

SPILBUCH

für Mädchen

im Alter von
6 bis 16 Jahren.

Bearbeitet
von
A. Ketsch.



ul. 2.50
+

V7 174253
x-00 2071649

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800051885

38416



1111

1111

196/11

~~L. 194~~

Spielbuch für Mädchen

im

Alter von 6—16 Jahren.

Auswahl von Lauf-, Gerät-, Sing- und Ruhespielen

für

Schule, Volksspielplatz und Familie.

— ♦ Mit 45 Figuren. ♦ —

Gesammelt und beschrieben

von

A. Netch,

Seminaroberlehrer in Dresden.

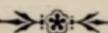
Zweite vermehrte und verbesserte Auflage.

Mit einem Vorworte

von

Schulrat Professor Dr. Euler,

Unterrichtsdiregenten an der Kgl. Turnlehrer-Bildungs-Anstalt zu Berlin.



Hannover,

Hinüberstraße 18.

1899.

Berlin SW. 19,

Krausenstraße 39.

Verlag von Carl Meyer (Gustav Prior).

Z BIBLIOTEKI
c. k. kursu naukowego gimnastycznego
W KRAKOWIE.



146

134

„Heiterkeit ist der Sonnenschein, unter dem
alles gedeiht, Giftfelche ausgenommen.“

Jean Paul (Levana).



[37.016: 746] - 055.25

Ihrer Königlichen Hoheit

Prinzessin Mathilde,

Herzogin von Sachsen,

der hochherzigen Förderin der Künste und Wissenschaften, der
Schützerin einer allseitigen Erziehung und Pflegerin vollgültiger
Körperbildung,

in tiefster Ehrfurcht gewidmet

vom Verfasser.

Vorwort zur ersten Auflage.

Im Jahre 1893 fragte die Verlagsbuchhandlung von Carl Meyer (Gustav Prior) bei dem Unterzeichneten an, ob er geneigt sei, ein Spielbuch für Mädchen zu schreiben, entsprechend dem in demselben Verlag erschienenen Spielbuche von Dr. Kohlrausch und A. Marten. Der Unterzeichnete war bereit, dies in Gemeinschaft mit Prof. G. Eckler zu thun, und die Verlagsbuchhandlung wurde ermächtigt, davon auch der Öffentlichkeit Kenntniß zu geben, sodaß bereits zahlreiche Bestellungen auf das Buch eingingen. Die Last anderweitiger Arbeiten verhinderte die Ausführung. Die Verlagsbuchhandlung wurde gebeten, von der Bearbeitung seitens des unterzeichneten Euler und des Prof. Eckler abzusehen. Gleichzeitig wurde als der geeignetste Bearbeiter eines Mädchenspielbuchs der Mann bezeichnet, der seit Jahren die Spiele der Mädchen in Dresden mit größter Hingabe und trefflichem Erfolge leitete, wie sich dies bei Gelegenheit des allgemeinen deutschen Turnfestes in Dresden 1885 in anerkanntester Weise kundgab: Herr Seminaroberlehrer Netsch in Dresden. Derselbe übernahm die Bearbeitung des

Buches. Das Ergebnis ist die vorliegende Schrift. Es dürfte kaum nötig sein, zu ihrer Empfehlung viele Worte zu machen; sie empfiehlt sich selbst. An Sachkunde, Klarheit und Anschaulichkeit der Darstellung dürfte sie von keiner anderen übertroffen werden. Besonders löblich erscheint es dem Unterzeichneten, daß auch die Singspiele mit zahlreichen Singweisen und die Ruhespiele ihre berechtigte Wertschätzung erfahren haben.

Berlin.

Karl Euler.

Vorwort zur zweiten Auflage.

In der zweiten Auflage sind 240 — gegen 173 in der ersten — Spiele enthalten. Sie haben eine sorgfältige Durchsicht, eine mehrfache Umarbeitung, beziehungsweise Kürzungen und andere Anordnung, sowie Verbesserung einiger Singweisen erfahren. Neu erschienene Spielbücher, Bekanntgabe von Spielen durch die „Deutsche Turnzeitung“, die „Monatsschrift für das Turnwesen“ und die „Zeitschrift für Turnen und Jugendspiel“, endlich freundliche und sehr dankenswerte Zusendungen von verschiedenen Seiten veranlaßten die Aufnahme von mehr als 50 neuen Spielen. Es seien davon folgende 30 Lauffspiele und Spiele mit Geräten genannt:

Räuber und Prinzessin; die Zweite abschlagen; die letzten Vier vorbei; Wettlauf auf der Kreislinie; Klipp; Kurnispieler; Seilziehen im Viereck; Seilziehen im Kreise;

neue Form von Tag und Nacht; Häschen im Nest; Stoßball mit Aufwerfen; Wanderball in Reihen; Faustball; Schleuderball; Tamburinball; Eckball; Ballspiel mit Freistätten; Prellball; Kollball; Bremer Keisturnier; Elefantenspiel; Faul-Gi; Steyrisch-Ringen; Stafettenlauf; Raffball; Wurfball; Dreiball-Lauf; Netzball; Korbball, und Schutzgemeinschaft.

Außerdem sind mehrere neue Formen vorhandener Spiele hinzugekommen.

18 Singspiele: Maiglöckchen und Blümchen; das Fädchen; rupfe, rupfe, Gräschen; der Kinder Wanderfahrt; Frau Schwalbe; grünes Gras; wollt ihr wissen, wie's die kleinen Mädchen machen?; Riesenschlange; ich reise nach Jerusalem; das Murmeltier; der Fürst von Thoren; seht den Himmel wie heiter; erwacht ihr Schläferinnen; wir Vögel haben's wahrlich gut; Hampelmann; Kaze und Maus mit Gesang; Thalersuchen; russische Motion.

6 Ruhespiele: Die drei Gewissensfragen; Bild und Umschrift; Schenken und Logieren; das rätselhafte Auge; Fernsprecher; kein — ohne.

Die früheren 17a und 17b führen die Nr. 17 und 18.

Diese Vermehrung bedingte das Anwachsen der beigegebenen Figuren von 29 auf 45.

Daß die Singspiele nicht vermindert, sondern vermehrt worden sind, ist in der Vorliebe der Mädchen für sie begründet. Wechseln an einem Spielnachmittag auf dem Mädchenspielflache nicht mit Lauf- und Gerätespielen

Singspiele ab, so meinen die Mädchen keinen vollkommenen Spielgenuß gehabt zu haben. Musik und Körperübungen sind ja untrennbare Veredelungsmittel des Menschen.

Zum Schluß danke ich allen denen, die mich mit Rat, Zusendungen und sachgemäßer Kritik freundlichst unterstützten, insbesondere den Herren Professoren Schulrat Dr. Euler und Direktor Dr. J. C. Lion. Mit dem Wunsche, daß auch die zweite Auflage dieses Buches ein Bedürfnis befriedigen und Segen bringen möge, verbinde ich die Bitte um freundliche Aufnahme derselben und um liebenswürdige Übersendung neuer Spiele und Nennung solcher Spiele, welche sich an einzelnen Orten der besondern Gunst der weiblichen Jugend erfreuen.

Dresden=A., Ende August 1898.

Ad. Netch.

Auch ich wünsche dieser neuen Auflage, in der den an der ersten Auflage gemachten Ausstellungen Rechnung getragen und als berechtigt anerkannte Mängel von dem Herrn Verfasser möglichst beseitigt worden sind, die zugleich durch eine große Zahl von neuen Spielen bereichert worden ist, die ebenso freundliche Aufnahme als der ersten.

Berlin.

C. Euler.

Inhaltsverzeichnis.

Widmung	Seite III
Vorwort zur ersten Auflage	V
Vorwort zur zweiten Auflage	VI
Inhaltsverzeichnis	IX
Einleitung	1

I. Teil.

Laufspiele und Spiele mit Geräten.

1. Laufspiele ohne Geräte. 1—44	3
a) Laufspiele, welche in die Weite führen. 1—19	3
1. Schlangeziehen	3
2. Wettlaufen	4
3. Wettlaufen auf einer Kreislinie	5
4. Haschen mit Ruhemal (Zack; Fangen)	5
5. Kauerhaschen	6
6. Kreuzhaschen (Schneidezack)	7
7. Schattenhaschen	7
8. Kettehaschen (Bärenschlag)	8
9. Hilfs- oder Rettungshaschen	9
10. Kämmerchenvermieten (Wo giebt's gut Bier?)	9
11. Das letzte Paar vorbei! (Fang schön)	10
12. Die letzten Bier vorbei	11
13. Kette sich, wer kann!	12
14. Der Kessel pläzt	13
15. Räuber und Prinzessin	13
16. Holland-Seeland	14
17. Bauernspiel	15
18. Geier und Glucke (Henne und Habicht)	16
19. Haschen im Nest	16

	Seite
b) Lauffpiele, welche die Spielenden in der Nähe oder in festen Grenzen halten. 20—44	18
aa) Spiele mit Kreisauflstellung. 20—26	18
20. Kreiswettlauf. 6 Formen. (Ringschlagen)	18
21. Wogende See (Das wallende Meer)	20
22. Der König ist nicht zu Hause	20
32. Was machst du in meinem Garten? (Fuchs u. Gärtnerin)	21
24. Katze und Maus: 5 Formen	23
25. Dritte abschlagen: 4 Formen. (Drei Mann hoch)	24
26. Die Zweite abschlagen	26
bb) Spiele mit Aufstellung in einer Linie, in Gasse, oder an den gegenüberliegenden Grenzlinien. 27—40	26
27. Herr aus Ninive	26
28. Sandmann	27
29. Es geht doch nichts über die Gemütlichkeit	27
30. Russische Motion	27
31. Schutzgemeinschaft (Haschen in Gasse; Labyrinth; Irrgarten)	28
32. Schwarzer Mann	30
33. Ketteschmieden	31
34. Fischzug	33
35. Wolf und Schäferin (Alle meine Schäfchen u. s. w)	33
36. Diebschlagen	34
37. Schlaglaufen	36
38. Barlaufen (Barlaufen)	37
39. Barlaufen mit Fähnchen	41
40. Wetthinken	42
cc) Spiele ohne bestimmte Form der Aufstellung. 41—44	43
41. Vogelhändler (Vögel verkaufen)	43
42. Paradiespiel	44
43. Meißner Brücke (Goldene und faule Brücke)	46
44. Hinkampf (Ziehkampf; Storchhüpfen)	46
2. Spiele mit Geräten. 45—129	47
a) Blindlingsspiele. 45—52	47
45. Blindkuh im Kreise (Stille Blindkuh)	47
46. Blindkuh (Blinzellkuh; Blinde Maus)	47
47. Jakobine, wo bist du? (Herrin und Dienerrin)	48
48. Blinder Prophet (Nachbar mit Gunst)	49
49. Blinde Jagd	50
50. Pfeischn haschen (Tönendes Pfeischn; Neckendes Pfeischn)	50
51. Stockhaschen (Klopfender Stock)	51
52. Tönende Schelle	51

b) Spiele mit Gebrauch des Knötels. 53—59	51
53a. Das Knötel geht um	52
53b. Knötelverstecken (Wanderplumpjack)	52
54. Der Bildhauer	53
55. Die Brücke bauen	54
56. Töpfe verkaufen	55
57. Der lahme Fuchs (Der Fuchs kommt; Pinken)	55
58. Die Jagd	57
59. Häuschen im Busch. 1. Form. (2. Form folgt unter den Ballspielen)	58
c) Spiele mit Seilen und Seilchen. 60—66	59
60. Händeklopfen	59
61. Hüpfender Kreis (Wiesel)	59
62. Langes Schwingseil	60
63. Kurzes Schwingseil (Rohrstab; Rohrreifen)	61
64. Seilziehen (Seilkampf; Wettziehen; Tauziehen)	63
65. Seilziehen im Viereck	64
66. Seilziehen im Kreise	66
d) Spiele mit Pfählen und Stäben. 67—69	66
67. Ringender Kreis (Türkentopf)	66
68. Stabentwinden	67
69. Ringentwinden	68
e) Spiele mit Schlagholz oder Keule und Flugholz oder Steinen. 70—71	68
70. Klipp (Böttkenspiel; Fröschchen; Forsched)	68
71. Kurnitpiel	70
f) Spiele mit Bällen. 72—105	74
aa) Spiele mit kleinen Bällen. 72—90	75
72. Fangball (Fackel). Verschiedene Formen	75
73. Zielball	79
74. Wanderball in Reihen. 2 Formen	80
75. Brummender Bär	80
76. Häuschen im Busch. 2. Form	81
77. Steht alle (Stehball; Standio). 2. Formen	82
78. Eckball (Fuhr-, Füll-, Faul-Ball; Biereggis)	85
79. Ballköniginnen	87
80. Kastenzielball	87
81. Schnurball	88
82. Jagdball (Balljagd). 4 Formen	89
83. Federball. 4 Formen	91
84. Prellball mit dem kleinen Balle	92
85. Kreisball	93
86. Deutsches Schlagballspiel	96

	Seite
87. Ballspiel mit Freistätten	100
88. Bauer aufsetzen	104
89. Lawn-Tennis	106
90. Tamburin-Ballschlagen	112
bb) Spiele mit dem großen Balle. 91—105	118
91. Prellball mit dem großen Ball (Hohlball mit Pressen)	118
92. Wanderball im Kreise (Ballzet; Netball)	120
93. Wanderball in Reihen. 2. Form	121
94. Kreiswurfball	121
95. Jagdball (Balljagd)	121
96. Kaiserball	121
97. Erdball oder Prellball	122
98. Kreisfußball	123
99. Kollball. 2 Formen. (Kreisrollball)	124
100. Pyramidenball (Burgball; Turmball)	128
101. Grenzball (Ballvertreiben)	129
101 b. Schleuderball	131
102. Stoßball mit Aufwerfen	133.
103. Faustballspiel	135
104. Ballkorb	139
105. Korbball	140
g) Spiele mit Kugeln. 106—113	142
106. Höchstes Nummerspiel	142
107. Subtraktionskugel (Subtraktionspiel)	143
108. Treffspiel	143
109. Parteiwettspiel (Kammenspiel)	143
110. Kugelwerfen (Boccia)	145
111. Croquet (Kugelschlagspiel; Croquetpiel)	147
112. Kegelspiele: Baumeckegelschub (Pendelkegelschub)	153
113. Ballkegel (Kegelball)	154
h) Spiele mit Reifen. 114—116	155
114. Reifentreiben	155
115. Reifentwerfen	155
116. Bremer Reifeturnier	157
i) Spiele mit Scheiben. 117—118	161
117. Tag und Nacht (Kopf und Schrift)	161
118. Scheibenwerfen als Ziel- und Weitwurf mit Scheiben und Diskus	162
j) Spiele mit Stelzen. 119—120	163
119. Stelzengehen und -Hüpfen	163
120. Lauffspiele	166

	Seite
k) Spiele mit Kastagnetten. 121—122	166
121. Kastagnettenschlagen	166
122. Spiele und Reigen mit Kastagnettenschlagen	168
l) Spiele mit Ringen. 123—124	168
123. Ringwerfen	168
124. Ringentwinden	168
m) 125. Spiele mit Stechvogel. (Vgl. Ruhespiele)	168
n) Spiele mit dem Becherball. 126	168
126. Becherball (Stabkugel; Bilboquet)	168
o) Spiele mit dem Kreisel. 127—128	169
127. Vollkreisel (Regelkreisel)	169
128. Brummkreisel (Musikalischer Kreisel; Wünnch)	170
Anhang	171
p) Spiele mit Armbrust und Papierpfeilen. 129	171
129. Elefantenspiel	171

II. Teil.

Singspiele.

A. Unterstufe. Spiele für Kinder von 6—9 Jahren	174
I. Gang-, Lauf- und Haschspiele. 1—3	174
a) In Linienaufstellung. 1—2	174
1. Riesenschlange (Schlangensied)	174
2. Ich reise nach Jerusalem	175
b) In Kreis aufstellung. 3	176
3. Es geht ein böses Ding herum. — Knötel. 2 Singweisen	176
II. Nachahmungsspiele. 4—14	178
a) In Kreis aufstellung. 4—10	178
4. Adam hatte sieben Söhne	178
5. Wenn die Kinder artig sind	180
6. Die Stampfen in der Mühle	181
7. Wollt ihr wissen, wie der Bauer	182
8. Wollt ihr wissen, wie's die kleinen Mädchen machen? (Lebensalter)	184
9. Kupfe, rupfe Gräschen	185
10. Der Kinder Wandersfahrt	186
b) In Gassen aufstellung. 11—14	187
11. Der Sandmann	187
12. Die Tiroler sind lustig	188
13. Komm, wir wollen wandern	189
14. Es geht nichts über die Gemütlichkeit	190

III. Kreisspiele mit Hüpfen und Tanzen. 15—21 . . .	192
15. Auf der deutschen Eisenbahn	192
16. Ringel, Ringel, Reihe	192
17. Kommt ein Vogel geflogen	193
18. Häuschen in der Grube	194
19. Im Mai	195
20. Baue, baue Kessel	197
21. Das Murmeltier	197
IV. Ziehspiele. 22—23	198
22. Meißner (Goldene) Brücke	198
23. Das Fädchen	200
V. Ruhespiele. 24—25	201
24. Ringlein, Ringlein, du mußt wandern	201
25. Thaler suchen	202
B. Mittelstufe. Mädchen von 9—11 Jahren	202
I. Lauf- und Haschspiele. 26—27	202
26. Das Käpchen	202
27. Kaze und Maus mit Gesang	203
II. Nachahmungsspiele. 28—30	204
a) In Kreisauftellung. 28—32	204
28. Die Scharwacht	204
29. Das Taubenhaus	205
30. Das Wandern ist des Müllers Lust	207
b) In Gassenauftellung. 31—32	209
31. Gänseabgeben	209
32. Liebe Schwester, tanz mit mir	211
III. Spiele im Kreise mit Hüpfen und Tanzen. 33—43	212
33. Gänsedieb	212
34. Der Zaun, der wird geflochten	214
35. Drüben am Carolasee	215
36. Frau Schwalbe	216
37. Hat mich das Glück geführt	218
38. Es kommt ein reicher Vogel	219
39. Die belebte Schöpfung	220
40. Erwacht ihr Schläferinnen	221
41. Wir Vöglein habens wahrlich gut	222
42. Der Hampelmann	224
43. Sellerie, Sellerie, Suppenkraut	226
IV. Blindlingsspiele. 44	227
44. Stille Blindekuh (Blinde Kuh, soll dir's gelingen)	227
V. Ruhespiele. 45	228
45. Thaler, Thaler, du mußt wandern	228

	Seite
C. Oberstufe. Mädchen von 11—16 Jahren	228
I. Lauffspiele. 46—47	228
46. Der Abt (Herr) ist nicht zu Hause	228
47. Russische Motion	230
II. Nachahmungsspiele. 48—50	230
48. Waschfrau (Zeigt her eure Füßchen)	230
49. Der Fürst der Thoren	233
50. Das Schiff (Die Töne sind das Wasser)	234
III. Kreisspiele mit Hüpfen und Tanzen. 51—56	236
51. Ihr Kinder, was spielen wir, was?	236
52. Die lust'ge Springerin	238
53. Auf einer Bergeßmauer	239
54. Grünes Gras	240
55. Maiglöckchen und die Blümelein	242
56. Wir winden dir den Jungfernkranz	244
IV. Blindlingspiele. 57	246
57. Im Keller ist's finster	246
V. Ruhespiele. 58—60	247
58. Die Schwäbischen Musikanten	247
59. Die musizierenden Tiere	249
60. Dornröschen	250

III. Teil.

Ruhespiele.

I. Spiele nur für das freie. 1—3	253
1. Topf schlagen	253
2. Im verbotenen Garten	253
3. Die Blume	254
II. Spiele für das freie oder auch Zimmer, Saal. 4—33	254
4. Versteckens	254
5. Wer hat dich geschlagen?	255
6. Gegenüber (Vis-à-vis)	256
7. Stille Musik	256
8. Tiermusik (Tierkonzert)	256
9. Suchen und Finden nach Musik	257
10. Handwerkspiel	258
11. Der blinde Marsch	259
12. Stummes Winken	259
13. Post	260
14. Wie gefällt dir deine Nachbarin?	260

	Seite
15. Buttermilchverkaufen	261
16. Pfeisohenverstecken (Pfeisohensuchen)	262
17. Tellerdrehen	263
18. Stockstellen	263
19. Die vier Elemente	263
20. Reise nach Jerusalem	264
21. Mutter Sarah (Vater Eberhard)	264
22. Die einfachste Frage	265
23. Morra	265
24. Gerade und ungerade (Knobeln; Zahlenraten)	266
25. Ringwerfen: 3 Formen	266
26. Klingendes Glöckchen (Schelle)	267
27. Stechvogel	268
28. Alle Vögel fliegen (Alles, was Flügel hat)	269
29. Russische Motion	269
30. Bild und Unterschrift	269
31. Schenken und Logieren	270
32. Drei Gewissensfragen (Drei Fragen hinter der Thür)	270
33. Das rätselhafte Auge (Auge erraten; Das ver- schleierte Bild)	270
III. Spiele nur für das Zimmer. 34—42	270
34. Schattenspiele	270
35. Die böse Sieben (Zahl)	271
36. Salzschneiden (Mehlschneiden)	272
37. Feder- oder Watteblasen	272
38. Suppeessen	272
39. Alle Finger in ein Loch (Jeder Finger in sein Loch; Dorfteich; Angeln; Alle in einen Teich)	273
40. Wort erraten	273
41. Fernsprecher (Schnellpost)	274
42. Kein — ohne (Reimspiel)	274
Anhang	275
1. Faul-Ei	275
2. Netzball	275
3. Das Stafettenlaufen. 4 Formen	277
4. Dreiball-Lauf	280
5. Steyrisch-Ringen	280
6. Wurfball	281
7. Raffball (Harpastum)	282
Litteratur für Mädchen Spiele	283
Alphabetisches Verzeichnis	286

Einleitung.

Das Weib, nicht der Mann begründet die Blüte eines Volkes. Wir brauchen nicht so weit zu gehen, die Bezeichnung der Frau als „bessere Hälfte“ ganz wörtlich zu nehmen; dennoch ist es unumstößlich richtig, daß von des Weibes Wohlbefinden, seiner Gesundheit, Tüchtigkeit, Gesinnung und Gefittung das Wohl und Wehe unseres Vaterlandes in erster Linie abhängt. Was liegt daher näher, als schon bei dem Mädchen gewissenhaft dafür Sorge zu tragen, daß es später nicht das Wehe unseres Volkes verschulde, sondern sein Wohl befördere, daß es im Hause verbreite den Sonnenschein der Freude und des Glückes. Das kann nur durch möglichst vollkommene Ausbildung des Geistes und Körpers geschehen. Neben der Körperpflege darf die Körperübung nicht fehlen, um den Körper, den Träger und Diener des Geistes und seine Opfergabe, zur Vollkommenheit zu führen. Ein Hauptzweig der Körperübung sind vor und neben dem Turnen die Turnspiele. Deshalb ist die Herausgabe eines Turnspielbuches für Mädchen kaum ein unfruchtbares Unternehmen zu nennen. Die hier gebotenen Spiele gründen sich auf des Verfassers elfjährige Erfahrung als Leiter der Dresdener Mädchenspiele, an welchen sich in diesem Zeitraume 238141 Mädchen beteiligten. Dann stand ihm die im Anhange verzeichnete Litteratur zu Gebote, endlich unterstützte ihn der treffliche Rat des Herrn Dr. J. E. Lion, dem er dafür an dieser Stelle herzlich dankt. Sollte dennoch ein oder das andere Spiel

nicht gleich beim ersten Versuch das von Dr. Lion geforderte Merkzeichen an seiner Stirn tragen, nämlich: „Die Teilnahme der Spieler, während es gespielt wird, vollständig in Anspruch zu nehmen, so daß sie zu ablenkenden Unterhaltungen keine Zeit haben,“ so bitte ich, es deshalb nicht gleich als unbrauchbar beiseite zu legen! Vielfach ist die Spiellust gehemmt durch häusliche Erlebnisse, durch die Witterung, oder durch ungenügendes Verständnis, durch zu schwache Anregung. Ein anderes Mal, oder bei näherem Eingehen auf den Grundgedanken erwirbt sich daselbe Spiel doch die Zuneigung der Mädchen. Sollte die freundliche Leserin und der wohlwollende Leser in seiner Heimat allgemein geschätzte Spiele vermissen, so würde der Verfasser durch ihre Mitteilung zur Benutzung für eine spätere Auflage hochbeglückt. Erfreut ist er schon, wenn durch das Büchlein ein vorhandenes Bedürfnis befriedigt und die Mädchenspiele an einigen Orten gefördert oder gar begründet würden. Dadurch wäre es ihm gelungen, dem Vaterlande einen kleinen Dienst zu leisten; denn „unsere Jugend soll spielen zur Erhaltung ihrer Jugendfrische, zum Wohle des Vaterlandes.“

Dresden, im Christmonat 1894.

A. Netjch.

I. Teil.

Raußspiele und Spiele mit Geräten.

1. Raußspiele ohne Geräte. 1—16.

a. Raußspiele, welche in die Weite führen. 1—44.

1. Schlangeziehen.

Der Spielplatz hat bei 20—30 Mädchen wenigstens 250 qm zu umfassen. Die Quadratform ist die geeignetste.

Der Spielgedanke ist, die Mädchen durch Darstellung der Bewegung einer Schlange an gutes Nachfolgen, feste Verbindung und Ausdauer zu gewöhnen.

Bei der Ausführung stellt sich ein kräftiges und behendes Mädchen als Kopf an die Spitze. Die andern fassen mit ihr und untereinander mit festem Griff „Hand in Hand“ oder an den Handgelenken zusammen. Dann folgen sie dem Kopfe ohne Ziehen oder Zerrn in den verschiedensten Windungen auf dem Platze umher, den Nachfolgenden entgegen, bald im Kreise, bald in Schleifen unter den Armen der Mitspielerinnen durch. Wer losläßt, hat bis zur Beendigung des Spieles seitwärts zu treten. Das Ende ist erreicht, wenn nur noch drei Mädchen mit dem Kopfe verbunden sind oder allgemeine Erschöpfung eintritt. Das Ziehen bei der Schlange geschieht mit Gehen oder Laufen oder mit beiden im Wechsel.

In Dresden nennen die Mädchen das Spiel „Kamerun“, wenn sie das Ziehen in Schleifen mit Schreien nach Herzenslust begleiten.

- Vesetze:
1. Jede Mitspielerin hat dem Kopfe willig zu folgen.
 2. Wer losläßt, muß abtreten.
 3. Auflösung der Abteilung und Erschöpfung oder allgemeiner Beschluß beenden das Spiel.
 4. Herzkranke, bruchranke und lahme Mädchen dürfen sich nicht beteiligen.

2. Wettlaufen.

Der rechteckige Spielplatz soll eben und 60—80 m lang sein. Die Teilnehmerinnenzahl darf 51 nicht gern überschreiten.

Der Spielgedanke ist die Abbildung des Kampfes um die bevorzugteste Stellung im Leben und Ausbildung der Schnelligkeit im Lauf.

Die Ausführung ist eine dreifache. a. Die Mädchen werden nach der Größe in einer Dreierreihensäule oder Viererreihensäule an einer Querseite des Spielplatzes aufgestellt. Die erste Reihe tritt an das Ablaufmal, Stab, Stein, Strich oder Fähnchen und läuft auf das von der 60 bis 70 m entfernten Spielleiterin gegebene Zeichen, am besten bestehend in schnellem Senken eines hellen, gehobenen Tuches, zu dieser hin. Wer der Spielleiterin zuerst die Hand giebt oder zwischen zwei Stäben durchläuft, ist Siegerin. Hinter diesem Mal ist noch 4—8 m Platz zum Hemmen des Laufes. Während die eine Reihe läuft, stellt sich unter Aufsicht eines zuverlässigen Mädchens die nächste Reihe an das Ablaufmal und läuft sofort auf das Zeichen der Spielleiterin ab. Die Siegerinnen gehen zu der Dreierreihensäule oder Viererreihensäule der Läuferinnen zurück und reihen sich hinten zu neuen Reihen an, um zu laufen, sobald das erste Rennen beendet ist. Die Unterlegenen stellen sich an der Längsseite hinter der Spielleiterin auf. Die Siegerinnen der Siegerinnenreihen bilden wieder neue Reihen und laufen, sobald alle vor ihnen stehenden Reihen weg sind. So geht dies fort. Zuletzt bleibt nur noch ein Paar übrig. Die Siegerin desselben wird eine der besten Läuferinnen der Spielabteilung sein, wenn auch nicht bestimmt die allerbeste.

b. Die ganze Spielschar wird in einer wenig geöffneten geraden Stirnreihe an der einen Querseite des Spielplatzes aufgestellt. Hierauf geht die Spielleiterin 60—70 m vorwärts, etwa bis auf 4—8 m Entfernung von der anderen Querseite. Auf ihren Zuruf oder das verabredete Zeichen läuft die ganze Abteilung gleichzeitig. Wer der Spielleiterin zuerst die Hand giebt, oder eine gezogene gerade Querlinie überschreitet, hat gesiegt. Mehrere gleichzeitig am Ziel ankommende Mädchen haben den Lauf so vielmal auszuführen, bis eins als Siegerin zuerst kommt.

Der Lauf nach der Uhr empfiehlt sich auf dem Spielplatz nicht.

Gesetze: 1. Bei dem Laufen darf niemand fest- oder aufgehallen werden.

2. Gleichzeitig ankommende Mädchen gelten als gleichberechtigte Siegerinnen.

3. Nach dem Laufen soll niemand sofort stillstehen.

c. Falls der Spielplatz nur die Hälfte der oben angegebenen Maße hat, wird von jeder Ecke 2 m nach innen gemessen ein Stab eingeschlagen, und die Reihen laufen innerhalb der 2 m breiten Bahn um den Spielplatz. Doch steht dann die Reihensäule in der Mitte des Platzes. Die Siegerin der Reihe kommt zuerst an dem Ablauforte an. Die Folge und Gesetze sind die gleichen wie bei a und b.

3. Wettlaufen auf einer Kreislinie.

Die Laufbahn bildet eine auf dem Rasen durch Kalkguss, in der Turnhalle durch Kreide oder auf dem Sandplatz durch Einritzern oder durch eine auf den Rasen gelegte Schnur bezeichnete Kreislinie von 5—10 m Durchmesser.

3 bis 10 Mädchen stellen sich in gleichen Abständen auf der Laufbahn auf und laufen nach dem Zuruf der Spielleiterin gleichzeitig vorwärts. Jedes ist bemüht, seine Vorderin zu erreichen und zu schlagen. Gelingt es, so muß die Geschlagene austreten, während die anderen ohne Unterbrechung weiterlaufen. Das Spiel ist beendet, sobald nur noch ein unberührtes Mädchen auf dem Kreisumfang läuft.

Gesetze: 1. Alle Mädchen müssen gleichweit voneinander entfernt stehen.

2. Der Lauf aller beginnt gleichzeitig auf Zuruf.

3. Keine Läuferin darf nach innen oder außen von der Kreislinie abweichen.

4. Wer von der Verfolgerin geschlagen wird, hat sofort auszutreten.

5. Wer zuletzt ungeschlagen allein auf der Kreislinie läuft, ist Siegerin.

4. Haschen, Beck, Fangen mit Ruhemal.

Der Spielplatz darf nicht viel unter und nicht über 60 m Länge und Breite haben. Die Form ist beliebig, aber die Grenze und ein Stück als Ruhemal oder Freistätte bestimmt bezeichnet. An dem Spiel können 6—60 Mädchen teilnehmen.

Spielgedanke. Das Spiel will die Flucht vor einem drohenden Verfolger darstellen, zugleich das Bewegungsbedürfnis befriedigen, Bewegung verschaffen, die Gesundheit fördern und Freude erregen.

Ausführung. Den Anfang bildet das Suchen einer Häsherin. Dies geschieht herkömmlich dadurch, daß sich die beteiligten Mädchen in einem Kreise aufstellen und die Führerin einen Reim hersagt, wobei sie bei jedem Wort auf ein Mädchen zeigt. Wer das letzte Wort erhält, ist die gesuchte Häsherin.

Unsere deutsche Poesie besitzt viele sinnige Auszählreime, welche bei einiger Aufmerksamkeit der Erzieher wohl geeignet sind, die unpassenden, ja rohen zu verdrängen. Ist die Häfcherin gefunden, so ruft sie: 1, 2, 3! oder: „Wer nicht ausläuft, die ist mein!“ Eiligst zerstreuen sich alle auf dem Spielplatz, die Häfcherin verfolgt irgend ein beliebiges Mädchen, läßt auch wieder von ihm ab, falls ihr ein anderes Opfer leichter erreichbar erscheint. Bei der Annäherung erteilt sie ihm unter dem Rufe: „Bist's!“ oder „Gefangen!“ einen Schlag, wodurch es Häfcherin wird, auch ohne Säumen die Verfolgung einer Spielgenossin beginnt. Müde Mädchen ruhen sich in der Freistätte unbehelligt von der Zekerin aus. Häufen sich jedoch dort die Spielgenossinnen in zu großer Zahl an, oder benutzen Träge das Ruhemal ungebührlich lange, so begiebt sich die Häfcherin bis auf drei Schritt Entfernung vor dasselbe und ruft laut: „Dreimal drei ist neun, wer nicht ausläuft, die ist mein!“ Das nach diesem Zuruf noch im Freimal weilende Mädchen hat die Häfcherin, die sich nun ausruhen darf, abzulösen.

- Gesetze:
1. Wer von der Zekerin geschlagen wird oder die Grenzen des Spielplatzes überschreitet, ist Häfcherin.
 2. Wer nach dem Zuruf der Zekerin im Freimal verbleibt, ist Häfcherin.
 3. Sofortiger Wiederschlag ist ungültig, falls nicht vorher die Gültigkeit desselben ausdrücklich festgesetzt wurde.
 4. Wer eine Spielgenossin zum Schlagen festhält oder der Zekerin in die Arme schiebt, hat selbst das Haschen zu übernehmen.
 5. Die Häfcherin während ihrer Amtsthätigkeit rücklings festzuhalten oder zu schlagen ist unstatthaft.

5. Kauerhaschen.

An diesem Spiele können sich 10—60 Mädchen auf einem mindestens 20 m im Geviert messenden Platze beteiligen. Seine Form ist gleichgültig, nur muß er bestimmt begrenzt sein.

Der Spielgedanke ist, sich durch rasches Knien oder Kauern der Gefahr der Gefangennahme zu entziehen, Edelmut an der zitternden Schwachen zu üben.

Ausführung. Das Spiel beginnt mit Auszählen der ersten Häfcherin. Diese verfolgt eine beliebige Mitspielerin, um sie durch Schlag zu fangen und die Pflicht des Fangens auf sie zu übertragen. Die Verfolgte entzieht sich der Gefahr durch rasches Niederknien; denn eine Kniennde oder Kauernde darf nicht geschlagen werden. Sofort wendet sich die Häfcherin mit $\frac{1}{2}$ Drehung um und versucht ihr Glück unter den Mädchen hinter

ihrem Rücken, die sich dort sicher wäghen. Sobald sie eine Stehende geschlagen hat, ist sie frei, und diese wird die neue Häscherin. Durch das wiederholte Kniebeugen wird das Spiel, bei dem es auch kein Ruhemal giebt, anstrengend.

Gesetze: 1. Nur ein stehendes oder laufendes Mädchen darf geschlagen werden.

2. Wer über die Grenze läuft, ist Häscherin.

3. Sofortiger Wiederschlag ist verboten.

4. Jede Häscherin hat sich vor dem Umwerfen der Knienden zu hüten.

6. Kreuzhaschen. Schneidezack.

Teilnehmerinnenzahl, Größe des Spielplatzes und Spielgedanke wie bei dem Rettungshaschen [S. 9].

Nachdem durch Auszählen die erste Häscherin bestimmt ist, verfolgt diese ein beliebiges Mädchen, welches rasch entflieht. Eine Mitspielerin läuft zwischen der Verfolgten und Verfolgerin, der letzteren Bahn kreuzend, durch. Dadurch ist die Häscherin gezwungen, diese mutige Ketterin zu verfolgen. Doch wird sie von der Erreichung dieses Zieles immer wieder abgelenkt durch das Durchkreuzen ihres Weges durch andere Mädchen, deren Verfolgung sie sofort aufzunehmen hat. Die endlich geschlagene Mitspielerin übernimmt ihre Rolle.

