

DEUTSCHE JUGEND-ZEITUNG

Anregungen für die heranreifende männliche Jugend

I N H A L T :

Der Flug zum Monde, seine astronomischen und technischen Grundlagen. — Vom Erfinden. — Für Bastler: Selbstanfertigung einer Vorrichtung zur Verbesserung des Detektorempfangs. — Bücherbesprechungen. — Rätsel-Ecke.



Nr. 1

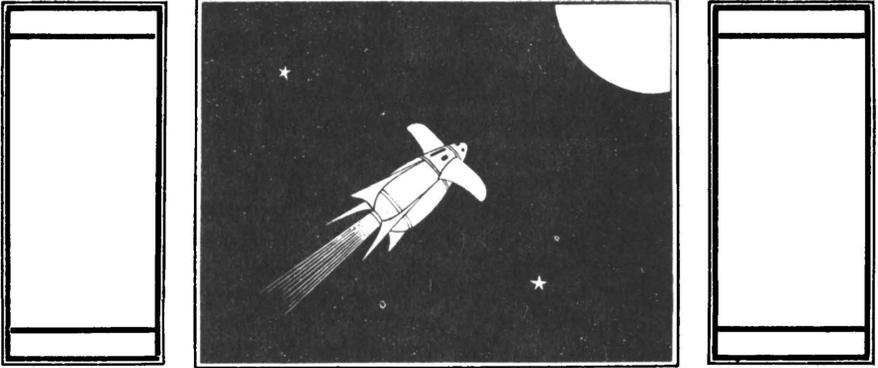
Januar

1927

Was will die Deutsche Jugend-Zeitung?

Die Deutsche Jugend-Zeitung will frei von Sonderzielen politischer und religiöser Art auf die natürlichen Interessen und Neigungen der heranreifenden männlichen Jugend eingehen. Sie will dem in diesem Alter stark ausgeprägten Wissens- und Schaffensdrang und der Begeisterungsfähigkeit für neue Ideen Rechnung tragen. Insbesondere sollen zeitgemäße Fragen in gründlicher und doch leicht verständlicher Form behandelt werden. In diesem Sinne will sie zum Nachdenken und zu eigenem Schaffen anregen. Zu letzterem soll auch in diesem Blatte von Zeit zu Zeit Gelegenheit gegeben werden.

Wenn sich die Deutsche Jugend-Zeitung auch in erster Linie an die gebildete Jugend wendet, so wird sie doch auch denen, welche sich nicht dazu rechnen, manches bieten können. Möge die Deutsche Jugendzeitung an ihrem Teile dazu beitragen, daß ein starkes schaffensfreudiges Geschlecht heranwache.



Der Flug zum Monde

seine astronomischen und technischen Grundlagen.

Ein alter Wunsch der Menschheit, sich zu den Sternen emporzuschwingen, scheint in Erfüllung zu gehen. Theoretisch ist das Problem der Raumschiffahrt, von welchem die Reise zum Erdmond nur einen kleinen Ausschnitt darstellt, in letzter Zeit soweit durchdacht worden, daß an der praktischen Ausführbarkeit nicht mehr gezweifelt werden kann. In Amerika ist bereits mit praktischen Vorarbeiten begonnen worden. Nach den letzten Nachrichten sollen schon Höhen von 200 km erreicht worden sein. So scheint der Tag nicht mehr fern zu sein, da der Mensch zum erstenmal zu den Sternen emporsteigt. Und gerade dem jetzt heranwachsenden Geschlecht wird die Verwirklichung dieses großen Gedankens zufallen. Es wird weiter unten gezeigt werden, wo im besonderen noch wertvolle Arbeit zu leisten ist.

