgerundete verzinkte Drahtbogen, 19 cm lang, 3—4 mm dick, werden zu feststehenden Bogen mit Glaserkitt zusammengefügt.
5. **Borte:** Aus Enden von Matratzendrillch werden feste Borten genäht, die so groß sein müssen wie der Umfang des Tisches, auf welchem gespielt wird.
6. **Klammern aus Draht** zum Befestigen der Borten, in Spielwarenläden erhältlich.



Spielregeln für das Tischkrocket.

Spielerzahl: 2—8.

Reihenfolge der Spieler:

Wie auf dem Farbpfosten angegeben.

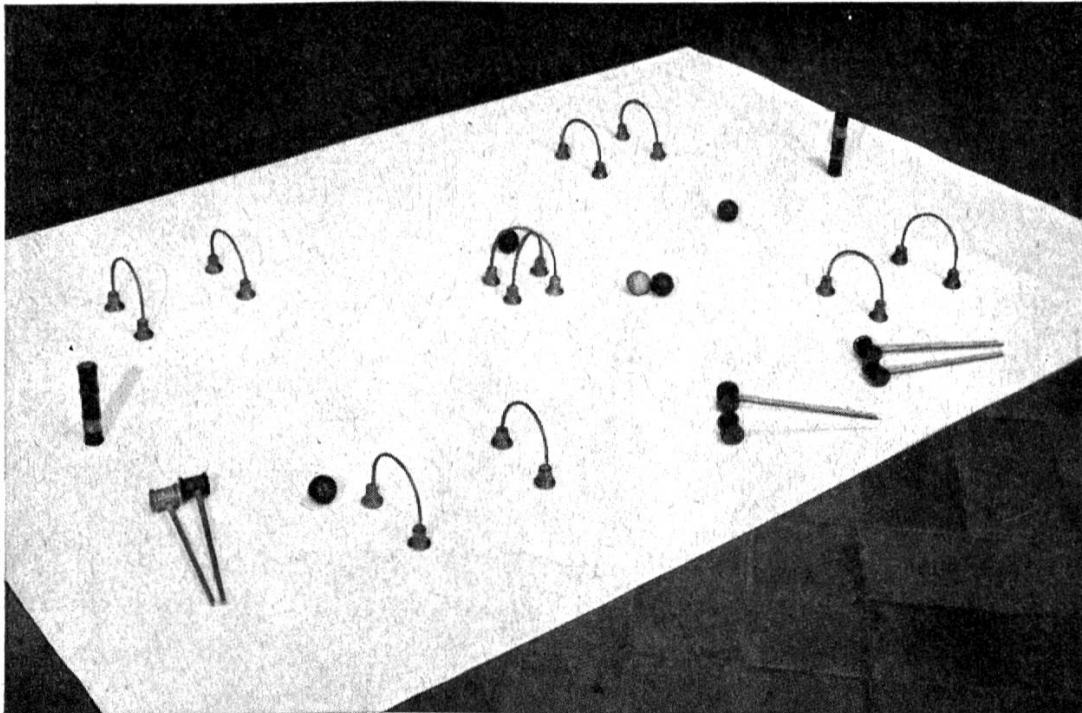
Aufstellung der Bogen:

Spiel: Die Kugeln um Hammerlänge vom Farbpfosten entfernt aufstellen. Kugeln durch Hammerschlag vorwärtsbefördern. Jeder Spieler darf der Reihe nach nur einen Schlag ausführen. Geht die Kugel unter einem oder mehreren Bogen durch, darf der Spieler für jeden Bogen einen weitem Schlag ausführen.

Geht die Kugel durch den Doppelbogen, die «Glocke», so hat der Spieler zwei Schläge zu gut.

Die Kugel muß an beiden Enden die Farbpfosten berühren.

Treffen bei einem Schlag 2 Kugeln zusammen, so darf der Spieler, der geschlagen hat, seine Kugel um Hammerkopflänge neben die getroffene legen und dann noch 2 Schläge ausführen. Oder er legt seine Kugel an die getroffene, hält mit den Fingern seine eigene Kugel fest, schlägt mit dem Hammer daran, so daß die fremde Kugel fortrollt. Dann hat er nochmals einen Schlag zugut. Diese zweite Art wird angewendet, wenn man dem Spieler, dem der getroffene Ball gehört, helfen oder schaden will.



Selbstgeschaffenes Tischkrocket.

Die Spieler können zwei Parteien bilden, die sich untereinander helfen und gemeinsam gegen die andere Partei arbeiten.

Gewonnen hat der Spieler oder diejenige Partei, die zuerst bei dem Farbpfosten anschlägt, bei welchem sie begonnen hat.

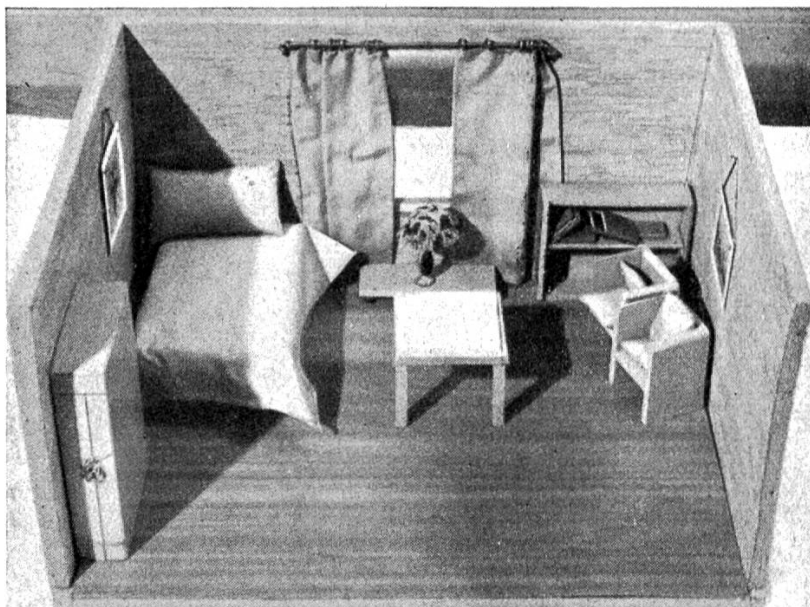
Die Puppenstube

Emmi Nyffenegger

Ein Hinweis auf selbsthergestelltes Spielzeug.

Ein von kleinen Mädchen stets freudig begrüßtes Weihnachtsgeschenk ist die Puppenstube, die, selbst hergestellt, nicht nur viel billiger zu stehen kommt, sondern vor allem viel persönlicher und daher für das Kind wertvoller ist.

Als Zimmer wird eine gut abgehobelte Kiste verwendet, ohne Deckel und Vorderwand, an einer Wand ein Fenster herausgesägt und außen mit Ölfarbe bemalt.



Puppenstube aus
«wertlosem»
Werkstoff.

Innen- Ausstattung

1. Boden: Den Boden belegt man mit einem Stück Inlaid.
2. Wände: Mit Ölfarbe bemalen oder mit Tapetenresten bekleben.
3. Schrank: Aus Zigarettenkistchen; dessen Deckel bildet die Kastentüre.
4. Ruhebett: Aus länglichem Kistchen, an dem unten 4 Holzstücke als Füße befestigt werden. Darauf wird ein selbst hergestelltes Maträtzchen gelegt, mit einer handgewobenen Decke bedeckt und ein passendes Kissen darauf gelegt.
5. Der Tisch: 4 viereckige Holzstäbe als Beine, Tischplatte aus Kistenholz.
6. Büchergestell, Stühle, Fensterbrett, ebenfalls aus Kistenmaterial gesägt, zusammengeleimt und mit heller Ölfarbe bestrichen.
7. **Ausschmückende Gegenstände:** Vorhänge, in der Farbe mit der Ruhebettdecke harmonierend. Sie werden an einer dünnen Eisenstange aufgemacht und mit einem Zug versehen. Bemalte kleine Holzleisten stellen die Bücher vor. Als Beleuchtungskörper dient eine Stehlampe, aus Holzperlen, Draht und Papier gemacht. Die Tischdecke kann aus Leinen oder handgewobenem Stoff gemacht werden. Bilderschmuck aus einem Bildchen, auf dünnem Karton aufgezogen und mit Papierstreifen eingefaßt. Öse zum Aufhängen.

Allerlei Unterhaltames für den geselligen Kreis.

Ein Sprüchlein zum Umändern:

Standeli bab uuf,
Nimm d'Stäge an Arm,
Ränn 's Hämp ab, zünd d'Chue a,
D'Laterne wot chalbere. Usem Züripiet.

Zum Schnellsagen:

Hitzi hätzi seit si meint si hebsi.
Meinscht möchscht Moscht?
Schang stand uuf, d'Sunn schynt scho!