Gesetze: 1. Anfangs kann die Häscherin jedes beliebige Mädchen verfolgen.

2. Nachdem das Haschen eines Mädchens begonnen hat, muß jedesmal das die Bahn durchschneidende Mädchen verfolgt, also das Ziel immer gewechselt werden.

3. Wiederschlag und Laufen über die Grenze ist nicht gestattet.

7. Schattenhaschen.

Der Spielplatz soll mindestens 15 m Länge und Breite haben. Die Form ist beliebig. Teilnehmen können 4—40 Mädchen.

Der Spielgedanke ist, die Mädchen durch Treten auf ihren Schatten zu fangen, bildlich dadurch ihre Schleppe festzumageln, sie zu bannen oder zu töten.

Ausführung. Nachdem die Häscherin durch Auszählen erkoren ist, fliehen alle Mädchen von ihr weg. Sie eilt einem beliebigen nach und sucht unter dem Rufe: „Tot!“ oder „gefangen!“ auf seinen Schatten zu treten. Wessen Schatten durch den Tritt der Häscherin getroffen wird, ist die neue Häscherin. Dieses nur bei Sonnenschein zu betreibende Spiel, bei welchem es auch kein Ruhemal giebt, erfordert viel Gewandtheit und

Aufmerksamkeit, um dem gefährlichen Fusse der Verfolgerin durch Lauf, Sprung oder rasche Wendung zu enttrinnen.

8. **Kettehaschen.** Fischerin, Bärenschlagen. Händezack.

Der Spielplatz soll 15—20 m Breite und 30—40 m Länge messen. An einer Schmalseite des Platzes ist ein Stück als Freimal abgegrenzt. An dem Spiele können sich 10—50 Mädchen beteiligen.

Der Spielgedanke ist: In einem Teiche sind viele Fische, davon wird erst mit der Hand ein einzelner gefangen, während die übrigen durch ein sich immer vergrößerndes Netz in Gefangenschaft geraten. Oder als Kettehaschen: Ein Schmied fängt sich einen Gefellen, beide schmieden immer mehr Glieder zusammen, an deren Endhaken die Vorüberlaufenden hängen bleiben und dadurch gefangen sind.

Ausführung. 1. Form. Auf einer Schmalseite des länglichen Spielplatzes stellt sich die Mädchenschar mit Knöteln, an der gegenüberliegenden die Fischerin (Schmied, Urbär) ohne Plumpsack auf. Die Fischerin ruft: „Fischerin“ („Kette“, „Bär“)! Auf diesen Ruf zerstreuen sich die Mädchen auf dem abgegrenzten Spielplatz, die Fischerin läuft mit einem zusammengedrehten, an beiden Enden erfassten Taschentuch aus und sucht ein Mädchen zu fangen, indem sie dasselbe mit Tuch und Armen erfaßt. Sobald dies gelungen ist, ruft sie: „Gefangen!“ und beide eilen ins Freimal. Die andern Mädchen verfolgen sie bis dahin mit Knötelschlägen auf die Schultern und den Rücken. Gerät eine Verfolgerin dabei im Eifer mit ins Mal, so ist sie ebenfalls gefangen. Hierauf laufen die gefangenen Mädchen als Kette durch Handfassung verbunden mit dem Rufe: „Netz (Kette)“ aus, um die Zahl der Gefangenen zu vermehren. Schlagen dürfen nur die äußeren Mädchen mit ihren freien Händen. Gelingt dies, so ruft die Schlägerin: „Gefangen!“ und die Kette eilt aufgelöst und von den Plumpsackträgerinnen bedroht ins Freimal. Gelingt es während des Fangens einem Mädchen, die Kette von hinten oder vorn zu sprengen, so muß sie ohne Fang, verfolgt von der übrigen Spielschar, ins Freimal flüchten. So wagt Auslauf, Fang, Flucht und Vergrößerung der Kette fort, bis nur noch ein Mädchen als Fischerin des neuen Spieles übrig ist.

- Gesetze:
1. Wer von der Fischerin eingefangen oder von einem der äußeren Kettenglieder geschlagen wird, ist gefangen.
 2. Wer über die Seitengrenze oder ins Freimal läuft, ist gefangen.
 3. Die Glieder der zerrissenen Kette dürfen nicht mehr fangen, auch bei der Flucht nicht wiederschlagen.

4. Wer ein Glied der geschlossenen Kette schlägt, oder einen Flüchtling hält, oder jemand auf den Kopf schlägt, ist gefangen.

2. Form. Händezack. Im ganzen Spiele laufen nur zwei Mädchen mit Handsfassung aus, die aber auch nur mit der freien Hand schlagen dürfen und nach jedem Fang ins Mal getrieben werden. Die Gefangene tritt an Stelle der Fangenden, diese aber wieder in die Spielschar.

3. Form. Wieder laufen die Fangenden nur zu Paaren, allein nach der Zahl der Gefangenen immer mehrere Paare; denn hierbei wird niemand erlöst. Um die Ordnung aufrecht zu erhalten, bleiben aber alle Ketten auf den Ruf: „Gefangen!“ an ihrem Orte stehen, dürfen auch nicht von der Spielschar berührt werden. Nur die Kette mit dem Fange flüchtet ins Mal und wird bis dahin verfolgt. Sonst gelten dieselben Gesetze wie bei der ersten Form.

9. Hilschaschen. Rettungshaschen.

Die Zahl der beteiligten Mädchen kann 6—60 betragen; das Maß des Spielplatzes darf nicht unter 20 m Länge und Breite sein.

Der Gedanke des Spieles ist, durch raschen Lauf und Ausweichen die Gesundheit und Gewandtheit zu fördern, sowie durch rasche Paarbildung einander vor der Gefahr der Gefangennahme zu retten, also rasch entschlossen werthätige Nächstenliebe zu üben.

Verlauf des Spieles. Durch Auszählen wird die erste Häscherin bestimmt. Diese zählt: „1, 2, 3!“ Alle Mitspielerinnen laufen auf dem Plage umher. Die Häscherin verfolgt eine, um sie durch einen Schlag zu fangen und zu ihrer Nachfolgerin zu gewinnen. Das verhindert eine Genossin, indem sie sich durch Handsfassung rasch mit der Verfolgten zu einem Paare verbindet. Die Häscherin wendet sich sofort von dem Paare ab und verfolgt eine einzelne, die sie entweder erreicht, oder die ihr wieder durch eine Helferin entzogen und dadurch „gerettet“ wird. Ein Ruhe-
mal giebt es dabei nicht.

Gesetze: 1. Nur ein einzelnes Mädchen darf geschlagen werden.

2. Überschreiten der Spielplatzgrenzen bedingt die Übernahme der Häscherrinnenpflicht.

3. Sofortiger Wiederschlag ist nicht gestattet.

10. Kämmerchen vermieten. Wo giebt's gut Bier? Rebekka, ruck den Stuhl!

Als Spielplatz eignet sich am besten ein Rasenplatz mit Bäumen, doch auch eine Wiese mit eingeschlagenen Pfählen, ein

Sandplatz mit hingelegten Steinen, der Turnsaal mit Kreidzeichnungen, das Zimmer mit Stühlen, von der Größe, daß jeder Platz von dem nächsten wenigstens 3 Schritte entfernt ist. Die Zahl der Spielmädchen kann zwischen 6—30 schwanken.

Der Grundgedanke dieses altbekannten, in allen deutschen Gauen betriebenen Spieles ist, durch List, Schnelligkeit und Geschicklichkeit bei dem Wechseln der Plätze (Leben und Treiben, Schaffen und Jagen der Menschen) ein sicheres Plätzchen zu erwerben, nachdem dies durch bescheidenes Anfragen nicht möglich war.

Zur Ausführung ist erforderlich, so viel Standorte, Kämmerchen, auf dem Spielplatze zu bezeichnen, weniger einen, als sich Mädchen am Spiel beteiligen. Das überzählige wird durch das Los oder durch Auszählen bestimmt. Dies stellt sich in die Mitte des Platzes, die andern beziehen ihre Kämmerchen. Das wohnungslose Mädchen geht umher und fragt jedes: „Kein Kämmerchen zu vermieten?“ („Giebt's gut' Bier?“) Die Antwort lautet: „Nein, aber bei meiner Nachbarin!“ oder: „Geh ein Haus weiter!“ Dies geschieht. Doch während des Fragens und Umhergehens wechseln beliebige Mitspielerinnen ihre Plätze. Deshalb schweifen die Augen der Fragenden immer umher, sie eilt auch da und dort hin, um einen leeren Platz zu erreichen. Glückt es, so hat das dadurch wohnungslos gewordene Mädchen nun auf die Suche zu gehen. Gelingt ihm dies lange Zeit nicht, so darf es durch den Befehl: „Zieht alle aus!“ einen allgemeinen Platzwechsel bewirken und dabei ein Kämmerchen zu besetzen suchen. Bei diesem Spiel wickeln sich oft die heitersten Szenen ab.

- Gesetze:
1. Die Platzsucherin darf nicht aufgehalten werden.
 2. Die Platzzeichen dürfen nicht fortgetragen werden.
 3. Kommen zwei Mädchen gleichzeitig auf einem leeren Platze an, so gehen beide an die Platzgrenze und eilen nach diesem oder einem anderen inzwischen freigewordenen Platze.
 4. Niemand darf gewaltsam von seinem Platze gezogen oder gestoßen werden.

11. Das letzte Paar vorbei! Fang schön! Böckchen, Böckchen schiele nicht! Hach, hach! Braut, lauf! Witmann.

Anmerkung: Die Bezeichnung „Fangschong“ suche ich zu vermeiden, weil die deutschen Namen ausreichen.

Dieses vielnamig benannte, einfache Lausspiel verlangt einen Platz von 10—20 m Breite und 20—30 m Länge, am günstigsten von rechteckiger Form. Die Zahl der Mädchen muß unpaarig sein und kann zwischen 7—25 schwanken. Mehr als 25 erfordern

die Bildung zweier Abteilungen in etwa 4—5 m Entfernung nebeneinander, wozu der angegebene Platz ausreicht.

Der Gedanke des Spieles ist, nach befohlener Trennung und Laufen um die Abteilung sich wieder zu vereinigen, ohne von einer vor der Paarsäule stehenden Wächterin (Braut, Witmann, Bäckchen) gefangen zu werden.

Verlauf des Spieles. Die Mädchen werden der Größe nach zu einer geraden Paarsäule geordnet und in der Mitte des Spielplatzes so aufgestellt, daß das letzte Paar an eine Querseite zu stehen kommt. Das übrigbleibende Mädchen stellt sich dicht vor das erste Paar als Wächterin. Sie ruft laut: „Das letzte Paar vorbei!“ Die ganze Säule zählt sofort mit gleichzeitigem Händeklappen: „1, 2, 3!“ Während des Zählens trennt sich das letzte Paar. Auf jeder Seite der Säule läuft ein Mädchen. Beide suchen sich vor der Säule auf dem Spielplatz zu vereinigen, was aber die Wächterin zu verhindern bemüht ist, indem sie eins davon zu fangen sucht. Das gefangene Mädchen ist die nächste Wächterin, die andern beiden stellen sich als vorderstes Paar an. Gelang es der Wächterin nicht, vor der Vereinigung des Paares ein Mädchen zu schlagen, so bleibt sie auch bei dem Lauf des nächsten Paares Häfcherin, ja so lange, bis sie ihre Nachfolgerin fängt.

Gesetze: 1. Die Häfcherin hat dicht vor dem ersten Paare zu stehen und darf sich nicht umsehen.

2. Wer über die Grenze läuft, ist Häfcherin.

3. Den Läuferinnen ist kein Weg vorgeschrieben; sie können also auch hinter der Häfcherin weglaufen, jedoch ist eine Vereinigung hinter der Säule nicht gestattet.

12. Die letzten Vier vorbei.

Hierzu ist ein Platz von mindestens 10 m Breite und 20 m Länge erforderlich. Die Spielschar kann 17 bis 61 Mädchen zählen.

Ausführung. Die Mädchen stellen sich in einer Säule von Viererreihen mit Handfassung in der Mitte des Spielplatzes so auf, daß die letzte Reihe die hintere Querseite berührt und das einzelne Mädchen mit dem Rücken dicht vor der ersten Reihe steht. Dieses ruft: „Die letzten Vier vorbei!“ Alle schreien mit gleichzeitigem Händeklappen: „Eins, zwei, drei!“ Während des Zählens aller laufen zwei Mädchen der letzten Reihe links und zwei rechts an der Säule vorbei, um sich vorn zur Viererreihe zu vereinigen. Die Häfcherin sucht vor der Vereinigung zur Viererreihe ein Mädchen zu schlagen. Es vereinigt sich dann

mit den übrigen drei zur Viererreihe, welche sich vorn an die Säule stellt, und die Geschlagene ist die neue Ruserin und Häfcherin, welche sich wieder dicht vor die vorderste Reihe stellt. Befehle: 1. Die dicht vor der vordersten Viererreihe stehende Häfcherin darf sich nicht umdrehen.

2. Die Mädchen der letzten Reihe laufen einzeln vor.
3. Die Häfcherin darf jedes beliebige der vier Mädchen schlagen, ehe sie sich vereinigt haben; auch wenn sie bereits zu zweien oder dreien die Hände gefaßt haben.
4. Die Geschlagene ist die neue Häfcherin.
5. Die Häfcherin behält ihr Amt, bis es ihr gelingt, ein Mädchen vor der Vereinigung zur Viererreihe zu schlagen.

13 **Kette sich, wer kann.**

Der längliche Spielplatz muß wenigstens 10 m Breite und 25—30 m Länge haben. Auf einer Schmalseite stellt sich die Spielschar, 10—50 Mädchen, auf, die andere bildet das Laufmal.

Der Gedanke des Spieles ist, durch Schnelligkeit des Laufes sich vor einer Gefahr, hier die, die Rolle der Erzählerin übernehmen zu müssen, zu retten.

Die Darstellung geschieht so, daß sich die durch freie Wahl, Auszählen oder Losung erwählte Erzählerin mit dem Rücken gegen das Laufmal vor die Mädchenschar stellt und eine Erzählung beginnt, z. B.: „Bei unserem vorigen Schulspaziergang gingen wir an die Elbe, um mit dem Dampfschiffe nach Pirna zu fahren. Bei dem Besteigen des Schiffes hoben und senkten sich die Wellen gewaltig. Der Kapitän sprach: ‚Vorsichtig, meine lieben Kinder!‘ Alle befolgten die Mahnung bis auf das letzte, welches beinahe von dem Steg ins Wasser gestürzt wäre, aber noch glücklich von einem Bootsmann erfaßt und auf das Schiff befördert wurde. Alle nahmen erfreut Platz. Der Lehrer nannte uns die Namen der am Ufer liegenden Ortschaften. Plötzlich rief ein Mädchen: ‚Ich breche durch!‘ Es hatte aber keine Gefahr, nur sein Klappstuhl war umgekippt. Die Klasse setzte sich wieder. Der Kapitän gab das Zeichen zum Anlegen. Die Dampfpfeife schrillte. Der Lehrer sprach: ‚Kette sich, wer kann!‘, denn der schwarze Rauch des Schornsteins überschüttete unsere Sitze mit Ruß.“ Bei den Worten: „Kette sich, wer kann!“ müssen alle Mädchen nach dem Laufmal eilen, dort dreimal in die Hände klappen, oder dreimal stampfen, oder laut bis drei zählen und dann auf ihren ersten Aufstellungsort zurückkehren, auch die Erzählerin. Wer nicht die geforderte Thätigkeit ausführt, oder sich

an einen falschen Platz stellt, zuletzt kommt, wird die neue Erzählerin oder muß bei dem nächsten Spiel austreten.

Gesetze: 1. Das zuletzt am Aufstellungsort ankommende Mädchen ist neue Erzählerin.

2. Wer nicht die bestimmte Thätigkeit ausführt, ist von dem nächsten Spiel ausgeschlossen.

3. Niemand darf vor dem Ruf: „Kette sich, wer kann!“ laufen.

4. Die Erzählerin muß ebenfalls mitlaufen.

5. Kein Mädchen darf ein anderes bei dem Laufe aufhalten.

14. Der Kessel platzt.

Dieses Spiel verläuft genau unter denselben Voraussetzungen, hat denselben Grundgedanken, dieselben Gesetze, wie: „Kette sich, wer kann!“, nur besteht die Abweichung, daß die Erzählerin bei der kurzen Erzählung ihrer schrecklichen Geschichte die Zuhörer an einen Ort oder auf ein Fahrzeug führt, wo sich ein Dampfkessel befindet, und in die Erzählung einspricht: „Der Kessel platzt!“, bei welchen Worten alle die Flucht ergreifen.

15. Räuber und Prinzessinnen.

An diesem Spiel, welches den Raub einer Prinzessin darstellen will, können sich 5—31 Mädchen beteiligen.

Als Spielplatz dient sowohl ein freier Platz, der Schulhof, als auch jeder Garten. Auf dem Platze wird für die Prinzessinnen ein Freimal abgezeichnet, während sich der Räuber selbst ein Versteck zu suchen hat. Günstig dazu sind Sträucher, Häuserecken und dergl. Auf dem freien Platze werden an zwei oder drei Stellen je drei Mädchen eng zusammengestellt, hinter denen sich der Räuber nach Belieben zu bergen vermag.

Gang des Spieles. Alle Mädchen bedecken sich mit der rechten Hand die Augen, während sich der Räuber versteckt. Auf seinen Ruf: „Run!“ gehen sie Arm in Arm auf dem Spielplatze spazieren, indem sie sprechen: „Wir möchten gern spazieren geh'n, wenn nur nicht der Räuber käm! Es hat Eins geschlagen; er kommt immer noch nicht!“ So zählen sie die Stunden weiter. Spätestens zum zwölften Glockenschlag muß der Räuber kommen, doch steht ihm das Recht zu jeder Stunde frei. Er bricht plötzlich aus seinem Verstecke hervor, um eine Prinzessin zu fangen. Bei seinem Anblicke ergreifen die Prinzessinnen jedoch die Flucht nach ihrem Freimal, das der Räuber nicht betreten darf. Gelingt ihm ein Fang, so wird die Gefangene der neue Räuber, und das Spiel beginnt wieder damit, daß der Räuber ein Versteck aufsucht.

16. Holland Seeland.

Der hierzu erforderliche Spielplatz kann jede beliebige Form haben, darf aber für eine Mädchenschar von 50—60 Mädchen nicht unter 2—300 qm betragen. Auf demselben ist an einer Ecke ein Schiff von etwa 20—30 qm durch Stäbe, Kalkguß, Steine oder Striche abgegrenzt.

Der Gedanke des Spieles ist, einen Fischzug darzustellen und dabei die Schnelligkeit, Gewandtheit, List und Stärke der Mädchen zu fördern.

Vor der Ausführung erklärt unter Beschreibung des Fischzuges die Spielleiterin den Mädchen das Spiel, weist auf die zu beachtenden Gesetze hin und läßt eine Holländerin und Seeländerin wählen. Diesen wird das Schiff zum Wohnplatz angewiesen. Nachdem die Holländerin und die Seeländerin ihre Arme oberhalb des Handgelenks fest gefaßt haben, stechen sie mit dem Rufe: „Holland-Seeland!“ in See, um einen der dort umher schwimmenden Fische zu fangen. Dies geschieht, indem sie ihre gefaßten Arme um den Rücken des gefangenen Mädchens legen, mit den freien Händen aber dessen Hände erfassen, wobei sie möglichst bemüht sind, dessen Arme zu kreuzen. So ziehen und führen sie das gefangene Mädchen, das sich durch Winden, Hüpfen, Gegenstemmen, kurz allerhand Bewegungen, zu befreien sucht, auf das Schiff. Durch die Ankunft daselbst ist erst die Gefangenschaft vollendet. Zwar darf sich der gefangene Fisch bei dem Transport weder setzen noch legen, doch alle erdenklichen Mittel zum Entschlüpfen anwenden, deshalb genügt es nicht, denselben nur in einen Ring der Arme einzuschließen. Bei dem zweiten Auslauf vereinigt sich die Gefangene mit der Holländerin oder Seeländerin zum Fangen. Bei jedem Fischzuge fangen zwei andere Mädchen, die durch die Holländerin und Seeländerin bestimmt werden. Lassen die Fischerinnen während des Fanges ihre Hände los, so werden sie von den Spielgenossinnen unter dem Ruf: „Holland-Seeland zu Schiff!“ mit Knötelschlägen auf das Schiff getrieben. Ist ein Fisch allzu stark und ungebärdig, so rufen die Fischerinnen: „Holland in Not!“ Auf diesen Ruf eilen ein oder zwei Paare Gefangene zu Hilfe, und die erwünschte Beute wird mit vereinten Kräften nach dem Schiffe gebracht. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch zwei Fische in der See sind. Diese beginnen als „Holländerin und Seeländerin“ das neue Spiel. Bei starken Abteilungen empfiehlt sich der Fang durch zwei Paare gleichzeitig, auch gegen den Schluß des Spieles. Gesetze: 1. Das fangende Paar darf seine Hände nicht lösen. 2. Der gefangene Fisch darf sich nicht setzen oder legen.

3. Wer über die Grenze oder auf das Schiff tritt, ist gefangen.
4. Auf den Kopf zu schlagen ist verboten.
5. Stillschweigend in See stechende Fischer dürfen zurückgetrieben werden.
6. Das Erfassen und Ziehen eines Fisches an den Kleidern ist verboten.

17. Bauernspiel.

Der Spielplatz erfordert für 12—50 Mädchen etwa 200 qm, eine bestimmte Form ist nicht bedingt, doch sind rechteckige Formen vorzuziehen. Etwa 5 qm desselben werden als Bauernhaus abgegrenzt.

Grundgedanke. Das Spiel will einen vielgeängstigten und geplagten Bauer darstellen, zugleich Gewandtheit und Entschlossenheit wecken und pflegen.

Der Verlauf desselben beginnt mit dem Herausziehen zweier Mädchen mit Handfassung aus dem Bauernhaus auf den Ruf der Mitspielerinnen: „Bauer heraus!“ Hinter diesen Wächterinnen folgt ein drittes Mädchen als Bauer. Die Spielerinnen=schar sucht den Bauer mit der flachen Hand zu schlagen, während ihn die Wächterinnen schützen. Er selbst birgt sich hinter diesen oder umkreist sie. Die Begleiterinnen des Bauers dürfen sich nur gehend vorwärts bewegen und mit den freien äußeren Händen die ihn umschwärmenden und neckenden Mädchen schlagen. Schlägt eine Wächterin eine Spielgenossin, so ruft sie: „Getroffen!“ und beide eilen nebst dem Bauer ins Bauernhaus, um den Plumpsackschlägen der sie verfolgenden Mädchen zu entgehen. Die Geschlagene löst bei dem nächsten Auslaufe die Schlägerin ab. Betritt bei hitziger Verfolgung ein Mädchen das Bauernhaus, so hat dieses den Bauer abzulösen. Lassen während des Ausgehens die Begleiterinnen des Bauers ihre Hände los, so fliehen sie auf den Ruf der Spielgenossinnen: „Gelöst!“ in das Bauernhaus, um den drohenden Knüttelschlägen derselben zu entgehen.

- Wesetz: 1. Die Begleiterinnen des Bauern dürfen nur gehen.
2. Bei dem Lösen der Hände oder nach einem erteilten Schlag an ein den Bauer neckendes Mädchen haben die drei Ausgehenden ins Bauernhaus zu flüchten.
 3. Wer von einer Begleiterin des Bauers geschlagen wird, löst diese ab, wer aber die Fliehenden bis ins Bauernhaus verfolgt oder über die Grenze des Spielplatzes läuft, löst den Bauer ab.

18. Geier und Glucke. Henne und Habicht.

Der Spielplatz ist am besten weicher Rasen, doch eignet sich auch ein ebener Sandplatz und die Turnhalle. Für eine Abteilung von 8—16 Mädchen muß er mindestens 10 m Breite und 20 m Länge messen, für mehrere Abteilungen reichen diese Maße nicht aus.

Der Gedanke des Spieles ist die Verteidigung einer Schar Küchlein durch eine Gluckhenne gegen die Angriffe eines Raubvogels.

Verlauf des Spieles. Die Spielabteilung stellt sich in einer Flankenreihe, verbunden durch Auflegen der Hände auf die Schultern oder Hüften der Borderin oder Erfassen der Zipfel eines Taschentuchs, das jedes Mädchen um den Leib des vor ihr stehenden Mädchens gelegt hat, in der Mitte des Spielplatzes auf. Als Führerin, Glucke, ist die kräftigste und gewandteste Genossin erwählt. Diese hat mit ausgebreiteten Armen die Angriffe des Geiers, eines ebenfalls sehr gewandten Mädchens, welches vor der Reihe steht und durch Schläge einzelne Küchlein zu rauben sucht, durch ihre Arme, durch geschicktes Ausweichen, Vorwärts- und Rückwärtsgehen, gegen ihre Küchlein abzuwehren. Wer vom Geier geschlagen wird, ist gefangen und tritt aus der Reihe. Die Reihe der Küchlein hat leicht und behend den Bewegungen der Glucke zu folgen; dafür wird ihnen nach jedem Verlust eine kurze Ruhe zur Erholung gewährt. Dies Spiel bietet treffliche Gelegenheit zur Verwertung der Schwenkungen in der Flankenreihe.

- Vesetze: 1. Jedes vom Geier geschlagene Küchlein hat als dessen Beute auszutreten.
2. Alle hinter dem geschlagenen Mädchen stehenden sind ebenfalls gefangen.
 3. Bei dem Zerreißen der Reihe ist die Verbindung ohne Unterbrechung des Spieles rasch wieder herzustellen; schlägt der Geier dabei ein Mädchen, so ist dieses und die hinter ihm stehenden gefangen.
 4. Geier und Glucke dürfen sich weder an den Händen, Armen und Kleidern fassen, noch festhalten, schlagen oder stoßen; doch soll die Glucke dem Geier unentwegt den Weg zu den Küchlein versperren und ihn am Rauben verhindern.

19. Häschen im Nest.

Die Zahl der Mädchen muß mindestens 18 betragen, kann aber bis 74 steigen.

Als Spielplatz ist jeder leidlich ebene Platz von mindestens 10 m Länge und Breite geeignet.

Der Spielgedanke ist die Darstellung der Verfolgung von Häschen, die sich wechselsweise in schützenden Nestern bergen, durch einen heutigetierigen Fuchs.

Verlauf des Spieles: Die Mädchen wählen einen Fuchs und ein Häschen, das kein Nest hat. Die übrige Spielschar wird in Viererreihen abgeteilt. Die Viererreihen verteilen sich in beliebiger Ordnung auf dem Spielplatze. Die Erste jeder Reihe wird von den übrigen Dreien, die sich zu diesem Zwecke durch Handfassung zu einem Ringe vereinigen, umschlossen. Der Ring ist das Nest und das darin stehende Mädchen ein Häschen. Das nestlose, zuerst gewählte Häschen schlüpft nun in ein Nest. Der Fuchs verfolgt es. Ist das vor dem Fuchs fliehende Häschen in einem Neste angelangt, so muß das bereits in diesem befindliche Häschen fliehen und in ein anderes Nest eilen, wodurch wieder das dort sich bergende Häschen zur Flucht gezwungen wird. Der Fuchs bemüht sich immer, das jeweils fliehende Häschen auf der Flucht, doch nicht im Nest, zu erreichen und zu schlagen. Sobald ihm dies gelingt, wird das geschlagene Häschen Fuchs, dagegen der alte Fuchs wird Häschen und eilt, wie früher das nestlose Häschen, in ein ihm zusagendes Nest und vertreibt dadurch das dort befindliche Schwesterchen.

So verlaufen zur Freude der Mädchen in raschem Wechsel Flucht vor dem Fuchs und gegenseitiges Vertreiben der Häschen.

Vesetze: 1. Der Fuchs darf nur ein fliehendes, aber kein im Neste befindliches Häschen schlagen.

2. Durch das Einschlüpfen des fliehenden Häschens wird das im Nest befindliche zur Flucht gezwungen.

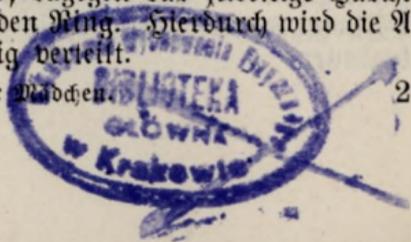
3. Die den Ring bildenden Mädchen haben durch Heben der Arme das Ein- und Auschlüpfen der Häschen zu erleichtern.

4. Das vertriebene Häschen darf auch wieder in dasselbe Nest huschen, muß aber vorher um ein Mädchen des Ringes herumlaufen, damit es möglicherweise von dem Fuchs geschlagen werden kann.

5. Widerschlag vor dem Einschlüpfen in ein Nest ist nicht statthaft.

6. Nach Verlauf einiger Zeit tritt, auf Befehl der Spielleiterin, das zweite, später das dritte und endlich das vierte Mädchen als Häschen in die Ringmitte, dagegen das jeweilige Häschen an seine Stelle in den Ring. Hierdurch wird die Anstrengung gleichmäßig verteilt.

Spielbuch für Mädchen.



b. Lauffspiele, welche die Spielenden in der Nähe oder in festen Grenzen halten.

aa. Spiele mit Kreisaufstellung. 20—26.

20. **Kreiswettlauf.** Komm mit! Ringschlagen. Guten Morgen, Frau Fischer.

Der Spielplatz erfordert bei 16—50 Mädchen einen Platz von 15—18 m im Geviert. Das Spiel ist ein Wettlauf mit Ausweichen um einen Kreis.

1. Form. Bei der Ausführung des Spieles bilden die Mädchen mit Fassung der Hände einen Kreis mit dem Gesicht nach dem Mittelpunkte gewendet. Ein Mädchen, die Schlägerin genannt, läuft außen herum und erteilt einer beliebigen Genossin rasch einen leichten Schlag auf die Schulter, an vielen Orten mit der Aufforderung verbunden: „Komm mit!“ Sofort läuft die Geschlagene nach der entgegengesetzten Seite um den Kreis. Bei dem Begegnen weichen beide Mädchen rechts aus. Die Richtung des Ausweichens wird vor dem Beginn des Spieles bekannt gegeben und vorgezeigt. Wer von den Läuferinnen zuerst in der durch das Weglaufen der Geschlagenen entstandenen Lücke ankommt, hat gewonnen und faßt die Hände der Nachbarinnen. Wer zuletzt ankommt, hat weiter zu laufen und ein anderes Mädchen durch einen Schlag zum Wettlauf herauszufordern. So geht das Spiel fort, bis alle gelaufen sind. Kommen beide gleichzeitig an, so wird eine neue Schlägerin gewählt. Das Ziel gilt als erreicht, wenn die Läuferin die freie Hand des Mädchens erfaßt hat, das auf der Seite des Thores steht, woher sie gelaufen kommt. Die das Thor bildenden Mädchen müssen genau auf ihren Plätzen stehen bleiben.

Form 1b. Die Mädchen stehen in einem Stirnkreise mit dem Gesicht nach außen. Die Schlagende geht im Kreise herum, faßt rasch eine Mitspielerin bei den Schultern, schiebt sie mit dem Kufe: „Komm mit!“ aus der Kreislinie, läuft selbst durch dieses entstandene Thor aus dem Kreise und außen um den Kreis herum. Das hinausgeschobene Mädchen folgt der Fliehenden und sucht sie zu erreichen. Wird die Verfolgte erreicht, ehe sie wieder durch das Thor im Kreise angekommen ist, so hat die Verfolgerin gesiegt, stellt sich wieder an ihren Platz, und das erste Mädchen beginnt das Spiel von neuem. Erreicht die Verfolgende die Fliehende nicht, so hat die Letztere das Spiel von neuem zu beginnen.

2. Form. Die Läuferin bewegt sich nach dem Schlage mit der Geschlagenen in entgegengesetzter Richtung schlängelnd unter den hochgehobenen Armen der Genossinnen durch, jedoch ohne sie anzufassen. Das Ausweichen geschieht möglichst ohne Aufenthalt. Auch hierbei ist das zuerst ankommende Mädchen Siegerin. Das andere läuft erst wieder außen herum, ehe es seine Wettläuferin wählt, mit der es dann schlängelt.

3. Form. Die Schlägerin und die Geschlagene hinken oder hüpfen mit Schottischhüpfen a) um den Kreis herum, b) schlängeln in dem Kreise.

4. Form. „Guten Tag, Frau Nachbar.“ Der Wettlauf findet wie bei der ersten oder dritten Form mit Schottischhüpfen oder Hopsen statt, aber bei dem Begegnen erfassen sich die Wettläuferinnen mit beiden Händen. Die Fordernde spricht: „Guten Tag, Frau Nachbar! Wie geht's, wie steht's?“ Die Befragte antwortet: „Danke, gut! Ich habe keine Zeit!“ Beide: „Leb wohl!“ Dann eilen beide weiter und wieder ist die zuerst Ankommende Siegerin.

5. Form. Die Spielleiterin bestimmt zwei Mädchen, stellt sich diesen gegenüber an der inneren Seite der Kreislinie auf und befiehlt: „Lauft!“ Beide Mädchen laufen nach entgegengesetzten Richtungen um den Kreis, weichen beim Begegnen links aus, eilen aber, am Thor angekommen, durch den Kreis, um der Spielleiterin die Hand zu geben. Wem dies zuerst gelingt, ist Siegerin. Wer zuletzt ankommt, stellt sich mit dem Gesicht nach außen in den Kreis. Sind alle gelaufen, so werden die inkehrstellung stehenden Mädchen paarweise zusammengestellt. Diese vollziehen wieder den Wettlauf in der vorigen Weise. Nach Beendigung desselben werden nochmals die mit dem Gesicht nach außen stehenden Mädchen zu Paaren zusammengestellt. So wird fortgefahren, bis nur noch ein Paar übrig bleibt. Die Besiegte dieses Paares ist die schlechteste Läuferin. Durch wiederholten Lauf der Siegerinnen läßt sich auch die beste Läuferin ermitteln.

Die Bewegung kann wieder mit Hopsen, Hinken und Schottischhüpfen, außer mit Laufen ausgeführt werden.

6. Form. Form 1, 3, 5 in Paaren, welche während des Laufes feste Fassung Hand in Hand behalten.

(Befehle: 1. Das Ausweichen ist zeitig genug einzuleiten, damit kein Zusammenstoß eintritt und die Läuferinnen einander nicht aufhalten.

2. Jede Geschlagene hat den Wettlauf unverzüglich anzutreten.

3. Die Mitspielerinnen hüten sich, daß sie den Läuferinnen kein Hindernis bieten.

4. Wer gelaufen ist, stellt sich mit dem Gesicht nach außen in die Reihe ein.

5. Sind alle gelaufen, so ist das Spiel beendet.

21. Die wogende See (das wallende Meer).

Der quadratische Spielplatz erfordert bei 16—50 Mädchen 15—20 m Seitenlänge, bei Kreisform 16 m Durchmesser.

Das Spiel legt seinem Gange die Wechsel der Meeresoberfläche, veranlaßt durch die Veränderungen des Windes, zu Grunde. Es wird mit Gehen oder mit Laufen ausgeführt. Letztere Ausführung strengt an, deshalb empfiehlt sich ein Wechsel von Gehen und Laufen, eingeführt durch die Rufe: „Der Wind tobt!“ oder: „Der Wind weht leise.“

Bei der Ausführung bilden die Mädchen einen Stirnkreis ohne Fassung. Ein Mädchen, der Kapitän, geht außen um den Kreis herum und ruft wechselweise: „Die See geht hoch! Streicht die Segel! Die See geht ruhig! Der Wind wendet sich! Der Wind tobt! Der Wind weht leise!“ Endlich: „Die See steht still!“ Dabei begleitet es die Ausrufe mit den entsprechenden Armthätigkeiten, wie Hochheben, vor- und rückswingen, Senkhalte der Arme, verändert auch die Gangrichtung und klopft die Mitspielerinnen leicht auf die Schultern, um sie zur Nachfolge und Nachahmung ihrer Thätigkeiten aufzufordern. Ist die ganze Abtheilung in Bewegung, so nimmt die Führerin noch einen Durchzug durch den Platz, spricht: „Die See steht still!“ und eilt auf den ersten Aufstellungsplatz. Wer zuletzt im Kreise anlangt, ist im nächsten Spiele Führerin.