Um das Problem in seiner ganzen Größe zu erfassen, tut man gut, sich die Entfernungen deutlich vor Augen zu stellen, die es zu überwinden gilt. Das geschieht zweckmäßig an einem gedachten Modell, in welchem 1000 km durch eine Strecke von 1 mm dargestellt werden. Alsdann erscheint die Erde als kleine Kugel von 13 mm Dicke, der Mond in 38 cm Entfernung als Kugel von 3 mm Durchmesser, der Mars als Kugel von 7 mm in einer wechselnden Entfernung von 50 bis 400 m, die Sonne als $1\frac{1}{2}$ m dicke Kugel in einer Entfernung von 150 m. Der nächste Fixstern würde in einer Entfernung von 15000 km, also etwa am Südpol, anzusetzen sein. Die Ozeanfahrt des Z. R. III würde in diesem Modell durch eine Strecke von kaum 1 cm dargestellt werden. Damit hat man eine annähernde Vorstellung von den Riesenentfernungen, die es zu überwinden gilt, und das ist auf den ersten Blick recht entmutigend.

Wir werden aber bald sehen, daß uns die ungeheuren Entfernungen gar nicht zu schrecken brauchen, sie sind nicht das Hindernis, sie werden vielmehr ohne jeden Aufwand an Kraft zurückgelegt, wie ja auch die Planeten ohne Kraftaufwand unaufhörlich um die Sonne kreisen, und bei einer Reise zum Planeten Mars wählt man zweckmäßig durchaus nicht etwa die kürzeste Entfernung, sondern eine sechsmal größere. Die eigentliche Schwierigkeit liegt an einer ganz anderen Stelle.

Die Größe, mit der wir bei der Raumschiffahrt in jedem Augenblick zu rechnen haben, ist die Anziehungskraft der Himmelskörper. Sie ist zunächst ihr schlimmster Feind, wird aber zu einem mächtigen Bundesgenossen, wenn man sich ihr in richtiger Weise unterwirft. Bei einer Reise zum Planeten Mars und zurück wirkt sie nur etwa 10 Minuten als Feind, dagegen etwa 16 Monate als Freund.

Das Hauptmittel, sich der gewaltigen Anziehungskraft der Himmelskörper gegenüber zu behaupten und sie in seinen Dienst zu zwingen, ist die Geschwindigkeit. Wirft man einen Stein in horizontaler Richtung, so würde er ohne die Anziehungskraft der Erde in gerader Linie weiterfliegen, durch die Erdanziehung aber wird er in seiner Bahn abgelenkt, er fällt gleichzeitig in der ersten Sekunde um zirka 5 m herab. Nun ist die Erde bekanntlich eine Kugel, ihre Oberfläche weicht ebenfalls von der Horizontalen zurück, und zwar liegt sie in 8 km Entfernung etwa 5 m unterhalb der Horizontalen. Gibt man nun einem Körper die Geschwindigkeit von 8 km (genauer 7,91 km) pro Sekunde, so fällt er um genau dasselbe Stück zur Erde, um das die Erdoberfläche infolge ihrer Krümmung zurückweicht, d. h. der Körper fällt nicht mehr auf die Erde zurück, sondern nur an der Erdoberfläche entlang um die kugelförmige Erde herum. Das ist die erste Stufe zur Überwindung der Erdschwere. Nimmt man die Geschwindigkeit größer als 7,91 km pro Sekunde, so weitet sich die Kreisbahn zu einer Ellipse, in deren einem Brennpunkt die Erde steht und deren Scheitel die Erdoberfläche berührt. Bei einer Geschwindigkeit von 11,13 km pro Sekunde berührt der Fernpunkt dieser Ellipse die Mondbahn, bei einer Geschwindigkeit von 11,182 km pro Sekunde wird die Ellipse so groß, daß sie sich nicht mehr schließt. Das ist die Geschwindigkeit, bei welcher ein Körper dem Banne der Erdschwere entflieht. Eine ähnliche Überlegung zeigt, bei welcher Geschwindigkeit ein Körper der Sonnenanziehung entflieht. Die Erde umkreist die Sonne in einer nahezu kreisförmigen Bahn mit einer Geschwindigkeit von zirka 29,6 km pro Sekunde. Gibt man einem Körper in der Entfernung der Erde von der Sonne eine größere Geschwindigkeit, so weitet sich die Kreisbahn zu einer Ellipse in deren einem Brennpunkt die Sonne steht, die mit dem Fernpunkt die Bahn eines der äußeren Planeten zu berühren vermag. Bei einer Geschwindigkeit von 41,8 km pro Sekunde wird die Ellipse so groß, daß sie sich nicht mehr schließt. Das ist die Geschwindigkeit, bei welcher die Sonne einen Himmelskörper nicht mehr zu halten vermag, er enteilt dann zu den fernen Fixsternen. Umgekehrt wird die Bahn eine kleinere Ellipse, die mit ihrem Fernpunkt die Bahn eines der inneren Planeten zu berühren vermag, wenn die Geschwindigkeit kleiner als 29,6 km genommen wird. Man erkennt, daß durch geeignete Wahl der Fahrtgeschwindigkeit, sich jede beliebige Fahrt durch das All ausführen läßt, und zwar bedarf es nach Erreichung dieser Geschwindigkeit keines weiteren Antriebes, wie ja auch die Planeten ohne besonderen Antrieb unaufhörlich den Weltenraum durchheilen.