Zum Redelehre:

Z'Goßau auf em Chillespitz
Stönd drü langi läri Röhrlü,
Und die drü türe lange liri-läri Röhrlü
Lehred d'Lüt rächt rede.

(Aber nüme lurgge!)

Beim Spiel zu fragen:

In welchem Zelt
In welchem Teil der Welt
Logiert der König und die Sau
Bei 'nander samt des Königs Frau? (Im Kartenspiel.)

Fröhliche Spiele am Familientisch

Salzabschneiden:

Material: Salz, Zündholz, Messer.

Wir geben in die Mitte des Tisches einen Hügel Salz, auf dessen Spitze ein Zündholz eingesteckt wird. Die Spieler müssen nun der Reihe nach mit einem Messer ein wenig Salz abschneiden. Der, bei dessen Schnittausführung das Zündholz umfällt, muß es mit den Lippen aus dem Salz herausheben oder ein Pfand geben.

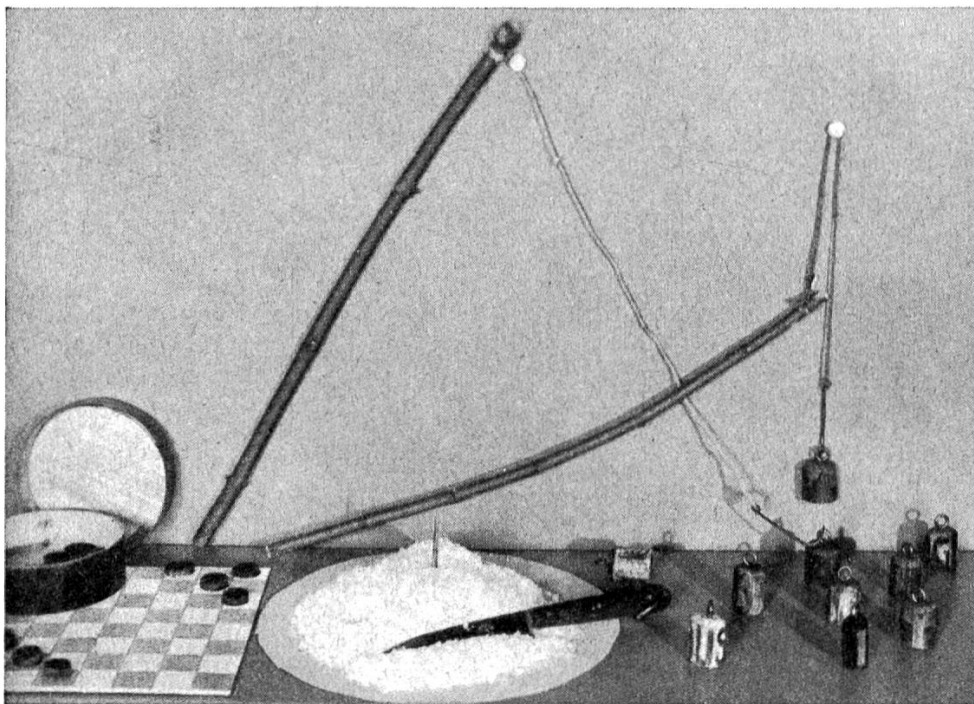
Das Angeln:

Material: zirka 30 cm lange Ruten, Schnur, Draht, Korke oder Holzstücke.

Wir brauchen so viel Angelruten, als Spieler sind, und stellen sie aus Stecken oder Ruten, mit Schnur und Drahthaken her. Als Fische verwenden wir bemalte Korke oder Holzstücke von ähnlicher Form, schrauben oben ein Ringschraubchen ein und bemalen die Klötzchen recht bunt (Naßmalstifte!) Die Aufnahme (Seite 144) zeigt Klötzchen, die mit dem Taschenmesser aus einem

Tannenscheitchen geschnitten sind. Unten machen wir Nummern drauf.

Spielregel: Alle Spieler beginnen miteinander, die in der Mitte des Tisches befindlichen Fische an ihren Platz zu angeln. Wer die größte Punktzahl geangelt hat, ist Gewinner.



Selbstgemacht! Damenbrett. Salzabschneiden. Angelspiel. (Aus einem Stück Anfeuerholz.)

Watte blasen.

Die Spielbeteiligten sitzen um den Tisch, in dessen Mitte ein Stück Watte liegt. Dieses wird durch allseitiges Blasen in die Höhe getrieben. Jeder Spieler muß sich bemühen, die Watte von sich fernzuhalten. Derjenige, an dem sie hängen bleibt, bekommt einen Strich. Wer am meisten Striche hat, muß ein Pfand bezahlen.

Alle Fischlein in den Teich.

Mit einer Schnur wird eine Schlinge gemacht, die, wenn man sie zuzieht, einen Gegenstand festhält. Jetzt ruft der Fischer: Alle Fischlein in den Teich! worauf alle ihren Zeigfinger aufrecht in den Kreis halten. Jetzt zieht der Fischer plötzlich die Schnur an, und mit einem geschickten Ruck kann er gewöhnlich einen oder zwei Finger festhalten. Die Betreffenden zahlen ein Pfand.

Drei gemütliche Nußspiele

Haselnuß- oder Nußspiel.

Alle Spielenden erhalten eine Anzahl Haselnüsse, wovon 5—6 Stück gesetzt werden. Währenddem ein Spielender die Augen schließt, betupft ein anderer eine Haselnuß, die sich alle Mitspieler merken. Derjenige, der nicht weiß, welches die betupfte Nuß ist, darf nun mit offenen Augen so lange eine Nuß nach der anderen wegnehmen, bis er die betupfte berührt. Dann rufen alle: Halt! Der zurückbleibende Rest wird wieder gleichmäßig unter alle verteilt, alle setzen wieder von neuem, und das Spiel beginnt von vorn. Wer keine Nüsse mehr setzen kann, hat verspielt; wer alle Nüsse hat, ist der Gewinner.

«Nüßle».

Jeder Mitspielende erhält eine Anzahl Baumnüsse zum Setzen. Eine Nuß wird aufgemacht; die Kerne werden aus den beiden Hälften genommen. Wie beim Würfeln nimmt man die Nußschalen in die Hände, rüttelt und schüttelt sie und läßt sie auf den Tisch fallen. Schon vorher hat jeder Mitspielende drei Häufchen Nüsse vor sich hingelegt, oben eine, dann zwei und unten drei.

0 Müsli
0 0
0 0 0 Katze

Schaut nun nach dem Niederfallen eine Schale nach oben, die andere nach unten, so kann man eine Nuß (Müsli) von seinem Einsatze wegnehmen. Fallen beide Nußschalen nach oben, so nimmt man die zwei Nüsse in der Mitte weg; schauen beide Schalen nach unten, so darf man die drei (Katze) wegnehmen. So geht es im Kreise weiter. Hat man schließlich im eigenen Hock Nüsse die geworfene Zahl nicht mehr, so darf man sie beim nächsten Mitspielenden, der sie noch besitzt, holen; ist aber die betreffende Zahl bei keinem Spieler mehr vorhanden, so muß man sie setzen. Das Spiel ist aus, wenn keine Einsätze mehr vorhanden sind.

Siebner oder Doppel.

Alle Spielenden erhalten eine Anzahl Nüsse. Davon setzt jeder 3—4 Stück in die Mitte des Tisches. Jetzt wird der Reihe nach gewürfelt, je mit 2 Würfeln. Wird Doppel gewürfelt oder ergeben die Zahlen beider Würfel zusammen 7, so dürfen alle Spielenden zusammen so rasch wie möglich so viel von den gesetzten

Nüssen wegnehmen, als sie erhaschen können. Dann wird von neuem gesetzt. Wer am meisten Nüsse hat, ist Gewinner.

Schwieriger wird das Spiel, wenn außer den beiden Würfeln noch 2 Nußschalen mitgewürfelt werden. Fallen beide Öffnungen nach oben, hat dies die gleiche Bedeutung wie die Zahl 7 oder Doppel.

Sind keine Würfel vorhanden, kann das Spiel auch mit 2 Nußschalen gespielt werden.

Verstandesspiele

Doppelwörter machen.

Die Spielenden sitzen um den Tisch herum. Unter Zuwerfen eines Taschentuches nennt der Werfende irgend ein Hauptwort. Der, dem das Taschentuch zugeworfen wurde, muß, indem er es auffängt, ein dazu passendes Wort nennen, ohne sich lange zu besinnen, so daß eine richtige Zusammensetzung entsteht. Kann er dies nicht, bezahlt er ein Pfand.

Beispiele: Der Werfer des Tuches sagt: Haus.

Der Auffänger antwortet: Dach oder Tier.

