

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 12 (1936)
Heft: 38

Rubrik: Kleine Welt

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.](#)

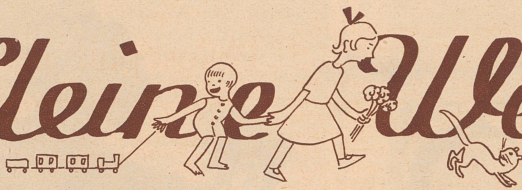
Terms of use

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: 17.03.2025

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

Kleine Welt



naß werden durfte. Das gelang nicht jedem. Manches ließ lieber den Schuh Wasser schlucken, als daß es einen unerwünschten Schluck tat.

So ging im Hui die letzte Schwimmstunde vorüber. Rasch wanden die Fünfklässlerinnen ihre alten «Hudlen» aus, packten sie wieder in ihre Köfferchen und schwärmen lachend dem Schulhaus zu. Von 10 Uhr an war Rechenstunde. Da ging's wieder ernsthafter zu.

Viele Grüße von eurem Unggle Redakter.

Die letzte Schwimmstunde

Liebe Kinder!

So munter ging Gritli schon lange nicht mehr zur Schule als an diesem Morgen. Es trug ein Strandbadköfferchen in der Hand. Darin lagen neben dem Badkleid eine alte «Schlutte» und ein Morgenrock von Mutter, ein Kopftuch, Halbschuhe und ein Paar löchrige Lederhandschuhe vom Vater. Heute war letzte Schwimmstunde vor dem Examen. Da sollten die Schülerinnen einmal in alten Kleidern und Schuhen ihre Schwimmkünste zeigen, so hatte es die Schwimmlehrerin gewünscht. War das ein Gelächter in der Badanstalt beim Ankleiden. Man hätte glauben können, es sei Fastnacht. Die Lehrerin führte das ganze «Lumpekudi» in einem Boot zum Ponton hinüber. Von hier aus stürzte sich jedes mit einem Kopfsprung in den Kleidern ins Wasser, die Mutigsten voran, die Zaghaften hintennach. Alle schwammen heil in die Badanstalt zurück. «Zogen dich die Kleider nicht in die Tiefe?» fragte der Unggle Redakter, der zuschauen durfte, das Gritli. Das schüttelte nur den nassen Kopf und behauptete, Mutters Morgenrock hätte es ja wie ein Luftkissen getragen.

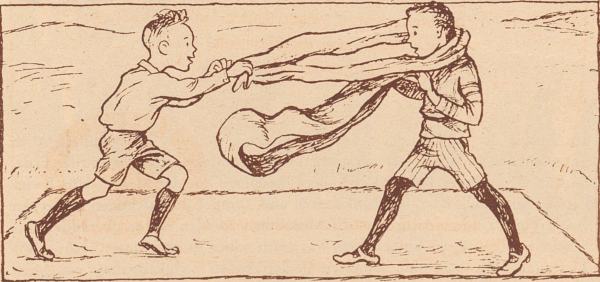
Die zweite Aufgabe bestand darin, im Beinsprung von der Wand der Badanstalt ins Wasser zu springen. Die ganze Reihe führte sie im Kommando aus. Die einen hielten dabei die Nasenlöcher zu, damit ja kein Tröpfchen Wasser in die Nase komme, wieder andere, daß sie nicht in Versuchung kämen, unter Wasser zu schnaufen. Auch mit diesem Sprung war die Schwimmlehrerin zufrieden. Nun folgte das Schwierigste: eine Strecke nur mit der linken Hand zu durchschwimmen und dabei einen Schuh in der rechten zu halten, der nicht



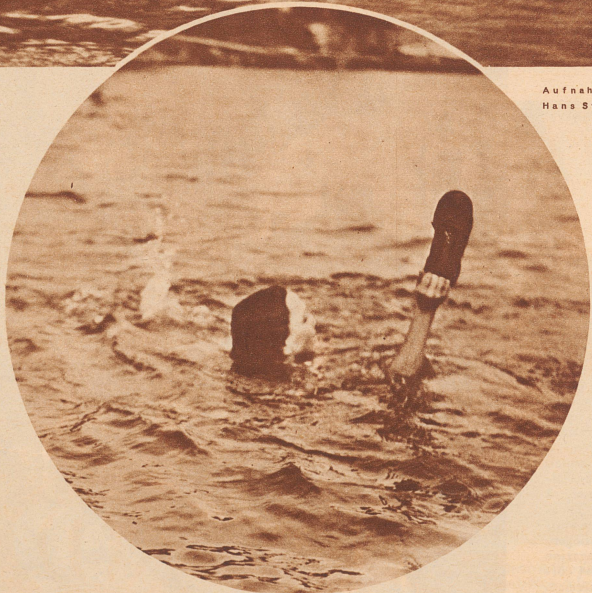
Nachdem alle Mädchen die Strecke vom Ponton zur Badanstalt in alten Kleidern durchschwommen hatten, kommandierte die Schwimmlehrerin einen Beinsprung ins Wasser von der hohen Wand der Badanstalt herunter.

Das Lassospiel

Das Lassospiel kann man im Freien und im Zimmer spielen. Es wird zwischen zwei Personen unter Aufsicht eines Schiedsrichters ausgedotnet. Wenn man es im Freien spielt, so zieht man sich im Sand ein Viereck, außerhalb von diesem befinden sich die beiden Standlinien. Als Waffe hat jeder Spieler einen weichen Wollschal, wie man ihn im Winter um den Hals trägt. Man kann auch ein weiches, starkes Band dazu nehmen. Beide Spieler stellen sich auf der Standlinie auf, und der Schiedsrichter kommandiert: «Los!» Bei diesem Kommando rennen beide Spieler in das Spielfeld, jeder hält seinen Schal an den äußersten Enden in den Händen und versucht, ihm dem Gegner über den Kopf zu werfen. Sobald es einem der Spieler bei dem aufregenden Kampf gelingt, seinem Gegner den Schal über den Kopf zu werfen, ist der erste Gang beendet. Wer beim Spiel aus dem Spielraum austritt oder seine Waffe losläßt, hat einen Gang verloren. Wer zuerst sechs Gänge gewonnen hat, ist Sieger.



Man muß versuchen, seinem Gegner den Schal um den Kopf zu werfen.



Aufnahmen
Hans Staub

Das Schwierigste der letzten Schwimmstunde war, nur mit der linken Hand zu schwimmen und dabei in der Rechten einen Schuh über Wasser zu halten, ohne daß er naß wurde.