Die Aufgabe, die es zu lösen gilt, ist daher die: dem Raumschiff die erforderliche hohe Geschwindigkeit zu erteilen. Die Methode, wie Jules Verne sie vorschlägt, ist dafür allerdings wenig geeignet. Zwar dürfte es wohl möglich sein, durch riesige Geschütze oder durch eine Kombination von Geschütz und Wurfmaschine einem Körper die Geschwindigkeit von 11,2 km pro Sekunde zu erteilen, aber einmal wäre ein derartiges steuerloses

Raumschiff allen Gewalten der Gravitation wehrlos ausgeliefert und daher bestimmt, schließlich an einem Himmelskörper zu zerschellen, zum andern aber würde der ungeheure Andruck beim Abschluß von mehr als dem 100000fachen der Erdschwere die Mitnahme von Lebewesen gänzlich unmöglich machen, kein menschliches Herz würde bei dieser Schwere das Blut durch die Adern zu treiben vermögen, und alle Insassen würden durch diesen Andruck auf der Stelle getötet werden.

Ein Raumschiff, das auch Menschen zu den Sternen emportragen soll, muß mit mäßiger Geschwindigkeitszunahme aufsteigen und auch draußen im leeren Raume lenkbar und treibbar bleiben. Diese Bedingungen lassen sich erfüllen mit Hilfe des Rückstoßprinzips, einer Art Umkehrung des Schießens. (Fortsetzung folgt.)

Vom Erfinden.

Als Erfinder kann in gewissem Sinne jeder gelten, der einem kleinen Übelstand durch eine selbsterdachte Vorrichtung abhilft. Im allgemeinen jedoch pflegt man nur den als Erfinder zu bezeichnen, der seine Erfindung auch weiteren Kreisen zugänglich macht. Letzteres ist oft die schwierigere Aufgabe. Weit mehr als 50 Prozent aller Erfindungen setzen sich nicht durch, weil die Erfinder dieser Aufgabe nicht gewachsen sind. Auch mit der besten Erfindung wird man keinen Erfolg haben, wenn man nicht darüber unterrichtet ist, wie sie im Wirtschaftsleben einzuführen ist. Wer sich dagegen damit vertraut macht, wozu die folgenden Ausführungen auch dienen sollen, für den ist das Erfinden von nicht zu unterschätzendem Wert.