Derjenige, der das Tuch aufgefangen hat, kann sofort sein Wort weitergeben, also Dach, worauf der Nächste z. B. mit Stuhl antwortet. So entsteht eine Kette von stets neuen Zusammensetzungen: Haus-Dach — Dach-Stuhl — Stuhl-Bein — Bein-Kante usf.

Erraten einer Aufgabe durch Musik.

Zu diesem Spiel ist ein Klavier und ein gewandter Klavierspieler nötig. Einer aus der Gesellschaft verläßt das Zimmer, und die Anwesenden bestimmen die Aufgabe, z. B. einen versteckten Gegenstand zu suchen, oder sich auf den Stuhl zu setzen. Nachdem der Betreffende hereingerufen wurde, beginnt der Klavierspieler seine Melodie zu spielen, sehr leise, wenn der Betreffende weit vom Gegenstand ist, lauter, wenn er näher kommt, bis der Suchende merkt, was er zu tun hat.

Dichterspiel.

Jeder Spielende erhält ein Papier, schreibt auf dessen obern Rand eine Frage, deren Beantwortung die Spielenden interessieren wird; dann biegt er den Rand um, so daß die Frage verdeckt wird.

Alle Blätter werden gemischt und wieder verteilt. Darauf schreibt jeder rechts 4 Worte untereinander, von denen sich je 2 und 2 reimen. Darnach werden die Zettel wieder umgebogen, eingesammelt, gemischt und von neuem verteilt. Jeder Spielende hat nun die Aufgabe, in einer Strophe von 4 Versen die gestellte Frage zu beantworten, dabei aber die aufgeschriebenen Worte als Endreime seiner Dichtung zu benutzen. Mit Geschick, Witz und Humor läßt sich manch fröhliches Ergebnis erzielen.

Liederanfänge.

Jeder Spielende flüstert seinem Nachbar zur Rechten einen Liederanfang ins Ohr und behält gut den Liedeingang, den er vom Nachbar links zugeflüstert bekam. Einer, der weggetreten ist, stellt sich nun in den Kreis und richtet der Reihe nach an jeden irgend eine Frage, worauf der Betreffende dann mit dem Liedanfang zu antworten hat. Dabei entstehen überaus fröhliche Sinnzusammenklänge. Beispiel einer Frage: «Was hast du gedacht, als ich zur Türe hereintrat?» Darauf erfolgt vielleicht die Antwort: «O, du liebs Ängeli ...».

Ergänzungsspiel.

In gleicher Weise wird rechts herum dem Nachbar eine Ortsbestimmung («auf dem Tisch», «auf der Nase», «hinter der Scheiterbeige» u. a.) zugeflüstert. Der Umfrager stellt dann lauter Fragen mit wo. Also z. B.: «Wo legt Deine Mutter jeweilen die Zahnbürste hin?» Oder: «Wo bringt der Lehrer die Ferien zu?» Die Antworten ergeben oft einen beglückenden Unsinn. (Mit solchen Spielen können auch lange Bahnfahrten in der Nacht köstlich gestimmt werden.)

Bewegungsspiele in oder vor dem Haus

Kreiswerfen.

Material: 1 Kistendeckel, Querleisten, Farbe, fester Karton.

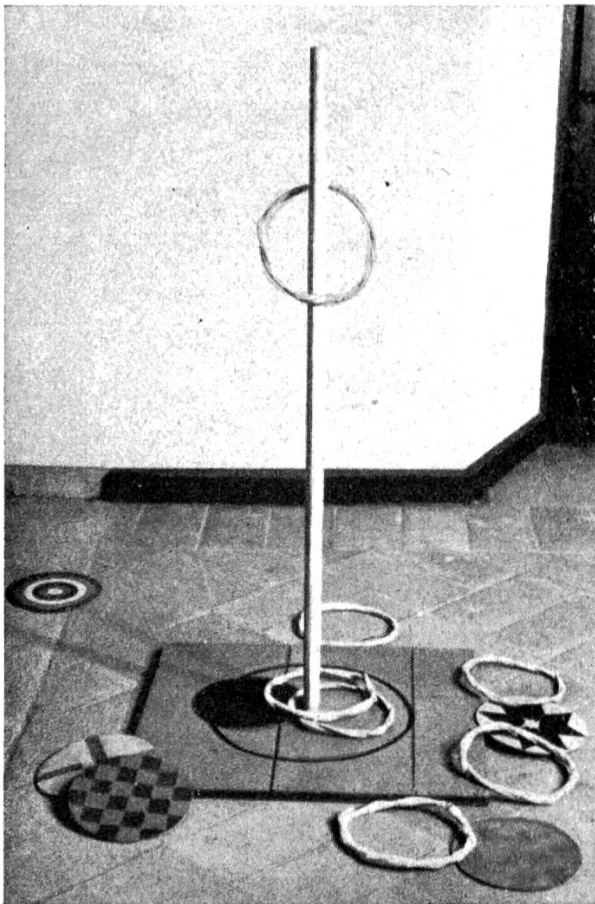
Dieses unterhaltsame Bewegungsspiel läßt sich mit obigen Mitteln selbst herstellen. Wir befestigen an einem Kistendeckel zwei Querleisten, bemalen ihn und zeichnen mit einer andern Farbe einen Ring darauf. Dazu werden zirka sechs Kartonscheiben, die ungefähr halb so groß sein sollen wie der Ring, hergestellt und bemalt.

Spielregel: Die Spieler stehen im Kreis von zirka 2 m Abstand um das Brett herum und versuchen, die ihnen zugeteilte Kartontafel möglichst in die Mitte des Kreises zu werfen. Derjenige, der die Mitte am besten trifft, ist Gewinner.

Ringwerfen.

Material: gleiches Brett wie oben, 1 Stab, Weidenruten.

Dazu kann das gleiche Brett Verwendung finden, indem man in dessen Mitte ein Loch bohrt und einen halben Besenstiel darin befestigt. Aus Weidenruten werden Ringe geflochten.



Das Ringwerfen

mit dem Ball einen der übrigen, die nun davoneilen, zu treffen suchen. (Idiotikon.)

Wurstbeißen.

An einer Schnur, die in der Höhe von etwa zwei Metern im Zimmer gespannt ist, wird eine Wurst (Schützenwurst!) befestigt. Zwei Spieler sollen nun, ohne die Hände zu gebrauchen (diese sind

Spielregel: Die Spieler versuchen, aus einer Entfernung von 2—3 m die Ringe über den Stab zu werfen. Derjenige, der am meisten Ringe über den Stab bringt, ist Gewinner. (Ebenso als Ballwerfen in Papierkorb im Einzel- oder Gruppenwettbewerb.)

«Chappe-Leggis».

(Knabenspiel aus dem Züripiet.) Die Teilnehmer legen ihre Mützen in einer Reihe auf den Boden; einer von ihnen legt einen Ball in eine Mütze und eilt davon. Der Eigentümer der Mütze ergreift den Ball und sucht den Flihenden damit zu treffen. Gelingt es ihm, so muß der Getroffene zu den Mützen zurückkehren und

auf dem Rücken zu kreuzen), um die Wette versuchen, etwas von der Wurst abzubeißen. Dem ersten, dem dies gelingt, wird die Wurst zugesprochen. Die lachenden Zuschauer dürfen dieses Schnappen nach der baumelnden Wurst erschweren, indem sie an der gespannten Schnur etwas zupfen und dadurch die Wurst zum Tanzen bringen. Das Spiel, das im Züripiet um Neujahr auch mit frischen Eierwecken gemacht wird, bereitet jung und alt viel Spaß. Es kann natürlich auch im Freien ausgeführt werden.

Blinzeln (für Mädchen oder gem. Abteilungen geeignet). Die Mitspieler teilen sich in zwei Gruppen: die einen setzen sich auf Stühlen im Kreise, die andern stellen sich je hinter einem Stuhl auf. Die Gruppe der Stehenden zählt einen Spieler mehr, so daß ein Stuhl unbesetzt bleibt. Der hinter diesem Stuhl Stehende sucht durch Blinzeln einen sitzenden Mitspieler an seinen Platz zu locken. Der so Gerufene flieht rasch an den freien Platz; sein Wächter aber sucht die Flucht zu verhindern, indem er den Fliehenden an der Schulter faßt. Gelingt ihm dies nicht, muß er mit Blinzeln weiterfahren. — Nach einiger Zeit tauschen die Parteien die Rolle.

Tellerdrehen. Die Mitspieler sitzen im Kreis. Einer steht in der Mitte und setzt einen Holzteller in Drehung. Wenn der Teller bald umklappt, ruft er einen Mitspieler, der herbeistürzt, um den Teller aufzuheben. Gelingt ihm dies, fährt er im Spiel weiter, und der erste nimmt dessen Platz ein. Gelingt ihm das Aufheben nicht, zahlt er erst ein Pfand, ehe er das Spiel fortsetzt.