Gesetze: 1. Jedes aufgeforderte Mädchen muß der Führerin folgen und deren Bewegungen nachahmen.

2. Kein Mädchen darf vor dem Ruf: „Die See steht still!“ nach dem Aufstellungsorte laufen.

3. Die letzte ist der neue Kapitän.

22. Der König ist nicht zu Hause.

Für 16—50 Mädchen hat der kreisförmige oder quadratische Spielplatz 16—20 m im Durchmesser zu messen.

Das Spiel hat einen geschichtlichen Hintergrund. König Fridrich II. von Dänemark war oft der steife Ton seiner Hofleute unangenehm, dann sagte er: „Der König ist nicht zu Hause!“ und freute sich, wenn sich alle ihrer natürlichen Munterkeit überließen. Durch den Ruf: „Der König ist wieder zu Hause!“ unterbrach er Lärmen und Lachen und errichtete wieder die Schranken der Ehrfurcht. Dieser Gedanke ist bei dem Spiele beibehalten.

Dabei erzeugt es Heiterkeit, Bewegung und übt pünktlichen, raschen Gehorsam.

Zu der Ausführung wählt die Spielschar ein Mädchen als König. Um diesen setzen oder stellen sich die andern im Kreise ganz ernsthaft arbeitend herum, nachdem sie ihre Plätze bezeichnet haben. Unerwartet ruft der König: „Der König ist nicht zu Hause!“ und verläßt sogar nach Belieben den Kreis. Es erhebt sich sofort ein karnevalartiges, lustiges Leben und Treiben, indem die Mädchen herumphüpfen, singen, lärmen, tanzen und einander auf alle mögliche Weise necken. Plötzlich kehrt der König in den Kreis zurück oder ruft: „Der König ist wieder zu Hause!“ Alle eilen auf ihre Plätze, nehmen sofort wieder ihre Arbeiten auf und ihre ehrfürchtige Haltung ein; denn der König bestraft das letzte oder unbeschäftigte, unehrerbietige Mädchen durch einen leichten Schlag. Der König behält sein Amt so lange es der Spielschar beliebt, oder bis die Spielleiterin ein anderes Mädchen dazu bestimmt, falls ihn nicht ein Irrtum vorher absetzt. Gesetze: 1. Alle haben augenblicklich dem Rufe des Königs bei Strafe (Pfand, Schlag) zu folgen.

2. Das letzte Mädchen erhält einen Schlag.

3. Irrt sich der König in der Bezeichnung der Letzten, die ihm nicht erlassen werden darf, so hat er ein Pfand zu geben oder er wird von allen Mädchen nach einem festgesetzten Laufmale getrieben, und das falsch bezeichnete wird König.

Bemerkung. Die Schläge können statt mit der flachen Hand mit Knöteln erteilt werden.

23. Was machst du in meinem Garten? Fuchs und Gärtnerin.

Der quadratische oder kreisförmige Spielplatz hat bei 16—50 Mädchen etwa 150 qm oder je 12 m im Durchmesser.

Der Gedanke des Spieles ist, die Verfolgung eines in einen Garten gedrungeneu Diebes (Fuchses) darzustellen.

1. Form. Zu der Ausführung stellen sich die Mädchen in einem Styrkreise mit Fassung der Hände auf. Ein Mädchen in der Kreismitte stellt die Diebin (den Fuchs), ein anderes außerhalb des Kreises die Gartenbesitzerin (Gärtnerin) dar. Zwischen beiden entwickelt sich folgendes Gespräch. Besitzerin: „Was machst du in meinem Garten?“ Diebin: „Birnen (Erdbeeren, Apfel u.) essen!“ Bes.: „Wer hat dir dies erlaubt?“ Diebin: „Niemand!“ Bes.: „Eile, daß du wieder hinaus kommst!“ Bei dieser Aufforderung heben die Mädchen des Kreisringes ihre Arme auf. Die Diebin (der Fuchs) läuft nach dieser Aufforderung zwischen

zwei Mädchen, welche bei dem Durchschlüpfen ihre Hände lösen und dadurch ein offenes Thor herstellen, aus dem Kreise und auf beliebigem Wege um den Kreis. Bei dem Umlauf schlängelt sie unter den gehobenen Armen der Mädchen durch bald in den Kreis, bald aus dem Kreise laufend, läßt aber absichtlich zuerst nur ein, dann zwei oder mehr, wieder ein andermal nur ein oder kein Thor aus. Nach mindestens einem Umlauf flüchtet sie (er) durch ihr (sein) Auslauffthor wieder in die Kreismitte. Die Besitzerin (Gärtnerin) eilt zuerst durch ihr nächstes Thor, das aber geschlossen bleibt, in den Kreis und folgt der Diebin (dem Fuchs) genau auf demselben Wege, um sie (ihn) zu fangen. Das Ausschlußpfortthor der Diebin (des Fuchses) bleibt offen. Erreicht die Besitzerin (Gärtnerin) den Dieb (Fuchs) bei der Verfolgung, verfehlt sie den Diebs(Fuchs)weg, oder gelingt es dem Diebe (Fuchs), ohne von der Verfolgerin erreicht zu werden, nach mindestens einem Umlaufe wieder in die Kreismitte zu gelangen, so ist das Spiel beendet. Im nächsten Spiel ist die Verlierende die Besitzerin (Gärtnerin) und sie wählt sich selbst den neuen Dieb (Fuchs).

Gesetze: 1. Den laufenden Mädchen ist der Weg frei zu halten und die Besitzerin (Gärtnerin) darf anfangs nicht beim Eindringen in den Garten aufgehalten werden.

2. Die Gärtnerin muß streng auf dem Diebswege folgen.
3. Zuletzt müssen beide durch das offene Thor, durch welches die Diebin (Fuchs) auslief, in die Kreismitte laufen.
4. Das Spiel ist beendet, wenn die Diebin erreicht wird, oder zuletzt nicht durch das offene Thor in die Kreismitte läuft, oder nach mindestens einem Umlauf in der Kreismitte angelangt ist, ferner, wenn die Besitzerin den Weg der Diebin verfehlt, oder letztere nicht vor ihrer Ankunft in der Kreismitte erreicht.

2. Form. Sind mehr als 40 Mädchen in der Spielabteilung, so bilden sie zwei Kreise. Zum kleineren, inneren Kreis sind $\frac{1}{3}$ und zum äußeren $\frac{2}{3}$ der Mädchen vereinigt. Die Diebin (Fuchs) schlängelt aus der Mitte des kleinen Kreises nach Belieben bald im äußeren, bald im inneren Kreise und erschwert dadurch der Besitzerin (Gärtnerin) die Verfolgung und den Sieg. Die Flucht des Diebes (Fuchses) endet ebenfalls in der Mitte des kleinen Kreises, wohin der Dieb (Fuchs) zuletzt durch sein offen gelassenes Ausschlußpfortthor flüchtet.

Es gelten dieselben Gesetze wie bei der ersten Form.

24. Kaze und Maus.

Der Spielplatz soll möglichst eben sein und muß bei 16—50 Mädchen, die mit fester Fassung Hand in Hand im Stirnkreis stehen, etwa 16—20 m im Geviert messen. Die günstigste Form ist ein Quadrat.

Der Grundgedanke ist die Darstellung einer Mäusejagd. Deshalb sind die fangenden Mädchen als Kazen und die verfolgten als Mäuse zu bezeichnen.

Die Ausföhrung kann in einigen Formen geschehen, welche von der Zahl der beteiligten Mädchen abhängig sind.

1. Form. Den Stirnkreis bilden 12—30 Mädchen. Eins, die Kaze, steht außerhalb des Kreises und ein anderes, das Mäuschen, steht im Kreise. Zwischen beiden entspinnt sich folgendes Gespräch. Kaze: „Mäuschen, Mäuschen, komm heraus!“ Maus: „Ich komme nicht heraus!“ Kaze: „Da kratz ich dir die Nüglein aus!“ Maus: „Da fahr ich zu meinem Löchlein 'naus!“ Kaze: „Fahre zu!“ Das Mäuschen schlüpft darauf unter den Armen der Mitspielerinnen durch aus dem Kreise. Die Kaze verfolgt's. Obwohl die Mädchen nur der Maus zum Aus- und Einschlüpfen durch Heben und Senken der Arme behilflich sind, der Kaze aber durch Armsenken und Schließen der Zwischenräume das Aus- und Einschlüpfen wehren, so dringt diese doch bei ihrer Verfolgung der Maus öfters durch die Kreisreihe. Ist sie einmal im Kreise, so wird ihr der Austritt möglichst erschwert. Das Mäuslein steckt öfers den Kopf durch ein Thor der gehobenen Arme zweier Mädchen in der Kreislinie, zieht ihn aber bei der Annäherung der Kaze schnell wieder zurück, und die Arme werden schnell gesenkt, ja das Mäuschen läuft übermütig, auf den Schutz der Mitspielerinnen vertrauend, sogar durch den Kreis. Die Verfolgung, Flucht, das Necken und Schützen, wobei also immer die ganze Spielschar lebhaft beteiligt ist, geht so lange fort, bis das Mäuschen gefangen ist. Dazu genügt eine Berührung durch die Hand der Kaze. Sind Kaze und Maus einander ebenbürtig, oder auch bequem und dadurch langweilig, so fängt der Kreis an bedächtigt von 1 bis 30 zu zählen. Ist der Fang bei 30 noch nicht gelungen, so treten zwei andere durch die Spielleiterin bestimmte Mädchen, oder die in der Reihe folgenden, oder diejenigen, bei denen zuletzt die Kaze durchschlüpfte, als Kaze und Maus aus der Kreislinie, die früheren aber an deren Stelle.

2. Form. Mehr Leben kommt in das Spiel, wenn zwei Mäuse und eine Kaze gewählt werden. Erst durch den Fang der letzten Maus ist das Spiel beendet.

3. Form. Zählt der Kreis über 30 Mädchen, dann wird an einer oder an zwei Stellen die Handfassung gelöst und ein Schlupfloch von einer Armlänge für die Kaze offen gelassen. Im übrigen ist der Verlauf und der Schluß wie in der ersten Form.

4. Form. Sind mehr als 50 Mädchen, so werden zwei und mehr Mäuse und ebenso viele Kazen gewählt und es darf jede Kaze a) nur eine bestimmte Maus, b) jede beliebige Maus fangen. Hierbei sind die Mäuse durch ein um den Arm gebundenes Tuch gekennzeichnet. Auch bei dieser Form hat der Kreis entweder offene Schlupflöcher oder er ist geschlossen.

5. Form. Bei mehr als 60 Mädchen steht ein kleinerer Kreis in einem größeren; es sind mindestens zwei Kazen und zwei Mäuse, jede Kaze darf jede Maus fangen, den Mäuschen wird das Durchschlüpfen möglichst erleichtert, dagegen den Kazen erschwert. Schlupflöcher sind keine vorhanden.

- Gesetze:
1. Die Verfolgung darf erst nach Beendigung des Zwiegesprächs beginnen.
 2. Dem Mäuschen ist jede Unterstützung zu gewähren, der Kaze aber der Durchschluß zu wehren.
 3. Verletzungen der Hände und Schläge auf die Arme der Mädchen in der Kreislinie dürfen sich die Kazen nicht erlauben.
 4. Der Fang ist bei bloßer Berührung der Maus mit der Hand gelungen.

25. Die Drittrabschlagen. Drei Mann hoch.

Der Spielplatz muß genügend Platz zur Aufstellung des Spielkreises von 12—50 Mädchen bieten und außen noch Raum zum Laufen um den Kreis übrig lassen, also etwa 16—20 m im Viertel messen.

Der Grundgedanke dieses Spieles ist: Aufrechterhaltung der Ordnung, Bestrafung der Unaufmerksamkeit, Bewährung rascher Entschlossenheit, Ausdauer und Schnelligkeit unter Erregung der Freude.

Ausführung. 1. Form. Strenge Form. Die Mädchen bilden einen Kreisring von Flankenpaaren mit dem Gesicht nach der Kreismitte gewandt und doppelter Armlänge Abstand zwischen den Paaren. Ein vorher bestimmtes Paar teilt sich auf der Spielleiterin Ruf: „Los!“ Es stellt sich ein Mädchen innen vor ein Paar, wodurch eine Dreierreihe entsteht. Das darf das andere Mädchen des geteilten Paares nicht dulden, denn es hat die Pflicht, das dritte abzuschlagen. Zu diesem Zwecke eilt sie aus dem Kreise, um die Äußere zu schlagen und dadurch ihr Amt als Verfolgerin oder Schlägerin an sie zu übertragen.

Die Dritte entflieht diesem Schicksale, indem sie sich rasch vor ihr rechtes, linkes oder eigenes Paar in den Kreis stellt. Die neue hintere Dritte flieht wieder, vor der verfolgenden Häfcherin. Sobald aber letztere eine dritte Außere geschlagen hat, stellt sie sich in dem Kreise vor ein Nachbarpaar und gefährdet dadurch eine neue Dritte. So wagt Verfolgung und Fliehen, Wechsel der Rollen und Überraschung durch einen Schlag fort, bis die Spielschar ermüdet ist.

Gesetze dieser strengen Form:

1. Die fliehende Dritte darf sich nur vor das linke oder rechte Nachbar- oder ihr eigenes Paar stellen.
2. Die Verfolgerin darf nie in den Kreis laufen.
3. Das Vorstellen muß möglichst schnell geschehen.
4. Keine Dritte darf laut auf die ihr drohende Gefahr aufmerksam gemacht werden.
5. Der Kreis erweitert sich immer wieder, sobald die Zwischenräume durch wiederholtes Vorstellen enger geworden sind.
6. Unstatthaft ist es, die Füße in Schrittstellung weit seitwärts zu stellen, und dadurch etwa die Laufenden zu gefährden.

2. Form. Freie Form. Die Aufstellung ist dieselbe. Ein Paar wird geteilt; es stellt sich ein Mädchen innerhalb, das andere, die Verfolgerin, außerhalb des Kreises auf. Mit dem Zurufe: „Los!“ stellt sich das innere vor ein beliebiges Paar, die Verfolgerin versucht die äußere Dritte zu schlagen, doch diese enteilt und stellt sich vor ein beliebiges Paar oder zwischen die Mädchen eines Paares, ja sogar hinter ein Paar. Die Verfolgerin darf bei dem Bestreben, die Dritte oder auch die Laufende zu schlagen, und dadurch ihr Amt zu übertragen, beliebig durch oder um den Kreis laufen.

Gesetze: 1. Wer während des Laufes oder als Dritte geschlagen wird, ist Verfolgerin.

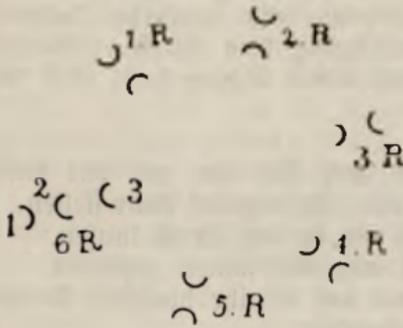
2. Alle Vorteile, Listen, ja sogar Verschieben der Paare und Wiedererschlag sind statthaft.

3. Form. Gegenstirnstellung. Hierbei stehen sich die Mädchen in den Paaren mit gefaßten und schulterhoch gehobenen Händen mit dem Gesicht gegenüber. Die Verfolgte stellt sich zwischen ein Paar, und die Verfolgerin hat das Mädchen zu schlagen, welchem die Verfolgte den Rücken zuwendet. Wie die Figur in der 6. Reihe 3 zeigt. Dabei dürfen Verfolgte und Verfolgerin beliebige Wege einschlagen, ja erstere ist sogar berechtigt, bei Annäherung der Verfolgerin schnell $\frac{1}{2}$ -Drehung auszuführen.

Gesetze: 1. und 2. Wie bei der 2. Form.

3. Als dritte gilt nur das Mädchen, dem die Verfolgte den Rücken zuwendet.

Diese Form erfordert sehr viel Aufmerksamkeit und Anstrengung, darf deshalb erst auf der dritten Stufe, bei Mädchen über 11 Jahre, auftreten.



4. Form. Die Formen 1 bis 3 werden noch lebhafter, sobald bei einer sehr zahlreichen Mädchenschar zwei und mehr Verfolgte (Dritte), aber nur eine Verfolgerin gewählt wurde.

Figur zu Dritteabschlagen. 3. Form. Doch ist diese Form nur bei erlangter Fertigkeit und bei gereiften Mädchen anzuraten. Die Gesetze bleiben unverändert.

26. Die Zweiteabschlagen.

Dies Spiel dient als Ersatz für „Dritteabschlagen“, wenn nur 8—12 Mädchen in der Spielschar vereinigt sind. Es reicht dazu ein ebener Platz von 6—8 m Durchmesser aus.

Verlauf. Die Mädchen stellen sich einzeln in einem Stirnringe mit doppelter Armlänge Abstand auf. Zwei treten aus. Das eine stellt sich vor eine beliebige Genossin, das andere ist bemüht die Hintenstehende (Zweite) zu schlagen. Gelingt dies, so ist die Geschlagene die neue Häscherin und die frühere Häscherin hat sich vorzustellen. Die Mädchen erweitern von Zeit zu Zeit wieder den Kreis.

Hierbei finden dieselben Gesetze wie bei „Dritteabschlagen“ Anwendung.

Dies Spiel eignet sich auch für die untere Stufe.

bb. Spiele mit Aufstellung in Linie, in Gasse oder an den gegenüberliegenden Grenzlinien. 27—40.

27. Es kommt ein Herr aus Ninive. Herr von Ninive.

Bei 6—16 Teilnehmerinnen erfordert der Spielplatz 4 m Breite, 10 m Länge und möglichst ebenen Boden.

Dieses Spiel stellt einen Volkstanz der Bewohner der Färöerinseln dar, woran sich dort sogar unter Abingung geistlicher Lieder die Geistlichen in Amtstracht beteiligten.

Vor der Ausführung stellen sich die Mädchen mit Handfassung in einer geraden Stirnlinie auf. Vor der Mitte derselben steht in vier oder sechs Schritt Entfernung ein einzelnes Mädchen als Herr von Ninive. Derselbe geht mit den Worten: „Es kommt ein Herr aus |: Ninive :|, |: juchheisa vivilade :|!“ vier oder sechs Schritte vor und sechs Schritte zurück. Die Abteilung fragt mit vier oder sechs Schritt Vorwärts- und Rückwärtsgehen: „Was will der Herr aus |: Ninive :|, |: juchheisa vivilade :|?“ Die Antwort des Niniviten lautet: „Er will die jüngste |: Tochter haben :|, |: juchheisa vivilade :|!“ Frage: „Was will er mit der |: Tochter machen :|, |: juchheisa vivilade :|?“ Antwort: „Er will ihr einen |: Namen geben :|, |: juchheisa vivilade :|!“ Frage: „Was soll das für ein |: Name sein :|, |: juchheisa vivilade :|?“ Antwort: „Das soll die liebe |: Emma sein :|, |: juchheisa vivilade :|!“ Zusage der Abteilung: „So nimm die liebe |: Emma hin :|, |: juchheisa vivilade :|!“ Bei jeder Frage geht die Abteilung und bei jeder Antwort der Herr aus Ninive vier oder sechs Schritt vor und zurück. Bei der Zusage wird das begehrte Mädchen zum Herrn von Ninive hinüber geleitet, dort faßt es mit ihm Hand in Hand. Beide beginnen das Frag- und Antwortspiel mit Vor- und Zurückgehen aufs neue, sprechen aber jetzt: „Es kommen zwei Herren aus Ninive!“ So geht das Spiel weiter, bis nur noch ein Mädchen von der Abteilung übrig ist. Dieses wird von den andern im Kreise umhüpft mit den Worten: |: Juchheisa vivilade :|!“ und beginnt als Herr aus Ninive das Gehen und Zurückholen ihrer Abteilungsgefährtinnen.

- Gesetze: 1. Die Reihe hat recht gute Richtung zu halten und die gemeinschaftlichen Fragen hübsch gleichzeitig zu sprechen.
2. Die begehrten Mädchen dürfen sich nicht weigern hinüber zu gehen, führen dies aber erst bei der Zusage aus.
3. Sind mehr als 16 Mädchen anwesend, so werden zwei oder mehr nebeneinander stehende Abteilungen gebildet.

28. Der Sandmann.

Dieses unter den Singspielen beschriebene Spiel kann auch mit Sprechen ausgeführt werden.

29. Es geht doch nichts über die Gemütlichkeit.

Auch dieses bei den Singspielen beschriebene Spiel wird ebenso oft mit Sprechen als mit Singen gespielt.

30. Russische Motion.

Dies Spiel gestattet eine Beteiligung von 10—50 Personen, falls bei dem Betrieb im Hause das Zimmer groß genug ist.

Der Gedanke des Spieles ist ein Wettkampf der Spielenden um ihre ererbten Sitze. Aufmerksamkeit, Schnelligkeit und List kämpfen, mit einiger Körperbewegung verbunden, um die Ehre des Sieges. Wird es recht lebhaft gespielt, so gehört es zu den Bewegungsspielen in Cassenaufstellung.

1. Form. Die Mädchen sitzen bei der Ausführung auf Stühlen, welche abwechselnd mit den Lehnen nach entgegengesetzten Richtungen stehen. Die Spielschar singt ein Lied, oder ein Mädchen spielt ein Musikstück. Alle erheben sich und die Spielabteilung zieht während der Musik mit Handsfassung unter Anführung der Spielleiterin um die Stühle und in verschiedenen Linien durch das Zimmer, im Freien weit weg von den Stühlen. Inzwischen ist ein Stuhl weggenommen worden. Plötzlich schweigt die Musik. Alle eilen nach den Stühlen, um einen Sitzplatz zu gewinnen. Das übrig bleibende Mädchen muß sich seitwärts stellen. Wieder beginnt die Musik, sofort erheben sich die Mädchen, wieder wird ein Stuhl weggenommen und beim Schweigen der Musik findet abermals eins kein Unterkommen. So geht das Spiel fort, bis nur noch ein Mädchen als das geschickteste übrig ist und als Siegerin begrüßt wird.

2. Form. Die Mädchen sitzen mit Ausnahme der Leiterin auf den Stühlen, die mit den Lehnen gegeneinander in zwei Reihen stehen. Die Leiterin geht umher und fordert die Mädchen, wie bei der Scharwacht, durch Klopfen mit dem Stocke zur Nachfolge auf. Oder sie hat den Mädchen Blumennamen, Städte- und Warennamen gegeben, welche sie in die Erzählung einer Geschichte slicht, um dadurch das Anreihen zu bewirken. Sind alle am Umzuge beteiligt, so spricht sie: „Wir müssen eilen; es ist schon spät; es schlägt schon ‚eins, zwei, drei!‘“ Dabei setzt sie sich auf einen Stuhl, die andern folgen eilends ihrem Beispiel. Wer keinen Stuhl erhält, muß austreten. Der Fortgang ist wie bei der ersten Form. Ist für die letzten zwei Mädchen nur noch ein Stuhl da, so laufen sie nach verschiedenen Richtungen um die ganze Spielabteilung. Die zuerst Ankommende ist Siegerin und nimmt den Stuhl in Besitz, während die andere das neue Spiel anfängt.

31. Schutzgemeinschaft, Haschen in Gasse, Labyrinth, Irrgarten.

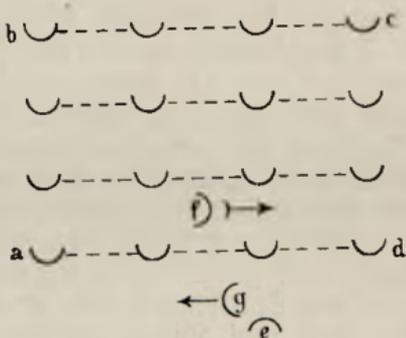
Diesem Spiele liegt der Gedanke zu Grunde: In einem Labyrinth oder dichtem Urwalde, der von undurchdringlichen Hecken oder Wänden durchzogen ist, entflieht ein Mensch seinem verfolgenden Feinde, wobei ihn eine Schar wohlwollender Feen vor dem Verfolger beschützt und nur ihrem Schützling sichtbare Durchschlüpfe eröffnet.

Die Spielgesellschaft kann 14—102 Teilnehmerinnen betragen.

Als Spielplatz dient jeder beliebige Platz, auf dem die Spielschar mit reichlich einer Armlänge Abstand zwischen den Einzelnen Aufstellung findet.

Vor der Ausführung des Spieles stellen sich die Teilnehmerinnen in einer geraden Linie auf. Die Spielleiterin teilt sie durch Abzählen in Vierer- oder Fünferreihen (oder bei einer Spielschar von mehr als 60 Mädchen in noch größere Reihen). Auf den Zuruf der Spielleiterin bilden die Mädchen Stirnreihen, fassen die Hände der Nachbarinnen und gehen auseinander, bis die Arme Schräghalte haben; dann lösen sie die Hände, führen eine Vierteldrehung links (rechts) um aus und schließen die Kotten bis zur Fassung der Hände in Hüfthöhe bei schräg gehaltenen Armen (reichlich eine Armlänge Abstand). Hierauf werden einige Zeit lang Vierteldrehungen der Kotten und Reihen mit Lösung und rascher neuer Fassung der Hände bis zu erreichter Sicherheit geübt. Als Befehl dient dazu anfangs der Zuruf, später und bei dem Spiel selbst ein kurz aufeinander folgendes, zweimaliges Händeklappen (oder Pfeifen) der Spielleiterin.

Nach erfolgter Aufstellung (Fig. a—g) und gewonnener Sicherheit in den Drehungen stellt sich die Spielleiterin vor die Spielabteilung (e), die Häfcherin (g) neben sie und die Fliehende (f) in eine Gasse zwischen zwei durch Handsfassung verbundene Reihen oder Kotten. Die Spielleiterin ruft: „Lauft!“ wodurch die Flucht und Verfolgung durch die Gassen und abwechselnd um die Spielabteilung beginnt. Nach Be-



Figur zu Schutzmehrschaft.

lieben giebt dabei die Leiterin die Zeichen zu den Drehungen, auf welche hin sich die Mädchen blitzschnell drehen und aufs neue mit Handsfassung verbinden. So wechseln öfters die Gassen zwischen den Kotten und Reihen und dadurch auch die Wege der Läuferinnen. Unverhofft wird durch diese Drehungen die Verfolgte der Verfolgerin entzogen. Hierbei erheitert sich die Spielabteilung an dem verdunkten Gesicht der Getäuschten und an der Freude des geretteten Schüßlings, der hinter der Kette der Arme, über welche die Verfolgerin nicht schlagen darf, wohl geborgen ist.

Bei dem Spiel zu beobachtende Gesetze sind:

1. Der Lauf beginnt erst auf den Befehl der Spielleiterin und nachdem die Kotten oder Reihen durch Handfassung verbunden sind.
2. Die Drehungen der Spielabteilung und die neuen Fassungen haben blitzschnell dem Befehle der Leiterin zu folgen.
3. Die Kette der Arme darf nicht durchbrochen werden, und unter den Armen dürfen die Läuferinnen nicht durchkriechen.
4. Die Verfolgerin darf nicht über die Kette der Arme schlagen.
5. Sobald die Verfolgerin die Fliehende geschlagen hat, ist ein Spiel beendet, und es beginnt ein neues. Vorher wählen die abtretenden Mädchen ihre Nachfolgerinnen; sie selbst treten an deren Plätze. Vielfach empfiehlt es sich jedoch, daß die Spielleiterin die Nachfolgerinnen bestimmt.

32. Der schwarze Mann. Der Spielplatz ist etwa 20 m breit und 40—50 m lang mit geradlinigen Grenzen, die durch Pfähle, Steine, eingerißte oder Kalkgüßlinien bestimmt werden. Die Zahl der spielenden Mädchen beträgt 8—60.

Der Spielgedanke ist, sich durch Behendigkeit, Ausdauer und List vor der Gefangennahme durch den schwarzen Mann oder seine Partei zu schützen. Der geschichtliche Gedanke ist ein Nachklang der mittelalterlichen Totentänze. Der Schwarze, die Pest, sucht ein Mädchen nach dem andern aus dem frischen Leben, der sprudelnden Fröhlichkeit, in die Schar der Toten zu führen.

Verlauf des Spieles. Der schwarze Mann oder die schwarze Frau wird gewählt und begiebt sich in die Mitte einer Schmalseite des Spielplatzes, alle andern Mädchen aber stellen sich in ein oder zwei Linien an der entgegengesetzten Schmalseite des Rechteckes auf. Das einzelne Mädchen ruft: „Fürchtet ihr euch vor dem schwarzen Mann (schwarzen Frau)?“ Die andern antworten: „Nein!“ Gleichzeitig läuft der schwarze Mann (schwarze Frau) und die Spielschar nach den gegenüberliegenden Grenzen in geraden, Zickzack- oder Bogenlinien, jedoch nie in Schleifen. Die Mädchen, welche dabei der schwarze Mann (die schwarze Frau) erfaßt und mit lautem Zählen: „1, 2, 3!“ dreimal auf die Schultern klopft, sind gefangen, gehen mit auf seine Grenze und müssen ihm bei dem nächsten Lauf fangen helfen. Dasselbe vollzieht sich wiederholt mit derselben einleitenden Frage und Antwort, unter denselben Bedingungen, endlich mit demselben

Erfolg. Dieses Hin- und Herlaufen mit Fangen dauert so lange, bis mit Ausnahme eines Mädchens alle gefangen sind. Dieses eröffnet als schwarzer Mann (schwarze Frau) das neue Spiel.

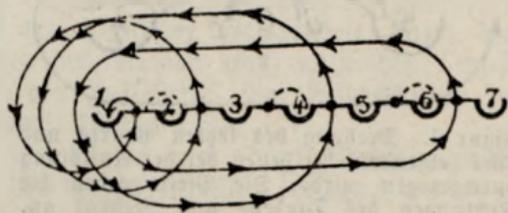
- Gesetze: 1. Das Schlagen darf nur leicht auf die Schulter geschehen.
2. Nur wer drei Schläge erhalten hat, muß zur schwarzen Partei.
3. Wer die Seitengrenze überschreitet, ist gefangen.
4. Jedes gefangene Mädchen hat gewissenhaft mit dem schwarzen Manne (schwarzen Frau) zu fangen.
5. In der gegenüberliegenden Grenze darf niemand mehr geschlagen werden.
6. Bei dem Hinüberlaufen darf niemand in Schleifen oder zurücklaufen.
7. Hat der schwarze Mann (die schwarze Frau) nach drei Läufen noch kein Mädchen gefangen, so muß er zwischen einer rasch gebildeten Wasse der Spielschar durchlaufen, wobei er ohne Festhalten auf die Schultern geschlagen werden darf. Hierauf wird er abgesetzt.

33. Kettenschmieden.

An diesem Spiel können sich 15—60 Mädchen beteiligen, dann erfordert der Spielplatz etwa 30 m Länge und 4 m Breite.

Der Grundgedanke des Spieles ist, die Bildung und Auflösung einer Kette darzustellen.

Bei der Ausführung stehen die Mädchen mit gefassten Händen bei einer Armlänge Abstand in einer geraden Stirnlinie. Die rechte Führerin (Erste) geht im Bogen, gefolgt von den übrigen, (sobald die Führerin an ihnen vorüberzieht), bis vor den Zwischenraum zwischen dem letzten und vorletzten (Fig. a. 6, 7) Mädchen, diese heben ihre Arme mit gefassten Händen zum Thor, durch das die Führerin mit ihrer Gefolgschaft, die die Handsfassung nicht lösen darf, zieht. Das vorletzte Mädchen folgt dem Zuge nur soweit, daß es eine halbe



Figur a. NB. Die Pfeile geben die Richtung des Ziehens an.

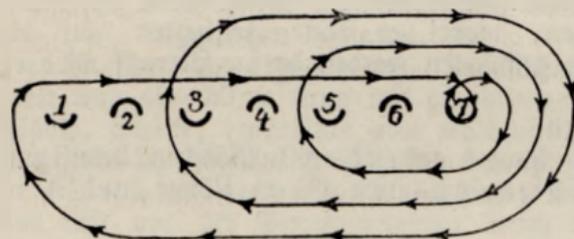
Drehung ausführt, dann die Arme des Thores mit der Letzten senkt und dadurch mit gekreuzten Armen in gegengleicher Stirn-

richtung neben ihr steht. (Fig. b. 6, 7). Inzwischen zog die Führerin auf ihren Platz zurück, von wo aus sie ohne Verweilen wieder den Gegenzug nach der Letzten beginnt, diesmal aber zwischen dem dritten und vierten Mädchen von unten durchzieht. Jetzt führt das viertletzte Mädchen die halbe Drehung aus, senkt dann die Arme des Thores und kommt dadurch in entgegengesetzte Stirnrichtung mit der Drittletzten zu stehen. So geht



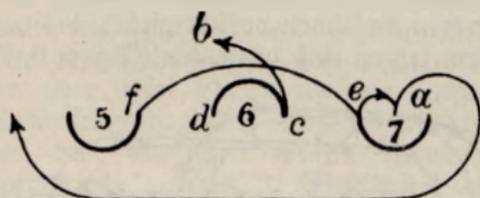
Figur b. Figur c ist durch punktirierte Linien mit in Figur b gezeichnet.

das Gegenziehen und Durchziehen fort, indem jedesmal ein Zwischenraum ausgelassen wird, bis die ganze Abtheilung als Kette mit vor dem Körper gekreuzten Armen und mit gegengleicher Stirnstellung der Nachbarinnen wieder eine gerade Linie bildet (Fig. c). Die Letzte (Fig. b, c, 7) beginnt die Auflösung, indem sie die Thor-



Figur c. Auflösung der Kette.

arme mit der Vorletzten (Fig. b, c, 6, 7) über deren Kopf hebt, diese sich eine halbe Drehung, wie es die Armsfassung bedingt, dreht und mit ihr unter den Armen der Dritt-



Figur d. Drehung des letzten Paares und aller folgenden, bei denen bei der Auflösung durchgezogen wird. Die Pfeile geben die Richtungen des Drehens und Ziehens an.

und Viertletzten durchzieht (Fig. d). So zieht die Letzte mit ihrem Gefolge immer in Rehrstellung Stehenden heben mit einer halben Drehung die Arme vor dem Mitziehen über ihren Kopf, wodurch sie in gleiche Stirnstellung mit den Vorangehenden kommen. Nach Durchziehung des Thores zwischen der Ersten und Zweiten zieht die Letzte auf ihren Platz. Sobald sie dort ankommt, ist das Spiel beendet.

Wesetz: 1. Bei der Bildung der Kette wird je ein Thor ausgelassen und die das Thor bildenden Arme müssen nach der halben Drehung wieder gesenkt werden.

2. Bei dem Auflösen der Kette vollzieht die Vorletzte und dann jede inkehrstellung Stehende mit überheben der Arme je eine halbe Drehung, um dieselbe Stirnstellung mit den Ziehenden zu bekommen, aber ohne die Handsfassung zu lösen (Fig. d). Auch hier wird je ein Thor ausgelassen, und zwar das, durch welches beim Schmieden der Kette gezogen wurde.

3. Heftiges Zerren an den Armen ist zu vermeiden.

34. Fischzug.

Der Spielplatz bildet ein Rechteck von 15 m Breite und 30—40 m Länge; er ist durch Pfähle, Steine, Striche abgegrenzt.

Der Grundgedanke dieses zuerst in der „Deutschen Turnzeitung“ 1866 beschriebenen Spieles ist, das Ausfischen eines Teiches darzustellen, dabei die Gewandtheit, Schnelligkeit und Gesundheit zu fördern.

Zur Ausführung werden die beteiligten 10 bis 60 Mädchen in zwei gleiche Abteilungen geteilt, jede von ihnen stellt sich auf einer der schmalen Grenzen des Spielplatzes auf. Auf das Zeichen der Spielleiterin laufen beide Abteilungen nach der gegenüberliegenden Seite und zwar das Netz unter dem Rufe: „Das Netz kommt!“, die Fische aber in beliebiger Ordnung ohne Verbindung. Wer im Netz hängen bleibt, ist gefangen und wird, sobald die beiden Enden des Netzes, das die Gefangenen einschließt, sich berühren, an den Händen gefaßt und nach der gegenüberliegenden Grenze gebracht, dann aber auf einer Längsgrenze aufgestellt. Bei dem Berühren der Netz-Enden rufen die Mädchen desselben: „Gefangen!“, mit welchem Rufe sie die Hände behufs Fortführung der Fische lösen. Bei jedem Zuge wechseln die Abteilungen ihre Rollen. Das Spiel endet unter dem Jubel der Siegerinnen mit der Gefangenennahme der letzten Mädchen einer Abteilung.