Nicht nur, daß es auf diesem Wege möglich ist, zu Wohlstand und Ansehen zu gelangen, es ist auch kaum etwas so geeignet, uns so vielseitig zu bilden wie gerade das Erfinden. Aus dem Spiel des Knaben und den Liebhabereien der reiferen Jugend wird dadurch ein ernstes, zielbewußtes Schaffen. Wie viele Jugenderzeugnisse ruhen vergessen in Schreibtischen und Schränken und dienen lediglich Übungszwecken. Setzt man sich aber das Ziel, etwas zu schaffen, was der Allgemeinheit dienen soll, so wird aus Spiel und Liebhaberei ernste Arbeit. Der Gedanke an die Allgemeinheit nötigt ferner den Erfinder, mit der größten Sorgfalt zu arbeiten, denn nur gediegene Arbeit wird vor der öffentlichen Kritik bestehen können. Das Schaffen, welches sonst nur eigener Unterhaltung und Übung diene, wird nun zu einem Dienst an der Allgemeinheit. Insofern hat das Erfinden einen hohen selbsterzieherischen Wert.

Um zu dem vorgesteckten Ziele zu gelangen, ist es unerlässlich, sich Kenntnisse verschiedenster Art anzueignen. Auch die einfachste Erfindung birgt eine große Zahl von Problemen. Es gilt daher eine ganze Reihe technischer, wissenschaftlicher und künstlerischer Fragen zu lösen. Oft werden sorgfältige Experimente nötig sein, oder man wird sich aus Büchern alles Wissenswerte zusammensuchen und nur die Lücken durch eigene Experimente ergänzen. Ferner ist es unerlässlich, sich mit allen Einzelheiten der Herstellung vertraut zu machen, damit man nicht Dinge konstruiert, die sich gar nicht herstellen lassen oder deren Herstellung zu teuer wird. Auch wird man sich oft mit Fabrikanten in Verbindung setzen müssen, um über die zweckmäßigste Art der Fabrikation unterrichtet zu werden. Ist man sich über die wissenschaftlichen und technischen Einzelheiten der

Erfindung klar, so muß man dem Gegenstand auch eine ansprechende geschmackvolle Form zu geben verstehen. Es werden also auch an das künstlerische Empfinden des Erfinders gewisse Anforderungen gestellt. Der Gegenstand darf vor allen Dingen keinen primitiven Eindruck machen. Damit soll nicht gesagt sein, daß die Form nicht einfach und schlicht sein dürfte, sie darf aber nicht von Unvermögen zeugen.

Die Verwertung der Erfindung führt endlich auch in die kaufmännische Praxis hinein mit allem, was dazu gehört, wie Korrespondenz, Buchführung usw. Auch mit den Grundlagen einer wirkungsvollen Reklame wird man sich eingehend befassen müssen und es wird einem Freude machen, selbst für seine Idee gute Entwürfe anzufertigen. Zuweilen wird sich die Notwendigkeit ergeben, Mitarbeiter heranzuziehen, in diesem Falle werden nicht selten Verträge geschlossen. Infolgedessen ist man genötigt, sich auch mancherlei juristische Kenntnisse anzueignen. Man tritt mit den verschiedensten Menschen in Verbindung und gewinnt dadurch gute Menschenkenntnis und reiche Lebenserfahrung, die niemals aus Büchern gelernt wird.

Auch wenn man mit seiner Erfindung keinen wesentlichen finanziellen Erfolg haben sollte, so wird man doch merken, daß man an Bildung und Lebenserfahrung ein gutes Stück vorwärts gekommen ist.

Über das Erfinden im eigentlichen Sinne läßt sich nicht viel sagen, denn jede Erfindung soll ja doch etwas Neues bringen. Oft wird einem irgendein guter Gedanke kommen, der sich zu einer Erfindung gestalten läßt, immerhin lassen sich auch einige Regeln geben, durch welche wir auf neue Gedanken gebracht werden. C. Naumann nennt in seinem Schriftchen: „Die Kunst Erfindungen zu machen“ einige solcher Regeln, von denen die wichtigsten hier folgen mögen. S. 24 f.: „Vergleiche den unvollkommenen Gegenstand mit anderen Gegenständen, die diesen Mangel nicht haben, und übertrage den Vorzug der anderen Gegenstände auf deinen mangelhaften.“ S. 31: „Übertrage die einer großen Erfindung zu Grunde liegende Idee, das Prinzip der Erfindung, auf ein anderes, scheinbar nichts mit demselben gemeinsam habendes Gebiet.“ S. 33: „Man fertige bereits bekannte Gegenstände aus neuen Stoffen.“ S. 38 f.: „Benütze eine bereits bekannte Form zu anderen als den ursprünglich gedachten Zwecken.“ S. 39 und 41: „Vergrößere oder verkleinere bekannte Gegenstände.“ S. 42: „Man kombiniere zwei Gegenstände, die an sich nichts miteinander zu tun haben, zu einem einzigen, also neuen Gegenstand.“ Die bewußte oder unbewußte Befolgung dieser Regeln läßt sich an einer großen Zahl von Erfindungen nachweisen.