Für das in den Garten verlegte Kinderfest:

«*Geißbuebis*». An einen Stein wird ein «Tötzli», ein etwa 30 cm langes und 8—10 cm breites Stück Holz, gelehnt. Aus einer Entfernung von 5—7 Metern suchen die Spieler durch Werfen eines kleinen Holzstückes oder eines Steins die «Geiß» (das Holzstück) zu treffen und umzuwerfen. Der «Geißbueb» muß die umgeworfene «Geiß» wieder richtig hinstellen. Unterdessen müssen die Spieler, die geworfen haben, rasch an einen größern Stein, der etwa zwei Meter vom Holzstück weg liegt, anschlagen und zur Werflinie zurückeilen. Erreicht der «Geißbueb», der inzwischen das Holzstück aufgestellt hat, einen Spieler mit einem Schlag *vor* der Werflinie, so muß dieser fortan «Geißbueb» sein. Die Buben spielen das Spiel leidenschaftlich gern, darum beim Werfen gut aufpassen!

Spielgewinne und lustige Verlosungen

Von Fritz Aebli

Ein Spiel bekommt sofort mehr Reiz, wenn für den Gewinner ein kleiner Preis bereit steht. Solche Spielpreise dürfen aber kein Loch in den Geldbeutel picken; deshalb empfehlen wir Kleinigkeiten, die man selbst aus billigem Material herstellen kann.

Besonders eignen sich kleine Handarbeiten, wie Buchzeichen aus Papier (siehe Seite 103), Fadenmännchen (Seite 99), Fadenkreuz, Untersetzer, Wollpüppchen usw.

Im Frühling werden leere Eierschalen bunt bemalt. Mit Siegelack werden sie auf Kartonfüßchen befestigt und mit kurzstieligen Blumen gefüllt.

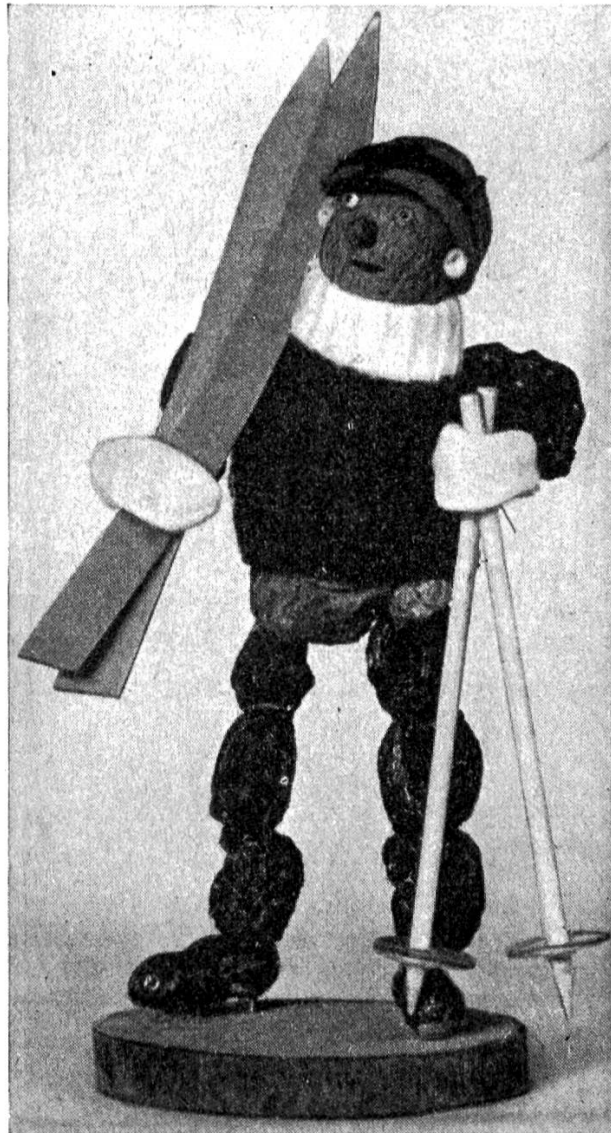


«Senn auf der Alp»
Bestandteile: Dörripflaumen, Feigen
Kopf Walnuß, Füße Erdnüsse,
Stoffzutaten, Butterfaß, Holz.

Im Winter lassen sich aus Dörrfrüchten lustige Figuren zusammensetzen.

Man kann nun einen Gabentisch bereitstellen, und der Sieger darf sich seinen Preis selbst aussuchen. Lustiger wird's aber, wenn der Zufall regieren darf.

Alle Geschenkelein (ein paar Stücklein Hausgebäck, Nüsse, eine Mandarine usw.) werden in hübsches Papier gepackt und verschnürt; oben eine große Schlinge aufrecht stehen lassen! Dann werden die Päckchen in eine möglichst tiefe, oben offene Schachtel gelegt, die man irgendwo in der Höhe aufstellt, damit niemand hineingucken kann. An einem langen Stock wird eine Schnur mit einem Haken befestigt. Der erste Gewinner darf nun aus dem «Geschenkeich» die erste Gabe herausfischen.



«Auf, zum Skisport»
Bestandteile: Dörrpflaumen, Feigen,
Walnuß als Kopf, Füße Erdnüsse,
Skier Karton, Stoffzutaten.



«Das Pelzmännchen»
stellt ihr aus gedörrten Pflaumen,
Feigen her. Für den Kopf wird eine
Walnuß verwendet und mit Pelz ver-
brämt.



«Der gute Sankt Nikolaus»
besteht aus: Orange (Leib), Apfel
(Kopf), gedörrten Pflaumen, Erdnüssen,
Watte und Wollresten.

Eine andere Art der Verlosung besteht darin, daß die Gewinner sich für einen Vorschlag aus dem ABC der Pfandauslöser (S. 153) entschließen und vor dem Empfang noch ein kleines Schauspiel geben.

Die Preise können auch in der Stube versteckt werden. Der Sieger darf zuerst seinen Preis suchen.

Jedes Geschenklein wird in ein Papier mit besonderem Muster verpackt. Vom Papier wird vorher ein Schnitzelchen abgeschnitten. All diese Restlein werden in einem Körbchen den Gewinnern vorgelegt, und jeder darf sich ein Schnitzelchen wählen. Nachher muß jeder das zugehörige Paketchen wählen.

Weitere Möglichkeiten lustiger Verlosungen überlassen wir der Phantasie unserer Leser.

Das ABC der Pfandauslöser

Fritz Aepli

- A**ufschneider spielen; aber so, daß der gläubigste Zuhörer in Zweifel kommt.
- B**esuch empfangen. Der Pfandauslöser muß zeigen, wie er eine Person empfangen würde.
- «**C**hilbi»-Ausrufer nachahmen, der die größten Weltwunder seiner Schaubude anpreisen muß.
- D**em ABC nach Ortschaften, Tiere oder Vornamen aufzählen.
- E**rzählen nach Stichwörtern, die dem Pfandauslöser aus der Gesellschaft angegeben werden.
- F**abeln oder Geschichten erzählen, die der Pfandauslöser selber ersinnen muß.
- G**ratulieren. Der Pfandauslöser muß jedem Mitspieler zu einem erfundenen Ereignis gratulieren und ein paar lustige Sätze sagen.
- H**-Geschichte erfinden. Ein paar zusammenhängende Sätze bilden, in denen mindestens zehn Wörter mit einem H beginnen müssen.
- J**emand ein Geldstück aus der hohlen Hand mit einer Bürste herausbürsten. (Sehr schwierig.)
- K**amm-Musikanten. Ein paar Pfandauslöser müssen auf Kämmen, die mit Seidenpapier überzogen werden, ein Lied summen.
- L**uftschreiben. Der Pfandauslöser muß mit der Hand Schreibbewegungen ausführen, und die Mitspieler müssen die «Geheimschrift» entziffern.
- M**ontag gibt's auf dem Speisezettel: Maiskuchen, Mausschwänze in Öl gebacken und Mirabellen. So werden für jeden Tag der Woche Gerichte erfunden, die mit dem Anfangsbuchstaben des betreffenden Wochentages beginnen müssen.
- N**ach Musik einen Gegenstand suchen. Bei Annäherung lauter spielen, beim Entfernen leiser! (Siehe S. 146.)
- O**rientale spielen. Zur Verkleidung weißes Tuch benützen. Der Pfandauslöser bekommt von allen Mitspielern Schmeicheleien zu hören, die er über sich ergehen lassen muß.
- P**rophezeien! Jedem der Mitspielenden eine gute Prophezeiung sagen.
- Q**uacksalber spielen. Alle Anwesenden geben eine erfundene Krankheit an, und der Quacksalber weiß für jede Beschwerde ein lustiges Heilmittel.