Gesetze: 1. Wer vom Netz eingeschlossen wird, darf bis zum Ruf: „Gefangen!“ bei günstiger Gelegenheit durch die Maschen (unter den Armen weg) entfliehen, muß sich aber nach der Auflösung ohne Widerstreben in die Gefangenschaft führen lassen.

2. Gefangene Fische dürfen von ihren Genossen nicht den Maschen des Netzes entrisen werden.

3. Wer über die Seitengrenze läuft, ist gefangen.

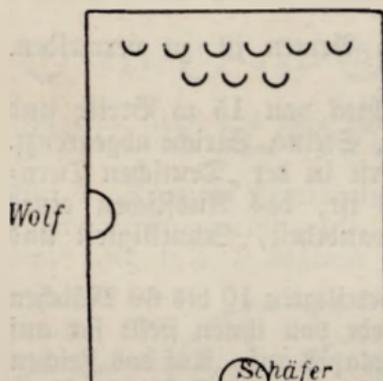
35. Wolf und Schäferin. Alle meine Schäfchen kommt nach Haus.

Der rechteckige Spielplatz erfordert 25—30 m Länge und 10 m Breite. Die Grenzen sind durch Striche oder Stäbe zu

Netzsch, Spielbuch für Mädchen.

bezeichnen. 10—50 Mädchen können an diesem Spiele teilnehmen, dessen Grundgedanke ist, das Einbrechen des Wolfes in eine Schafherde und den Raub eines Schafes darzustellen.

Vor der Ausführung wird ein Mädchen als Wolf, ein anderes als Schäferin und, falls kein Baum oder Versteck für den Wolf in der Mitte der Längsseite vorhanden ist, drei als Hecke oder Wolfshöhle gewählt. An einer Schmalseite stellen sich ein Mädchen als Schäferin auf, an der gegenüberliegenden die übrigen Mädchen als Schäfchen und in der Wolfshöhle ein Mädchen als Wolf. Die Schäferin spricht: „Alle meine Schäfchen, kommt nach Haus!“ Antwort: „Wir können nicht!“ Sch.: „Warum denn nicht?“ Antwort: „Der Wolf ist da!“ Sch.: „Wo steckt er denn?“ Antw.: „Dort in der Höhle!“ Sch.: „Alle meine Schäfchen kommt doch nach



Haus!“ Nun laufen die Schäfchen zum Schäfer hinüber. Der Wolf springt aus seiner Höhle, ergreift ein Schäfchen und macht es durch drei leichte Schläge zu seiner Beute. Die Geschlagene wird bei dem nächsten Lauf Wolf, der frühere Wolf Schäferin und die alte Schäferin tritt in die Reihe der Schafe zurück.

Gesetze: 1. Immer stehen Schäfchen und Schäferin an den gegenüberliegenden Seiten des Spielplatzes.

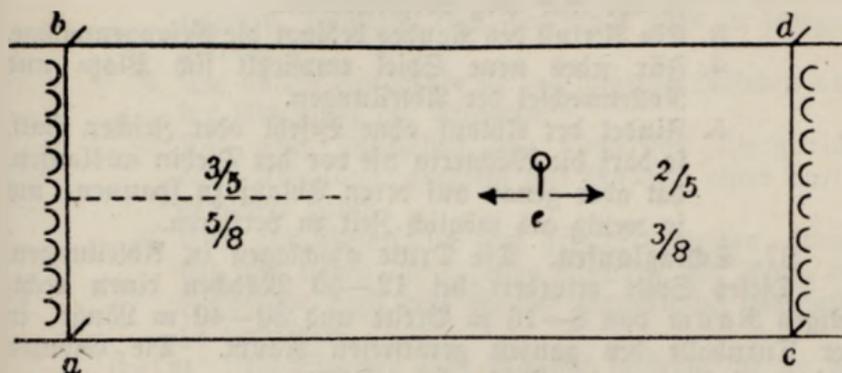
2. Die Schäfchen und der Wolf dürfen nicht vor der letzten Aufforderung der Schäferin laufen.

3. Wer über die Seitengrenze läuft, wird im neuen Spiele Wolf, die Gefangene aber Schäferin.

36. Diebschlagen. Polizei und Diebe.

Der Spielplatz dieses Laufspieles für 10—40 Mädchen ist ein Rechteck von 15 m Breite und 45 m Länge. Die Abgrenzung geschieht durch eingeritzte Striche oder vier eingeschlagene Stäbe. Auf der Längsmitte wird in der Entfernung $\frac{3}{5}$ von der einen und $\frac{2}{5}$ von der andern Querseite ein Stab so eingeschlagen, daß sein oberes breites Ende hüfthoch liegt. Viele teilen die Mittellinie in acht Teile und setzen den Standort des Stabes auf $\frac{3}{8}$ und $\frac{5}{8}$ Entfernung fest. Dann ist eine Länge von 32, 40 oder 48 m zu empfehlen. Beim Betriebe in der Turnhalle wird der gerätfreie Raum durch Kreidestriche nach den gleichen Verhältnissen eingeteilt.

Der Spielgedanke ist: die dem Pfahle (e) nähere Abteilung (c, d) bildet die Diebe, auf dem Pfahle steckt ein begehrenswerter Gegenstand, wie Mütze, Hut, Tuch, welcher von der ferneren Abteilung (a, b), den Wächtern oder Polizisten, bewacht wird.



Die Diebe sind bemüht, zu rauben und heimzukehren ohne geschlagen und dadurch gefangen zu werden, während die Wächter alle Kraft auf das Fangen verwenden.

Der Verlauf des Spieles beginnt mit der Bildung zweier gleicher Abteilungen, die der Größe nach mit gleichen Ordnungszahlen bezeichnet werden und sich an den Querseiten gegenüberstellen. In der Mitte einer Längsseite steht die Leiterin, welche die Spielgesetze bekannt gibt und den gleichzeitigen Ablauf je eines Diebes und einer Wächterin durch lautes Zählen oder Absenken eines gehobenen Tuches bestimmt. Die Diebin eilt nach dem Stabe, hebt den Raub ab und eilt auf beliebigen Bahnen, jedoch nur innerhalb des abgegrenzten Rechtecks, in ihre Grenze zurück. Gelingt ihr dies, so ist sie frei und die Verfolgerin gefangen. Die Wächterin verfolgt die Diebin auf dem kürzesten Wege und sucht sie vor Erreichung ihres Males zu schlagen. Gelingt dies, so ist die Diebin gefangen und die Verfolgerin frei. Die Siegerin reißt sich neben die Letzte ihrer Abteilung an. Die Gefangene dagegen stellt sich an die linke Längsseite der Partei, welcher die Siegerin angehört. Nun folgt ein zweites Paar, diesem ein drittes u. f. f. Sind alle Paare gelaufen, so hat die Abteilung gesiegt, welche die meisten Mädchen aufweist. Vor dem zweiten Spiele gehen die Mädchen zu ihren Abteilungen zurück und diese wechseln ihre Standorte und Rollen, behalten jedoch ihre Reihenfolge bei.

Zur Freude der Beteiligten ist auf Befolgung der Gesetze zu halten.

1. Vor dem Ablauf müssen sich die beiden Mädchen genau gegenüberstehen.
2. Die Diebin ist gefangen, wenn sie über die Seitengrenze hinausläuft. In dem abgegrenzten Rechteck ist ihr kein Weg vorgeschrieben.
3. Ein Verlust des Raubes bedingt die Gefangennahme.
4. Für jedes neue Spiel empfiehlt sich Platz- und Rollenwechsel der Abteilungen.
5. Findet der Ablauf ohne Befehl oder Zeichen statt, so darf die Wächterin nie vor der Diebin auslaufen, hat aber genau auf deren Ablauf zu spannen, um so wenig als möglich Zeit zu verlieren.

37. **Schlaglaufen.** Die Dritte abschlagen in Abteilungen. Dieses Spiel erfordert bei 12—50 Mädchen einen rechteckigen Raum von 8—16 m Breite und 30—40 m Länge, in der Turnhalle den ganzen gerätfreien Raum. Die Grenzen sind durch Linien oder Pfähle festzustellen.

Der Gedanke des Spieles ist, durch Schnelligkeit im Laufen und durch geschicktes Ausweichen oder durch rasches zielbewußtes Verfolgen möglichst viele Gefangene nach der Grenze seiner Abteilung zu bringen und dadurch den Sieg zu erkämpfen.

Verlauf des Spieles. 1. Form. An den Querlinien des Rechteckes stehen die gleichzähligen Spielabteilungen in Stirnlinien aufgestellt. Die Mädchen sind der Größe nach mit Ordnungszahlen bezeichnet, und die gleichen Zahlen der Abteilungen stehen einander gegenüber. Das erste Mädchen der I. Abteilung geht zur II. Abteilung hinüber und teilt an ein, zwei oder drei beliebige Mädchen drei Schläge auf die vorgehaltenen Hände aus, kehrt aber nach dem dritten Schläge mit schnellem Lauf auf beliebigem Wege in ihre Grenze zurück. Die Empfängerin des dritten Schlages hat die Schlägerin zu verfolgen. Gelingt es ihr, die Fordernde auf dem Rückwege zu schlagen, so ist sie Siegerin und nimmt die Gefangene mit in ihr Mal, wo sie sich mit ihr unten anstellt. Gelingt es nicht, so ist die Geforderte gefangen und stellt sich mit in das Mal der Siegerin. Hierauf geht das nächste Mädchen der Partei der Siegerin zur Gegenpartei fordern und wird von der Empfängerin des dritten Schlages verfolgt. Der Sieg ist wieder auf Seite der Schlagenden oder der unberührt Verfolgten. So geht das Spiel weiter, indem immer das nächste Mädchen von der Abteilung der Siegerin fordert. Haben alle Mädchen einer Partei gefordert, so hat die Partei, welche jetzt die größte Teilnehmerinnenzahl zählt, gesiegt.

- Gesetze:
1. Nur das Mädchen, das den dritten Schlag erhielt, darf verfolgen.
 2. Wer über die Seitengrenze läuft, ist gefangen.
 3. Gefangen ist die Verfolgte, wenn sie vor der Rückkehr in ihre Grenze geschlagen wird; aber die Verfolgerin, wenn sie ihre Fordernde nicht zu schlagen vermag.
 4. Die nächste Fordernde ist das folgende Mädchen aus der Abteilung der Siegerin.
 5. Den Sieg entscheidet das numerische Übergewicht einer Abteilung, nachdem alle Mädchen einer Partei gefordert haben.
 6. Auch eine Gefangene darf gefordert werden, jedoch hat ihre neben ihr stehende Siegerin das Recht, die Fordernde nach drei Schritt Entfernung ebenfalls zu verfolgen.

2. Form: Jede Siegerin geht so lange fordern, bis sie besiegt wird. Dann ist das Spiel beendet, sobald eine Partei ganz durch Gefangennahme aufgelöst ist.

3. Form: Das gefangene Mädchen stellt sich hinter ihre Siegerin und ist erlöst, wenn letztere gefangen wird. Hierbei gelten alle Gesetze der ersten Form.

4. Form: Die erste Form wird so verändert, daß jede Siegerin noch einmal fordern darf, ehe das nächste Mädchen die Abteilung der Siegerin fordert. Ferner stellen sich die Gefangenen in gerader Reihe an der Längsseite der siegenden Abteilung auf und dürfen nicht gefordert werden.

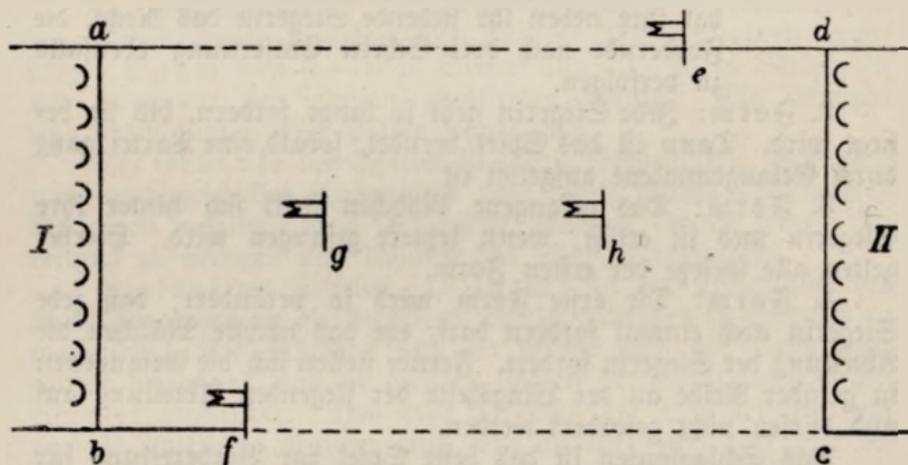
Das Schlaglaufen ist das beste Spiel zur Vorbereitung für das Barlaufen.

38. Das Barlaufen.

Der hierzu erforderliche Spielplatz muß rechteckige Form haben und soll mindestens 30 m Länge und 16 m Breite messen. Die Grenzen a, b, c, d für die Aufstellung der Spielabteilungen bilden gerade Linien und liegen von jeder Querseite 2 m nach innen. Sie werden auf dem Turnplatze durch Stäbe in den Boden eingerißt, auf dem Rasen durch eingeschlagene Pfähle oder Stangen mit Fähnchen bezeichnet. Hierdurch bleibt ein freier Raum a, b, c, d zum Laufen von 30 m Länge und 16 m Breite. An der rechten Längsseite jeder Partei wird 3 m von der Grenz- oder Mallinie ein Pfahl oder Fähnchen e, f eingeschlagen: das Gefangenennmal. — Bei Benutzung der Turnhalle sind die Maße dem verfügbaren Raume anzupassen, die Grenzen, das Gefangenennmal durch Kreidestriche zu bezeichnen.

Der Spielgedanke ist: Nach Aufforderung zum Wettlaufe die Auffordernde, im weiteren Verlaufe aber jedes früher ausgelaufene Mädchen durch einen Schlag zur Gefangenen zu machen, die verlorenen Gefangenen zu erlösen und durch schnellen Lauf, geschicktes Ausweichen, sowie fortwährende Unterstützung der Parteigenossinnen, der Gegenpartei den Sieg durch Erlangung von drei Gefangenen abzugewinnen.

Der Verlauf des Spieles, an welchem sich 12—36 Mädchen beteiligen können, wovon hinter jeder Quergrenze die Hälfte als Abteilung steht, beginnt mit dem Herausfordern zum Wettlauf, kurz „Fordern“, indem ein Mädchen der ersten Abteilung (hinter a, b) zur zweiten Abteilung (hinter c, d) hinüber geht und drei



Schläge auf die ausgestreckten Hände einer, zwei oder drei verschiedenen Gegnerinnen giebt. Nur wer den dritten Schlag empfangen hat, darf die Fordernde verfolgen, muß sich aber sehr hüten, die Verfolgung nicht zu nahe bis zur Grenze der Gegenabteilung (1) auszudehnen, weil dort der Forderin ein Mädchen zu Hilfe eilt, das, weil es später aus seiner Grenze gelaufen ist, die Berechtigung hat, die Verfolgerin zu schlagen und dadurch zur Gefangenen zu machen. Die zweite Verfolgerin darf sich in ihrem Vorlauf aber auch nicht zu nahe an die Grenze (c, d) der zweiten Abteilung wagen, weil von dort ein oder zwei Mädchen ihrer Genossin zu Hilfe eilen, die deren Verfolgerin fangen dürfen, diese kehrt, von den Helferinnen der zweiten Abteilung verfolgt, im Bogen nach a, b, der Grenze der ersten Abteilung zurück, von wo aus ihr wieder eine Helferin entgegenkommt

die eins der ausgelaufenen Mädchen der zweiten Abteilung zu schlagen sucht. So geht das Fliehen, das gegenseitige zu Hilfe eilen und Verfolgen fort, bis ein Mädchen geschlagen ist, was durch laut gerufenes: „Halt!“ bekannt gegeben wird. Nachdem alle andern Mädchen hinter ihre Grenzen zurückgegangen sind, stellt sich die Gefangene an das Fähnchen des Gefangenenmales der Gegenpartei, welche nun die Gefangene zu bewachen hat. Diejenige, die sie gefangen hat, geht als Fordernde zur Gegenpartei und eröffnet den Fortgang des Spieles durch drei Schläge. Die Verfolgung und das Zuhilfeeilen wechselt wie vorhin, doch kommt noch hinzu die Bewachung der Gefangenen und das Bemühen, sie zu erlösen. Sie ist erlöst, wenn es einem Mädchen ihrer Partei gelingt, mit einem Schläge ihre ausgestreckte Hand zu berühren, ohne vorher von einer später aus der Grenze gelaufenen Wächterin oder Gegnerin geschlagen zu werden. Jede von derselben Partei gewonnene Gefangene stellt sich in Seitschrittstellung an die vorhandene, Fuß an Fuß und Hand in Hand. Hat eine Abteilung bereits zwei Gefangene im Mal stehen und sie gewinnt noch eine dritte, so hat sie das Spiel gewonnen. Drei Gefangene, oder bei starker Beteiligung die vorher bestimmte größere Zahl, machen ein Spiel aus. Es zählen dabei aber nicht die wieder erlösten Gefangenen mit. Auch nach jedem Erlösen wird „Halt!“ gerufen, die Parteinengenossen kehren hinter ihre Grenzen zurück, und die Erlösende setzt das Spiel durch abermaliges Fordern bei der Gegenpartei fort, oder ein Mädchen läuft in die Spielplatzmitte und reizt dadurch (Necken) die Gegenabteilung zur Verfolgung, also zur Wiederaufnahme des Spieles. Verzichtet eine Partei auf das Fordern, nachdem sie ein Mädchen gefangen oder die Gefangenen erlöst hat, so ruft sie: „Es gilt!“ und beginnt mit Necken.

Streng zu befolgende Gesetze:

1. Jede Spielabteilung unterwirft sich der Weisung der gewählten Führerin ihrer Partei. Die Führerin überwacht das Auslaufen und bestimmt die Wächterinnen der Gefangenen.
2. Jede Läuferin eilt sobald als möglich hinter ihre Grenze zurück, um sich zu neuem Auslauf und Schlagen zu berechtigen.
3. Nur ein später ausgelaufenes Mädchen darf ein früher ausgelaufenes schlagen und hat beim Schlagen möglichst laut: „Halt!“ und bei dem Erlösen: „Erlöst!“ zu rufen. Zu frühes oder falsches Rufen wird mit Gefangennahme bestraft.

4. Kein forderndes Mädchen darf beim Rücklauf die Gefangenen erlösen.
5. Wer bei der Verfolgung die Grenze der Gegenpartei, ohne geschlagen zu werden, zu überspringen vermag, erwirbt sich das Recht zu unbehelligter Rückkehr in die eigene Grenze.
6. Nur die Gefangene kann erlöst werden, die genau in dem Gefangenenmal steht und nur die Gefangenen, die sich mit Hand und Fuß berühren.
7. Wer über die Längsseitengrenzen, oder hinter den Gefangenen wegläuft, oder eine später Ausgelaufene schlägt, ist gefangen.
8. Das Fordern darf nur die Siegerin oder Erlöserin vornehmen.
9. Werden zwei Gegnerinnen kurz hintereinander geschlagen, so ist nur die erste gefangen.
10. Werden zwei Mädchen gleichzeitig, je eines von jeder Partei, geschlagen, oder wird gleichzeitig ein Mädchen geschlagen und die Gefangene von der Gegenpartei erlöst, so gilt beides nicht. Bei Zweifeln und Meinungsverschiedenheiten entscheidet eine vorher erwählte Unparteiische (Spielleiterin). Es können auch die Parteiführerinnen den Ausschlag geben, oder der Fall ist ungültig.
11. Schlägt dieselbe Abteilung gleichzeitig zwei Gegnerinnen, oder schlägt sie ein Mädchen und erlöst sie gleichzeitig eine Gefangene, so gilt nur eine Thätigkeit; welche, darüber entscheidet die Führerin.
12. Hat eine Abteilung die vorher bestimmte Anzahl Gefangene, gewöhnlich 3, so hat sie das Spiel gewonnen. Nach jedem Spiele wechseln die Parteien die Plätze und die Siegerin beginnt das neue Spiel der Siegerabteilung durch Fordern.

Bemerkung: Der technische Ausschuss des deutschen Central-Ausschusses zur Förderung der Volks- und Jugendspiele in Deutschland fordert für das Barlaufen als Spielfeld ein Rechteck von 20—25 m Breite und 25—30 m Länge und 3 m vor den Mallinien stellt er die Gefangenenmale durch einen Stab oder eine Linie fest. Die Spielabteilungen sollen etwa 12 Spieler betragen.

Die Aufgaben der Parteien sind:

1. durch Schlagen einen früher ausgelaufenen Spieler zu fangen;
2. die Gefangenen vor dem Mal der Gegenpartei zu erlösen;
3. durch drei Gefangene das Spiel zu beenden.

Spielregeln:

1. Das Spiel wird durch „Locken“ oder „Fordern“ eröffnet. Später lockt oder fordert die sich im Vorteil befindende oder siegende Partei, bei Wettspielen die, welcher durch das Los die Wahl der Spielseite zufiel.
2. Jeder später ausgelaufene Spieler hat das Recht, einen später ausgelaufenen innerhalb des Spielfeldes durch Schlagen zu fangen und muß den Erfolg durch den Ruf „Halt!“ kundgeben.
3. Wer über die Seitenlinien läuft, ist auf den Ruf der Gegenpartei „Raus!“ oder „Halt!“ gefangen.
4. Die Gefangene muß mit dem linken Fuße am Gefangenenmal stehen. Die zweite Gefangene nimmt der ersten Stelle ein, die zu ihrer Partei zurück geht, aber ferner mitgezählt wird, so daß immer nur eine Gefangene im Mal steht.
5. Die Gefangenen werden (alle) durch Berührung mit der Hand und den Ruf „Erlöst!“ oder „Halt!“ erlöst.
6. Ein Spielgang ist nach jedem „Halt!“, „Raus!“ oder „Erlöst!“ beendet.
7. Durch die Gegenpartei laufen ohne geschlagen zu werden ist gestattet und berechtigt nur zu unbehelligter Rückkehr außerhalb der Seitenlinien in das eigene Spielmal, bedingt aber keine Unterbrechung des Spieles.
8. Jeder falsche Ruf (Halt! Raus! Erlöst!) bedingt Gefangennahme.
9. Gleichzeitiges Schlagen, Fangen oder Erlösen seitens einer Partei verschafft ihr die freie Wahl des Vorteils; doch gilt nur einer. Bei dem gleichzeitigen Fangen mehrerer durch eine Partei gilt nur eine Gefangene. Gleichzeitig erworbene Vorteile der Gegenparteien heben sich auf.
10. Zweifelsfälle entscheidet bei Wettspielen immer der Schiedsrichter.
11. Das Spiel ist beendet und den Sieg hat die Partei errungen, die zuerst drei Gefangene hat. Erlöste Gefangene werden nicht mit gezählt. Den Endsieg hat die Partei errungen, welche in der bestimmten Spielzeit am meisten Spiele gewonnen hat.
12. Nach jedem Spiele sind die Male zu wechseln.

39. Barlaufen mit Fähnchen.

Hier wird auf der geraden Mittellinie des Spielplatzes, je $\frac{1}{3}$ (g, h, Figur bei 38) von jeder Abteilung entfernt, ein Fähnchen eingesteckt. Hierdurch wird das Spiel noch anregender,

belebter, aber auch schwerer; denn jede Partei hat das Fähnchen in ihrem Drittel zu bewachen, soll aber gleichzeitig bemüht sein, das Fähnchen der Gegnerinnen zu rauben, ohne sich schlagen zu lassen. Hierbei kommt das wichtige Gesetz hinzu: Wer das Fähnchen der Gegnerinnen raubt und damit hinter seine Grenze gelangt, ohne von einem Mädchen der Gegenpartei erreicht und geschlagen zu werden, bringt dadurch seiner Abtheilung einen Sieg. Es ist demnach der Fahnenraub so bedeutungsvoll wie der Gewinn dreier oder der vorher bestimmten Zahl von Gefangenen.

40. Wetthinken.

Der ebene, rechteckige Spielplatz soll 10 m Breite und mindestens 20 m Länge haben. Die Spielschar kann 6—51 Mädchen zählen, die an einer Schmalseite und, wenn diese nicht ausreicht, an der links daran stoßenden Längsseite aufgestellt werden. Eine Querlinie wird als Ablauflinie und davon 20 m entfernt eine zweite als Ziel durch Kreide, Kalkguß oder Pfähle bezeichnet.

Der Spielgedanke ist die Feststellung der besten einbeinigen Hüpferrinnen (Hinkenden). Wettlauf zwischen Lahmen.

Spielverlauf. Die in Stirnlinie aufgestellte Spielabteilung wird in Dreierreihen geteilt. Die erste Reihe tritt mit doppeltem Abstand an der Ablauflinie an und hüpfet nach dem Zählen der Spielleiterin bei drei auf einem Beine durch den Spielplatz (Turnsaal) bis über die Ziellinie, welche wenigstens 2 m von einer etwaigen Umzäunung oder Wand entfernt sein muß, hinaus. Die Siegerin bleibt an der Querseite des Zieles stehen. Die andern Mädchen reihen sich an die Letzte der Spielabteilung an. Nun folgen die übrigen Dreierreihen in derselben Weise. Haben alle Reihen ihr Wetthinken ausgeführt, so werden die hinter der Siegeslinie stehenden Siegerinnen in Dreierreihen geteilt und vollziehen reihenweise das Wetthinken von der Siegeslinie auf Befehl der Spielleiterin nach der ersten Ablauflinie. Wieder werden die Siegerinnen zusammengestellt, in Dreierreihen geordnet und Wetthinken befohlen, während sich die Besiegten an die Linie der Spielabteilung reihen, bis endlich die Siegerin der letzten hüpfenden Dreierreihe als Hauptsiegerin ermittelt ist, die von der ganzen Abteilung mit Handfassung umringt und mit Nachstellhüpfen seitwärts umtanzt wird.

Gesetze: 1. Zwischen der Abhüpf- und Siegeslinie darf keine Hinkende auf dem freien Raume während des Wetthinkens weder mit beiden Füßen auftreten noch das Hüpfbein wechseln.

2. Das erste Durchhüpfen der Kampfbahn geschieht auf

dem rechten Beine, das zweite auf dem linken, dagegen ist bei jedem folgenden Wetthinken die Wahl des Hüpfbeins der Kämpferin frei gestellt.

3. Erst volles Überhinken der Siegeslinie bedingt den Sieg.

cc. Spiele ohne bestimmte Form der Aufstellung. 41—44.

41. Vogelhändler. Vögel verkaufen.

Die Form des Spielplatzes ist gleichgültig, nur darf er nicht unter 10 m breit und 20 m lang sein. Die Zahl der Mädchen kann 12—50 betragen.

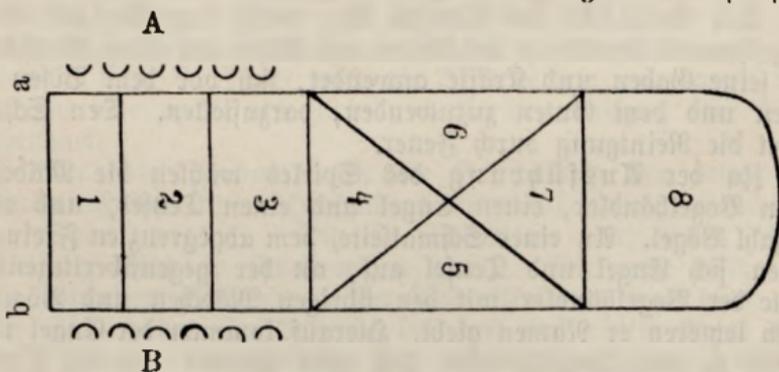
Der Gedanke des Spieles ist, unter dem Verlauf eines Vogelhandels den Kampf des Guten und Bösen um einen Menschen, der seine Gaben und Kräfte anwendet, sich vor dem Bösen zu retten und dem Guten zuzuwenden, darzustellen. Den Schluß bildet die Reinigung durch Feuer.

Zu der Ausführung des Spieles wählen die Mädchen einen Vogelhändler, einen Engel und einen Teufel, und eine Anzahl Vögel. An einer Schmalseite, dem abgegrenzten Freimal, stellen sich Engel und Teufel auf, an der gegenüberliegenden Seite der Vogelhändler mit den übrigen Mädchen und Vögeln, welche letzteren er Namen giebt. Hierauf kommen der Engel und Teufel zu dem Vogelhändler, der zehn Schritte von der Spielschar entfernt steht, stellen sich zwei Schritte vor ihm auf und wollen Vögel kaufen. Der Verkäufer spricht: „Vögel, laßt euch hören!“ Dieselben erheben gleichzeitig ihr Geschrei. Dann muß jeder Käufer drei Vogelnamen nennen. Sind genannte unter der Schar, so verlangt der Verkäufer Zahlung in Form von so viel Schlägen auf die dargereichten Hände, als der Preis in Mark, jedoch nicht über 10, beträgt. Während der Auszahlung eilt der gekaufte Vogel nach dem Freimal, der Käufer nach. Erreicht der Käufer den Vogel vor dem Mal, so ist er sein Eigentum, verspielt er aber den Wettlauf, so kehrt der Vogel frei zu seinen Genossen zurück und erhält einen neuen Namen. Zuerst kauft der Teufel und stellt den Wettlauf an, dann der Engel. Die von ersterem gekauften wenden alle Kräfte an, frei zu kommen, während sich die von dem Engel verfolgten willig fangen lassen. Jeder Käufer erhandelt so lange Vögel, bis alle vorhandenen aufgekauft sind. Ist dies geschehen, so stellt der Engel die seinen in zwei Stirnreihen zur Gasse auf; der Teufel kauft mit seinem Erwerb in einer Reihe durch und erhält dabei von den aufgestellten Plumpsackschläge, womit das Spiel endet.

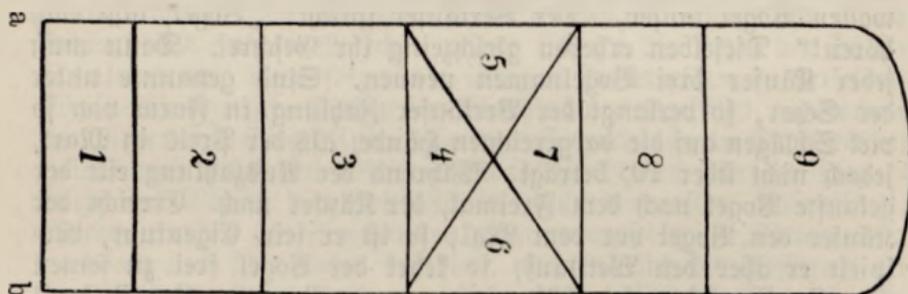
- Gesetze: 1. Jeder gekaufte Vogel stellt sich vor dem Wettlauf dicht vor der Abtheilung auf.
 2. Die Flucht des Vogels geschieht erst während der Bezahlung.
 3. Der Verkäufer darf keinen Käufer festhalten.
 4. Die Schläge bei dem Durchlaufen am Schluß dürfen nicht nach dem Kopfe geführt werden.

42. **Paradiesspiel.** Himmelhuppen. Wochenhüpfen.

Der Spielplatz muß eben sein und die beistehende Zeichnung anzubringen gestatten. Deshalb wählen die Kinder Sandplätze, Höfe, mit Platten belegte Gangbahnen, Vorfälle und Zimmer von etwa 6 m Breite und 7 m Länge. Die Spielschar



Figur zum deutschen Paradiespiel.



Figur zum englischen Paradiespiel.

beträgt 4—16 Teilnehmerinnen. Dem Spiele, das in Deutschland, Schottland, England und Frankreich von Knaben und Mädchen im Frühjahr gern gespielt wird, liegt der Gedanke, durch Kampf zum Sieg, durch Mühsal ins Paradies, durch die arbeitschweren Wochentage zum freien Sonntage durchzudringen, zu Grunde. Zugleich dient es als Wettkampf zwischen zwei Parteien. Die Parteien A, B stehen zu beiden Seiten der Figur.

Die Ausführung geschieht durch Hüpfen und Fortstoßen eines flachen 3 cm dicken und 5 cm langen und breiten Steines nach gegebenen Gesetzen durch die einzelnen Felder der Figur mit dem Fuße des Hüpfbeines. Zuerst stellt sich das erste Mädchen der Abteilung A vor die Linie a b, wirft den Stein in das erste Feld, hüpfst auf einem Fuße nach und stößt ihn über a b zurück, und hüpfst auch über diese Linie zurück, wirft nun den Stein in Feld 2, hüpfst nach und stößt ihn nach 1 und über die Linie a b immer mit Hüpfen zurück. Jetzt wird die Spielerin den Stein vom Stand hinter a b ins 3. Feld, hüpfst durch 1 und 2 nach und stößt ihn wieder felderweise mit Hüpfen über a b zurück. Gerade so wird bei Feld 4 verfahren. Aber nach dem Wurf ins 5. Feld hüpfst es zwar durch die Felder 1—4, dann jedoch auf beide Füße mit Überspannung des Kreuzes in das 5. und 6. Feld. Hierauf erfolgt ein Hupf auf einem Fuße ins 5. Feld zurück, der Stein wird ins 4. Feld gestoßen, abermals erfolgt ein beidfüßiger Sprung ins 5. und 6. Feld, dem sich einfüßige Sprünge ins 4., 3., 2., 1. und über a b hinaus mit felderweisem Hinausstößen des Steines anschließen. Gerade so wird verfahren nach dem Wurf ins 6. Feld. Das 7. Feld ist als Sonntag bezeichnet, ein Freifeld, worin kurzes Ausruhen erlaubt ist. Nach der Pause ist der Stein wieder mit Hüpfen auf einem Fuße in den Feldern den Ordnungszahlen nach zurückzustößen, dazwischen aber in den Kreuzfeldern 5 und 6 mit Hüpfen auf beiden Füßen das Kreuz zu überspannen. Der letzte Wurf erfolgt in das 8. Feld, das ist das Hauptfreifeld, das Paradies oder der Himmel. Hier darf die Hüpfende länger ruhen, ehe sie den Stein in der vorhin bezeichneten Ordnung mit zwischenliegenden Kreuzsprüngen hinausstößt. Dem ersten Mädchen der Abteilung A folgt das zweite, falls sich das erste keines Fehlers schuldig machte, im letzten Fall aber das erste Mädchen der Abteilung B u. s. f. Die Fehler sind aus den Gesetzen zu erkennen. Gesetze: 1. Fällt der Stein bei dem Wurf hinter der Linie a b in ein falsches Fach, auf eine Linie, oder über eine Seitengrenze hinaus, so ist dies ein Fehler und das Mädchen muß abtreten.

2. Die Spielerin muß abtreten, wenn sie bei dem Hüpfen und Stoß mit dem Fuße eine Linie berührt, das Überspannen des Kreuzes mit Hüpfen auf beiden Füßen versäumt, aus dem Felde ohne Berührung des Steines hinaus hüpfst, bei dem Hinausstößen ein Feld ausläßt, endlich bei dem Stoße mit dem gehobenen Fuße den Boden berührt.

3. Jeder Abtretenden folgt die nächste der Gegenpartei, jeder Siegerin die nächste der eigenen Partei.
4. Wer den Stein in das letzte Feld und ohne Fehler wieder hinausbringt, verzeichnet einen Sieg. Die Abtheilung, welche nach dem Hüpfen aller die meisten Siegerinnen zählt, ist Siegerin des Ganges.

43. Goldene und faule Brücke.

Dieses Spiel verläuft wie das unter den Singspielen beschriebene „Meißner Brücke“, nur wird hier der Text gesprochen.

44. Hinkampf. Storchhüpfen. Ziehkampf.

Der Spielplatz muß eben sein und bei 30 Mädchen 10 bis 12 m im Geviert messen.

Der Spielgedanke ist der Kampf zweier bereits auf einem Fuß gelähmter Gegnerinnen.