Für den Anfänger im Erfinden ist es nicht ratsam, sich mit zu schwierigen Problemen zu befassen. Werner von Siemens sagt einmal: „Es sind namentlich zwei Erfindungsgedanken, welche schon unzählige, zum Teil recht gut beanlagte und sogar auf ihrem eigenen Tätigkeitsfelde hervorragend tüchtige Leute irregeführt und auch häufig genug zugrunde gerichtet haben. Dies sind die Erfindungen des sogenannten perpetuum mobile, d. h. einer selbsttätig Arbeitskraft leistenden Maschine, und die der Flugmaschine und des lenkbaren Luftschiffes.“ Damit will er sagen, daß man seine Zeit nicht verschwenden soll mit unmöglichen Erfindungen; denn eine Maschine, die ohne Energiezuführung Arbeit zu leisten vermöchte, läßt sich nach dem Satze von der Erhaltung der Energie nicht erfinden. Desgleichen ist es Zeitverschwendung, sich mit zu schwierigen Problemen aufzuhalten, die nur auf dem Papier, nicht aber durch praktisches Erproben

ausgearbeitet werden können. Wir werden noch im letzten Abschnitt darüber sprechen, daß es schwer ist, einen Finanzmann für die Erfindung zu interessieren, wenn wir praktische Erfolge nicht nachzuweisen vermögen.

Am besten ist es, mit ganz einfachen Erfindungen zu beginnen, um zunächst eigene Erfahrungen zu sammeln und das Erfindungsgebiet genau kennen zu lernen. Wenn es uns dann einmal gelingt, eine größere Erfindung zu machen, so werden wir die Sache richtig und sicher in die Hand nehmen können. Die einfachen Erfindungen haben auch den Vorzug, daß sie auch bei geringem Anfangskapital dem Erfinder alsbald größere Mittel zufließen lassen, deren er für seine weitere Erfindertätigkeit bedarf.

Hat man eine gute Idee, von der man sich einen Vorteil verspricht, so wird es darauf ankommen, sie gegen Nachahmung durch andere zu schützen. Dies geschieht durch Anmeldung bei dem Patentamt. Für Erfindungen kommen zwei Arten des Schutzes in Betracht: das Patent und der Gebrauchsmusterschutz. Davon verdient das Patent bei weitem den Vorzug, weil es eine viel längere Schutzfrist gewährt und das Patentamt eine scharfe Prüfung auf Neuheit vornimmt. Dies ist aus dem Grunde wichtig, weil Mitarbeiter von dem Erfinder häufig den Nachweis der Neuheit verlangen. Bei Gebrauchsmustern vermag man diesen Nachweis nicht zu erbringen. Wie im letzten Abschnitt noch gezeigt werden soll, wird dadurch das Zustandekommen vorteilhafter Verträge außerordentlich erschwert. Nur wenn man die Fabrikation und den Vertrieb selbst in die Wege leitet, wird man mit dem Gebrauchsmusterschutz auskommen.

Bei sehr guten Erfindungen wird man die Anmeldung des Patents einem Patentbüro oder einem Patentanwalt übertragen, weil diese durch die langjährige Erfahrung die Schutzansprüche geschickter abfassen können. Für den Anfang jedoch empfiehlt es sich, die Anmeldung selbst vorzunehmen. Das hat den Vorzug, daß man den Gang der Anmeldung genau kennen lernt und dadurch auch die Arbeit eines Patentanwalts zu beurteilen vermag. Vor allem aber spart man dadurch erhebliche Summen, die man für die Verwertung besser brauchen kann. Wir werden später sehen, daß für eine erfolgreiche Verwertung tadellose Modelle, mindestens aber gedruckte Prospekte unerlässlich sind, und es ist jedenfalls besser, an dem Patentanwalt zu sparen als an guten Werbemitteln.