- R**eime schmieden. Zwei Reimwörter, wie Wesen—Besen, werden von der Spielgesellschaft vorgeschlagen. Der Pfandauslöser muß den Reim bilden.
- S**ackhüpfen. Der Pfandauslöser wird mit den Füßen in einen saubern Sack gesteckt und muß durch das Zimmer hüpfen.
- T**elephonieren hinterm Ofen oder in einer Ecke. Der Pfandauslöser muß ein lustiges Gespräch erfinden.
- U**mzug durch die ganze Wohnung oder durch die Stube veranstalten. Der Pfandauslöser wird Anführer; er läuft auf allen vieren, hält die Arme hoch, seitwärts; die andern ahmen alle Bewegungen nach.
- V**ergleiche aufstellen. Zwischen einem Mitspieler und irgend einem Tier genau angeben, worin sie sich gleichen und wodurch sie sich unterscheiden. (Ohne die Mitspieler zu beleidigen.)
- W**atteblasen. Ein Stückchen Watte möglichst lange durch Blasen in der Luft halten.
- X**ixaxorum. Der Pfandauslöser wird zu drei Sätzen in der Xixaxorum-Sprache verurteilt. Er muß hinter jeder Silbe xixaxorum einschieben. Guxixaxorum tenxixaxorum Tag-xixaxorum!
- Y**und dann folgt Z. Nun sage das ABC rasch rückwärts auf!
- Z**auber- oder Rechenkunststück vorführen. Errechnen, wieviel Geld jemand in der Tasche hat. Ein Geldstück, das unter einem Glas auf der Tischdecke liegt, ohne es zu berühren, hervorholen. Das Glas muß auf zwei Zündhölzchen stehen; dann kratzt und bürstet man an der Decke, bis das Geldstück hervorkommt.

Diese Beispiele zeigen, daß auch das Pfandauslösen wieder zum Spiel werden muß, damit sich die Mitspieler nicht langweilen. Eine billige Sammlung Gesellschaftsspiele findet jeder im Heft 16 der schweizerischen Jugendschriftenhefte: Die bunte Stunde, von Fritz Aebli. Preis des Heftes 25 Rappen.

Bühnenspiele und Vorlesestoffe für den festlichen Kreis

Fritz Brunner

Feste wollen mit lauterem Frohsinn gefeiert werden. Darum versuche ich, hier eine knappe Auswahl von Texten zu geben, die vor allem dem *Verlangen der Jugend nach einer gemütvollheiteren Stimmung* entgegenkommen. Viele habe ich im Jugendkreis selber erprobt. Für Mitteilung mir nicht bekannter guter Jugendspiele (besonders aus Schweizer Verlagen) bin ich stets dankbar. Alle hier aufgeführten Texte können zur Durchsicht vom *Pestalozzianum* leihweise bezogen werden. Nach dem Verlag ist in Klammern stets das ungefähre Spielalter angegeben; z. B. (8—14) heißt, daß das Spiel inhaltlich und sprachlich von Schülern zwischen dem 8. und 14. Altersjahr bewältigt werden kann.

Verlag: S. = Sauerländer, Aarau; O. F. = Orell Fübli, Zürich; Jug. S. = Jugendbornsammlung, Sauerländer.

1. Aus dem fröhlichen Alltag

- Balzli:** Der Diener u der Mussiö (Jug. S. Nr. 25; 9—13). Lustig und doch mit besinnlichem Grundton, 3 Pers., überall spielbar.
— — Der rechte Barbier (13—16). In Mundartversen, frei nach Chamisso. Lustig, sehr empfohlen! (Im selb. Heft.)
- Corrodi:** Das Waldhüttchen. Lustspiel in 2 Akten, neben andern Spielen Corrodis in munterem Züritütsch in «Alemann. Kindertheater» (S.; 8—14).
- Dehmel, Paula und Richard:** Fitzebutze. Musik v. Wahlstedt (Strauch; 8—14). Voll von lustigem Schniekschnack f. d. Kinderreigentanz.
- Eschmann-Kunz:** In der Ferienkolonie (O. F.; 10—14). Hübsches, leicht aufführbares Singspiel.
- Fischer:** Kleine Spiele für Schülerlein (Jug. S. Nr. 10; 7—12). Frische Eier — Das Rätselspiel — Das kranke Püppchen — Beim Gärtner — Uf Bsuech goh — D'Mägdli — Uf em Bergli, es Singspiel. — Lebensvoll, sehr geeignet für kleinen häuslichen Kreis.
- Gfeller:** E Nydechrott. (Nach Stutz: Die nydischi Chlefe.) (S.; 13—18.) Übertragung in kräftiges Berndeutsch. Heiter und ernst.
- Häberlin:** E chli Französisch ist doch guet (O. F.; 14—Erw.). Kl. Schwank für Mädchen. Lustig!
- Hahn:** Schnitzelbankspiele (Bühnenvolksbund; 9—13). Anregende, lebensvolle Spielgedichte.
- Holst:** Jugendland. Neue lustige Kinderszenen und Vortragsstücke. Musik von Wahlstedt (Strauch; 8—13). Vorzüglich in der Art.

- Kimme:** Lore Müller hat geweint (Bloch. Ein Spiel aus dem Leben Zwölfjähriger). Norddeutscher, großstädt. Einschlag; muß da und dort abgeändert werden. Aber sehr jugendnah und zeitgemäß.
- Liechi, O.:** Bir Mueter Bäbeli (9—12). Weniger Handlung, als sich anreihendes Geschehen. 14 Spielende.
 Wi der Kareli isch kuriert worde (9—13). Nach Lienert, 3 Spieler; lustig!
 Ds Schuelreisli (8—12). Munter berichtend; 16 Spieler. — Alle 3 Spiele in Jug. S. Nr. 39.
- Locher-W. E.:** Fröhliche Szenen für die Kinderwelt (O. F.; 7—11). Humorvoll, in währschaftem Züritütsch.
- Mettke:** Das geht fein (Zickfeldt; 8—10). Anregende Spielgedichte.
- Reinhart:** 's Bärspiel (Jug. S. Nr. 9; 10—14). Lebendig, Streit zwischen Stadt- und Landkindern. 10 S.
- Sax, E.:** Chlini Husmüeterli (S.; 7—10). Sehr hübsche kleine Szenen: 's Gmüesfraueli — 's Liseli u de Cholema — Moderni Chuchi — 's Dorli mit em Teewägeli — Es chunnt nüd z'Schlag — All's a sis Plätzli.
- Schönenberger:** Kinderszenen: Meister im Hus — D'Helsete — Kafi-Visite und andere (Müller, Werder & Co.; 7—13). Altbewährte, kürzere Szenen, die der kindl. Spiellust vortrefflich entgegenkommen.
- Stutz:** Luftschlösser — Di nidische Chlefe — Der Wittfraue Lise ist i d'Stadt ie go diene und andere Lustspiele, die träge Charakterbilder in Gesprächsform darstellen (S.; 12—15).
- Teich:** Wir spielen (Kayser; 7—10). Kindersprechchorspiele, aus der Schulerfahrung heraus gewachsen.
- Wüterich, E.:** Für Zürihegeli und Bärenmutzli. 3 Spielhefte (O. F.; 8—12). Einfach, humorvoll, viel ursprünglicher als die hochdeutschen Szenen der Verf. im selben Verlag.

Und zum Fest

- Joël, K.:** Hochzeitsgratulanten. Gedichte und Aufführungen (O. F.; 11 bis Erw).
- Schlachter:** Zum Hochzeitsfest. Ernste und heitere Verse, Szenen (O. F.; 14—Erw.). In beiden Bändchen willkommene Darbietungen für diesen Anlaß.
- Locher-W. E.:** Kindertheater (O. F.; 8—12). 15 kl. Szenen aus dem Alltag und zu allerlei Festen: Hochzeit, Geburtstag, Klassenabschied usf., und
 Für euseri Chind (O. F.; 8—12). 18 Szenen, ebenso.

Der Osterhas. Lieder, Sprüche, Gesch. zum Osterfest in Mundart und Schriftsprache, ges. von E. Eschmann (O. F.; 5—12). Sorgfältige Auswahl.

Wißler, A.: Chlini Szene (Schultheß; 8—12). Hochzeit-Glückwunsch — Zum Geburtstag.

2. Scherzspiele, Schnurren, Rüpelspiele

Bauer: Mäh, ein Schelmenspiel (Österr. Jugendrotkreuz Febr. 1932; 12—16). Lustig und einfach.

Blachetta: Der Schatzstock (Strauch; 13—18). Ein Schelmenspiel, in dem der scheinbar Schlauere übertölpelt wird. Für gewandte Spieler.