Bei der Ausführung bildet die Spielschar ein Viereck, einen Kreis oder überhaupt keine bestimmte Form um die Kämpferinnen. Auf einem Beine stehend fassen die beiden in der Mitte stehenden Mädchen die rechten (oder linken) Hände und ziehen mit Hüpfen an Ort, seitwärts oder rückwärts nach Kräften, um einander aus dem Gleichgewicht zu bringen und zum Auftreten auf beide Füße zu zwingen. Wer auf beide Füße auftritt, hat verloren und muß in die Kreislinie zurücktreten. Die Siegerin ruft eine andere Genossin in den Kreis, mit welcher sie den Kampf nach kurzem Ausruhen aufnimmt. Treten beide gleichzeitig auf, so bestimmt die Spielleiterin zwei andere Mädchen für den nächsten Kampf. Haben alle gekämpft, so hat das Mädchen den Sieg errungen, welches die meisten Genossinnen besiegt hat. Gesetze: 1. Es darf gegenseitig nur mit einer Hand gefaßt werden.

2. Seitwärts zu hüpfen und locker zu lassen oder den Arm zu beugen, um die Gegnerin zum Auftreten zu veranlassen, ist gestattet.
3. Niemand darf die Aufforderung zum Kampf ausschlagen.

Anmerkung: Den Hinkampf bei Mädchen mit gegenseitigem Stoßen gegen die Oberarme und Schultern, bei ver- schränkten Armen über der Brust, vornehmen zu lassen, wie dies bei den Knaben üblich ist, dürfte wegen der Gefahr der Ver- letzung der zarter organisierten Mädchen entschieden zu wider- raten sein.

2. Spiele mit Geräten.

a. Blindlingsspiele. 45—52.

Vorbemerkung. Statt des Tuches zum Verbinden der Augen oder statt des über den Kopf gestülpten Filztrichters zu dem Blenden bei den Blindlingsspielen, empfiehlt es sich aus Gesundheits- und Sauberkeitsrückichten eine Papphülle (oder einen Glanzleinwandcylinder) zu verwenden, welcher über den Kopf gestülpt wird, auf den Schultern ruht, nicht drückt, leicht und schnell abnehmbar ist, genügend frische Atmungsluft gewährt, das Sehen der Trägerin vollständig hindert, aber nicht die Nachteile des Tuches oder gar des Filztrichters hat. Dieser Pappcylinder wird gefertigt aus einem Stück Pappe oder Lederpapier von 70 cm Breite und 42 cm Höhe, indem man die Breitenränder 2 cm breit mit Leim oder Kleister bestreicht und übereinander klebt, den Klebstreifen mit einem Streifen Gewebestoff bedeckt, auch den oberen und unteren Rand mit Gewebestoff einfaßt. Jeder Buchbinder fertigt diese Papphülle von 68 cm Umfang und 42 cm Höhe für 25 Pfg.

45. **Stille Blindekuh** oder **Blindekuh im Kreise**. Das Spiel ist unter den Singspielen beschrieben.

46. **Blindekuh**. **Blinzelkuh**. **Blindemaus**.

Der Spielplatz muß eben sein, am besten eignet sich ein leeres Zimmer; doch auch der Hof, Garten und Rasenplatz ist verwendbar. Die Wände des Zimmers, Turnsaales bilden die Grenzen, im Freien dagegen ein großer mit Handsfassung verbundener Stirnkreis von wenigstens 20 Mädchen. Die Spielschar hat deshalb im Freien wenigstens 24 Mädchen zu betragen, 60 aber sind nicht zu viel. Sind ihrer weniger als 24, so wird der Zwischenraum dadurch vergrößert, daß einige ein Seil zwischen sich gespannt halten. Der Durchmesser des kreisförmigen oder quadratischen Spielplatzes hat 16—20 m zu betragen.

Der Grundgedanke dieses Spieles, das König Gustav Adolf öfters mit seinen Offizieren trieb, ist der, daß auch ein Blinder im freien Raume nicht ganz hilflos ist und dessen sich freut, daß

er mit der sehenden Jugend durch rasche Bewegung sich Geschicklichkeit des Körpers, Selbstvertrauen, Beobachtung und vorzugsweise Fröhlichkeit im Spiele erwirbt und die Freude zum Ausdruck bringt.

Bei dem Betrieb ist zunächst die Wahl der Blindenkuh erforderlich. Diese wird durch Auszählen gefunden. Im Zimmer zerstreuen sich die Mädchen auf dem Spielraume. Die Blindenkuh erhält eine Papphülle übergestülpt, wird ein Stückchen geführt und dann mit einem gelinden Stoß oder einer halben Drehung entlassen. Vielerorts geschieht das Ausführen unter Hersagen eines Spruches, wie: „Blindenkuh, wir führen dich aus. Wir führen dich vor deiner Mutter Haus. Es giebt da der Hunde viel, davon dich jeder beißen will. Wenn sie dir zu mächtig sind, stieh vor ihnen, wie der Wind!“ Im Freien bilden die Mädchen einen mit Handfassung verbundenen großen Stirnkreis um die Blindenkuh, dann werden noch 10—20 Genossinnen in den Kreis geschickt, worauf wie im Zimmer das Ausführen der Blindenkuh und das Haschen der Mädchen im Kreise beginnt. Kennt die Blindenkuh an den Kreis an, oder ergreift sie jemand in der Kreislinie, so wird ihr zugerufen: „Es brennt!“ Derselbe Zuruf warnt sie im Zimmer, sobald sie sich der Wand oder einem festen Geräte nähert. Die Blindenkuh hat aufmerksam zu horchen auf den Tritt der Genossinnen, sich plötzlich zu drehen, vor oder zurückzulaufen und zuzufassen, wenn sie eine Verfolgte erhaschen zu können meint. Die Verfolgten müssen sich durch schnelles Bücken, Wenden und Seitwärtspringen vor der Gefangenschaft retten. Immer und immer wieder findet die Spielschar dadurch Anlaß zu Lachen und Fröhlichkeit. **Gesetze:** 1. Die Blindenkuh hat es selbst zu melden, wenn sie sehen kann.

2. Die Mitspielerinnen haben die Blindenkuh rechtzeitig vor drohender Gefahr zu warnen.
3. Die Mädchen, welche den Kreis bilden, dürfen die Blindenkuh niemals hinaus lassen.
4. Die Blindenkuh darf nicht festgehalten werden, und auf ihren Ruf: „Halt!“ hat das ergriffene Mädchen willig stehen zu bleiben, sich die Papphülle überstülpen zu lassen und die Pflichten der Blindenkuh zu übernehmen.

47. Jakobine wo bist du? Herrin und Dienerin. Die beiden Blinden.

Der Platz soll möglichst eben sein, einen Kreis oder ein Quadrat bilden und für 16—40 Mädchen 10—15 m Durchmesser haben.

Der Gedanke dieses erheiternden Spieles ist, das Suchen einer arbeitsscheuen Dienerin durch ihre Herrin und wiederholtes Fliessen der Ersteren.

Zur Ausführung desselben bilden die Mädchen mit Handfassung einen Stirnring, in dessen Mitte die Herrin und Dienerin (Jakobine) gestellt werden. Beide erhalten eine oben beschriebene Papphülle über den Kopf gestülpt und werden bis an die Kreislinie geführt. Die Herrin ruft: „Jakobine, wo bist du?“ Jakobine antwortet laut: „Hier bin ich!“ flieht, wenn sie der Herrin nahe war, bleibt aber stehen, wenn diese weit entfernt war, und horcht, ob sie näher kommt; geschieht dies, dann flieht sie. Die Herrin ist bemüht, die Dienerin zu fangen, und letztere, sich nicht fangen zu lassen. Nach dem Fangen wählen die beiden Mädchen ihre Nachfolgerinnen. Kennt ein geblendetes Mädchen an den Kreisring an, so wird ihm zugerufen: „Es brennt!“, worauf es sich in die Kreismitte begiebt.

- Gesetze: 1. Herrin und Dienerin haben möglichst leise zu gehen, um sich nicht zu verraten.
2. Die in der Kreislinie stehenden Mädchen haben ihr Gelächter so weit zu dämpfen, daß die Haisenden noch ihre Fragen und Antworten hören können. Erstere dürfen nie zur Täuschung oder zum Verrat antworten.
3. Die Kreislinie schützt Herrin und Dienerin vor dem Hinausrennen, Stolpern oder ähnlichen kleinen Unfällen.
4. Niemand darf die Aufforderung zur Herrin oder Dienerin ausschlagen.

48. **Blinder Prophet.** Nachbar mit Gunst.

Die Teilnehmerinnenzahl darf 20 nicht übersteigen. Dann genügt ein Raum von 3 m Breite und 10 m Länge als Spielplatz, um das Spiel, welches die Feinheit des Tastsinnes und Schärfe der Beobachtung prüfen will, zu betreiben.

Bei der Ausführung stehen die Mädchen in einer Flankenreihe hintereinander. Das zweite legt ihre Hände vor die Augen des ersten und spricht: „Frau Nachbar mit Gunst!“ Sofort kommt ein beliebiges Mädchen leise heran und zupft die Erste am Kinn, Ohr, an der Nase oder dem Haar. Die Gezupfte fragt: „Wer neckt mich?“ Die Neckerin antwortet mit einem Ton, mit Husten oder Lachen, woran sie die Fragende zu erkennen sucht. Gelingt ihr dies, so hat die Neckende ihre Stelle und Rolle zu übernehmen. Die Erste stellt sich dagegen als Letzte in die Reihe. Errät die Erste die Neckerin nicht, so geht

Letztere leise fort und ein anderes Mädchen schleicht herbei und neckt. Dies geht so lange fort, bis die Neckerin erraten wird.
Gesetze: 1. Die Geneckte darf nicht auf die Augen gedrückt und schmerzhaft geneckt werden.

2. Die Gefragte hat ihre Stimme möglichst zu verstellen.
3. Der Wechsel der Neckenden soll möglichst geräuschlos und schnell geschehen.
4. Wird die Neckerin erraten, so hat sie die Stelle des blinden Propheten einzunehmen, während der erköste Prophet wieder in die Flankenreihe tritt.

49. Die blinde Jagd.

An diesem Spiele können sich 10—30 Mädchen beteiligen. Dasselbe erfordert einen kreisförmigen oder quadratischen Spielplatz von 12—15 m Durchmesser und als Spielgeräte, die allerdings eine untergeordnete Rolle spielen, einen kurzen Pfahl, zwei Schnüre von 4—5 m Länge und eine Schnarre, Klingel oder ein Pfeisken.

Der Grundgedanke dieses Heiterkeit erregenden und Vorsicht, scharfe Beobachtung erfordernden Spieles ist die Nachahmung der Wildhaz durch einen Jäger. — Die gefangenen Franzosen spielten es, laut Nachricht der Deutschen Turnzeitung von 1870 S. 251, zu Erfurt öfters.

Vor der Ausführung wird in der Mitte des Spielplatzes ein Pfahl oder Stab eingeschlagen, daran zwei feste, 4—5 m lange Bindfaden gebunden, von den Mädchen ein Kreis um den Pfahl gebildet und dann ein Wild und ein Jäger gewählt. Beide erhalten ein Ende der Schnur in die Hand gedrückt und einen Pappcylinder über den Kopf gestülpt. Dann spannen sie die Schnüre fest und umkreisen in gleicher Richtung den Pfahl. Der Jäger ruft: „Halloh!“, worauf das Wild durch ein Zeichen mit seinem Instrumente antwortet oder heult, bellt und dergl. Zeichen giebt. Hierdurch erfährt der Jäger die ungefähre Entfernung; das Wild weiß sich erraten, und beide eilen um so rascher vorwärts zur Freude der Zuschauer. Sowie sich Jäger und Wild erreichen, ist das Spiel beendet. Jedes wählt ein Mädchen als Nachfolgerin, sie treten wieder in die Kreislinie, und die heitere Jagd beginnt aufs neue.

Gesetze: 1. Das Wild hat dem Jäger sofort zu antworten.
 2. Sobald das Wild berührt wird, ist es gefangen.
 3. Eine Wahl zum Wild oder Jäger darf niemand ausschlagen.

50. **Pfeisken haschen.** Tönendes Pfeisken. Stockendes Pfeisken.

Die Spielschar beträgt 16—60 in einem Stirnkreis durch Handfassung vereinigter Mädchen.

Der Spielplatz ist quadratisch oder kreisförmig und hat einen Durchmesser von 10—15 m.

Der Grundgedanke ist Übung der Sinne, Bewährung der Gewandtheit unter Erschwerungen, dargestellt in Form einer Jagd durch einen Blinden.

1. Form. Zur Ausführung begeben sich zwei Mädchen in den Stirnkreis, eines mit einem Pfeisken, das andere mit verbundenen Augen oder mit einer über den Kopf gestülpten Papphülle. Beide werden anfangs an gegenüberliegende Plätze im Kreise gestellt. Die sehende Pfeiskenbesitzerin pfeift und läuft dann auf den Behen möglichst geräuschlos weiter. Die Geblendete eilt mit ausgebreiteten Armen nach dem Orte, wo der Pfiff herkam oder verfolgt das erste Mädchen durch den Schall seiner Schritte geleitet. Inzwischen pfeift dasselbe aufs neue, worauf die Geblendete ihre Laufbahn ändert. Das Necken und Verfolgen geht so lange fort, bis die Verfolgte gefangen ist. Dabei spielen sich die heitersten Szenen, die drolligsten Vorgänge ab, welche den Spielgenossinnen stets neuen Lachstoff bieten. Nach dem Fang wählen beide Mädchen ihre Nachfolgerinnen, sie selbst treten an deren Stelle in die Kreislinie.

Gesetze: 1. Die Pfeiscenträgerin reizt durch wiederholtes Pfeifen zu ununterbrochener Verfolgung an.

2. Erfasst die Geblendete ein Mädchen der Kreislinie, so ruft dieses: „Es brennt!“

3. Nach jedem gelungenen Fang treten zwei andere Mädchen in den Kreis.

2. Form. Noch mehr Leben kommt in das Spiel, wenn in der Reihe zwei geblendete Mädchen, ein drittes mit dem Pfeisken fangen. Der Verlauf und die Gesetze sind die der ersten Form.

51. **Stochhäschen.** Klopfender Stock.

52. **Lönende Schelle.**

Diese Spiele verlaufen genau wie „Pfeiskenhäschen“, nur giebt das sehende Mädchen seinen Standort durch Klopfen mit einem Stock, durch Klingeln mit einer Klingel (Schelle) kund.

b. Spiele mit Gebrauch des Knötels.

Der Knötel oder Plumpsack besteht aus dem zusammengedrehten Taschentuch mit verknoteten Enden, die in der Hand gehalten werden, während der dicke Teil zum Schlagen dient.

Nach ein weicher Ball in einem Netz von etwa 30 cm Länge wird als Knötel benutzt.

53a. Das Knötel geht um.

Die Spielschar kann 12—60 Mädchen zählen. Der kreisförmige oder quadratische, ebene Spielplatz muß zur Aufstellung der Spielabteilung in einem Kreise und zum Lauf um den Kreis genügend Raum bieten und 15—20 m Durchmesser haben. Das Spiel will durch die Furcht vor Schlägen Aufmerksamkeit und Schnelligkeit üben.

Zur Ausführung stellen sich die Mädchen in einem dicht gedrängten Stirnkreise auf und legen die offenen Hände auf den Rücken. Außen um den Kreis geht ein durch Auszählen erwähltes Mädchen mit einem Knötel herum und warnt mit den Worten: „Dreht euch nicht um, mein Knötel geht 'rum, und wer sich wird umdrehn, der wird es bekommen!“ vor dem Umsehen. Handelt jemand gegen die Warnung, so ist die Knötelträgerin zur Erteilung eines Schlages ermächtigt. Nachdem sie einige Zeit gegangen ist und ihr Knötel möglichst verborgen getragen hat, legt sie es unbemerkt in die Hände einer Mitspielerin, geht aber ruhig weiter. Sobald die jetzige Besitzerin das Knötel fest gefaßt hat, schlägt sie damit die rechte Nachbarin auf die Schulter oder den Rücken, eine Behandlung, der diese aber möglichst bald durch schnelles Laufen um den Kreis entflieht. Die Knötelträgerin verfolgt sie dabei, geht aber, nachdem die Verfolgte wieder an ihrem Platze angekommen ist, weiter, spricht dabei die oben angeführten Worte und giebt es unbemerkt einer Mitspielerin. Merkt dies die rechte Nachbarin und läuft sie um den Kreis, ohne von der Verfolgerin einen Schlag erhalten zu haben, so erhält sie das Knötel, giebt ihrer säumigen Verfolgerin einen Strafschlag und setzt das Spiel fort.

Wesetze: 1. Übergabe und Empfang des Knötels hat möglichst unbemerkt zu geschehen.

2. Eine Verfolgte darf weder aufgehalten, noch auf den Kopf, noch nach Erreichung ihres Platzes geschlagen werden.

3. Nur die rechte Nachbarin darf verfolgt werden.

4. Neue Knötelträgerin ist die Verfolgerin, wenn sie ihre Nachbarin bei dem Umlaufen zu schlagen vermochte, dagegen die Verfolgte, wenn sie keinen Schlag erhielt.

53b. Knötelverstecken. Wanderplumpsack.

Der Spielplatz hat bei einer Spielschar von 12—30 Mädchen bei quadratischer oder Kreisform 10 m im Durchmesser zu messen.

Der Grundgedanke des Spieles ist die Gewandtheit, Aufmerksamkeit und Selbstbeherrschung zu fördern und unter frühlichem Scherz die Empfindlichkeit abzustumpfen.

Bei der Ausführung stellen sich die Mädchen mit Verührung der Ellenbogen in einen Stirkreis zusammen, wählen eine Knötelsucherin, welche in die Kreismitte tritt, legen dann die Hände hinter den Körper und bewegen sie rechts und links nach den Nachbarinnen zu und wieder zurück, um das Weitergeben des Knötels nachzuahmen und die wirkliche Besitzerin schwerer erraten zu lassen. Die Sucherin giebt es anfangs einer Mitspielerin, wendet ihr aber sofort den Rücken zu, während diese eiligst das Knötel hinter dem Rücken weiter giebt. Vermutet die Sucherin durch die Bewegung der Arme oder den Gesichtsausdruck veranlaßt das Knötel bei einer Spielgenossin, so zeigt sie mit dem Worte: „Hier!“ auf diese, welche sofort beide Hände vorzeigt und die Sucherin nach Empfang eines leichten Schlages ablöst. Hat die Aufgeforderte das Knötel nicht, so geht das Spiel ohne Unterbrechung weiter, bis das Knötel bei einem Mädchen gefunden wird, oder bis es eins fallen läßt, das in die Kreismitte treten und die alte Sucherin ablösen muß. Durch leichte Schläge wird die Sucherin von Zeit zu Zeit von hinter ihrem Rücken stehenden Knötelbesitzerinnen auf den Verbleib des Plumpsackes aufmerksam gemacht. Wer sich dabei als Besitzerin ertappen läßt, hat ebenfalls die Sucherin abzulösen.

Gesetze: 1. Die Sucherin darf nur durch Knötelschläge genect werden.

2. Wer von der Sucherin im Besitze des Knötels betroffen wird oder dasselbe fallen läßt, hat mit ihr den Platz und die Rolle zu wechseln.

3. Es empfiehlt sich, die Hände nie unbewegt hinter dem Körper zu halten.

54. Der Bildhauer.

Der kreisförmige oder quadratische Spielplatz mißt bei 16—50 Mädchen 16—20 m im Durchmesser.

Der Grundgedanke des Spieles ist die Darstellung einer Bildhauerwerkstatt. Es will neben der Veranlassung zu Bewegung, die Wahrnehmung, rasche Vollziehung von Befehlen üben und dem Witz Raum gewähren.

Zu der Darstellung wählt die im Kreise stehende Mädchenschar eins als Bildhauer. Dieser verwandelt die Mitspielerinnen mit seinem Knötel als Schlägel in einzelne und Gruppen von Bildsäulen, wie Diana mit Gefolge, ein Tänzerinnen-Paar, eine Veterin u. s. w. Hierauf durchwandert er seine Ausstellung und

bessert durch Schläge nach, wo eine Veränderung eingetreten ist, oder sich Lachen, vielleicht gar Geschwätz eingestellt hat. Sind seine strengsten Ansprüche befriedigt, so tritt er mit den Worten: „Der Bildhauer ist nicht zu Hause,“ aus dem Kreise. Sofort durchströmt die Bildwerke Leben, und sie beginnen ein tolles Schreien und Umherspringen. Wird der Lärm zu groß, so spricht der Bildhauer plötzlich: „Der Bildhauer ist wieder da!“ Alle eilen auf ihre Plätze und nehmen ihre früheren Stellungen ein. Das Mädchen, welches zuletzt an seinem Platze anlangt oder seine vorige Stellung nicht einnimmt, erhält einen Schlag. Auch falsche Stellungen verbessert der Bildhauer mit dem Knötel. Begeht er aber dabei selbst Fehler, so wird er abgesetzt und von den Knötelschlägen der Bildwerke bis nach einem vorher bestimmten Laufmal verfolgt.

- Gesetze: 1. Jedes behält die vom Bildhauer erhaltene Stellung bei und nimmt sie nach seiner Rückkehr rasch wieder ein.
2. Der Bildhauer überrascht mit seiner Rückkehr, handelt aber das Knötel möglichst zart.
3. Schläge nach dem Kopfe oder der vorderen Körperseite sind streng verboten.

55. Die Brücke bauen.

Der Spielplatz erfordert etwa 20 m Länge und 10 m Breite. Die Spielschar beträgt 10—40 Mädchen. Das Spiel stellt einen Brückenbau, verbunden mit Wettlauf dar.

Bei der Ausführung stehen die Mädchen in beliebiger Ordnung auf dem Platze. Zwei recht kräftige stehen in etwa 3 m Entfernung von einer Schmalseite des Spielplatzes mit gefaßten Händen und gehobenen Armen einander gegenüber. Ein drittes steht als Baumeister daneben und fragt die einzeln herankommenden Mitspielerinnen, was für Material oder Handwerkszeug sie zum Brückenbau mitbringen. Die etwas zu nennen wissen, kriechen durch die Brücke, stellen sich neben dem ersten Bogen auf und bilden so die weiteren Brückenbogen. Wer nichts weiß, muß nach dem Durchkriechen der Brücke sofort bis an das Laufmal am andern Ende des Spielplatzes fliehen; denn die fertigen Brückenbogen beleben sich dann sofort und verfolgen das unwissende, richtiger faule Mädchen mit ihren bereit gehaltenen Knöteln bis zu einem vorher bestimmten Laufmal. Sind alle aufgestellt, so ist das Spiel beendet, jedoch wird manchenorts auch hier wieder Wettziehen der Abteilungen, der sich gegenüberstehenden Brückenpfeiler angeschlossen.

- Gesetze: 1. Die Durchziehenden dürfen nicht behindert oder gestoßen und die Fliehenden nicht mehr im Laufmale geschlagen werden.

2. Vor Durchkriechung des letzten Brückenbogens darf keine Unwissende verfolgt werden.

56. Töpfe verkaufen.

Die beteiligten Mädchen dürfen nicht unter 10 und nicht über 30 betragen. Der längliche Spielplatz, an dessen einer Querseite ein Freimal abgegrenzt ist, mißt 20 m Länge und 10 m Breite.

Der Gedanke des Spieles ist, lustige Bewegung und Wettlauf an eine nachgeahmte ernste Lebenshätigkeit, Einkauf von Töpfen, zu knüpfen.

Behufs Betrieb des Spieles wählt die Mädchenschar einen Verkäufer (Töpfer) und einen Käufer. Der Töpfer stellt seine Ware bunt durcheinander, läßt aber Gänge dazwischen und benennt sie: Koch-, Blumen-, Einlege-, Kaffeetopf u. s. f. Bei dem Herannahen des Käufers, welcher die Namengebung der Töpfe nicht hören darf, kauern diese nieder, stemmen einen oder beide Arme als Henkel an die Seiten, oder heben sie über die Köpfe. Der Käufer spricht: „Hast du Töpfe zu verkaufen?“ Töpfer: „Ja. Was willst du kaufen?“ Käufer: „Einen Milchtopf.“ Töpfer: „Den habe ich nicht.“ K.: „Einen Blumentopf.“ T.: „Ja, hier ist er!“ Dabei begleitet der Töpfer den Käufer zu dem gewünschten Topfe, dieser prüft ihn durch Klopfen mit dem Finger auf den Rücken, ob er etwa einen Riß habe. Dann bezahlt er ihn, ergreift ihn am Henkel und führt ihn nach dem Freimal. Jetzt erheben sich die andern Töpfe bis zur Wiederkehr des Käufers. Der gekaufte Topf sucht dem Käufer auf dem Wege zu entweichen und wieder zu den Töpfen zu fliehen. Kommt er dort glücklich an, ohne vom Käufer erreicht zu werden, so ist er frei, und der Käufer wird von den Töpfen mit Knöteln in das Freimal verfolgt, dasselbe Schicksal ereilt ihn, wenn er nach einem nicht vorrätigen Topfe fragt.

Gesetze: 1. Der gekaufte Topf folgt anfangs willig, entflieht nur bei Unachtsamkeit des Käufers ohne Anwendung von Gewalt.

2. Beim Fehlraten und Verlust des Topfes wird der Käufer verfolgt.

3. Mit dem Ausverkauf der Töpfe, welche der Käufer im Freimal ansammelt, ist das Spiel beendet.

57. Der lahme Fuchs. Fuchs ins Loch. Fuchs zu Loche. Pinken.

Auf dem Spielplatze von etwa 10 m Breite und 20 m Länge wird an einer Querseite ein 1 m breiter Streifen als Fuchsbau abgegrenzt. Der Platz selbst wird durch Pfähle, Steine

oder Striche begrenzt. Die Zahl der beteiligten Mädchen kann 5—60 betragen.

Der Grundgedanke ist das Treiben und die Verfolgung eines bereits gelähmten raubstüchtigen Fuchses darzustellen.

Bei der Ausführung wird zuerst ein Mädchen als Fuchs gewählt. Derselbe begiebt sich in den Fuchsbau, dagegen zerstreuen sich die andern Mädchen, welche Gänschen, Hühnchen, Täubchen, Hähnchen und dergleichen für den Fuchs begehrte Beute bilden, hüpfen auf dem Spielplatze umher. Alle sind mit Knöteln bewaffnet. Plötzlich bricht der Fuchs auf einem Beine hüpfend mit dem Rufe aus seiner Höhle: „Der Fuchs kommt!“ Die Mädchen fliehen vor dem hinkenden Fuchs, passen aber auf, ob er etwa mit beiden Beinen auftritt. Sobald dies geschieht, rufen sie: „Berührt!“ oder „Fuchs ins Loch!“ und treiben ihn in seinen Bau zurück, hüten sich aber, den Bau selbst zu betreten. Der Fuchs hüpfst aufs neue mit dem angegebenen Rufe aus, um sich eine Beute zu fangen, was durch Schlagen oder Werfen eines Mädchens mit seinem Knötel geschieht. Glückt dies, so ruft er: „Gefangen!“ Sofort eilt die Gefangene in den Fuchsbau, denn die andern Mädchen bedrohen sie mit ihren Knöteln. Kommt der neue Fuchs ohne Aufenthalt herausgehüpft, so stürzt sich die ganze Spielschar mit dem Rufe: „Fuchs zu Loch!“ auf ihn, und treibt ihn in den Bau, weil er bei dem Aushüpfen unterlassen hatte zu rufen: „Der Fuchs kommt!“ Ohne langes Besinnen macht der mutige Fuchs bei dem neuen Aushüpfen seinen Fehler wieder gut, und das Spiel geht lebhaft weiter.

- Gesetze:
1. Der Fuchs darf durchaus bei dem Auslaufen nicht vergessen zu rufen: „Der Fuchs kommt!“
 2. Der Fuchs darf auf dem Spielplatze nie auf beide Füße auftreten.
 3. Niemand darf dem Fuchs bei seiner Flucht aufhalten.
 4. Fuchs wird, wer über die Seitengrenzen läuft, den Fuchsbau betritt, von dem Fuchse geschlagen oder geworfen wird.
 5. Am Aufheben des fehlgeworfenen Knötels darf den Fuchs niemand hindern.
 6. Sowie der Fuchs eine Beute gemacht hat, ist er frei und darf nicht mehr geschlagen werden.
 7. Die ersten drei Schritte aus dem Bau darf der Fuchs laufen.

58. Die Jagd.

Die Zahl der beteiligten Mädchen muß mindestens 8, kann aber bis 50 betragen.

Der Spielplatz erfordert wenigstens 20 m Breite und 30 m Länge, jedoch keine bestimmte Form; er kann eine Wiese, ein Garten oder ein Stück Wald mit Strauch und Buschwerk sein.

Der Spielgedanke ist die scherzhafte Darstellung einer Jagd. Obwohl im Leben dies die ernste Beschäftigung und Erholung des Mannes ist, so nehmen doch Frauen vielfach an den Freuden der Jagd, dem Auszug, Frühstück und der Besichtigung der Strecke teil, also ist das Spiel mit seiner Veranlassung für tüchtige Bewegung, Bewährung der Gewandtheit und Erregung der Freude für Mädchen gleichfalls geeignet.

Zum Betrieb des Spieles wird das gewandteste Mädchen als Jägerin gewählt; alle andern bilden das Wild. An einer Ecke des Spielplatzes ist für dasselbe ein Freimal abgegrenzt, Wildheim genannt. Die Jägerin sucht sich durch Schlagen oder Werfen mit dem Knüttel ein Stück Wild zu fangen. Die Gefangene wird mit einem um den Arm gebundenen Taschentuche gekennzeichnet, heißt Hund und hat mitzufangen. Nachdem drei Hunde da sind, darf das Wild erst das Freimal zum Ausruhen benutzen, aber nur so lange, bis der Jäger sein „Halali!“ oder „Freier Abzug!“ erschallen läßt. Wer von dem auslaufenden Wild von dem Jäger mit dem Knüttel geschossen oder geschlagen wird, ist wieder Hund und hilft fangen. Nach dem Erlegen eines Wildes ist erst das Wild berechtigt, das Freimal wieder zu betreten und darin auszuruhen, bis es ein neues „Halali“ des Jägers daraus vertreibt. Die Hunde erlösen sich durch dreimaliges Betreten des Freimal. Das ist aber nicht leicht, denn das Wild darf sie festhalten, jedoch niemals den Jäger. Mit der Gefangennahme des letzten Stück Wildes endet das Spiel.

- Geſetze:
1. Nur wer vom Jäger gefangen oder mit dem Knüttel geworfen wird, ist gefangen.
 2. Die Hunde dürfen das Wild nur an den Händen festhalten und den Jäger rufen, nie selbst schlagen.
 3. Wer auf das „Halali“ des Jägers in dem Freimal bleibt, über die Seitengrenze läuft oder vom Jäger gefangen wird, ist Hund.
 4. Das Wild darf die Hunde auch nur bei den

Händen, Armen oder durch Umfassen der Hüften festhalten und am Betreten des Freimalz hindern.

59. Häschen im Busch. 1. Form. (2. Form folgt unter den Ballspielen.)

Die Zahl der Mädchen kann 27—52 betragen.

Der Grundgedanke des Spieles ist die Darstellung einer Hasenjagd in einem lichten Busche.

Die Größe des Spielplatzes muß mindestens 10 m Breite und 15 m Länge betragen.

Zum Betrieb des Spieles stellen sich die Mädchen in einem Kreise oder einer Ellipse mit dem Gesichte nach dem Mittelpunkte gewendet auf. Eine Spielgenossin wird als Jägerin und eine andere als Häschen erwählt. Das Häschen tritt in die Kreismitte, während sich die Jägerin mit einem Knüttel bewaffnet außerhalb des Kreises aufstellt. Die übrigen Mädchen werden zu Fünfen abgezählt. In jeder Fünferreihe bilden vier Mädchen durch Handfassung und Hochheben der Hände einen Stirnring, und das fünfte Mädchen birgt sich als Häschen in diesem Strauch des Busches. Nun beginnt die Jägerin die Jagd mit dem Rufe: „Häschen flieh!“ Das in der Mitte des Kreises der Sträucher stehende, zuerst erwählte, überzählige Häschen schlüpft in einen Ring, wodurch das bereits darin befindliche Häschen zur Flucht in einen anderen Viererring veranlaßt wird. Die Jägerin eilt herzu und sucht das erste im Strauch befindliche Häschen mit dem Knüttel zu schlagen, ihm dadurch die Rolle der Jägerin zu übertragen und selbst wieder Häschen zu werden. Das bedrohte Häschen bemüht sich, dies durch rasche Flucht zu verhindern; denn außerhalb des Strauches darf kein Häschen geschlagen werden.

Gesetze: 1. Außerhalb eines Strauches darf kein Häschen geschlagen werden.

2. Sobald ein zweites Häschen in einen Strauch kommt, muß das erste fliehen; denn die Jägerin hat die Pflicht das erste Häschen zu schlagen.

3. Kein Häschen darf von den Spielgenossinnen festgehalten werden.

4. Das geschlagene Häschen übernimmt das Knüttel, wird Jägerin, eilt aus dem Kreise und beginnt mit dem Rufe: „Häschen flieh!“ das Spiel aufs neue.

5. Mit dem Übergeben des Knüttels wird die alte Jägerin Häschen.

c. Spiele mit Benutzung eines Seiles oder Seilchens. 60—66.

60. Händeklopfen.

An diesem Spiele können sich 8—24 Mädchen beteiligen. Als Spielplatz genügt ein quadratischer oder kreisförmiger Platz von 10 m Durchmesser, ein Zimmer oder Hof.

Der Grundgedanke des Spieles ist Übung der Aufmerksamkeit, Schnelligkeit und Erregung der Fröhlichkeit.

Zum Betrieb ist ein starker Bindfaden von der Länge erforderlich, daß ihn alle mit einer Armlänge Abstand im Kreise stehenden Mädchen mit beiden Händen halten und daran die Hände hin und her bewegen können. Die beiden Enden werden zusammengeknüpft. Ein durch Auszählen bestimmtes Mädchen stellt sich in die Mitte und ist bemüht, bei dem Herumgehen im Kreis, irgend eine Spielgenossin auf eine Hand zu schlagen. Gelingt ihm dies, oder läßt die Bedrohte beide Hände von der Schnur, an welcher die ganze Abteilung ihre Hände hin- und herbewegt, los, so wechseln beide ihre Plätze und Rollen.

Gesetze: 1. Die Schlagende darf nur eine Hand gebrauchen.

2. Wer beide Hände losläßt oder von der Schlagenden auf eine Hand getroffen wird, hat in den Kreis zu treten und erstere abzulösen.

3. Die Schläge sollen nicht zu verb ausgeführt werden.

61. Hüpfender Kreis. Wiesel.

Die Zahl der Mädchen kann 10—50 betragen. Der Spielplatz braucht nur die Größe des Stirnkreises der Spielschar zu haben, deren Mitglieder in einer Armlänge Abstand nebeneinander stehen.

Der Grundgedanke des Spieles ist, durch Aufsprung sich vor der Gefährdung durch ein herannahendes bissiges Tier zu schützen und Ausdauer im Springen zu beweisen.

Um das Spiel auszuführen, tritt die Spielleiterin oder ein gewandtes Mädchen in die Kreismitte und schwingt ein Seil, mit einem leichten Sandbeutel oder Bergballen mit Bindfaden verschmürt am Ende, erst innerhalb der Kreislinie, der unverbundenen oder durch Handfassung gefestigten Mädchenschar, dann auf den Zuruf: „Springt!“ unter den Füßen der Mädchen im Kreise. Wer dabei zu spät aufspringt oder zu zeitig niederspringt, wird von der Schnur oder dem Beutel getroffen und hat aus dem Kreise auszutreten. Jedes neue Schwingen geschieht nach der entgegengesetzten Richtung vom vorigen. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Mädchen von der Kreislinie übrig ist.

- Gesetze: 1. Kein Mädchen darf soweit aus dem Kreise hinaus-treten, daß es der kreisende Beutel nicht mehr zu erreichen vermag.
2. Jede vom Beutel oder der Schnur berührte Teil-nehmerin hat wegzutreten.
3. Vor Erschöpfung zurücktretende Mädchen gelten als „getroffen“.