Die Selbstanmeldung ist nicht allzu schwer, nur müssen die Vorschriften des Patentamts genau beachtet werden. Sie sind in einem vom Patentamt herausgegebenen Merkblatt zusammengestellt, welches man sich vom Patentamt schicken läßt. Gleichzeitig fragt man an, wie zurzeit die Gebührensätze für Patente und Gebrauchsmuster sind. Da aus dem Merkblatt alles zu ersehen ist, was man zu beachten hat, soll im folgenden nur ein Beispiel einer Patentanmeldung gegeben werden:

Beispiel.

1.) G e s u c h.

Carlsruhe (Schl.), den 17. Mai 1923.

An das Reichs-Patentamt

Berlin SW. 61

Gitschiner Str. 97/103.

Hiermit melde ich, Johannes Winkler, in Carlsruhe (Schl.), Schloßallee 68, die in den Anlagen beschriebene Erfindung an und beantrage für sie die Erteilung eines Patents.

Die Bezeichnung lautet:

**Garderobe-Rechen
mit herausnehmbaren Taschen-Garderobe-Haltern.**

Der Betrag von Mk. für die Kosten des Verfahrens wird gleichzeitig mittels Postanweisung porto- und bestellgeldfrei an die Kasse des Patentamtes gezahlt.

Es liegen bei:

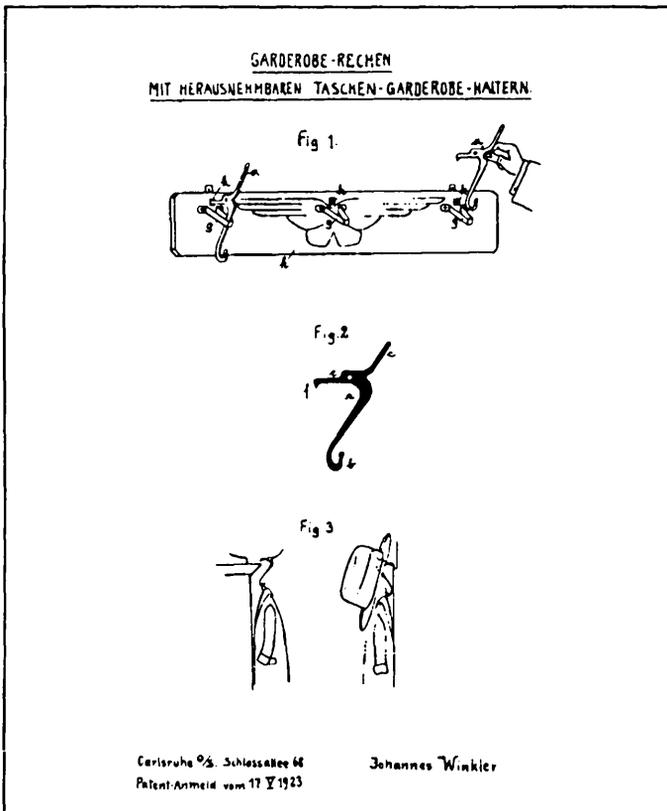
1. zwei gleichlautende Beschreibungen Nr. 1 und 2 mit Patentansprüchen am Schluß;
2. eine Zeichnung auf Kartonpapier;
3. eine Zeichnung auf Pausleinwand;
4. eine vorbereitete Empfangsbescheinigung mit frankiertem Briefumschlag;

Von diesem Gesuch und allen Anlagen habe ich übereinstimmende Stücke zurückbehalten.

Carlsruhe (Schl.), den 17. Mai 1923.

Johannes Winkler.

