

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 15 (1939)
Heft: 8

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: 30.03.2025

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



Ein Stubenspiel aus dem Tirol: das Lichtausblasen

Jeu paysan. Tête en bas, pieds attachés à une corde, le joueur doit souffler la bougie posée sur le plancher. Celui qui sans tomber et dans un minimum de temps réalise cet exploit est gagnant.

Liebe Kinder!

Oft seid ihr schon «fascht uf ä Chopf gstande», wenn man euch zum Beispiel etwas Erstaunliches erzählt hat! Da seht ihr einmal einen, der es tatsächlich tut, und seine Kameraden haben ihren Heidenspaß daran. Es sind Bauern, die, weil es draußen noch bitterkalt ist, in einer Bauernstube sitzen und sich am Abend mit lustigen Spielen die Zeit vertreiben. Beim «Lichtausblasen», wie ihr seht, muß ein Spieler im Handstand, an den Füßen mit einem Strick an die Decke gebunden, das Lichtlein am Boden rechts ausblasen. — Hie und da seid ihr auch zu Freunden eingeladen, ihr trinkt Tee, ihr eßt Guetzli und dann seid ihr so recht zum Spielen aufgelegt. Aber was? Ich will euch schnell eine Handvoll bunte Scherze und Stubenspiele aufzählen: Paßt auf! Fredy behauptet, Franz könne nicht dreimal hintereinander sagen: «Ich freue mich auf den nächsten Hockeymatch.» Franz will sofort beweisen, daß er's natürlich kann. Kaum hat er aber den Satz einmal heruntergeleiert, rufen Evi und Fredy: «Schon falsch!» «Warum falsch?» fragt Franz erobst. Alle lachen, Franz ist hereingefallen, denn er hat sich bereits nach dem erstmaligen durch seine Zwischenfrage unterbrochen. Fredy kennt längst das Geheimnis der Gesellschaftsspiele: nie zu lange beim gleichen Spiel verweilen! Er gibt nun jedem Mitspielenden einen Bleistift und Papier. «Aufgepaßt, wir telegraphieren! Ich diktieren sieben bis zehn beliebige Buchstaben: s-g-b-i-h-f-r. Diese müssen die Anfangsbuchstaben eines Telegrammtextes werden.» Nach fünf Minuten werden alle Telegramme verlesen. Der beste Telefunker bekommt einen Preis. Evi siegt, ihr Telegramm: «Samstag gelandet, be-

Kleine Welt

merkte Irrtum, habe falschen Rucksack.» Fredy holt in der Küche einen Holzstiel. Stubentisch auf die Seite, die Spieler sitzen in den Ecken des Zimmers. Fredy setzt den Teller auf dem Boden in drehende Bewegung und ruft «Heidi». Heidi springt auf, kann den Teller noch erhaschen, bevor er umfällt und setzt ihn von neuem in Bewegung. «Franz!» Aber Franz erwischt ihn nicht mehr. Er muß ein Pfand geben. Heidi darf den Teller nochmals zum Tanzen bringen. Beim zweiten Spielgang dürfen keine Namen mehr gerufen werden. Jeder Spieler wird nur noch mit einer Zahl aufgerufen. — Die Papiersackjagd ist «gerissen»: Alte Papiersäcke werden unter die Spieler verteilt. Nachdem alle Säcke aufgeblasen und mit einem Faden gut zugebunden sind, werden sie an der Wand oder sonstwo (im Freien an einem Baum) aufgehängt. Zwei Spieler werden mit verbundenen Augen auf die Jagd geschickt. Sie müssen mit den Händen zusammenklatschen und versuchen, einen oder mehrere Säcke zum Platzen zu bringen. Das war aber ein Märli gewesen! Pustend und außer Atem vor Lachen und Suchen und Fuchteln sinken die jungen Spielenden auf ihre Stühle. Es dämmert schon vor den Fenstern. Das ist die schönste Zeit zum Rätselraten, und Franz fängt gleich an:

Mit H ist es ein flinkes Tier,
mit N ein Körperteil an dir,
mit B ist's die Verwandte dein,
mit V steht es auf Tisch und Schrein.
(Auflösung: Hase, Nase, Base, Vase.)