62. Langes Schwingseil.

Der Spielplatz erfordert 10 m Breite, 15 m Länge und ebenen Boden. Zur Spielschar können sich 8—50 Mädchen vereinigen. Durch die Übungen wird der Mut und die Entschlossenheit geweckt, Gewandtheit und Willensstärke neben der Gesundheit gefördert. Als Gerät dient ein 1—1½ cm dickes, 10 m langes Seil mitösen an beiden Enden.

Die Tätigkeiten teilen sich in a) Lauf-, b) Springübungen.

a) Zu den Laufübungen stellt sich die Spielschar in einer flankenlinie in der Mitte des Spielplatzes auf. Etwa vier Schritt vor der Ersten erfassen die beiden größten Mädchen die Seil-Enden; oder ein Seil-Ende wird in Schulter- bis Kopfhöhe an einem Pfahl oder Springständer beweglich befestigt, während das andere die Spielleiterin erfaßt. Das Seil wird in einem senkrecht liegenden Kreise geschwungen, so daß es vor dem Gesicht der Mädchen abwärts schwingt. In dem Augenblick, in welchem das Seil an den Augen vorüberschwingt, läuft das vorderste Mädchen ab und rasch unter dem Seile durch. Währenddessen ist die Nächste an den Ablaufplatz getreten, um bei dem zweiten Schwunge durchzulaufen. Haben aa) die Einzelnen Fertigkeit im Durchlauf erreicht, so laufen bb) Paare und cc) größere Reihen.

dd) Sowohl die Einzelnen als die Reihen laufen auf die angegebene Art in das Seil, bleiben unter ihm stehen und führen eine geforderte Anzahl Hüpfen über das unter den Füßen weg-schwingende Seil aus, ehe sie hinauslaufen.

ee) Während des Laufens und Hüpfens werden Ballwürfe ausgeführt.

ff) Hinein- und Herausbewegen geschieht mit Kreuzlaufen und Hüpfen seitwärts mit Nachstellen ohne und mit Ballwerfen.

b) Zu den Springübungen nimmt die Spielabteilung dieselbe Aufstellung wie zu den Laufübungen. Das Seil wird jedoch der Abteilung entgegen geschwungen, die Mädchen laufen ab, wenn das Seil in Augenhöhe aufwärts schwingt, springen auf der geraden Linie zwischen Befestigungspunkt und Spielleiterin auf, es schwingt das kreisende Seil unter den Füßen

durch und erreicht bei dem Abschwunge nicht mehr das forteilende Mädchen.

Auch bei dem Springen können die Formen der Laufübungen von aa—ff verwendet werden.

63. Das kurze Schwingseil. Der Rohrstab oder Rohrreifen.

Raum ist der Schnee geschmolzen, kaum hat die Frühlingssonne die Straßen und Plätze getrocknet, so sucht auch schon das warmherzige Mädchen sein Schwingseil hervor und eilt ins Freie, um sein liebstes Spiel- und Turngerät in schönen wechselvollen Bogen und Kreisen zu schwingen und mit holder Anmut leichtbeschwingt zu hüpfen. Blick ihm in das vor Lust rosig blühende Antlitz, in das freudeverklärte Auge, schau seine künstlichen Schwing- und Hüpfarten an, und du wirst in Zweifel geraten, ob du mehr seine Gewandtheit und Geschmeidigkeit, Kraft und Ausdauer bewundern oder es ob seiner lieblichen Anmut oder Jugendlust beneiden sollst. Hingerissen von diesem Anblick rufft du aus: „Ja, das Mädchen mit Schwingseil und Jugendlust gehören zusammen, wie Frühling und Blütenstaub!“

Und doch wollte man vor einiger Zeit den Mädchen das Schwingseil entreißen. Warum? Weil es die Gesundheit schädige und Nervosität erzeuge. Wohl kann es das, wenn der Gebrauch des Schwingseils ein falscher ist, wenn das Mädchen bis zur Erschöpfung ohne Unterbrechung springt, wenn es stampfend den Körper von einem Fuß auf den andern wirft; aber nie und nimmermehr, wenn es leicht auf die Fußspitzen hüpfet und bei jedem Hupf mit auswärts gestellten Füßen das Fuß- und Kniegelenk beugt und regelmäßig nach einer größeren Anzahl von Hüpfen ausruht. Litten etwa die Griechinnen an Nervosität? Und doch berichtet uns die Geschichte von der tausendmaligen Vibasis der spartanischen Mädchen. 617 Seilsprünge mit beiden Füßen sind bei unseren Mädchen gezählt worden; doch ist es Brauch, eigentlich sollte es Regel sein, nur 60, 100 oder höchstens 120 Sprünge auszuführen. Geschieht der Sprung mustergültig und leicht, so findet man außer dem Rohrreifen und Schwingseil wenig andere Spielgeräte, welche unter Lust und Freude den Körper so gleichmäßig durchbilden, die Atemungsorgane kräftigen, den Mädchen so viel Ausdauer und Kraft, Gewandtheit und Anmut in seinen Bewegungen verleihen, als das kurze Schwingseil und der Rohrstab.

Das Schwingseil besteht aus einem 6—8 mm dicken, gut gedrehten Hanfseil, das an den Enden in zwei Holzgriffen befestigt ist. Die Länge des Seiles richtet sich nach seiner Besitzerin.

Steht diese mit beiden Füßen darauf, so müssen die Griffe bis fast zu den Schultern reichen. Dieselbe Länge hat der Rohrstab. Er ist ein Stück spanisches Rohr, wie es zum Ausklopfen der Kleider benutzt wird. Die Mädchen fassen mit jeder Hand ein Ende, dadurch erhält er die Form eines halben Reifens, deshalb wird er auch als Rohrreifen bezeichnet.

Das Schwingen des Seiles und des Rohrreifens geschieht anfangs durch nicht zu weite Kreisbewegung der ganzen Arme, doch wird es bald nur durch Kreisen der Unterarme bei ruhiger Haltung der Oberarme und später nur durch die Hände bewirkt. Die folgenden Übungen, welche die Mädchen methodisch zum künstlichen und unschädlichen Gebrauch des Schwingseils führen sollen, können von einem einzelnen oder einer ganzen Anzahl Mädchen ausgeführt werden. Der Abstand der einzelnen ist im letzten Falle so groß, daß das Seil ohne Berührung mit der Nachbarin geschwungen werden kann.

1. Vor- und Rückschwingen des Seiles über den Kopf weg im Wechsel in gerader Stellung mit geschlossenen Füßen bei ein wenig gehobenen Armen.

2. Rückschwingen des Seiles aus der Haltung vor dem Körper und Übersteigen des Seiles rückwärts.

3. Vorschwingen des Seiles aus der Haltung hinter dem Rücken und Übersteigen vorwärts.

4. Übung 2 und 3 mit Aufhüpfen bei jedem Rück- und Vorschwunge: a) mit beiden Füßen, b) mit einem Fuße.

5. Übung 2 und 3, aber nicht das Seil übersteigen, sondern mit beiden geschlossenen Füßen oder nur mit einem Fuße leicht darüber hüpfen, das erste Mal links, das zweite Mal rechts (wechselfüßiges Hüpfen) u. s. w.

6. Hüpfen an Ort mit geschlossenen Füßen und auswärts gedrehten Fußspitzen, auch links und rechts im Wechsel oder nur links oder nur rechts über das Seil beim Vorschwung (Durchschlag vorwärts, Kreisen vorwärts). a) Nur einmal hüpfen mit geschlossenen Füßen. b) Fortgesetzt hüpfen, bei jedem Durchschlag (Kreisen). Zur Erleichterung hüpfst das Mädchen noch einmal kurz auf. c) Gehen mit Niederhüpfen bei jedem zweiten Schritt und während des Hüpfes Durchschlag (Kreisen). d) Hüpfen links und rechts im Wechsel und Durchschlag bei jedem ersten oder zweiten Hupf. e) Hüpfen links und rechts im Wechsel, bei jedem Hupf Durchschlag. f) Hüpfen links, vier-, sechs- oder mehrmalig und dasselbe rechts mit Durchschlagen bei jedem Hupf.

7. Hüpfen wie Übung 6 beim Rückschwung des Seiles (Durchschlagen rückwärts).

8. Übung 6 und 7 mit Hüpfen von Ort bei jedem Durchschlagen vorwärts und rückwärts. Diese Übung wird erst ver- suchsweise, später mit taktmäßigen Zählen der Springerinnen ausgeführt.

9. Durchschlagen rückwärts und vorwärts mit Laufen und verschiedenen Hüpfarten wie Hopfen, Schrittwechselhüpfen, Schottisch- und Doppelschottischhüpfen.

10. Durchschlagen des Seiles mit Laufen, Hüpfen, Hopfen an und von Ort von einem Paar, welches ein kurzes Schwing- seil mit den äußeren Händen faßt und schwingt, während die inneren Hände auf der äußeren Schulter der Nachbarin liegt oder deren Hüfte umfaßt.

11. Dasselbe, jedoch stehen die Mädchen des Paares mit dem Gesicht gegeneinander gewendet (Gegnerinnenpaar), eines legt beide Hände auf die Schultern des andern, das das Seil schwingt.

12. Durchschlag des Seiles seitwärts von einem Gegnerinnen- paare mit gleichzeitigem Gang, Lauf und Hüpfen seitwärts mit Nachstell- und Kreuzschritten.

13. Schwingen des Seiles von einem Mädchen seitwärts rechts mit zusammengelegten Händen, im Wechsel mit Kreis- schwingen links und Durchschlagen a) vorwärts, b) rückwärts und Hüpfen.

14. Hüpfen im Seil mit a) dauernd, b) wechselsweise ge- kreuzten Armen vor dem Körper.

15. Hüpfen im Seil mit entschiedenem Griffwechsel und mit Drehungen während des Seilschwingens.

16. Gehen an Ort oder vorwärts, damit im Wechsel auf beiden Füßen Sprünge mit zweimaligem Kreisen des Rohrreißens während das Fliegens.

Diese Auswahl wird die Kinder bei nur einiger Fertigkeit zur Erfindung neuer Übungen und zu mannigfacher Verbindung derselben reizen. Hierdurch wirkt das Schwingseil zugleich auf den Geist ein, indem es zu Erfindungen und Verbindungen anregt.

64. Seilziehen. Seilkampf. Tauziehen.

Für dieses den Wettkampf für das Bestehen im Kulturleben widerpiegelnde, Ausdauer und Kraft erprobende Spiel, an welchem sich 8—60 Mädchen beteiligen können, ist ein Spielplatz von etwa 3 m Breite und 40—50 m Länge erforderlich, mit einer Bezeichnung der Längsmittle.

Die Ausführung ist derartig, daß a) Einzelne, b) Paare, c) Vierer- oder Achterreihen, d) die Hälften der ganzen Spiel- schar miteinander kämpfen.

a) Das erste Mädchen ergreift das $2\frac{1}{2}$ —3 cm dicke und 18—20 m lange Seil an einem, das zweite Mädchen am andern Ende. Die Spielleiterin ergreift die Seilmitte und stellt sich auf der Spielplatzmitte auf. Die Kämpferinnen spannen das Seil leicht, ziehen aber auf den Befehl: „Zieht!“ so viel in ihren Kräften steht. Wer die Gegnerin über die Spielplatzmitte gezogen hat, oder selbst an einer Schmalseite des Spielplatzes anlangt, ist Siegerin.

b) Die Spielleiterin stellt zwei gleich starke Mädchen an die Seilenden, jede wählt sich eine Helferin zu und der Wettkampf beginnt auf Befehl und endet wie bei a bestimmt wurde.

c) Nach der Reihenfolge der nach der Größe aufgestellten Abteilung werden je zwei Mädchen an die Enden des Seiles gerufen, bis die gewünschte Zahl jederseits erfüllt ist. Wieder beginnt der Kampf auf Zuruf der Spielleiterin. Derselbe wird auch nach den Bedingungen unter a erkämpft.

d) Durch die Spielleiterin werden die Mädchen der Reihenfolge nach an die beiden Seilenden gerufen, oder nur die ersten beiden, welche dann so lange zuwählen, bis die Spielschar verteilt ist. Anfang und Sieg ist wie bei a.

65. Seilziehen im Viereck.

An diesem Spiel, welches einen ebenen, quadratischen Platz von mindestens 6 m Seitenlänge erfordert, können 4—48 Mädchen teilnehmen.

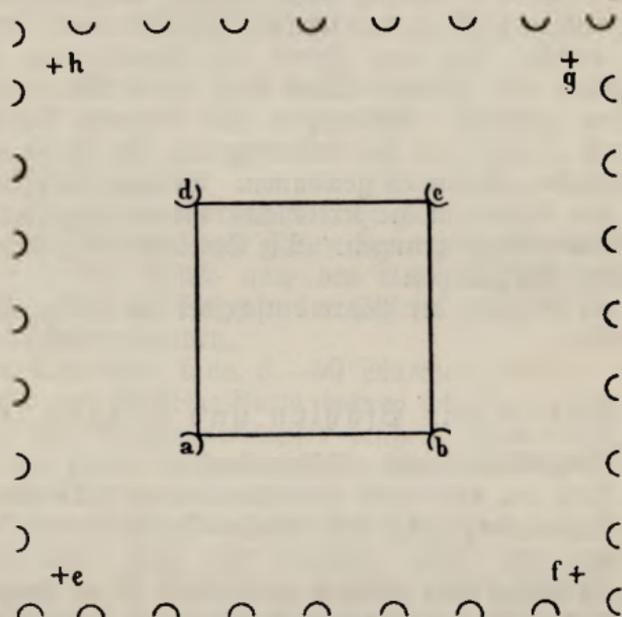
Als Spielgeräte sind 4 helle Steinchen, 4 Pfähle mit Blechspitzen und ein 12—15 m langes fingerdickes Seil erforderlich. (Preis der 4 Pfähle 2 Mk., des Seiles 1,50 Mk.) Das Spiel wurde erstmalig von Karl Schröter-Barmen in der deutschen Turnzeitung, Nr. 37, S. 812, 1895, beschrieben.

Der Spielgedanke ist ein Wettkampf zwischen 4 Mädchen um den Besitz des vom Seil umgrenzten Raumes. Er versinnbildlicht den Kampf der Jahreszeiten um die Herrschaft über die Erde.

Ausführung. Die Spielabteilung wird in einem großen Viereck mit dem Gesicht nach innen aufgestellt. Dann wird das 12—15 m lange Seil zusammengeknotet und in Quadratform in die Mitte des Spielplatzes gelegt und die Ecken a, b, c, d mit flachen Steinchen bezeichnet. Von jeder Ecke bezeichnet etwa 2 Schritt nach außen je ein eingeschlagener Stab e, f, g, h ein Siegesmal. Auf Befehl der Spielleiterin treten an die Steinchen a—d, vier Mädchen, erfassen das Seil und beginnen auf Zuruf nach Kräften zu ziehen. Jedes sucht mit der Hand den hinter ihm stekenden Stab zu berühren und dadurch den Sieg zu erringen.

Im Turnjaal werden die Antrittspunkte und Siegesmale durch Kreidezeichnungen angegeben. Als Sieg gilt dann das Berühren des Siegesmales durch den Fuß.

Ist die Abteilung zahlreich, so ziehen zwei Mädchen an jeder Ecke. Haben beide gleichzeitig oder nacheinander ihr Siegesmal berührt, so haben sie gewonnen.



Hierbei gelten folgende Befehle:

1. Das Ziehen ist erst auf Befehl der Spielleiterin und nur von den Antrittspunkten aus zu beginnen.
2. Einer Kämpfenden darf weder Hilfe geleistet noch ein Hindernis geboten werden.
3. Wer zuerst vorschriftsmäßig das hinter ihm befindliche Siegesmal berührt, hat gewonnen.
4. Nur gleich große oder gleich kräftige Mädchen dürfen miteinander kämpfen.
5. Rasches Loslassen des Seiles durch ein kämpfendes Mädchen ist wegen leichter Gefährdung der andern Kämpferinnen streng verboten. Wer dagegen beim Kampfe ausgleitet und fällt, hat rasch aufzustehen und das etwa losgelassene Seil wieder zu erfassen.
6. Ziehen Paare, so hat das gesiegt, von dem beide Mädchen gleichzeitig oder nacheinander ihr Siegesmal berührt haben.

66. Seilziehen im Kreise. Der ebene quadratische Spielplatz muß 10 m Durchmesser haben. Die Spielschar kann 6—20 Mädchen zählen.

Verlauf. Auf der Mitte des Spielplatzes wird ein Kreis von 5—6 m Durchmesser bezeichnet. Je zwei Mädchen kämpfen miteinander, indem das eine sich in den Kreis stellt und das andere Ende eines 5 m langen Seiles erfäßt, während das zweite Mädchen sich außerhalb des Kreises aufstellt und das andere Seilende erfäßt. Auf den Zuruf der Spielleiterin beginnen beide Mädchen mit Ziehen. Dies kann durch Weitergehen oder Kürz erfassen gesehen werden. Gelingt es dem äußeren Mädchen das innere durch Ziehen und Herumlafen um den Kreis aus demselben zu ziehen, so hat es gewonnen. Vermag aber das innere Mädchen das äußere in die Kreisfläche hinein zu ziehen, so hat es dadurch den Sieg errungen. Die Spielabteilung steht an den Grenzen des Spielplatzes.

Bei der Bildung der Paare entscheidet die Größe, Kraft und Geschicklichkeit.

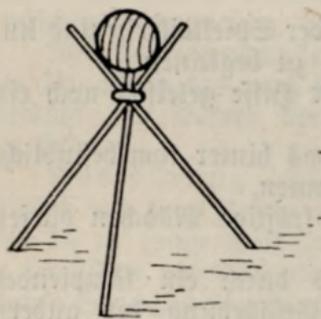
d. Die Spiele mit Pfählen und Stäben. 67—69.

67. Ringender Kreis. Türkenkopf.

Die Zahl der beteiligten Mädchen beträgt 12—40.

Der Spielplatz hat Quadrat- oder Kreisform von 16—20 m Durchmesser.

Als Spielgeräte dienen drei etwa 2 m lange Stäbe, die mit einer Schnur zusammengebunden und dann als Dreifuß aufgestellt werden, worauf man einen Ball legt. Es kann auch ein $1\frac{1}{2}$ m langer Stab in die Erde geschlagen und ein Hut darauf gehängt werden. Vielfach wird ein Pappkopf auf einen Pfahl gestülpt, nach dessen Ähnlichkeit das Spiel auch Türkenkopf heißt.



Der Grundgedanke des Spieles ist, den Kampf der geeinten Christen gegen die Türken, welcher mit der Besiegung der Uexeren (Kopfablagen) endet, darzustellen.

Zur Darstellung bilden die Mädchen einen durch Händgriff oder Fassung an den Handgelenken fest verbundenen Kreis. Derselbe geht erst links (oder rechts) langsam um das Gestell, dann immer schneller, endlich läuft er. Dabei sucht jedes Glied

des Kreises möglichst weit von dem Gestell entfernt zu bleiben, wodurch ein Zerrn entsteht und der Kreis an das Gestell herangezogen wird, so daß ein Mädchen gegen das Gestell stößt und den Ball herabreißt. Wenn dies trifft, den ereilt als Strafe der Ausschluß. Die neuen Nachbarn fassen wieder, und das Gehen, Laufen und Ziehen beginnt aufs neue. So wird der Kreis immer enger und enger, das Ausweichen aber schwieriger. Es kann der Kampf selbst noch in dem letzten Paare fortgesetzt werden.

- Gesetze: 1. Wer den Ball herunterwirft, das Gestell umreißt oder mit der rechten Hand losläßt, hat aus dem Kreise zu treten.
2. Aufhüpfen und die Hände ohne Berührung des Balles überzuheben, ist gültig.
3. Wer bei dem Ziehen der letzten zwei Mädchen weder das Gestell noch den Ball berührt, noch losläßt, ist die Siegerin im Spiele.

68. Stabentwinden.

Die Spielschar kann 8—50 Mädchen zählen. Der Spielplatz kann eine beliebige Form haben, soll aber mindestens 10 m Längen- und Breitendurchmesser besitzen. Das Spiel stellt den Kampf um einen wertvollen Besitz und das Messen der Kräfte der beiden Kämpferinnen dar.

Zu dem Betriebe stellt sich die Spielabteilung in einer Kreislinie auf. Das erste Mädchen wählt sich eine Gegnerin, beide treten in die Kreismitte, erfassen mit beiden Händen einen 40 cm langen, 2—3 cm dicken, an den Enden abgerundeten Stab und bemühen sich auf den Ruf der Spielleiterin: „Los!“ einander den Stab durch Ziehen, Drehen, Drücken und andere Bewegungen zu entreißen. Wer den Stab der Kampfgenossin zu entreißen vermag, ist Siegerin. Diesem Paare schließt sich ein zweites, drittes u. s. w. an, bis alle gekämpft haben. Hierauf werden die Siegerinnen zu Paaren der Größe nach geordnet, und diese ringen um den Stab. Von diesen wieder die Siegerinnen. Die Spielleiterin kann auch gleich anfangs die Paare der Größe nach ringen lassen.

- Gesetze: 1. Vor dem Befehl: „Los!“ darf niemand das Stabentwinden beginnen.
2. Bei dem Kampfe darf sich kein Mädchen setzen.
3. Wer durch Kraft, Gewandtheit oder List der Mitkämpferin den Stab entreißt, ist Siegerin.
4. Die Aufforderung zum Wettkampf darf ein Mädchen nur aus Gesundheitsgründen ablehnen.

69. Ringentwinden.

Das Spiel entspricht dem Stabentwinden, nur wird als Kampfgegenstand ein 20—25 cm weiter Holzring benutzt, wie er als Schaukelring verwendet ist.

e. Spiele mit Schlagholz oder Keule und Flugholz oder Steinen. 70—71.

70. Klipp (Lötkensspiel, Fröschen, Porschef).

Als Spielplatz eignet sich jeder baumfreie Platz von 10—15 m Breite und 20—25 m Länge.

Die Spielabteilung kann 2—24 Mädchen betragen.

Das Spiel ist unter der Jugend weit verbreitet, führt aber in den verschiedenen Ländern verschiedene Namen. Guts Muths beschreibt es in seinen Spielen der Familie Tannenbergs als ein dänisches, Schettler als ein voigtländisches, wieder Andere berichten von seiner Beliebtheit in Westphalen und Hannover.

Die dazu erforderlichen Spielgeräte sind ein von 20 bis 25 cm langes, 2—4 cm dickes, an beiden Enden zugespitztes Klippholz (Springer, Fröschen, Pochschrecke) und ein 2—3 cm dicker, 40—50 cm langer fester Stock als Schlagholz. Zur Unterlage für den Klipp dient ein Stein oder eine 10 cm lange, 5 cm breite und 2—4 cm tiefe Grube an der Querseitenmitte des Spielplatzes, umgeben von einem 1—2 m im Durchmesser haltenden Kreise.

Spielweise. Die Spielschar wird in zwei gleiche Parteien geteilt, wovon die erste Partei, die Schlagpartei, sich hinter der Grube, während sich die zweite, die Fangpartei, auf dem noch freien Spielfelde verteilt.

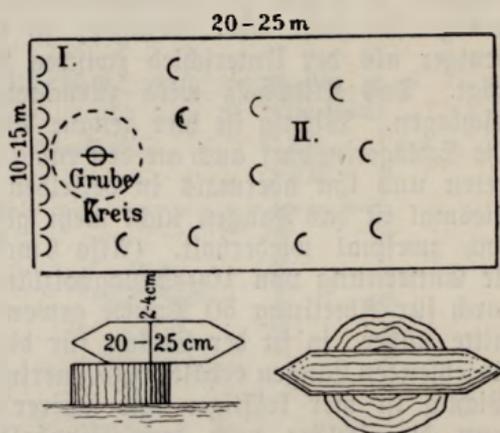
Das erste Mädchen der ersten Abteilung tritt zur Grube und versucht mit dem Schlagholz das quer über der Grube liegende Klippholz durch Unterfahren in der Grube in die Höhe und Weite zu schnellen. Die zweite Abteilung sucht das Klippholz aus der Luft mit den Händen, der Schürze oder Mütze zu fangen. Wem dies gelingt, das darf von der Fangstelle aus 3 Schritte gegen die Grube zu gehen und von dort aus das Klippholz gegen das quer über die Grube gelegte Schlagholz werfen. Gelingt das Fangen aus der Luft nicht, so wird das Klippholz vom Niederfallort aus geworfen und zwar von dem nächsten Mädchen oder in einer bestimmten Reihenfolge der Abteilung. Dies geschieht auch, wenn das noch im Fluge befindliche Klippholz von einem Mädchen der zweiten Abteilung gegen die Grube zurück-

geschleudert wird. Trifft das Klippholz das Schlagholz, so wechseln die Abteilungen ihre Plätze. Trifft das Klippholz das Schlagholz nicht, so schlägt das Mädchen, welches im Spiel ist (hier also noch die Erste der ersten Abteilung), das Klippholz durch 3 Schläge möglichst weit von der Grube weg. Dabei wird mit dem Schlagholz auf eine der Spitzen des Klippholzes geschlagen, damit es aufschnellt. Gegen das in der Luft fliegende aufgeschnellte Klippholz kann zur Weiterbeförderung ein zweiter Schlag geführt werden, jedoch darf das Schlagholz dabei nicht den Erdboden berühren. Nach dem dritten Schläge wird mit dem Schlagholz die Entfernung des Klippholzes von der Grube gemessen. Soviel Stablängen diese beträgt, soviel Punkte werden für die Schlagpartei gerechnet. Hierauf schlägt die Zweite der ersten Abteilung u. s. w. Sind alle Mädchen der Abteilung am Schlagen gewesen, so wechseln die Abteilungen ihre Plätze und Rollen. Schätzen die Mädchen einigermaßen die Entfernungen sicher, so geben sie die Zahl der Stablängen nach dem Augenmaße an. Ist aber die Gegenpartei mit der Schätzungszahl nicht einverstanden, so muß nachgemessen werden.

Fliegt das Klippholz beim Schlagen nicht aus dem gezogenen Kreise hinaus, so tritt die Schlagende ab und die Nächste an ihre Stelle.

Gewonnen hat die Abteilung, welche zuerst eine vorher bestimmte Anzahl Punkte (etwa 150 oder 200) erreicht hat, oder die, welche nach einer festgesetzten Anzahl von Gängen die meisten Punkte zählt.

Anderer Spielweise. Die Teilnehmerinnen beider Abteilungen verteilen sich außerhalb des Kreises beliebig auf dem Spielfelde. Die bestimmte Schlägerin schlägt leicht auf ein Ende des in der Mitte des Kreises auf dem Boden liegenden Klippholzes; es springt hoch empor, sofort befördert es ein zweiter Schlag aus dem Kreise in die Weite. Fällt es dagegen innerhalb des Kreises nieder, so hat die Schlägerin abzutreten und



die bestimmte Nachfolgerin ihrer Abteilung den Springer wieder von der Kreismitte aus zu schlagen. Fängt ihn ein Mädchen von der Abteilung der Schlägerin, so werden dieser 10 Punkte gutgerechnet. Die Auffangende trägt den Springer in den Kreis zurück und wird Schlägerin. Fängt ihn aber eine Gegnerin, so bekommt deren Abteilung 10 Punkte und diese Fängerin wird Schlägerin.

Fällt das Klippholz außerhalb des Kreises nieder, so kann die Schlägerin auf zweifache Weise Punkte erreichen. Entweder sie giebt an, wieviel Punkte der Schlag gelten soll, z. B. 20, dann wird die Entfernung des Klippholzes von der Kreismitte mit dem Schlagholz gemessen. Stimmt die Messung mit der Angabe, so erhält die Schlagabteilung 20 Punkte gutgerechnet, beträgt sie mehr oder weniger, so erhält sie so viel Punkte weniger als der Unterschied zwischen Messung und Angabe beträgt. Das Klippholz wird zurückgebracht und wieder hinaus geschlagen. Wichtig ist hier genaue Abschätzung der Entfernung. Die Schlägerin darf auch an den ruhig liegenden Springer herantreten und ihn abermals in derselben Richtung weiter schlagen. Diesmal ist das Fangen nicht mehr gestattet. Das Pressen wird noch zweimal wiederholt. (Also 3mal Pressen). Hat er nun die Entfernung von 100 Schlagholzlängen erreicht, so sind hierdurch für Abteilung 50 Punkte gewonnen. Liegt er der Kreismitte näher, so ist der Schlag für die Abteilung verloren und die fehlenden Längen erhält die Gegnerinnen-Abteilung zugerechnet. Wichtig ist hier kräftiger und sicherer Schlag. Jede Schlägerin kann die Schläge nach dem Klippholz ausführen, ehe sie das Schlagholz weiter geben muß. Jeder Fehlschlag bringt aber der Gegenabteilung 5 Punkte ein.

Die Abteilung, welche zuerst die vorausbestimmte (150 oder 200) Punktzahl erreicht hat, hat den Sieg im ersten Gang und eröffnet den zweiten. Ein Spiel besteht aus einer vorher festgesetzten (4) Zahl von Gängen.

71. Kurnikspiel.

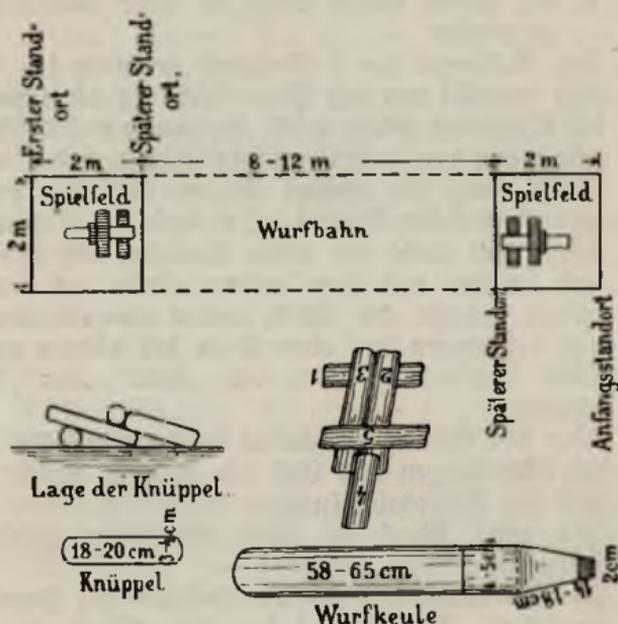
Dieses in Norddeutschland beliebte Spiel hat den Grundgedanken das Auseinanderstieben eines Hühnervolkes beim plötzlichen Eindringen eines Feindes darzustellen. Es kommt her von Kurnik = Hühnerstall. Dr. E. Müttrich in Königsberg beschreibt es in der Monatschrift f. d. Turnwesen, V. Jahrg., 1886, S. 97—101.

Als Spielplatz ist ein fester, vollständig ebener, stein- und staubfreier Platz von mindestens 30 m Länge und 4—8 m Breite nötig. In der Mitte desselben wird eine 2 m breite und

8—12 m lange Wurfbahn und an jeder Querseite daranschließend ein Quadrat von 2 m Seitenlänge abgesteckt oder durch Einrißen oder Kalkfuß bezeichnet.

Die erforderlichen Spielgeräte sind: 1. Die Wurfkeulen. Diese bestehen aus einem walzenförmigen harten Holz von 58—65 cm Länge und 4—5 cm Dicke, dessen Griff-Ende sich auf der Länge von 18—20 cm bis auf 2 cm verjüngt.

2. Die Knüppel (Hähnchen). Das sind 3—4 cm dicke und 18—20 cm lange Walzen von hartem Holz mit abgerundeten Enden.



Spielweise. Die 6—16 Mädchen zählende Spielschar wird in zwei gleiche Abteilungen geteilt. Jede Partei besetzt eins der quadratischen Spielfelder, worin je fünf Knüppel (Spielsteine) nach der in der Zeichnung angegebenen Form an der inneren Quadratsseite liegen. Von ihrem Spielfelde wirft jede Partei nacheinander mit der Wurfkeule nach den Knüppeln (Spielsteinen) der Gegenpartei, um sie aus deren Spielfeld zu schleudern. Der Partei, welcher dies zuerst gelingt, werden so viel Punkte gut geschrieben, als sie dann noch selbst Knüppel (Spielsteine) in ihrem Spielfelde (Quadrate) liegen hat.

So ganz einfach verläuft aber das Spiel nicht, denn es sind dabei folgende Spielregeln zu beachten:

1. Jede Partei erhält anfangs 5 Knüppel (Spielsteine) und 2 oder 3 Wurfkeulen.
2. Jede Abteilung besetzt ein quadratisches Spielfeld. Nach jedem Spiel werden die Felder vertauscht.
3. Jede Abteilung wählt aus ihrer Mitte eine Führerin, und diese hat die Pflicht:
 - a) auf den regelrechten Verlauf des Spiels zu achten,
 - b) jede Mitspielerin mit einer Ordnungszahl für die Reihenfolge im Werfen zu bezeichnen,
 - c) die Spielsteine aufzusetzen,
 - d) bei jedem neuen Spiel in ihrer Abteilung zuerst zu werfen.
4. Das Aufbauen der 5 Knüppel geschieht so, daß der erste parallel vor der Mitte, dicht an die innere Seite des Quadrats gelegt wird, der zweite und dritte kommt nebeneinander liegend rechtwinklig auf den ersten zu liegen (also die oberen Enden auf den ersten die unteren auf den Boden). In derselben Richtung wird mit einem Ende der vierte Knüppel auf den zweiten und dritten mit dem andern Ende auf den Boden gelegt; dagegen der fünfte kommt quer auf den zweiten und dritten an das obere Ende des vierten zu liegen. Diese Aufstellung wird der „Bau“ oder „Aufbau“ genannt.
5. Über den Anfang entscheidet beim ersten Spiel zwischen den Abteilungen das Los; die anderen Spiele beginnt stets die Siegesabteilung.
6. Der erste Wurf in jeder Abteilung gebührt der Führerin.
7. Die Keulenwürfe geschehen zwischen den Parteien abwechselnd. Jede Partei hat einen Wurf.
8. Die Werferin steht immer links neben dem Spielquadrat ihrer Abteilung.
9. Beim ersten Wurf und zu allen folgenden, ehe ein Spielstein (Knüppel) der Gegenpartei außer Spiel geschlagen ist, müssen die Werferinnen mit dem rechten Fuß auf der Verlängerung der hinteren Grenzlinie ihres Quadrates stehen, sobald aber auch nur ein Knüppel der Gegnerinnen aus deren Spielfeld ganz herausgeschlagen ist, geschieht das Werfen von der vorderen Ecke des eigenen Quadrates aus. Auch die andere Abteilung wechselt den Abwurfsort, sobald sie einen Stein der Gegnerinnen außer Spiel gesetzt hat.

10. „Außer Spiel gesetzt“ (geschlagen) ist jeder Knüppel (Stein) der über eine Seiten- oder die hintere Linie seines Spielfeldes hinausgeschleudert ist.
11. Ein nur auf oder an eine Seiten- oder auf die hintere Grenze eines Quadrats geschlagener Knüppel wird am Kreuzungs- oder Berührungspunkte als „halb geschlagen“ mit der Keule aufrecht in die Erde getrieben, um als „Puppe“ leichter als die liegenden Steine hinausgeschleudert zu werden.
12. Getroffene und umgeworfene Puppen, die wieder auf eine Linie zu liegen kommen, müssen wieder aufgestellt werden, dagegen sind Puppen, die ohne eine Seitengrenze zu berühren ganz ins Spielfeld zurückgefallen sind, wie noch gar nicht getroffene Steine zu behandeln.
13. Auf die vordere (innere) Linie gefallene Knüppel bleiben liegen und sind im Spiel befindlich, so lange sie diese Linie noch berühren.
14. Knüppel, welche über die innere Seite ganz in die Wurfbahn gefallen sind, müssen in das Quadrat zurückgeworfen werden. Dies besorgt jede Führerin in ihrem Spielquadrat, indem sie in der Wurfbahn unmittelbar an das Quadrat tritt mit dem Rücken gegen dasselbe, sich den Knüppel auf den Kopf legt und ihn durch Rückwärtsbeugen des Rumpfes und Kopfes in das Spielfeld befördert.
15. Wirft eine Partei alle 5 Knüppel des noch unvollendeten Aufbaues der Gegenabteilung mit einem Wurf aus dem Quadrate, so erwirbt sie sich dadurch 5 Punkte, selbst wenn sie in ihrem Spielfeld nur einen oder zwei Steine besitzt. Ein Nachwurf der Gegenpartei ist dann ausgeschlossen.
16. Die im Spielfeld liegen gebliebenen Keulen sind sofort durch den Führer ohne Verschiebung der Steine zu entfernen.
17. Jede Abteilung ist zu gleichviel Würfen berechtigt. Hat demnach die erste Abteilung bereits alle Steine aus dem Spielfeld der zweiten geschlagen, so ist die zweite Abteilung noch zu einem Nachwurf berechtigt, durch den vielleicht auch das Spielfeld der ersten geleert werden kann. Dieses Spiel ist unentschieden, doch hat die erste Partei — also die Abteilung, welche das Gegenspielfeld zuerst räumte — im neuen Spiele den ersten Wurf.