Blachetta: Der Diener zweier Herren (Strauch; 14—Erw.). Nach einer Komödie von Goldoni in der unverwüstlichen Art bearbeitet. Geeignet für größere Veranstaltung.

Hahn: Fortsetzung folgt! oder: Der Kinderraub bei Buchholz (Strauch; 11—15). Spottspiel auf die Schundlit. Geeignet als Aufklärungs- und Erziehungsspiel.

Kuoni: Der geheilte Patient (Fehr, St. G.; 10—14). Nach Hebel, einfach dramatisiert.

Stegüweit: Die Gans (Bühnenvolksbund; 13—Erw.). In der etwas derben, aber gesunden Art von Hans Sachs.

Stegüweit: Iha, der Esel (Bühnenvolksbund; 13—Erw.). In ähnlicher Art.

Sachs: Fastnachtsspiele. Der fahrende Schüler im Paradies u. a. (Reclam; 14—Erw.).

Scharff: Reingefallen. Der Schneider im Himmel (Bloch; 10—14). Fröhliche Kurzspiele, aber nicht für «kleine Kinder», wie es im Untertitel heißt.

Weege: Der Bauer und sein Knecht (Bühnenvolksbund; 13—Erw.). Schelmenspiel vom dummen Knecht und dem noch dümmern Bauern.

Zitterstein: Im Traum um die Welt (Bloch; 10—14). Lustiges Spiel ohne Worte, besonders geeignet für Kinder, die durch die Sprache weniger gestalten können.

Sammelbände

Busse: Kinderbühne im deutschen Haus (Schneider). Empfehlenswertes Musikheft dazu von Prof. Feuerberg. Für Kinder und Erwachsene. Inhalt: 11 Märchenspiele oder verwandte Arten, 2 Osterspiele und 7 Weihnachtsspiele, mit Kleider- und Szenenskizzen und einem Begleitwort. Wertvoller Sammelband, der in jedes Haus gehört, wo spielfreudige Kinder sind.

Busse: Zwölf dramatische Spiele für den Jahreskreis (Ebenda). Eher für größere Kinder und Jugendliche. Umfangreichere Spiele.

- Eschmann:** Fäst im Hus. Versli und Stückli (O. F.; 7—11). Hübsch den Festen im Jahr angeschlossen. Unverfälschte Mundart.
- Kruse:** Kindertheater (Reclam Nr. 5096 und folgende, für verschiedene Alter). Gute Spiele in gebundener Sprache.
- Schlumpf:** Wie d'Freudeberger Schueljuged Theater spielt (O. F.; 8—12). Erfrischende, lustige Alltagsszenen! Sehr wirkungsvoll.
- Wiß-St.:** Für ali Chind, wo luschtig sind (O. F.; 7—13). Sprüchli und Theaterstückli zum Ufsäage und Uffüehre. Etwas ungleich, aber doch viel frohes Spielgut.
- Die «Schweiz. Schülerzeitung» (Büchler, Bern) und «Schweizer Kamerad und Jugendborn» (Sauerländer, Aarau) bringen auch stets einfache Spiele für verschiedene Alter.

3. Kasperspiele

Bei den Spielen aus deutschen Verlagen muß in der Regel die Kasperrolle in die eigene Mundart übertragen werden.

Bei der Angabe des Spielalters ist hier angenommen, daß Kinder vor ungefähr Gleichaltrigen spielen; viele Stücke können gut ganz Kleinen vorgespielt werden.

- Balmer:** Stücke für das Gemüsetheater (Haupt; 7—12).
- Buresch:** Kasper und der Zauberring (Strauch; 6—15). Witzig und kurz, vortrefflich geeignet, um gutes Kasperspiel zu üben.
- Karsch:** Mutter Maiers Bett (Bloch; 10—15). Sehr gutes, munteres Spiel.
- Kasperltheater von Peter Pepermint** (Höfling; 10—15). Zwei Hefte mit sehr ungleichen, aber in den Einzelzügen oft lustigen Spielen.
- Kniese:** Das Taschentuch der Prinzessin (Strauch; 6—12). Lustig und im Zusammenspiel von Kasper mit den Zuschauern vorzüglich.
- Krieger:** Kasper und der Radioapparat (Strauch; 8—15). Lustig, zeitgemäß.
- Kurze Kasperstücke von Dr. Paul** (Strauch; verschiedene Spielalter). Verschiedene Hefte, gute Stücke neben Unterdurchschnittlichem. Die billigen Hefte erlauben persönliche Auswahl.
- Kühnel:** Schattentheater. 3 Hefte (Schreiber).
- Leibrandt:** Junker Prahlhans (Hauptwohlfahrtsstelle, Königsberg; 9—12). Kann gut vor ganz Kleinen gespielt werden. Spannungsreiche und erzieherisch wertvolle Bearbeitung eines Märchens von Sutermeister.
- Leibrandt:** Der Hexentrunk. (Ebenda; 10—16). Sehr gutes Tendenzspiel gegen den Alkoholgenuß; manchmal etwas schwer zu spielen.
- Pocci:** Kasperl ist überall. Schattenspiel (Schatzgräber; 8—12). Lustig.

Wittich/Brunner: Kasper als Diener (Schweiz. Jugendschriftenwerk; 9 bis 15). Die überlieferte knappe Form dieses Themas ist in wirkungsvoller Weise ins Schweizerdeutsche umgedichtet worden. SJW-Hefte sollten in allen Schulhäusern erhältlich sein, sonst: Pro Juventute, Seilergraben 1, Zürich.

Wenger, L.: Kasper wird mit jedem fertig (Ebenda; 5—10). Sieben kleine Spiele in hochdeutscher Sprache, anspruchslos, mit vielen lustigen Einfällen.

Zimmermann: Kasper wird König der Bunzelmänner (Callway; 10—15). Wie Seppel in Afrika das Fürchten lernt, wird Spaß und Spannung hervorrufen.

4. Märchenspiele

Balzli: Dornröschen (Jug. S.; 10—13). Etwas groß, mindestens 45 Spieler, kann aber vereinfacht werden.

Balzli: Frau Holle (Ebenda; 9—13). Größeres Spiel, froh belebt, mind. 17 Spieler, sonst wie «Dornröschen» mit einfachsten Mitteln spielbar.

Balzli: D'Schuemachergselle (Ebenda, Heft 24; 8—12). Nach Grimm. Lustig. 10 S. Schade, daß die Wirkung der Zwergenarbeit auf den Schumacher nicht mehr gezeigt wird; geeignet zur eigenen Ergänzung.

Blachetta: König Ziegenbart (Strauch; 12—18). Sehr gutes, größeres Spiel für gewandtere Leute. (Man muß französisch parlieren!) Humorvoll.

Blunck: Hein Oi oder der Böse (Bloch; 12—18). Lustig.

Fischer: Fingerhütchen (Jug.S.; 13—18). Größeres, märchenhaftes Spiel in der dichterischen Haltung des Gedichtes von C. F. Meyer, verschiedene Reigen, bedeut. Anteil der Musik.

Fischli: Hans Joggel Wohlgemut (O. F.; 12—15). Größeres, besinnliches Spiel. Wirbt für gesunde dankerfüllte Einsicht im Leben.

Gigax, J.: König Drosselbart (S.; 12—18). Größeres Spiel. Im Thema wie «König Ziegenbart» von Blachetta. Beide Gestaltungen bieten aufschlußreiche Vergleiche.

Gümbel-Seiling: Die zertanzten Schuhe (Breitkopf; 13 bis Erw.). Fein, wie noch eine Reihe anderer Spiele desselben Bearbeiters.

Hägni: Spielen und Singen, Tanzen und Springen. (SJW.; 7—12). Reizvolle kleine Spielgedichte, hochdeutsche und mundartliche. Auch sehr willkommene Spiele aus dem Werktagsleben.

Küffer: Die Wichtelmännlein. Die Kuchenzwerglein («Kleine Spiele», S.; 9—12). Feinsinnig, einfach.

Muschg, E.: Vom Rattenfänger zu Hameln (S.; 8—13). Für größere Auff. sehr gut; verlangt geschultes Können.