Jetzt fragt Peter geheimnisvoll: Welcher Zahn steht nicht im Munde? Wer hat sein Herz im Kopf? Welcher Apfel hat keinen Kern? Was frisst seinen Darm und trinkt sein Blut?

(Auflösung: der Löwenzahn, der Kohlkopf, der Augapfel, die Petrolampe.)

Nun wünsche ich euch viel Spaß, viel Vergnügen bei eurem nächsten Spielnachmittag, und wenn ihr noch mehr solche Spiele wissen wollt, findet ihr sie im Büchlein «Die bunte Stunde» von Fritz Aepli, Schweizerisches Jugendschriftenwerk.

Herzlich grüßt euch

euer Unggelle Redakteur.

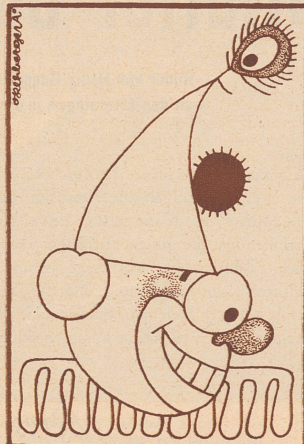
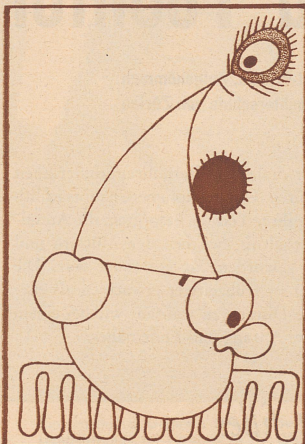
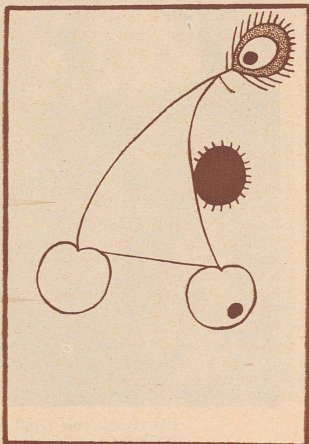
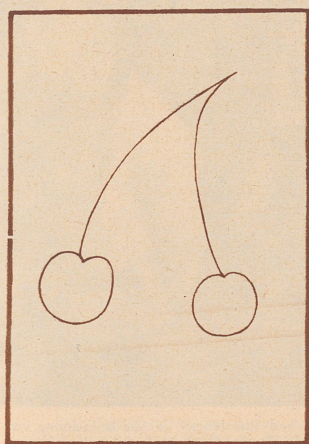


Angela, die Schweizer Eisläuferin

Photo Presse-Diffusion

Noch vor einigen Jahren tummelte sich Angela Anderes an freien Nachmittagen inmitten ihrer Schulkameradinnen auf der Dolder-Eisbahn in Zürich. Jetzt ist Angela ein junges Fräulein geworden, wie alle ihre Freundinnen auch. Aber eines hat sie ihnen voraus: den Eiskunstlauf. Kürzlich wieder ist Angela Siegerin geworden bei den schweizerischen Eisläufer-Meisterschaften in Arosa, und hier seht ihr sie in der Empress Hall in London, wie sie der norwegischen Eis-Kunstläuferin Annemarie Saether die Schlittschuhstiefel bindet. Angela und Annemarie nehmen hier nämlich teil an den Europa-Eiskunstlauf-Meisterschaften.

Deux championnes s'entraident. Avant d'entrer en piste de l'Empress Hall de Londres, où se disputent les championnats d'Europe de patinage artistique, la championne suisse Angela Anderes, explique à sa rivale norvégienne Annemarie Saether, la façon dont elle lace ses chaussures.



Zwei Kirschen, zwei Stiele, paar Striche dazu, ein Bögg aus dem Zirkus entsteht dann im Nu!
Dessinez tout d'abord deux cerises et leurs tiges. Ajoutez quelques traits et enjolivez comme ci-dessus et vous obtiendrez au bout du compte, cette amusante figure de clown.