18. Während eines Spieles darf nur die Führerin zu den in 14 und 16 angegebenen Zwecken das Spielfeld betreten.
19. Jede Verletzung der Spielregeln, z. B. Betreten der Spielfelder oder Wurfbahn während eines Spieles, Verschieben der Steine im Spielfeld u. s. f., bringt der Gegenabteilung einen Punkt ein. Ebenso erhält die Gegenpartei einen Punkt gutgerechnet, wenn eine Abteilung zwei Würfe hintereinander macht, zugleich ist der zweite Wurf ungünstig und die dabei herausgeschleuderten Knüppel sind (P. 14) in das Spielfeld zurückzuwerfen. Lag aber ein solcher Stein noch im Aufbau, so ist er dort genau an seine alte Stelle einzufügen.
20. Bei unbedeutend abgebrochenen Spielen gelten die noch im Spiel befindlichen Steine; es zählt jeder im Spielfelde liegende Stein 1 und jede Puppe $\frac{1}{2}$ Punkt.

Die zweckmäßigste Art des Wurfens geschieht in Schrittstellung, linken Fuß vorn, während die rechte Hand die Wurfkeule am Griff-Ende zum Wurf seitwärts rechts hin schwingt und dann mit kräftigem Schwung nach links nach den Steinen der Gegenpartei schleudert, so daß sie sich beim Fliegen wagerecht um ihre Mittelachse dreht.

f. Spiele mit Bällen. 72—105.

Vorbemerkungen.

Seneca singt: „Dem Geiste gebühret Nachsicht und öftere Muse zur Nahrung und Stärkung; streif' im Freien umher, daß er unter offenem Himmel durch freies Atmen sich stärk' und erhebe.“ Hierzu bieten die Ballspiele aller Völker treffliche Gelegenheit. Jedes Kulturvolk hat seine National-Ballspiele. Bei den Ägyptern, Griechen und Römern standen die Ballspiele in hoher Gunst. Die Italiener treiben noch jetzt gern das Ballonspiel und das Boccia. Die Franzosen pflegen „Jeu de Boules“ und „Mail“, die Spanier Langball, die Engländer Lawn Tennis und Football, die Deutschen Schlagball, Faustball und Grenzball. Es wäre deshalb ein großer Mangel, wollte ein Spielbuch für Mädchen die Ballspiele nur oberflächlich behandeln. Gerechtfertigt ist die Aufforderung des Dichters:

„Des regsamen Spiels, das einst Raufitaa spielte
Mit der Gefährtinnen Schar auf rötlich blühender Klee trifft,
Das im erneuten Lenz rotwangige Knaben hinauslockt
Vor die Thore der Stadt zum violensprossenden Ager,
Rings mit Linden umschirmt, des gliederbewegenden Ballspiels
Schäme sich keiner, und müht' er daheim es selbst vom Katheder
Oft mutwilliger Jugend verbieten, damit sie darüber
Nicht Celsarius' mühsam aelernte Regeln vergesse.
Hier vergess' er sie selbst beim Ball und lerne vergnügt sein!“

Hier sind die Ballspiele eingeteilt in: aa) Spiele mit dem kleinen Balle, bb) Spiele mit dem großen Balle.

Als kleine Bälle dienen hohle Gummibälle von 5—7 cm Durchmesser im Preise von 25—40 Pf. das Stück, wenn nicht bei dem betreffenden Spiele andere Bälle genannt werden. Unter den großen Bällen gebe ich auch für Mädchen den hohlen Gummibällen von 20—30 cm Durchmesser im Preise von 2—3 Mk. den Vorzug. Jedoch sind die aufzublasenden Gummibälle mit Lederhülle noch haltbarer, aber auch teurer. Preis 8—12 Mk. Dann ist auch nötig, allezeit eine Handlungspumpe bei der Hand zu haben, wie sie die Radfahrer immer mit sich führen. Preis 3—4 Mark.

Zugleich sei noch auf die eingehende Behandlung des Ballwerfens hingewiesen: Hermann, Das Ballwerfen und Ballfangen. R. Gärtners Verlagsbuchhandlung von H. Heyfelder, Berlin. II. Aufl. 1894.

aa. Spiele mit kleinen Bällen.

72. Fangball. Fackel.

Als Spielplatz für die Fangballspiele läßt sich jeder beliebige Platz im Freien als auch in geschlossenen Räumen benutzen, doch darf zu gemeinschaftlichen Übungen der Raum nicht gern unter 4 m Höhe, 5 m Breite und 10—20 m Länge haben, um eine Spielschar von 10—40 Mädchen gleichzeitig durch diese beliebtesten aller Spiele zu beschäftigen.

Der Grundgedanke der Fangballspiele knüpft sich immer an die Anschauung des Kindes, den Ball als ein fliegendes, hüpfendes und laufendes Lebewesen zu betrachten. Deshalb steht auch der kleine und große hohle Gummiball in größerer Gunst als der wenig elastische gefüllte. Weil eben der erstere wirklich Leben andeutet, lieben und Herzen ihn die Kinder zärtlich. Fröbel, der warmherzige Kinderfreund, giebt den Kleinen deshalb den Ball als erstes und wichtigstes Spielgerät in die Hand. Von den vielen gäng und gäben Fangballspielen sollen hier nur wenige angeführt werden.

a) **Zählball.** Das einzelne Mädchen sowohl als auch die ganze Schar wirft den Ball ganz nach Belieben senkrecht oder schief in die Höhe und fängt ihn wieder in der jeweils bequemsten Art mit einer oder beiden Händen. Der große Ball wird stets mit beiden Händen geworfen und gefangen. Jedes Mädchen sucht aber seine Ehre darin, hintereinander eine möglichst große Zahl von Würfen auszuführen, ohne den Ball fallen zu lassen. Deshalb werden die Würfe gezählt oder nach Reimen*) ausgeführt und die fehlerlose Ausführung der dadurch bedingten Würfe laut bejubelt. Ja, nach dem Mädchen, welches eine Minderzahl von Würfen nicht fehlerlos auszuführen vermag, wird öfters zur Strafe aus einem bestimmten Abstände von den Genossinnen mit den Bällen geworfen, doch hat es die Erlaubnis, den Wurfgeschossen auszuweichen.

b) **Wandball.** Die Spielschar stellt sich in gerader Reihe einige Meter vor einer glatten Wand auf, wirft gegen diese und fängt die abprallenden Bälle ohne oder mit bestimmten Haltungen der Hände, oder in bestimmten Stellungen auf. Hierbei ist das Hersagen des bekannten Meisterliedchens: „Tipp, tapp, tapp, spring von der Wand ab!“ beliebt, oder der Gesang:

„Werf ichs Bällchen an die Wand, fliegt zurück in meine Hand.
Prallt zurück in einem Nu, schläft dann sanft in süßer Ruh.
Schließ auch Kind dein Auglein zu in der nächlich stillen Ruh!
Englein sind dann in der Nacht deine sichere heilige Wacht.“

c) **Fangedeckball.** Der Ball wird vor der Wand schräg auf die Erde geworfen, springt gegen die Wand und wird erst nach dem Abprallen gefangen. Zu dem zweimaligen Abprallen stellen sich im Zimmer oder Saal die Mädchen vor eine Ecke, werfen schräg gegen eine Wand. Der Ball springt daselbst ab, trifft die zweite Wand und wird dann erst gefangen. Dieses Werfen nennen die Kinder Fangedeckball.

d) **Bodenprellball.** Der Ball wird gegen den Boden geworfen und nach dem Aufspringen ohne oder mit Zwischenübungen mit beliebiger oder bestimmter Griffart aufgefangen. In der Schweiz heißt das fortgesetzte Schlagen des elastischen Balles mit einer Hand gegen den Boden „Tälpen, Tälpelein.“ Hierbei wechselt die schlagende Hand nach einer bestimmten Zahl von Schlägen, dann erst geschieht das Auffangen. Das ist eine beliebte Wettübung. Viel Übung gehört dazu, ehe es der ganzen

*) Montag, Dienstag, Mittwoch,
Donnerstag und Freitag noch,
Nimm auch Samstag noch dazu,
Sonntags geht die Woch' zur Ruh.

Abteilung gelingt, in einer Reihe den Ball „täpeln“ im Umzuge um den Saal oder mit Ziehen in bestimmten Figuren (Viereck, Achte, Schnecke u. s. w.) im Saale herum zu treiben.

e) Befehlsball. Der Ball wird auf Befehl geworfen. Mit dem Wurf werden Vorübungen, wie Gaspeln der Unterarme, verbunden. Dabei ist der Wurf und das Fangen, sowie die Übungen während des Fliegens genau befohlen. Solche Wurf- und Fangarten sind:

1. Werfen und Fangen mit der rechten, linken Hand, beiden Händen, auch mit gekreuzten Handgelenken.
2. Werfen und Fangen mit derselben Hand (Gesellenspiel), Werfen mit der einen und Fangen mit der andern.
3. Werfen um den Unterarm des einen wagrecht vorgestreckten Armes.
4. Werfen über die Schulter mit Legen des Wurfarmes hinter den Rücken und Fangen vor dem Körper.
5. Werfen und vor dem Fangen ein oder zweimal Händeklappen, Unterarmkreisen.
6. Werfen und Fangen mit der Schürze oder einem Körbchen.
7. Hochwerfen eines Balles in der Kreismitte des Stirnkreises der Mitspielerinnen, Herbeirufen eines Mädchens, welches den Ball zu fangen hat. Gelingt es, so übernimmt die Fängerin das nächste Aufwerfen, gelingt das Fangen nicht, so muß die Gerufene in die Kreislinie zurücktreten, sich aber mit dem Gesicht nach außen stellen, und so lange in dieser Stellung bleiben, bis sie wieder aufgerufen wird und den Ball richtig fängt. Hierbei haben die Mädchen auch Blumenamen oder Nummern. Die Mädchen nennen das Spiel „Blumenball“. Sind viele Mädchen in der Spielabteilung, so werden sie mit Ordnungszahlen bezeichnet. Das Spiel heißt dann „Nummerball“.
8. Als Kreisfangball wird das Zuwerfen des Balles an die in der Stirnkreislinie stehenden Mädchen durch eine in der Mitte stehende Werferin benannt. Dabei werden vor dem Auffangen verschiedene Tätigkeiten wie ein- oder mehrmaliges Händeklappen, Gaspeln, halbe und ganze Drehung gefordert. Wer einen Fehler macht, muß zwei Schritte zurücktreten oder mit dem Gesicht nach außen drehen, und darf sich erst wieder in die Kreislinie stellen, wenn ein Fang ohne Fehler

gelaug. Die Werferinnen in der Kreismitte wechseln nach einer bestimmten Zahl von Würfen, oder sie werden durch jeden ihrerseits begangenen Fehler abgesetzt und durch die Zuwerferin ersetzt.

f) Doppelball. 1. Jedes Mädchen der Kreis- oder geraden geöffneten Stirnlinie wirft die beiden Bälle gleichzeitig oder nacheinander mit je einer Hand und fängt sie auch mit nur einer Hand.

2. Das Mädchen wirft die Bälle von einer Hand in die andere in gleichen Kreisen, dann in sich durchkreuzenden Kreisen, als Meisterball, so daß die rechte Hand den Ball der linken fängt und umgekehrt.

3. Obermeisterball. Jede Hand schlägt den Ball 5—6 mal gegen die Wand und fängt ihn dann erst.

4. Mehr als zwei Bälle werden nacheinander mit der einen Hand aufgeworfen, mit der andern gefangen und der werfenden zugereicht.

g) Esel, Hörndel, Büffel, Bock! Beim Aussprechen der ersten drei Worte wirft jedes Mädchen den Ball gegen die Wand und fängt ihn mit einer Hand, beim letzten Wort aber mit dem Kopfe. Wer dies nicht kann, stellt sich als „Geis“ mit dem Gesicht gegen die Wand gewendet, dicht an diese und wird von jedem Bock aus bestimmter Entfernung dreimal mit dem Balle geworfen. Der dabei fehlerwerfende Bock erleidet von der Geis drei Würfe.

h) Ballschule oder Königsball. 4—12 Mädchen stehen in einer geraden Stirnlinie, in 4—7 m Entfernung steht die Lehrerin, Königin, der Abteilung gegenüber, wirft den Ball den Mädchen der Reihenfolge nach zu und erhält ihn von jedem Kinde zurückgeworfen. Die Königin bestimmt die Fangart oder Wurfart, ja auch die Thätigkeit vor dem Fangen. Wer einen Fehler begeht, wird Letzte. Läßt die Königin den Ball fallen, so hat sie ebenfalls als Letzte in die Reihe zu treten, die Erste wird Lehrerin oder Königin.

i) Gassenwanderball. Die Mädchen stehen einander in zwei geöffneten Stirnreihen bei etwa 3—5 m Entfernung gegenüber. Die Genossinnen in den Reihen sind der Reihe nach abgezählt, so daß sich immer Mädchen mit gleichen Nummern gegenüber stehen. Die Erste der ersten Linie wirft den Ball der Ersten der zweiten Linie, diese der Zweiten der ersten Linie, diese ihrer Gegenüberstehenden, diese der Dritten der ersten Linie u. s. w. zu. Die Letzte der zweiten Linie wirft ihn der Letzten der ersten Linie zu u. s. w. Dadurch wandert der Ball auf derselben Zickzack-

Linie zurück, auf der er herkam. — Der Zickzack-Weg kann auch führen von der Ersten der ersten Linie im hohen Bogen zur Letzten der zweiten Linie, von dieser im kleinen Bogen zur Letzten der ersten Linie, dann zur Zweiten der ersten Linie, zur Vorletzten der zweiten Linie u. s. w., also immer im weiten Bogen mit Wechsel zu der Gegenüberstehenden.

73. Zielball. Klingende Schelle. Türken-schießen.

Dieses Spiel gestattet 2—30 Teilnehmerinnen. Der Spielraum ist am liebsten der Garten, eine Wiese oder der Turnplatz, kann aber auch die Turnhalle oder ein Zimmer sein. Seine Länge betrage 15—20 m und die Breite mindestens 15 m.

Der Grundgedanke des Spieles ist, durch sicher gezielten Wurf des Balles ein fliehendes (1. Form) oder ruhendes (2. Form) Wild zu erlegen und in der Treffsicherheit mit den Spielgenossinnen in den Wettkampf zu treten.

Bei der Ausführung können zwei Hauptformen unterschieden werden.

1. Form: Die Spielabteilung stellt sich in einer wenig geöffneten geraden Stirnreihe auf. Die Erste stellt sich in 8 bis 10 m Entfernung, mit einem Ball bewaffnet, vor der Mitte derselben auf. Sie ruft: „Lauf!“ Sofort läuft die rechte Führerin an der Reihe entlang nach der Letzten zu. Die Ballbesitzerin wirft nach ihr. Trifft sie, so stellt sich die Läuferin als Letzte in die Reihe; trifft sie nicht, was die Läuferin durch Stehenbleiben, Sprung oder verschieden schnellen Lauf zu bewirken sucht, so stellt sich die Läuferin mit dem Ball an die Stelle der Werferin, diese reiht sich an der Reihe unten an. So geht das Werfen, Laufen und Wechseln der Plätze fort, bis alle Mädchen gelaufen sind. Wer die meisten Treffer aufweist, ist Siegerin. Das Spiel beginnt von neuem.

Gesetze: 1. Die Läuferin darf erst auf den Zuruf der Werferin laufen.

2. Die Werferin darf ihren Platz vor dem Wurf nicht verlassen.

3. Jedes Mädchen wirft bis zu einem Fehlwurf.

4. Nächste Werferin wird jede nicht getroffene Läuferin.

2. Form. Jedes Mädchen erhält einen Ball. Die Abteilung stellt sich im Halbkreis vor einem feststehenden Ziel (großer hängender Ring, Klingel, Figur, z. B. Türke mit einem runden Loch an der Brust oder dem Kopfe und dahinter einem Netzbeutel u. dergl.) auf. Das Werfen geschieht der Reihe nach auf Befehl der Spielleiterin von einer durch einen Pfahl oder Stein bezeichneten Stelle aus. Erst nachdem alle geworfen haben,

werden die Bälle wieder geholt. Wer nach einer bestimmten Anzahl Würfe die meisten Treffer zählt, ist Siegerin.

74. Wanderball in Reihen.

Die Zahl der Teilnehmerinnen kann zwischen 10 und 50 schwanken. Der Spielplatz soll 10 m Breite und 20 m Länge haben. Das Spiel ist ein Wettkampf in der Wurfertigkeit zwischen zwei Abteilungen.

1. Form mit zwei kleinen Bällen.

Gang des Spieles. Die Mädchen werden abgezählt und die geradzahligem und ungeradzahligem in je einer Reihe mit 4 Schritt Seitenabstand und 2 Schritt Reihenabstand aufgestellt. Das zweite steht dem ersten, das vierte dem dritten gegenüber u. s. f. Zuerst werfen die Ungeradzahligem die kleinen Handbälle, wovon jedes Mädchen der ersten Reihe einen besitzt, hinüber. Jede, deren Gegnerin den Ball gefangen hat, geht sofort zwei Schritte rückwärts. Dann werfen die Geradzahligem die aufgefingenen oder aufgehobenen Bälle den Gegnerinnen zu, und weichen, wenn sie gefangen werden, auch zwei Schritte zurück. Dadurch vergrößert sich im Laufe des Spieles der Abstand fort und fort. Wer einen gut im Bogen geworfenen Ball von seinem Platz oder mit mäßigem Vor- oder Rückwärtsschreiten nicht auffängt, ist „tot“, und tritt aus. Das Spiel wird, nach Ausfüllung der Lücken durch neue Gegnerinnen, so lange fortgesetzt, bis eine Reihe ausgestorben ist. Das Platzwechseln zum Ausfüllen der Lücken geschieht im Rücken der Reihen. Rasches Spielen ist wichtig zur Erhaltung des Interesses.

2. Form mit zwei großen Hohlballen.

Die Bälle durchlaufen Zickzackbahnen. Der erste nimmt den Weg von 1 zu 4, 5, 8, 9, 12 u. s. w., der zweite von 2 zu 3, 6, 7, 10, 11 u. s. w.



Hierbei treten die schlecht fangenden Mädchen nicht aus, sondern jeder Reihe werden die Fehlbälle, d. h. nicht auf-

gefangene Bälle, angeschrieben, das Spiel endet, wenn eine Reihe die anfangs festgesetzte Zahl (30 oder 40) Fehlbälle erreicht hat.

75. Brummender Bär. Die Ziege meckert. Die Wachtel. Ziegen- oder Bärenspiel.

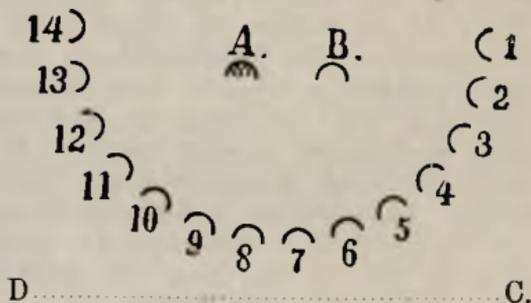
Dieses von 5—40 Mädchen zu betreibende Spiel erfordert einen Spielplatz von rechteckiger Gestalt, dessen Länge 25—30 m und dessen Breite etwa 15 m mißt. Als Spielgeräte sind ein Stein, oder ein $1\frac{1}{4}$ m langer Stab Springbock oder Stuhl,

ein 20 cm langer, 10 cm breiter Holzpflock und soviel kleine Bälle (Steinchen) als Teilnehmerinnen erforderlich. An einer Querseite ist ein Laufmal (D—C) abgegrenzt.

Der Grundgedanke des Spieles ist die Darstellung einer Bärenjagd mit Flucht vor einem angeschossenen und gereizten Tiere.

Zu der Ausführung stellen sich die Mädchen in 8—10 m Entfernung von der Bärenhöhle, dem Ziegenstall, Wachtelhaus (A) in einem Halbkreise auf und bezeichnen ihre Standorte mit irgend einem Zeichen oder bohren mit dem Absatz eine Grube in die Erde.

Die Bärenhöhle ist der Stein oder Pfahl, derselbe liegt nach der Querseite, gegenüber dem Freimal, etwa 3 m von einer Längsseite entfernt und dient zum Auflegen des Pflockes (Ziege, Bär, Wachtel). Neben diesem steht der Bären- oder Ziegen-



wächter, auch Hüter genannt. Die Mädchen werfen der Reihe nach, um den Pflock herunterzuwerfen. Trifft eins das Holz so, daß es herabfällt, so ruft der Wächter: „Der Bär brummt! (Die Ziege medert!)“, hebt es schnell auf, legt es auf seine vorherige Unterlage und eilt dann auf einen leeren Platz der Spielgenossinnen, welche auf seinen Ruf ihre Bälle aufheben, dann in das Laufmal eilen, dort dreimal stampfen, oder in die Hände klappen und wieder zurück nach ihren Plätzen laufen. Wer seinen Platz besetzt findet, ist die neue Hüterin. Dann setzt die Nachbarin der guten Werferin das Werfen fort. Trifft keine den Bären, so beginnt das Werfen von neuem.

Gesetze: 1. Die Mädchen werfen der Reihe nach, nach einer Unterbrechung durch einen Treffer wird das Werfen von der Nachbarin der guten Werferin fortgesetzt.

2. Das Holen der Bälle und der Lauf nach dem Laufmale beginnt erst nach dem Rufe der Hüterin.

3. Wer bei der Rückkehr keinen leeren Platz findet, ist die neue Hüterin.

76. Häschchen im Busch. 2. Form.

Der Spielplatz erfordert mindestens 150—200 qm Fläche und kann auch mit Sträuchern oder Bäumen bestanden sein. Die Mindestzahl der beteiligten Mädchen beträgt 17, die Höchstzahl 61.

Der Grundgedanke des Spieles ist die Nachahmung einer Hasenjagd in einem Busch mit Verstecken für die Häschen, aber auch mit versteckten Wildschützen, die dem Jäger auf-lauern.

Ausführung. Aus der Spielschar wird zuerst ein Mädchen als Jägerin gewählt, ferner 1—3, je nach der Größe der Spielschar, als Häschen ausgesucht. Die übrigen vereinigen sich zu Viererringen als Sträucher. Diese Büsche stellen sich in beliebiger Ordnung auf dem Spielplatze auf. Die Jägerin entfernt sich ungefähr zehn Schritt von der Spielabteilung. Inzwischen verstecken sich die Häschen in irgend welche Büsche, die sich sofort alle schließen. Die Jägerin kommt herbei und spricht: „Wo sind meine Häschen geborgen?“ Ein Mädchen antwortet: „Suche sie, doch hüte dich vor einem leeren Strauch!“ Die Jägerin läßt einen verdächtigen Strauch öffnen. Ist kein Häschen darin, so erhält sie einen Plumpsackschlag. Ist ein Häschen darin geborgen, so entschlüpft dieses beim Öffnen. Die Jägerin schießt mit einem kleinen Ball danach. Trifft sie das Häschen, so wird es Jägerin und diese ein Häschen. Fliegt der Ball vorüber, so schlüpft das Häschen in einen andern Strauch; das Suchen, Fliehen und Schießen wird fortgesetzt bis zu einem erzielten Erfolge.

- Vesetze:** 1. Die Jägerin darf das erste Verstecken der Häschen nicht sehen.
 2. Die Büsche verbergen die Häschen gut und unterstützen das Verstecken bei der Verfolgung.
 3. Ein Mädchen jedes Busches besitzt ein Knötchen zur Bestrafung der Jägerin beim Fehlgehen.
 4. Nur das vom Balle getroffene Mädchen löst die Jägerin ab.

77. Steht alle! Stehball. Standio.

An diesem Spiel können sich 10—40 Mädchen beteiligen. Der Spielplatz ist am günstigsten ein Quadrat von mindestens 30 m Seitenlänge, doch ist eine andere Form ebenfalls ganz tauglich und die Größe kann bedeutend mehr betragen. Ein Rasenplatz ist am vorteilhaftesten.

Der Gedanke des Spieles ist, sein Leben durch schnellen Lauf und geschickte, rasche Wendungen vor dem tödlichen Geschoß eines Verfolgers zu retten. Hierbei gilt es deshalb hurtig zu rennen, behend zu springen, plötzlich still zu stehen, sicher zu zielen, kräftig zu werfen. Zugleich bietet es Gelegenheit zu Gelächter über die Ungeschicklichkeit, Angstlichkeit und Mangel an Selbstbeherrschung.

Die Ausführung des Spieles ist eine doppelte.

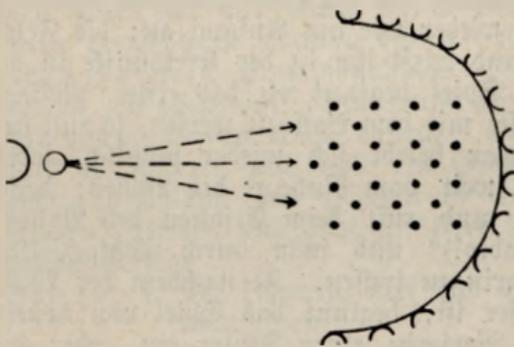
1. Form. Um die Spielführerin, welche den Ball in der Hand hält, stehen die Mädchen in einem Kreise. Mit dem Rufe: „Lauft!“ wirft sie den Ball senkrecht möglichst hoch; die Spielabteilung flüchtet gleichzeitig eiligst nach allen Seiten auseinander. An dem Augenblick, in welchem die Werferin den herabfallenden Ball wieder erfahrt, ruft sie: „Halt! (Standio! Steht alle!)“. Die Spielführerin darf aber auch den Ball in die Höhe werfen und gleichzeitig den Namen einer Mitspielerin nennen, die ihn mit dem Rufe: „Steht alle!“ aufzufangen hat. Dieser Ruf bannt die flüchtenden Mädchen an ihre Standorte. Die Ballbesitzerin wirft nun nach der Nächststehenden. Trifft sie nicht, so ist ein Gang des Spieles zu Ende. Die schlechte Werferin erhält einen Fehler angerechnet, hat ihr Leben teilweise verwirkt; die ganze Spielschar tritt wieder wie am Anfang an; die Fehlerwerferin holt den Ball und wirft ihn in der Kreismitte in die Höhe, womit das zweite Spiel beginnt wie das erste. Gelingt es der Werferin, die Nächste mit dem Ball zu werfen, so ruft sie: „Getroffen!“ Die Spielschar belebt sich wieder plötzlich, jedes Mädchen flieht möglichst weit vom Ruheort des Balles; denn die Getroffene eilt dahin und ruft beim Erfassen des Balles: „Halt! (Steht alle! Standio!)“ und sucht durch wohlgezielten Wurf ihre nächste Nachbarin zu treffen. Je nachdem der Wurf fehl ging oder ein Treffer ist, beginnt das Spiel von neuem und trägt der schlechten Werferin einen Fehler ein, oder die Getroffene eilt nach dem Balle und wirft nach dem Erfassen desselben wie ihre Vorbesitzerin. So geht das Spiel in stetem Wechsel fort, bis ein Mädchen sechs, oder bei einer zahlreichen Spielerinnenschar drei Fehler aufweist, tot ist. Dieses muß austreten, und das Spiel ist überhaupt zu Ende, wenn nur noch ein Mädchen frei, lebend ist. Die abseits stehenden Mädchen langweilen sich meist, deshalb ist es besser, die mit der ausbedungenen Fehlerzahl belasteten „Spiekruten laufen“ zu lassen, was darin besteht, daß die Bükzerin durch eine enge Gasse ihrer Mitspielerinnen laufend, mit Schlägen bedroht wird, oder beim Lauf durch eine 10 m weite Gasse mit Bällen beworfen wird.

Wesetze: 1. Jedes Spiel beginnt mit Aufwerfen des Balles in der Mitte des Spielplatzes im Stirnkreis der Spielschar durch die Spielführerin oder das Mädchen, welches den Fehlwurf ausführte.

2. Die Mädchen fliehen nur, während der Ball der Aufwerferin in der Luft ist oder die Getroffene danach läuft.

3. Wer nach dem Rufe: „Steht alle! (Halt! Standio!)“ noch weiter läuft, hat auf Wunsch der Ballbesitzerin die Schritte zurück zu schreiten.
4. Dem bedrohenden Balle darf ein Mädchen durch Wendungen des Rumpfes und Kniebeugen ausweichen, aber nicht durch das Verlassen des Standortes.
5. Wer sich die bestimmte Fehlerzahl zugezogen, hat sich willig der bedingten Strafe, Spießrutenlaufen oder Austritt, zu unterwerfen.

2. Form. Die Spielführerin steht mit dem Balle in der Mitte des Platzes, die Mädchen bohren 3 m von ihr entfernt in geraden Linien oder in der Ordnung eines Schachbrettes Löcher



mit dem Absatz in den Spielplatz und machen sie durch Zeichen (Papier, Blumen, Pflöckchen, Münzen) kenntlich, sie selbst stellen sich 1—2 m dahinter in einen Halbkreis. Die Spielführerin rollt den Ball nach den Löchern. Die Eigentümerin des getroffenen Loches eilt hinzu, erfährt

den Ball und ruft der gleichzeitig sich zerstreuenden Spielschar ein bannendes: „Halt!“ oder „Steht alle!“ zu. Der Ruf fesselt die Mädchen an ihre Standorte. Der Fortgang verläuft nun genau so wie bei der ersten Form, doch mit dem Unterschiede, daß die Fehler durch Einlegen von Steinchen in die Löcher der Sünderinnen bezeichnet werden.

Gesetze: 1. Jedes Mädchen darf den Ball beim Fehlrollen dreimal rollen, glückt es ihm trotzdem nicht, ein Loch zu erreichen, so tritt es in die Reihe zurück und das nächste rollt.

2. Die Ballbesitzerin muß einer sehr nahestehenden Nachbarin auf deren Aufforderung „Zuverwerfen!“ den Ball möglichst sicher zuwerfen. Die Abteilung flieht indessen. Die Fliehenden müssen aber auf den Ruf: „Steht alle!“ wieder an ihren Standorten verharren. Dies Zuwerfen kann sich mehrmals hintereinander wiederholen.

3. Kniebeugen der Bedrohten ist verboten.

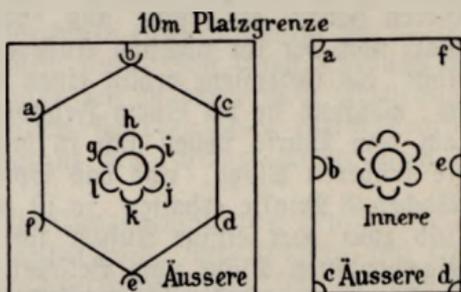
Die übrigen Gesetze der ersten Form, soweit sie nicht von diesen drei Sondergesetzen aufgehoben werden, bleiben zu Recht bestehen.

78. **Sdball.** Fuhr-, Füll-(Faul-)Ball. Viereggis.

Dieses vielbeliebte Spiel, an welchem sich in zwei gleiche Abteilungen geteilt, 6—16 Mädchen beteiligen können, erfordert einen kreisförmigen oder quadratischen Platz von mindestens 10 m Durchmesser, ferner einen kleinen Hand-Wurfball und so viel je 1 m lange Stäbe mit Blechspitzen, oder helle, flache Steinchen, als eine Abteilung Mädchen zählt.

Entsprechend der Mädchenzahl in einer Abteilung wird behufs ihrer Aufstellung bei drei durch 3 Stäbe, Steinchen oder deutlich sichtbare Linien ein Dreieck bezeichnet, bei 4 ein Viereck, bei 5 ein Fünfeck, bei 6 ein Sechseck oder ein Rechteck mit halbierten Längsseiten, bei 7 ein Siebeneck, und bei 8 ein Quadrat mit halbierten Seiten.

Die Seitenlänge oder der Abstand zwischen zwei Fähnchen oder Steinchen beträgt 4—5 m oder etwa 10 Schritte. An jede Ecke, bei 6 und 8 auch in jeden Halbierungspunkt, stellt sich je ein Mädchen der



einen Abteilung, welche die Abteilung der „Äußeren“ genannt wird, während die andere Partei — „die Inneren“ — ungefähr die Mitte der begrenzten Figur besetzt. Nach Belieben kann auch um den Mittelpunkt der Figur als Mal der Inneren ein kleiner Kreis durch Kreide oder Kalkguß gezeichnet werden. In beistehender Figur bilden a—f die „Äußeren“ und g—l die „Inneren“.

Spielgedanke. Das Spiel stellt einen Wettkampf zweier Parteien dar. Den Sieg gewinnt die Partei, deren Teilnehmerinnen die größte Sicherheit im Ballwerfen, die größte Schnelligkeit im Lauf und Gewandtheit im Ausweichen besitzen. Die Unsicheren, Langsamen und Ungeschickten werden durch je 3 verschuldete Punkte „tot“ und scheiden aus dem Spiele. Sind von einer Abteilung alle tot, so ist sie besiegt.

Spielgang. Als Einleitung beginnt eine beliebige Äußere den Ball in der Reihe ihrer Genossinnen (a, b, c, d, e, f) herum zu werfen. Ist er wieder bei der Auswerferin angelangt, so ruft

diese: „Spiel!“, und nun beginnt das Zuwerfen des Balles unter den Äußeren nach Willkür kreuz und quer. Zugleich fängt damit die Gefahr für die Inneren an, denn jede Äußere hat das Recht und die Aufgabe, eine ihr wurfgerecht stehende Innere zu werfen. Die Inneren kennen die Gefahr, verfolgen deshalb genau den Weg und das Ziel des Balles und flüchten immer aus seiner Nähe. Wirft eine Äußere und trifft sie nicht, so wird ihr ein Punkt angerechnet, aber der ruhende Ball aus dem Kreise heraus gestoßen, von der ihm nächsten Äußeren aufgehoben und nach Rückkehr auf ihren Platz in der Figur weiter geworfen. Trifft die Werferin eine Innere, so fliehen die Äußeren schnell möglichst weit weg von der Aufstellungsfigur und während dieser Zeit sucht die Getroffene den Ball eiligst aufzuheben. Sobald sie ihn erfaßt hat, ruft sie: „Halt!“ und alle Äußeren stehen wie durch ein Zauberwort still. Die Ballbesitzerin wirft von der inneren Fläche der Figur aus, oder aus dem inneren Kreise (Mal) nach der ihr nächsten Äußeren. Trifft sie, so „hat sie sich erlöst“, die Getroffene erhält einen Punkt, die Werferin geht frei aus, während sie bei einem Fehlwurf selbst einen Punkt erhält. Nach dem Wurf stellen sich in beiden Fällen alle Mädchen an ihre früheren Plätze, und das Spiel wird fortgesetzt. Hat ein Mädchen 3 Punkte erhalten, so ist es „tot“ und muß austreten. Sind zwei oder einige Äußere tot, so besetzen die übrigen die freigewordenen Plätze nach Belieben, dürfen aber dabei nur auf den Begrenzungslinien oder auf Diagonalen der Figur auf einen freien Platz laufen, auch niemals während des Laufens, sondern nur von den festen Plätzen aus werfen. Eine ausgestorbene Partei hat das Spiel verloren.

- Gesetze: 1. Die Äußeren dürfen nur von den Eckplätzen oder Halbierungspunkten aus werfen und die Inneren nur von der Fläche innerhalb der Figur oder, bei strengeren Bestimmungen, von ihrem darin befindlichen Male aus.
2. Jede Getroffene und jede Fehlwerferin erhält einen Punkt. 3 Punkte machen tot und bedingen den Austritt.
3. Die Inneren sollen bemüht sein dem Balle auszuweichen, während die Äußeren nach dem Haltrufe stehen bleiben müssen.
4. Die Äußeren dürfen nur so lange fliehen, bis die getroffene Innere den Ball erfaßt und: „Halt!“ gerufen hat.