- Paur-Ulrich, M.:** Der König und die Bienen. Die kranke Prinzessin (S.; 11—14). Besonders das zweite lustig und bei gutem Spiel sehr wirkungsvoll.
- Riemann:** Das Flaschenteufelchen (Bloch; 10—15). Nach der Erzählung von Stephenson; gutes Spiel, Schluß vielleicht etwas stoßend, kann leicht abgeändert werden. Verlangt einige Tierfiguren.
- Schmidt:** Die verschwundene Prinzessin (Bloch; 8—12). Munter, echt, braucht aber etwas viel Puppen.
- Springenschmid:** Siebenmal der Kasperl (Schulwiss. Verlag, Wien; 8—12). Sieben richtige Kasperstücke, nach dem Salzburger Spiel aufgeschrieben.
- Stemmler:** Das Trillewipphütchen (Bloch; 10—15). Lustig, braucht aber gute Übung im Spiel.
- Stemmler:** Die vergiftete Leberwurst (Bloch; 6—12). Kasperliade nach guter alter Überlieferung wie die folgende: K. als Diener.
- Treichler:** Kasperl als Prinz oder: Die Rätselprinzessin (Waldorfspielzeug, Stuttgart; 8—15). Größeres Spiel, das die Zuschauer, vor allem bei Untermalung des Wortes durch Musik, erschauern und alle Höhen der Lust erleben läßt.
- Riemann:** Die Nachtigall (Strauch; 12—18). Größer, sehr fein; für gute Spieler.
- Riemann:** Der Wolf, die Hasen und die 7 Geißlein (Strauch; 10—12). Hübsch, anspruchslos.
- Stähelin, N.:** Hänsel und Gretel (S.; 8—12). Für größere Aufführung geeignet, Mundart.
- Vogel:** Doktor Schlimmfürget (O. F.; 13 bis Erw.). Größeres Mundartspiel. Eigenartig in Fabel und Mischung von Ernst und Scherz.
- Wißler, A.:** Hänsel und Gretel (Aus: «Chlini Szene», Schultheß; 8—11). Einfach, heiter.

5. Sinnbildliche Spiele aus Natur und Menschenleben

- Balzli:** Der hinkende Bott (Jug. S. Nr. 25; 10—14). Es Gspäßli vom Brattigmacher und de 12 Monate. Für Herbst; mehr festspielartig vortragend.
- Balzli:** Der Früelig chunnt (Ebenda Nr. 24; 7—12). Festspielartiges, kurzes Blumenspiel, 9 Spieler.
- Haller:** D'Johreszyte (Ebenda; 12—15). Wirkungsvolles, größeres Spiel in Aargauer Mundart, vor allem fürs Auge geschaffen.
- Küffer:** Kleine Spiele (Ebenda; 9—15). Das Spiel von Tag und Nacht; ... von den 7 Farben; ... den 4 Lebensaltern; ... von Wasser

und Wein — Arbeitsmann und Jungfräulein — Das Spiel vom schwarzen Tod und Pfifferling; ... vom Winter und Maien.
Beschaulich, feierlich, in gehobener Sprache.

Liechti, D.: 1. **Der Winter wird verjagt** (9—13). Festspielartig, braucht für die Spieldauer (10 Seiten) etwas viel Verkleidung.
2. **Der Frühling chunnt** (8—12). Blumen begrüßen den Frühling. Kurz.
3. **Das Jahr** (8—12). Die Monate erzählen, was jeder Monat Besonderes bringt. (Alle drei Jug. S. Nr. 39.)

Reinhart: 1. **Heimat und Fremde** (12—14). Kurz, festspielartig, beschaulich.
2. **Nes Spiel vom Stryt und Friede** (10—14). Schöne Sinnbildlichkeit. Der «Händelma» bringt Bauer und Herr hintereinander, der Friede versöhnt sie.
3. **Der Jubilar**. Kurze Szene zur Jubelfeier eines Lehrers. (Alle drei Jug. S. Nr. 9.)

Schmid: **Bergblumen** (S.; 12—16). Lyrisch, fein. Hauptgewicht auf Gedichtvortrag, Reigen, Musik.

Fuchs: **Wovon die Menschen leben** (Kayser; 14 bis Erw.). Ein Spiel nach der Volkserzählung von Tolstoi für ernsten Abend. Verlangt ausgeprägte Spielbegabung, sonst ist das Vorlesen der Erzählung vorzuziehen.

6. Weihnachts- und Krippenspiele

(Siehe auch: «Kinderbühne im deutschen Haus», von Busse!)

Balzli: **D'Wienachtsgschicht** (Jug. S. Nr. 24; 8—12). In Mundartversen, 10 S. Großmutter erzählt Enkeln die Weihnachtsgeschichte, mitten hinein kommen Jos. u. Maria, Hirten und Engel. Sehr geschicktes Wechselspiel.

Bauer: **Ein Christgeburtsspiel** (Bloch; 12—16). Schlicht aufgebaut, kindeseigen.

Bleuler-Waser, H.: **Engelchens Erdenjahr** (S.; 13—16). Für größere Auff., kann aber auch vereinfacht werden. Fein erzieherisch; wirbt für wahre Weihnachtssitten in Feier und Bescherung.

Bleuler-Waser, H.: **Chlini Wiehnachts-Szene** (O. F.; 8—12). 9 Feinsinnige Mundartstücklein.

Bockemühl: **Weihnachtsspiele** (Perthes; 8—12). Anspruchslose, kurze Vorspiele, Szenen aus dem Kinderleben darstellend.

Brethfeld: **Sechs volkstümliche Weihnachtsspiele** (Becker, Dresden). Für Aufführung in Schule und Haus; Kinder und Erw. Kurze und doch gehaltvolle Spiele.

- Eschmann:** 's Christchindli chund zu'n arme Chinde (O. F.; 8—12).
Schlicht, stimmungsvoll, einfach im Spiel.
- Fischer:** 20 schöne alte Krippenspiele (Jug. S.; eher für Primarschulalter).
Kurze, schlichte Spiele für jeden andächtigen Kreis.
- Fulda:** Der neue Stern (Wolff, Plauen; 12 bis Erw.). Sehr schönes Spiel,
lichtvoll in Sprache und Gestaltung; nur für größern Raum geeignet.
- Gribi:** Zwölfischlegels Wiehnacht (Jug. S. Nr. 7; 8—14). Nach Gfeller:
Ein Trinker wird in der kalten Christnacht von einer glücklichen Familie aufgenommen.
- Hämmerli-Marti, S.:** D'Stärndlivisite (Ebenda, Nr. 7; 9—12). Kurz, einfach.
- Hellring:** Christ ward geboren (Bühnenvolksbund; 14 bis Erw.). Mit Musik
für größeren Kreis (Kirche, Schule). Etwas lang, kann aber leicht vereinfacht werden. Sehr gutes Spiel.
- Jörger:** Ein deutsches Weihnachtsspiel (S.; 13—18). Sehr wehevoll, im
Sinn der Bilder alter deutscher oder holl. Maler. 32 Seiten.
- Meyer, B.:** D'Wiehnacht bim Samichlaus (O. F.; 9—12). Anmutig.
- Morach:** Wie das Christkind in die Grabenmühle kam (Schweiz. Jugendschriftenwerk; 9—14).
- Müller, E.:** Müeti, was wei mer lehre? (Francke). Ged. u. einfache Szenen
in Berndeutsch.
- Reinhart:** Es ist ein Ros entsprungen (S.; 12—16). Sehr stimmungsvoll.
Für größere Auff.
- Reinhart:** Der Stern von Bethlehem (Rentsch; 10—14). Für Schattenbilder.
- Reinhart:** Am Weihnachtsweg (Jug. S. Nr. 7; 9—12). Schlicht: Der erboste
Knecht Rupprecht wird durch die Güte zweier Kinder beschwichtigt und leert seinen Sack aus.
- Schieber, A.:** Fröhliche Weihnacht überall (Quellverlag, Stuttg.; 8—12).
Einfache Versspiele.
- Schmidt:** Deutsche Weihnachtsspiele und Sprüche (Schneider; 9—Erw.).
Billiges Buch; vortreffliche Auswahl.
- Schraner:** Weihnachtsspiele (S.; 8—14). Mit Liederbeilagen, kindlich
fromme Kurzspiele.
- Stähelin, N.:** D'Schneeflogge-Chindli (S.; 7—9). Märchenhaftes Gespräch
der 10 Schneeflocken mit Kind. 7 Seiten.
- Wißler, A.:** Für d'Wiehnacht. (Aus «Chlini Szene», Schultheß.)

Zum Vorlesen und Vortragen

Diese Auswahl nimmt auch besonders Bedacht auf fröhliche Stücke für jung und alt.

1. Gedichte

Festliches Jahr. Ged. von Schweizer Dichtern und Dichterinnen.

Lissauer: Der heilige Alltag.

Deutscher Humor. Fröhliches Bändchen aus dem Verlag f. Jug. u. Volk, Wien.

Gedichte. Sammlung für die zürch. Sekundarschulen (Lehrmittelverlag, Zürich).

Müller: Mein Basel.

Walder: Rääge-n-und Sunneschy (Köhler).

Altheer: Die verdrehten Gedichte (Selbstverlag).

Huggenberger: Öppis us em Gwunderchratte (S.). Pfeffermünz.