2.) Zeichnung.



(Fortsetzung folgt.)

Für Bastler.

Selbstanfertigung einer Vorrichtung zur Verbesserung des Detektorempfangs.

Ein großer Übelstand bei dem sonst wegen seiner Billigkeit und Tonschönheit sehr beliebten Detektorempfang ist zuweilen das mühsame Aufsuchen der empfindlichsten Kristallstelle. Manch wertvolle Darbietung geht dadurch verloren, und oft zieht man sich dabei den Unwillen seiner Gäste zu. Der Übelstand besteht darin, daß man eine mit Mühe gefundene gute Kristallstelle zunächst aufgeben muß, wenn man eine noch empfindlichere finden will. Alle bis dahin aufgewandte Mühe war infolgedessen vergeblich, und man muß wieder von vorne anfangen, oft aber findet man dann weder eine bessere noch die alte Stelle wieder.

Diesem Übelstand kann dadurch abgeholfen werden, daß man an Stelle eines Detektors deren zwei benutzt, die durch einfaches Umschalten abwechselnd in den Empfangskreis eingeschaltet werden können. Dadurch ist man in der Lage, die Lautstärke beider Detektoren miteinander zu vergleichen.

Hat man eine leidlich gute Kristallstelle gefunden, so stellt man an diesem Detektor nicht eher weiter als bis man auf dem anderen Detektor eine noch empfindlichere Stelle ermittelt hat. Jetzt erst sucht man auf dem ersten Detektor weiter nach einer noch empfindlicheren Kristallstelle u. s. f., immer wird nur der jeweils schwächer ansprechende Detektor auf größere Lautstärke gebracht. Auf diese Weise bringt man oft mit wenigen Umschaltungen beide Detektoren auf die größte Lautstärke und bleibt dabei jederzeit empfangsbereit, so daß man selbst während einer Darbietung ohne unliebsame Störung die Lautstärke verbessern kann.

Eine solche Vorrichtung stellen wir uns folgendermaßen her. In eine Hartgummiplatte von 4×5 cm Größe schrauben wir auf der kurzen Mittellinie in 2 cm Entfernung zwei Stecker ein, so daß die Hartgummiplatte mit diesen Steckern an Stelle des einfachen Detektors in den Empfangsapparat eingesteckt werden kann. Je 1,5 cm rechts und links von den beiden Steckern werden je zwei Löcher von 7 mm Durchmesser gebohrt. Die Entfernung der Löcher jedes Paares muß 2 cm betragen, in diese vier Löcher werden vier Steckbuchsen eingefügt und von der Rückseite her mit der Mutter festgeschraubt. Man kann dann in jedes Steckbuchsenpaar rechts und links je einen Detektor einstecken. Nun wird der hintere Stecker mit den beiden hinteren Steckbuchsen nach rechts und links mit einem Draht verbunden. Der vordere Stecker dagegen ist mit einem Hebel leitend verbunden, durch welchen der Strom nach Belieben zur rechten oder linken vorderen Steckbuchse geführt werden kann. Legt man den Hebel nach rechts, so ist der rechte Detektor in Tätigkeit. Durch das Umlegen nach links wird der rechte Detektor aus-, der linke eingeschaltet.

Die Anordnung des Hebels kann auf mancherlei Weise erfolgen, wichtig ist nur, daß das Umschalten ohne Erschütterung vorgenommen werden kann, und daß beim Umschalten nur eine kaum hörbare Unterbrechung stattfindet. Sehr bewährt hat sich eine Umschaltvorrichtung, bei der zwei dünne Blechfedern auf einem geraden in seiner Achse leicht drehbaren Draht von 2 mm Stärke schleifen. An dieser Stelle ist der Draht bis zur Hälfte ausgefeilt und statt dessen mit einer isolierenden Masse, z. B. Siegelack wieder ausgefüllt. Durch einen Knopf am vorderen Ende läßt sich der Draht leicht und völlig erschütterungsfrei um seine Achse drehen.

Bücherbesprechungen.