Reißert: Mensch, sei jung (Korn, Breslau).

Fischer: Gedichte für kleine Schüler zum Vortragen mit geteilten Rollen. (Jug. S. Nr. 11 und 13.) I. Herbst und Winter. II. Frühling und Sommer. Treffliche Auswahl mit erprobtem Sinn für die Gedichte, die sich für Wechsel- und Chorrede eignen. (Auch für Sek.-Schüler verwendbar.)

Balzli/Hofmann: Heiligabe. Es Wiehnachtsbüechli für die Chlyne. (S.; 4 bis 12). In Vers und Bild voll kindlich schöner Einfachheit, kann auch zum stimmungsvollen Spiel gestaltet werden.

Büchli: O du fröhliche. Weihnachtsgedichte für die Jugend. (S.; 6—15.) Reiches Sammelbändchen.

Eschmann: 's Christchindli. (O. F.; 5—13.) Ansprechende Sammlung für Advent-Neujahr.

Weihnachtsgedichte. (Deutsche Jugend-Bücherei. 25 Rp.)

2. Kurze Erzählungen, Skizzen, Sammelbücher

a) Für das obere Primarschulalter

Märchen von Grimm und Andersen.

Ausgewähltes aus: Dähnhardt I. und II: Märchen seit Grimm.

Wenger: Das blaue Märchenbuch.

Vogel: Die Tore auf.

Busch: Schnaken und Schnurren, Hans Huckebein u. a.

Huggenberger: Chomm mer wend i d'Haselnusse. Das Männlein in der Waldhütte.

Klinke-Rosenberger: Geschichten zum Vor erzählen.

Lienert: Das war eine goldene Zeit. (Ausgewähltes.)
Schweizersagen und Heldengeschichten. (Ebenso.)
Meyer, O.: Der kleine Mock.
Moor: Der Narrenbaum. Deutsche Schwänke.
Müller, E.: Wiehnachtsgschichte.
Schanz, F.: Das goldene Geschichtenbuch.
Schönenberger: Goldene Zeit.
Twain: Die Rigireise.
Vogel: Elastikum.

b) Für reifere Schüler und Erwachsene.

Ackerknecht: Die Kunst des Lesens. Drei Übungsbeispiele. (Bücherei und
Bildungspflege, Stettin.)
Deutsches Weihnachtsbuch. (Deutsche Dichtergedächtnisstiftung.)
Franck: Der Regenbogen. Jugendausgabe (Haessel). Ernste, packende Kurz-
geschichten.
Freuler: Veilchensalat.
Gerathewohl: Deutsches Vortragsbuch.
Ludwig Thoma für die Jugend.
Möschlin: Schalkhafte Geschichten.
Müller: Frohe Jugend. (S.)
Timmermanns: Das Licht in der Laterne. (Insel.)
Prächtige Stücke in Prosa und Poesie finden sich immer in den Jahr-
büchern:
Die Ernte. (Reinhart, Basel.) Erzählungen von Tavel, Gfeller, Reinhart
u. a.
O mein Heimatland. (Dr. Grunau, Bern.)
Schweizerkamerad und Jugendborn. (S.)

3. Anleitungs- und Werkbücher für jugendliches Bühnenspiel

Weismantel: Werkbuch der Puppenspiele. (Bühnenvolksbund.)
Brehm: Das Spiel mit der Handpuppe. (Kath. Jugendorg. Düsseldorf.)
Scheuermann: Handbuch der Kasperei. (Felsenverlag.) 60 Rp.
Pfannenstiel: Sing- und Stegreifspiel mit Kindern. (Bühnenvolksbund.)
Rasch: Bunt- und Leuchtpapier. (Jug. u. Volk, Wien.) Treffl. Berater
für festl. Schmuck mit wenig Mitteln.

4. Unterhaltungs- und Spielbücher

Deutsches Spielhandbuch. (Voggenreiter.) Umfassendste Zusammenstel-
lung sämtlicher Spiele in 6 Bänden. 1. Bunte Spiele, 2. Kampf-
spiele, 3. Pfadfinderspiele, 4. Tummelspiele, 5. Turn- und Rasen-
spiele, 6. Heimspiele. Auszug aus den 6 Bänden in einem Band:
Kleines Spielhandbuch.

- Aebli:** Die bunte Stunde. (Schw. Jugendschriftenwerk = SJW.) Ungefähr 60 Schreib-, Zeichen- und Heimspiele.
- Aebli:** Der Klub der Spürnasen. (Ebenda.) Rechnerische, sprachliche und zeichnerische Knacknüsse.
- Aebli & Pfenninger:** Die rätselhafte Schweiz. (S.; 11-Erw.) Äußerst unterhaltsames geographisches Spielbuch.
- Georgi, P.:** Die kunterbunte Spielkiste. (Müller u. Lévy 7—12.)
- Illustrierte Taschenbücher für die Jugend.** (D. Verlagsges., Stuttgart.)
Band 13: Lustige Rechenkunst. Bd. 16: Zauberbuch. Bd. 33: Wissenschaftliche Allotria. Bd. 38: Mathematische Spielereien, Bd. 60: Im Rätselland.
- Leemann:** Hast du Mut? (SJW.) Fröhliche Übungen am Boden oder an Reck und Barren.
- Spielbücher,** ca. 24 verschiedene Bändchen in der Sammlung: Spielbücher für jung und alt. (Maier, Ravensburg.) Bd. 2: Brettspiele. Bd. 3: Rechenscherze. Bd. 4: Scherzfragen. Bd. 7: Zauberkunststücke.
- Schweizer Kamerad.** (S.) Eine Jugendzeitschrift, die monatlich erscheint und in jedem Heft Anregungen zur Unterhaltung bringt.
- Schlipköter:** Was sollen wir spielen? 450 Jugend-, Turn- und Volksspiele. (Evang. Gesellschaft, St. G.)

Führer für das häusliche Singen und Spielen

Rudolf Schoch

- Hensel:** Der singende Quell. Ein- und zweistimmig — Strapedemi. Ein- bis dreistimmig, gelegentlich mit Instr. — Das Aufrecht Fähnlein — Das Finkensteiner Liederbuch. Ein- und mehrstimmige Lieder mit und ohne Instrumente. (Bärenreiterverlag.)
- Heß:** Ringe, Ringe, Rose. (Lichtenhahn, Basel.)
- Jöde:** Ringel, Rangel, Rosen. (Kallmeyer.) Volkskinderlieder — Der Musikant. (Kallmeyer.) Liederbuch für Schule und Haus; auch erhältlich in Einzelheften. Die Singstunde. (Kallmeyer.) Monatliche Liederfolge auf Blättern von 4 Seiten Umfang. Die Singstunde. Partiturausgabe. Sie enthält zu den Liedern eine Klavierbegleitung, die auch als Streichersatz Verwendung finden kann.
- Kunz:** Liedli für di Chline — Neui Liedli — 100 Kinderlieder. (O. F.) Drei frohe Singbändchen für die häusl. Musikpflege.
- Moissl:** Der klingende Garten. (Jug. u. Volk, Wien.) Kinderverse und Lieder.
- Schoch:** Kleiner Lehrgang für das Blockflötenspiel. (Hug.) — Das Blockflötenheft, I. für gleiche Flöten, II. für Flöten im Quintabstand. Alle drei Hefte sind gleichzeitig als Liederbuch zu gebrauchen.
- Schoch & Fisch:** Der Schweizer Musikant. (Hug.) Kinderlieder und Singspiele. Mundart und Schriftsprache.

- Seifert: Der Jungbrunnen.** Ein- bis zweistimmig.
- Stern: Schweizer Liederblätter.** (Hug.) Monatliche Liederfolge auf Blättern von 4 Seiten Umfang. — Schweizer Sing- und Spielmusik. Bisher 11 Hefte. (Hug.) Lieder für gleiche und gemischte Stimmen allein und mit Instrumenten, Wiegenlieder, Lieder zur Laute.
- Stern u. a.: Der Schweizer Musikant.** Bd. 1 u. 2. (Hug.) Einfache Volkslieder und kunstvolle Sätze, zum Teil mit Instrumenten. Das richtige Hausbuch.
- Wehrli: Durch Gebirg und Tal.** (Hug.) Ein neuzeitliches Liederbuch, meist zweistimmig, ohne Instrumente.
- Wenz: Die goldne Brücke.** (Bärenreiter-Verlag.) Hochdeutsche Volkskinderlieder.

Über weitere Hausmusik, auch rein instrumentaler Art, geben folgende Sonderverzeichnisse Auskunft:

- Verlag Hug & Co.: Sing- und Spielmusik.
Verlag Kallmeyer: Lose Blätter.
Verlag Adolf Nagel: Nagels Musikarchiv.