Gail, Otto W.: *Der Schuß ins All.* Bergstadt-Verlag, Breslau. Gebd. 5,80 RM. Der Flug zum Monde wird hier in der Form eines spannenden Romans dargestellt. Wertvoll ist es, daß der Verfasser stets guten wissenschaftlichen Boden unter den Füßen behält.

Der von demselben Verfasser im gleichen Verlage erschienene Roman: **Der Stein vom Mond** (Preis 6,40 RM.) bringt eine Reise zu dem Planeten Venus und seinem geheimnisvollen Monde.

Jules Verne: *Von der Erde zum Mond.* Verlag A. Weichert, Berlin. Preis 2,50 RM. Die Reise zum Erdmond wird hier nach alter Methode durch ein riesenhaftes Geschütz ermöglicht. Es bedarf jedoch einiger Verbesserungen, wenn dieses Raumschiff die Erdschwere überwinden soll.

Oberth, Hermann: *Die Rakete zu den Planetenräumen.* Verlag R. Oldenbourg, München und Berlin. Preis 3,50 RM. Eins der grundlegenden, wissenschaftlichen Werke, welche dem Gedanken der Raumschiffahrt in weiteren Kreisen Eingang verschafft haben.

In dem gleichen Verlage: **Valier, Max:** *Der Vorstoß in den Weltraum.* 5.—7. Tausend, 1925. Preis 2,50 RM. Eine gemeinverständliche, ausführliche Darstellung der nicht ganz einfachen Probleme.

Die Deutsche Jugend-Zeitung ist zum Postvertrieb angemeldet. In der Zeitungspreisliste der Postämter erscheint sie aber erst im März. Gleichwohl können Bestellungen bereits ab 1. Februar bei dem zuständigen Postamt aufgegeben werden (Bezugszeit vierteljährlich, Bestellungen auf den Rest der Bezugszeit zulässig, Erscheinungsort Breslau). Der Bezugspreis beträgt vierteljährlich 0,60 RM.

Rätsel-Ecke.

Die heranreifende Jugend sollte für Rätsel keine Zeit haben, das Leben bringt so viele Rätsel mit sich, die es zu lösen gilt, daß genügend Gelegenheit vorhanden ist, den Scharfsinn zu üben. Darum soll in diesem Blatte von einer Rätsel-Ecke in dem üblichen Sinne abgesehen werden.

Die Rätsel der Deutschen Jugend-Zeitung sehen etwas anders aus. Das 1. Rätsel dieser Art lautet:

Was müßte eine Briefsendung, die von einem Raumschiff aus auf den Planeten Mars abgeworfen wird, enthalten, damit durch sie eine Verständigung mit den Marsbewohnern angebahnt würde?

Die Lösungen mögen bis Ende Februar an den Herausgeber eingesandt werden. Wertvolles aus den Zuschriften soll in dieser Zeitschrift unter Namensnennung veröffentlicht werden.

Herausgeber: cand. theol. Johannes Winkler, Breslau 13, Hohenzollernstr. 63/65.
Postscheckkonto: Breslau 26550. Druck: Otto Gutsmann, Breslau, Schuhbrücke 32.
Bezugspreis: vierteljährlich 60 Pfg. und Postgebühr.

Wettbewerb

Wer bis zum 15. Februar 1927 an die Deutsche Jugend-Zeitung die meisten Adressen von solchen mitteilt, die noch im 1. Quartal d. J. Abonnenten der Deutschen Jugend-Zeitung werden, erhält

ein gutes Fahrrad

im Werte von 150 RM. Das eigene Abonnement zählt mit, ist aber nicht Bedingung der Teilnahme am Wettbewerb. Unleserliche und darum unbrauchbare Adressen zählen nicht mit. Die Listen, enthaltend Name, Vorname und genaue Adresse, müssen bis 15. Februar 1927, abends 7 Uhr bei dem Herausgeber cand. theol. Winkler, Breslau 13, Hohenzollernstraße 63/65 eingegangen sein.