5. Eine Partei hat verloren, wenn ihre Mitglieder alle tot sind.

6. Vor jedem neuen Spiele wechseln die Abteilungen ihre Plätze.

79. Ballköniginnen.

Die Teilnehmerinnenzahl dieses Spieles kann 16—54 betragen. Als Spielplatz eignet sich die Turnhalle ebensogut, wie jeder quadratische Platz im Freien von 15—20 m Seitenlänge.

Als Spielgeräte sind 4 Bälle und 4 Springkästen oder $\frac{1}{2}$ m hohe Steine mit genügend großem Querschnitt zum Stand darauf erforderlich.

Vor der Ausführung werden die Mädchen in vier gleiche Abteilungen geteilt.

In der Mitte des Spielplatzes werden die 4 Springkästen oder Steine in einem engen Viereck aufgestellt, und auf jeden tritt die Erste jeder Abteilung als Königin mit einem Ball. Die Abteilungen stellen sich darum in einem Quadrat mit 5—6 m Abstand von ihren Königinnen auf. Von ihren Thronen aus werfen die Königinnen die Bälle den Mädchen ihrer Abteilungen der Reihe nach zu und erhalten sie von jedem zurückgeworfen. Ist die Reihe durch, so beginnt der Zuwurf wieder nach der Ersten.

Gesetze: 1. Wer von den Abteilungsgenossinnen den Ball fallen läßt, hat ihn aufzuheben, der Königin mit einer Verbeugung zu überreichen und sich in der Abteilung unten anzureihen.

2. Läßt die Königin den Ball fallen, so ist sie abgesetzt, steigt von ihrem Thron, überreicht ihn der Ersten mit Verbeugung und wird die Letzte ihrer Abteilung, während die Erste mit dem Ball den Königinnenthron besteigt.

3. Durch Händeklappen vor dem Auffangen wird das Spiel erschwert.

Anmerkung. Dieses Spiel beschrieb W. Krampe zuerst im 3. Hest, S. 73 d. Monatschr. f. d. Turnwesen, 1891.

80. Kastenzielball.

An diesem Spiele können sich 12—50 Mädchen beteiligen. Turnhalle, Turnplatz und Wiesenplan sind gleich gut als Spielplatz geeignet, wenn sie 12—18 m Länge und 10—12 m Breite haben. Der Gedanke des Spieles ist die Darstellung eines Zielschießens mit Wettbewerb zweier Abteilungen.

Behufs seiner Ausführung teilen sich die Mädchen in zwei gleiche Abteilungen, die sich an den Längsseiten des Spiel-

platzes, also in 10—12 m Entfernung, in geöffneten geraden Stirnlinien aufstellen. In der Platzmitte werden 4 Springkästen aufgestellt, oder es werden 4 Stäbe von 1 m Länge mit einem 20 cm im Geviert messenden aufgenagelten Brettchen eingeschlagen, auf jeden Kasten oder jedes Brettchen wird ein Ball von etwa 10—15 cm Durchmesser gelegt. Jede Abteilung erhält einen kleineren Ball und es wirft der Reihe nach abwechselnd ein Mädchen der ersten und zweiten Abteilung von ihrem Standort auf der abgesteckten oder eingerüsteten Seitenlinie nach einem der vier erhöht liegenden Bälle, um ihn herabzuwerfen. Gelingt dies, so legt ihn die glückliche Werferin wieder auf seinen Platz und ruft ein Mädchen der Gegenpartei zu ihrer Abteilung herüber, dann geht das Werfen weiter, bis eine Abteilung aufgelöst, „tot“ ist.

Gesetze: 1. Jede Werferin holt den Wurfball zurück, hebt auch den herabgeworfenen Ball auf und legt ihn auf seine Unterlage.
 2. Kein Mädchen darf sich weigern, dem Rufe zur Gegenpartei zu folgen.
 3. Das Spiel ist beendet, wenn eine Partei aufgelöst ist.
 4. Gesetz 1 kann abgeändert werden in: Als nächste Werferin folgt das Mädchen, welches den geworfenen Ball ihrer Abteilung aufhebt.

Anmerkung. Dieses Spiel beschrieb W. Krampe in der Monatschr. f. d. Turnwesen, 1891, Heft 3, S. 73.

81. Schnurball.

An diesem Spiel dürfen sich nur 8—12 Mädchen beteiligen. Der Spielplatz, Garten, Turnhalle, Zimmer, erfordert etwa 5 m Länge und 3 m Breite. Er muß mit einem Baum mit vorragendem Ast, einem Pfahl mit 1 m langem wagerechten Seitenarm in $1\frac{1}{2}$ —2 m Höhe oder einem Reck mit $1\frac{1}{2}$ —2 m hochgestellter Stange mit einem daran in Kopfhöhe hängenden Ball ausgestattet sein. Das Spiel will Sicherheit und Schnelligkeit im Schlagen und Auffangen aneignen.

Zur Ausführung teilt sich die Spielschar in zwei gleiche Abteilungen, die sich in gleicher Reihenfolge hinter und vor dem Ball aufstellen. Die Erste der vor dem Balle stehenden Abteilung schlägt mit der Hand oder einem einfachen Schlagholze, das für 20 Pf. in den Turngeräthandlungen käuflich ist, gegen den Ball, dessen Schnur sich nun um die wagrechte Stange wickelt. Die Erste der Gegenabteilung springt vor und sucht den Ball während der Halbkreisbewegung abwärts zu fangen und aufzuhalten. Gelingt ihr dies, so wird das Schlagen und Fangen

wiederholt. Nach einem mißglückten Schlagen oder Fangen wechseln die beiden Mädchen ihre Rollen. Bei dem nächsten Fehler treten sie aber ab und das zweite Paar übernimmt ihre Tätigkeiten.

- Gesetze: 1. Das Fangen des Balles darf nur bei der Abwärtsbewegung des Balles geschehen.
2. Der erste Fehler bedingt einen Wechsel der Mädchen im Paare, der zweite einen Wechsel des Paares.

82. Jagdball. Balljagd.

Hieran können sich 20—60 Mädchen beteiligen. Der Spielplatz ist am günstigsten ein kreisförmiger oder quadratischer Rasenplatz von 15—20 m Durchmesser. Die zwei Bälle sind entweder 5—7 cm im Durchmesser haltende oder große Hohlbälle mit 20—30 cm Durchmesser.

Der Grundgedanke des Spieles ist, die Verfolgung eines Wildes durch einen Jäger oder Hund oder den Wettlauf zweier Hunde darzustellen. Hier sucht ein Ball einen anderen von einem im Kreise gegenüber liegenden Punkte ausgehenden Ball zu erreichen oder zu überholen.

Die Ausführung zeigt mehrere Formen.

1. Form. Das Werfen geschieht in zwei konzentrischen Kreisen, von denen der innere 1 m der Kreismitte näher steht und das Gesicht nach außen gerichtet hat. In beiden Kreisen sind die Mädchen in 1. und 2. Rotten geteilt. Ein Ball läuft nur durch die Hände der 1. Rotten, der andere nur durch die Hände der 2. Rotte.

Gesetze: 1. Beide Bälle müssen in derselben Richtung kreisen und zwar möglichst innerhalb des Kreises.

2. Kein Mädchen derselben Abteilung darf ausgelassen werden.

3. Keine Abteilung darf den Ball der Gegenpartei auf seiner Wanderschaft aufhalten oder eine Werfende stören.

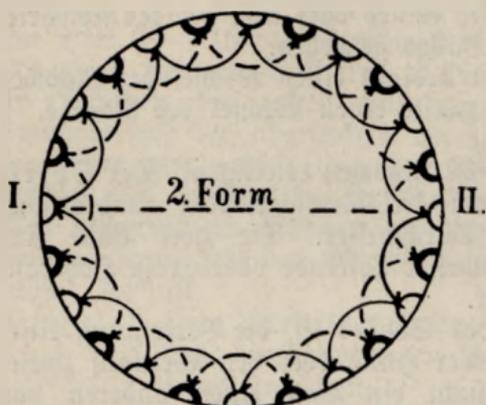
4. Die Mädchen haben die Kreislinie gut innezuhalten.

5. Ein heruntergefallener Ball ist möglichst rasch aufzuheben und von dem Mädchen weiter zu werfen, das ihn fallen ließ, aber auch nur von seinem Platze im Kreisringe aus.

6. Jedes Überholen zählt einen Punkt, doch wird weiter geworfen. Drei Punkte bedingen den Sieg eines Spieles.

7. Bei jedem neuen Spiel wird nach der entgegengesetzten Seite herum geworfen.

2. Form. Die Mädchen fassen im Stirnkreis Hand in Hand und gehen rückwärts, bis die Arme gestreckt sind, dann lösen sie die Hände. Die Spielleiterin teilt sie in 1. und 2. Rotten ab.



Die ersten binden sich die Taschentücher oder ein Band als Kennzeichen um ein Handgelenk. Sie bilden die I. Abteilung, die zweiten Rotten dagegen die II. Abteilung. Ein Mädchen der I. Abteilung erhält einen grauen und das ihr im Kreise gegenüberstehende der II. Abteilung einen buntbemalten Ball. Beide können auch Bälle von verschiedener Bemalung

bekommen. Auf den Befehl der Spielleiterin: „Werft!“ wirft jedes Mädchen seinen Ball der linken Nachbarin ihrer Abteilung zu, diese wieder der nächsten linken Abteilungsgenossin, so daß die Bälle links herum wandernd je ein Mädchen überspringen, jeder aber nur durch die Hände derselben Abteilung läuft. Die Mädchen, welche das Werfen begannen, zählen laut die Umläufe.

Die Gesetze bleiben dieselben.

3. Form. Die Mädchen bilden zwei gleichzählige Stirnkreise nebeneinander. In beiden stehen die Spielerinnen in reichlich doppeltem Abstände. Die Ersten erhalten die Bälle und beginnen gleichzeitig das Werfen. Stets wird von Nachbarin zur Nachbarin geworfen. Der Siegespreis wird dem Kreise zu teil, welcher eine bestimmte Anzahl Umläufe, z. B. 10 oder 20 zuerst beendet hat. Fallenlassen ist auch hier nicht strafbar, doch hat das unachtsame Mädchen den Ball wieder zu holen und darf ihn nur nach der Rückkehr von seinem Platze in der Kreislinie aus weiter werfen.

4. Form. Alle Mitspielerinnen bilden einen weitgeöffneten Stirnkreis. Zwei Bälle laufen von gegenüber liegenden Punkten im Kreise nach einer Richtung herum. Sobald sie beide bei einem Mädchen ankommen, ist das Spiel beendet, das Mädchen tritt, nachdem sie die Bälle den Nachbarinnen übergeben hat, in die Kreismitte und wird von jeder jetzigen Ballbesitzerin durch einen Wurf bestraft.

83. Federball.

An diesem Spiele, welches wie wenig andere geeignet ist, die Anmut, Gewandtheit, Sicherheit des Auges und der Hand zu fördern, das durch die mannigfachsten Biegungen und Wendungen die Geschmeidigkeit des Körpers erhöht, und den Mädchen außerordentliche Freude bereitet, können sich 2—20 Mädchen beteiligen. Zur Zeit des Herzogs von Orleans wurde es als dessen Lieblingspiel in den französischen Ballhäusern allgemein gepflegt.

Der Spielplatz kann nur bei Windstille im Freien liegen, bei regnerischer oder stürmischer Witterung ist die Turnhalle oder ein großer Saal am besten dazu geeignet; er muß schon bei zwei Mädchen einen Durchmesser von 10 m haben, bei einer größeren Zahl 20 m und mehr. Das Mindestmaß der Saalhöhe beträgt 6 m. Als Spielgeräte dienen a) ein elastischer Ball von 5 cm Durchmesser mit einem Federkranz von 6—7 cm Länge. Im Innern befindet sich ein Korkkern mit Umhüllung, während der Überzug von Leder ist. b) Eine Rackete (Rakette, Raquette) aus oval gebogenem Rohr mit fest zu einem Stiel zusammengebundenen Enden, dessen offenes Oval mit straff gespanntem Pergament oder einem Netzgeflecht aus Darmsaiten geschlossen ist. Die Rackete hat etwa 30 cm Bogen- und 20 cm Griff-Länge. Bälle sind für 75 Pf. das Stück und Racketen zu 2—3 Mark in Spielwaren-Handlungen und Turngerät-Fabriken käuflich auf Lager.

Der Grundgedanke des Spieles ist, einen in der Luft herumkreisenden Geier vom bedrohten Kopfe durch sichere Schläge abzuwehren. Dieser Gedanke ist bei dem Spiele umgewandelt in einen Wettbetrieb im Auffangen des Balles und Schlagen desselben nach einem Ziele zum Zwecke der Befriedigung des Bewegungstriebes, zur Aneignung von Schlagsicherheit, Anmut der Bewegung und guter Körperhaltung.

Die Ausführung ist eine mehrfache:

1. Form. Die Mädchen stehen in einem offenen Stirnreife mit mindestens 3 m Entfernung oder auch in einer anderen Figur. Die Reihenfolge der Schlägerinnen wird mit Nummern bezeichnet. Dann nimmt das erste Mädchen den Ball auf die Rackete und schlägt ihn in einem hohen Bogen der zweiten zu, diese treibt ihn durch einen sicheren Schlag der dritten zu u. s. f. So wandert der Ball im Kreise herum, ohne jemals zur Erde zu fallen. Wer ihn fallen läßt, darf in dem nächsten Umtreiben nicht mitschlagen oder bekommt einen Fehler angerechnet. Nach einer festgesetzten Zahl von Umtrieben ist das Mädchen ohne

oder mit den wenigsten Fehlern Siegerin. Hierbei können zwei und mehr Bälle einander folgen.

2. Form. Die Mädchen stellen sich mit 8—10 m Abstand auf den Seiten des Spielplatzes in zwei Reihen mit mindestens zwei Armlängen Zwischenraum auf und schlagen den Ball der Reihe nach der Gegenüberstehenden zu, so daß er von der Ersten der I. Abteilung zur Ersten der II. Abteilung wandert, von dieser zur Zweiten der I. Abteilung, dann zur Zweiten der II. Abteilung, diese schlägt ihn der Dritten der I. Abteilung zu u. s. f., bis er bei der Letzten der II. Abteilung angekommen ist, die ihn auf demselben Wege zurückbefördert, so daß seine Wanderung nicht unterbrochen wird.

Noch mehr Teilnahme und Anstrengung erregt das gleichzeitige Schlagen zweier Bälle. Einer geht von der Ersten und ein anderer von der Letzten aus.

3. Form. Jede Teilnehmerin bedient sich bei Form 1 und 2 (wie Bollinger-Muer empfiehlt) zweier Racketen. Dazu übt sie sich im Einzelspiel vor, bis sie links dieselbe Sicherheit wie rechts erreicht hat und den Ball nach Belieben rechts und links fängt oder schlägt, wie es ihr später im Gesellschaftsspiel am vorteilhaftesten erscheint. Zur Anregung zu größerer Ausdauer erhält jedes Mädchen einen Ball, alle beginnen gleichzeitig zu schlagen und die Schläge rechts und links werden gezählt. Wer nach einer bestimmten Zeit die meisten Schläge aufweist, ist in diesem „Wettsschlagen“ Siegerin. Wer den Ball fallen läßt, darf nicht weiter schlagen. Ausgenommen wird der Ball zuerst mit beiden Racketen.

4. Form. Die Mädchen führen das fortgesetzte Schlagen ihrer Bälle in die Luft während des Gehens und Laufens aus.

84. **Prellball mit dem kleinen Balle.**

An diesem Spiele können sich 6—40 Mädchen beteiligen.

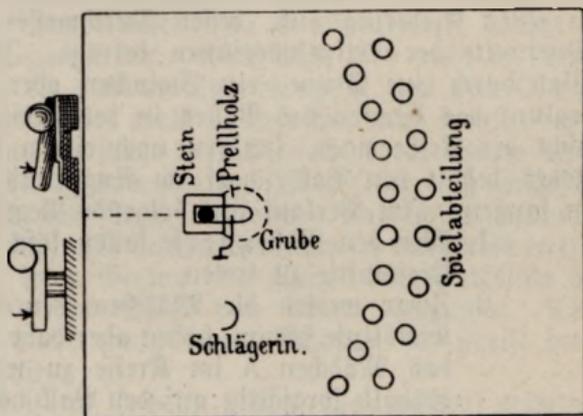
Der Spielplatz soll etwa 10 m Breite und 20—30 m Länge haben. Das Spiel will Sicherheit im Schlagen, Werfen und Schnelligkeit im Laufen aneignen.

Als Spielgeräte sind erforderlich ein 7—8 cm im Durchmesser haltender Handball, ein 2—4 cm dickes, 30 cm langes und 10 cm breites an einem Ende flach ausgehöhltes Prellholz, das mit Hilfe einer 1 m langen Schnur an einem Pfahle festgebunden ist, und aus einem runden 50—60 cm langen, 3 cm dicken Stock als Schlagholz.

Spielgang. In der Mittellinie des Spielplatzes wird das Prellholz auf einen Stein, an den Rand einer Grube oder auf irgend eine Unterlage (Ziegelstein) so gelegt, daß das der

kürzere Teil über den Rand hervorragt. In die flache Vertiefung des aufliegenden Teiles kommt der Ball zu liegen. Hierauf tritt die erwähnte Schlägerin heran, erfasst das Schlagholz und führt damit einen kräftigen Schlag auf das freie Ende des Pressholzes aus. Dadurch fliegt der Ball hoch durch die Luft. Die anderen Mädchen stehen in einem Halbkreise auf durch flache Steinchen bezeichneten Standorten, etwa 8—10 Schritte vom Lagerplatz des

Pressholzes entfernt. Sie verlassen ihre Standorte und suchen den Ball in der Luft aufzufangen. Wer dies fertig bringt, wird die nächste Schlägerin. Zugleich läuft die Presslerin aus und berührt mit dem Schlagholze die verlassen Plätze,



kehrt eiligst zum Pressholz zurück und setzt ihren Stock in das dort befindliche Loch, oder sie läuft nach einem bezeichneten Ziel hinter der Spielabteilung und wieder zurück zum Pressholzloch. Während dieses Laufes suchen sie die Mädchen mit dem aufgehobenen (nicht aufgefundenen) Ball zu werfen oder ihn ins Loch am Pressholz zu rollen.

Die Presslerin oder Schlägerin verliert ihr Amt

1. wenn ein Mädchen den gepressten Ball in der Luft fängt;
2. wenn eine Mitspielerin die Schlägerin mit dem Ball wirft, ehe sie wieder das Pressholzloch erreicht hat;
3. wenn es einem Mädchen gelingt, den Ball in das Pressholzloch zu legen oder zu rollen, ehe die Schlägerin das Pressholz hinein gestellt hat.

Wer eine dieser drei Bedingungen erfüllt, hat sich das Amt der Schlägerin erworben.

85. Kreisball.

Als Spielplatz dient ein ebener quadratischer Platz von etwa 15—30 m Durchmesser.

Als Spielgerät dient ein Handball von 7—8 cm Durchmesser, oder 1 Hohlball von höchstens 21 cm Durchmesser.

Das Spiel ist den Rheingegenden und im Salzburgischen sehr beliebt, verdient es auch; denn es bedingt einen raschen Lauf und behendes Ausweichen vor dem Wurf, übt und kräftigt den Arm und beansprucht gute Abschätzung.

Die Teilnehmerinnenzahl kann zwischen 10—40 schwanken.

Der Gedanke des Spiels ist ein beständiger „Kampf aller gegen Alle“, um die bevorzugte Stelle im Kreise.

1. Form. Gang des Spiels. Die Mädchen stellen sich in einen Kreisring auf, dessen Durchmesser die durchschnittliche Wurfweite der Teilnehmerinnen beträgt. Jede bezeichnet ihren Platz durch eine Grube, ein Steinchen oder einen Pfahl. Nun beginnt das Werfen des Balles in der Kreislinie herum, jedoch nicht der Reihe nach, sondern nach einem beliebigen Mädchen. Jedes behält den Ball scharf im Auge und sucht ihn sorgfältig zu fangen. Im Verlauf sind folgende Regeln zu beachten:

1. Wer den Ball zuerst fallen läßt, z. B. A hat in die Kreismitte zu treten.
2. Zwar werfen die Mädchen den Ball weiter in der Kreislinie herum, haben aber dabei das Hauptbestreben, das Mädchen A im Kreise zu werfen. Dieses muß deshalb sorgfältig auf den Ball achten und seine Nähe fliehen. Endlich wirft ein Mädchen B nach A. War dies ein Fehlwurf, so muß B auch in die Kreismitte und nun haben beide dem weiterkreisenden Balle auszuweichen. Wird A dagegen getroffen, so hat es schnell den Ball aufzuheben und sobald es ihn in der Hand hat: „Halt!“ zu rufen. Dieser Ruf bannt die nach dem Treffwurf geflohenen Spielgenossinnen an ihre Plätze. Hat A den Ball innerhalb der Kreisfläche vom Boden aufgehoben, so wirft sie von dieser Stelle aus nach der ihr nächsten Entflohenen, war der Ball aber aus dem Kreise geprallt, so muß sie vor dem Wurf erst wieder in den Kreis zurückkehren; denn nur von der Kreisfläche aus darf geworfen werden. Trifft A ein Mädchen C, so muß dies mit in den Kreis, die übrigen gehen an ihre Plätze. Trifft A keins, so muß es allein in den Kreis zurück und den ferneren Würfen ausweichen.
3. Durch Treffwürfe kommen bald mehrere in den Kreis. Stets soll nur die Getroffene nach den Entflohenen werfen, darf aber den Wurf einer besseren Werferin übertragen. Die anderen im Kreise haben die Pflicht, den Ball möglichst schnell der Getroffenen im Kreise

zuzuwerfen, damit sie: „Halt!“ rufen und die Fliher fest bannen kann.

Sind endlich alle bis auf ein Mädchen im Kreise, so nimmt diese, nennen wir sie O, den Ball, umläuft die Grenzen des Kreises an verschiedenen Stellen; die Innenstehenden fliehen vor O, das sich ihnen möglichst zu nähern sucht, um eins mit dem Balle zu treffen. Jedes getroffene Mädchen ist tot (matt) und tritt aus dem Kreise. Hat O alle getötet, so hat es das Spiel gewonnen. Doch läuft dies nicht so schnell ab; denn die anderen sind berechtigt, den von O nach ihnen geworfenen Ball zu erfassen und damit nach O zu werfen. O flieht deshalb nach jedem Wurf möglichst weit weg vom Kreise. Wird O wirklich getroffen, so hat es das Spiel verloren, und muß entweder allein oder mit seinen Getöteten in den Kreis treten, während seine Gegner die Plätze der Kreislinie besetzen und das Spiel von neuem beginnen. Dies geschieht auch, wenn O ein Mädchen im Kreise beim Wurfes fehlt.

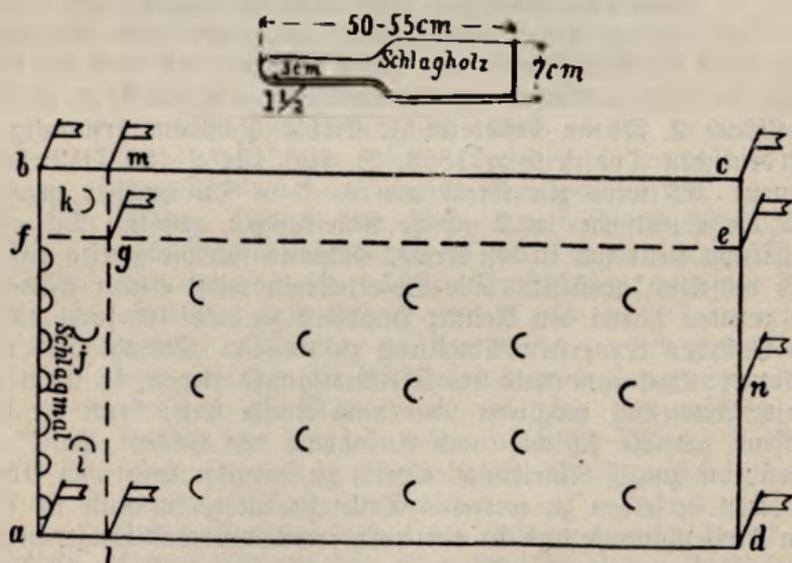
Zwar ist es O beim Töten (Mattmachen) gestattet, nach Belieben durch den Kreis zu laufen, um seinen Opfern näher zu kommen, darf aber nie innerhalb der Kreisfläche nach innen werfen; doch auch die Verfolgten dürfen nicht heraustreten, um nach O zu werfen.

Eine 2. Form beschreibt F. Kirbis-Potsdam erstmalig in der deutschen Turnzeitung 1896, S. 296, für 8—20 Teilnehmerinnen. Es wird ein Kreis von 5—6 m Durchmesser gezogen und die Spielschar in 2 gleiche Abteilungen geteilt. Die erste Abteilung stellt sich in den Kreis, während sich die zweite außerhalb desselben aufstellt. Die Spielleiterin wirft einem Mädchen der zweiten Partei den kleinen Handball zu. Dieses sucht damit ein Mädchen der ersten Abteilung zu treffen. Gelingt dies und bleibt der Ball innerhalb des Kreisumfangs liegen, so flieht die zweite Abteilung möglichst weit vom Kreise weg; denn die Getroffene hat die Pflicht, nach Aufnahme des Balles „Halt!“ zu rufen, die zweite Abteilung dadurch zu bannen und nach einem Mädchen derselben zu werfen. Trifft sie nicht, so muß sie aus dem Kreise hinaus und in ein vorher bestimmtes Gefangenennmal treten, bis es daraus erlöst wird. Trifft sie jedoch ein Mädchen der zweiten Abteilung, so wird dieser Treffer ihrer (der ersten) Abteilung gut gerechnet, sind aber später Gefangene vorhanden, so darf die gute Werferin eine Gefangene, welche sie will, erlösen.

Das Spiel geht so fort, bis alle Mädchen der ersten Abteilung aus dem Kreise entfernt sind. Beim zweiten Spiele wechseln die Abteilungen ihre Plätze und Rollen. Bei aller Sorgfalt der ersten Abteilung, sich nicht treffen zu lassen, soll sie doch dann den Ball fangen, wenn die Nähe eines Mädchens der zweiten Abteilung sichere Aussicht für einen Treffer giebt. Die innere Abteilung ist nur verpflichtet zu werfen, wenn der Ball innerhalb des Kreises liegen bleibt, deshalb darf die äußere (zweite) Abteilung nicht zu kräftig werfen. Ja, es können sich die Mädchen der innern Abteilung dicht an die Kreislinie, mit dem Gesicht nach außen gewendet, stellen, um den Ball leichter herausprallen zu machen. In diesem Falle wird nach der Seite oder dem Rücken geworfen. Bleibt der Ball im Kreise liegen, ohne ein Mädchen getroffen zu haben, so wird er mit dem Fuße aus dem Kreise gestoßen. Die innere Abteilung sucht sich möglichst lange im Kreise zu halten, dagegen ist die äußere bemüht, alle Gegnerinnen möglichst bald gefangen zu nehmen.

86. Deutsches Schlagballspiel.

An diesem trefflichen Spiel können sich 12—40 Mädchen beteiligen. Der Spielplatz soll möglichst eben, baum- und strauchfrei sein. Weicher niedriger Rasen ist dem Sandboden und



der Dielung vorzuziehen. Er bildet ein Rechteck von 40—45 m Länge und 20—25 m Breite, Fig. a b c d, und ist durch Flaggenstäbe oder Kalkguß abgegrenzt. Knapp 3 m von der Schmal-

seite a b entfernt wird durch eine eingeritzte Querslinie oder drei Flaggenstäbe l g m das Schlagmal a f g l und in 3 m Entfernung von der Längsseite b c durch eine Längslinie oder durch Flaggenstäbe f g o das Laufmal g m o c abgegrenzt. Der Raum außerhalb der Grenze c e d heißt Fangmal. Der technische Ausschuss des Centralausschusses zur Förderung der Volks- und Jugendspiele in Deutschland fordert für die Erwachsenen eine Länge von 50 m und eine Breite von 30 m für das abgegrenzte Feld a b c d, dagegen für den ganzen Platz 70 m Länge und 50 m Breite.

Als Spielgeräte sind erforderlich: a) ein dickwandiger emaillierter Gummiball von 6—7 cm Durchmesser und höchstens 80 gr Gewicht (Preis 75 Pf.), oder ein ebenso großer elastischer Lederball (Preis 1,20 Mk.). b) Ein Schlagholz von 50—55 cm Länge, an der unteren Hälfte von 7 cm und an der oberen von 3 cm Breite, durchaus $2\frac{1}{2}$ cm dick, mit gut abgerundeten Kanten (Preis 25 Pf.). Statt des Schlagholzes dient auch ein 50—90 cm langer, 3—3,5 cm dicker Stab (Preis 15 Pf.). Vielfach ist auch ein Schlagholz von 60—90 cm Länge, rechteckigem Querschnitt von 3:4 cm mit abgerundeten Kanten und einem dünnen, abgerundeten Griffende mit Endknopf oder Handschlinge von Leder in Gebrauch. c) 10 etwa 2 cm dicke, $2\frac{1}{2}$ m lange Flaggenstangen mit eisernen Spitzen und 10 cm langen und breiten Fähnchen (Preis 1 Mk.).

Das Spiel stellt einen Wettkampf zweier Parteien durch Ballschlagen, Fangen, Wurf und Schnelllauf um die Herrschaft dar, also durch Einsetzen der ganzen Persönlichkeit.

Der Ausföhrung geht die Bildung der beiden gleich großen und gleich tüchtigen Abteilungen voraus, indem durch Zuruf die beiden Föhrerinnen gewählt werden. Jede wählt sich eine Genossin, diese wieder je eine Gehilfin u. s. f., bis die Mädchen alle verteilt sind. Nun wird um die Herrschaft gelöst. Dies geschieht dadurch, daß die Spielleiterin einer Föhrerin das Schlagholz zuwirft, diese es mit einer Hand am Griff auffängt, dann die andere Föhrerin dicht über deren Hand faßt, über diese wieder die erste, dann wieder die zweite. Wer zuletzt das Griffende zu ergreifen vermag, behält das Schlagholz und ist die Föhrerin der herrschenden Partei, die andere Abteilung ist dienende Partei. Die dienende Partei verteilt sich beliebig auf dem Raume l g o d, ihre Föhrerin tritt als Einschenkerin für die herrschende Partei an der inneren Grenze in das Schlagmal auf den Platz i. Die Föhrerin der herrschenden Partei tritt ihr mit dem Schlagholz in der Rechten, in 5—6 Schritt Entfernung, bei j in Stirnstellung

gegenüber, während sich die herrschende Partei in Stirnlinie an der äußeren Grenze des Schlagmales (a f b) aufstellt. Nun werden die unten angeführten Gesetze über den Verlauf des Spieles und endlichen Sieg bekannt gegeben, dann schenkt die Einschenkerin in i der Schlägerin in j den Ball ein, d. h. die Einschenkerin wirft den Ball aber nur bis in Kopfhöhe der Schlägerin so zu, daß ihn diese durch einen kräftigen Schlag von unten trifft und in möglichst hohem Bogen weit über die Linie l g m auf den Spielraum l m c d schleudert. Gutes Einschenken ehrt genau so, wie ein gerader hoher Schlag. Die dienende Partei ist bemüht, den Ball aufzufangen und rasch wieder der Einschenkerin zuzuwerfen oder eine Läuferin zu werfen und dann nach der Einschenkerin zu befördern. Gelingt es ihr, die Läuferin zu treffen, so hat die dienende Partei ein Spiel gewonnen, zählt einen Ball und wird herrschende (schlagende) Partei. Dasselbe ist der Fall, wenn es der dienenden Partei gelingt, einen geschlagenen Ball in der Luft aufzufangen, ohne daß er vorher die Erde berührt hat. Wo kommt aber die Läuferin her? Die Schlägerin giebt nach dem Schlage schnell das Schlagholz an die heraneilende Reihennächste ab, tritt auf das Laufmal f b m g und sucht auf der Laufbahn g m c e, aber auch nur auf dieser, bis ins Fangmal zu laufen, dort eine Flaggenstange c o n d zu berühren, bis zu günstiger Gelegenheit daselbst zu verweilen, dann wieder auf der Laufbahn zurückzueilen und sich an der Schlagpartei als Letzte anzureihen. Das Bemühen ist aber nur gelungen, wenn sie während des Durcheilens der Laufbahn von keinem Mitgliede der dienenden Partei mit dem geworfenen Balle getroffen wird. Zum Lauf verharren die Läuferinnen im Laufmal, oder eine im Fangmal befindliche, bis sich ihr die günstigste Gelegenheit zur Rückkehr bietet, das heißt, bis der Ball weit von ihr entfernt liegt, steigt oder sich in den Händen einer Gegnerin befindet, deren Unsicherheit im Treffen bekannt ist. Aufgehalten darf sie beim Lauf durch kein Mitglied der dienenden Partei werden, denn diese darf das Laufmal nur betreten, um einen dahinfliegenden Ball aufzufangen oder einen dort liegenden aufzuheben. Stehen mehrere Mädchen im Laufmal, so läuft stets das schnellfüßigste. Ist nur noch eine Schlägerin der herrschenden Partei vorhanden, ohne daß sich ein Mädchen zu laufen getraut, so ist diese zu drei Schlägen berechtigt, und kehrt während dieser Zeit noch keine Läuferin zur Ablösung zurück, so wechseln die Parteien die Plätze und Rollen. Dasselbe geschieht, wenn eine Schlägerin den Ball in, oder gar hinter das Laufmal zurückschlug, oder ein Mitglied der herrschenden Partei

den zugeworfenen und von der Einschenkerin nicht gefangenen Ball mit der Hand berührt. Fehlschlagen darf eine Schlägerin nur dreimal, dann geht sie des Schlages verlustig. Jede Führerin zählt die gemachten, geworfenen oder aufgefangenen Bälle ihrer Partei. Den Sieg entscheidet eine vorher bestimmte Zahl gemachter Bälle, vielleicht 20, 25 oder 30. Noch bestehende Unklarheiten beseitigen folgende

Gesetze: 1. Jeder richtig geschlagene Ball der herrschenden Partei gilt 1 Punkt, außer, wenn die dienende Partei den Ball in der Luft fängt.

2. Die letzte Schlägerin hat das Recht auf 3 Schläge, um Parteigenossinnen während dieser Zeit die Rückkehr aus dem Schlagmal zu ermöglichen, die sie dann ablösen. Gelingt dies während der 3 Schläge nicht, so wechseln die Parteien ihre Plätze, nachdem die Einschenkerin den Ball unter dem Rufe: „Verbrannt!“ in das Schlagmal geworfen hat. Punkt wird dabei keiner gezählt.

3. Die herrschende Partei verliert die Herrschaft, wenn:

a) der Ball bei dem Schlag in das Schlagmal oder hinter das Mal fällt;

b) ein Mädchen ihrer Partei den Ball mit den Händen berührt;

c) eine Läuferin von der Laufbahn abweicht;

d) mehr als ein Mädchen gleichzeitig im Fangmal sind. Einen begonnenen Lauf durch Zurücklaufen aufzuheben, ist gestattet;

e) eine Läuferin das Schlagholz mit aus dem Schlagmal nimmt oder auf die Erde wirft;

f) eine Schlägerin bei dem Schlag oder vor demselben über die Grenzlinie l g in den Raum der dienenden Partei tritt;

g) eine Läuferin von dem Ball durch ein Mädchen der dienenden Partei getroffen wird;

h) die Läuferin vergißt, ein Fähnchen im Fangmal vor dem Rücklauf zu berühren.

4. Die dienende Partei erwirbt sich die Herrschaft, wenn:

a) sie einen geschlagenen Ball in der Luft auffängt, ohne daß er vorher die Erde berührt hat;

b) sie eine Läuferin mit geradem Wurf trifft;

c) das Schlagmal verbrennt (vergl. Gesetz 2);

d) die herrschende Partei einen unter 3 a—h angeführten Fehler begeht.

5. Die dienende Partei verliert einen Punkt, wenn sie eine Läuferin im Laufmal aufhält oder ihr dort den Weg vertritt.
6. Nach jedem Wechsel der Herrschaft schlägt das Mädchen zuerst, das den Sieg erwarb, dann die Einschenkerin, nach ihr das Mädchen, welches im vorigen Spiele an der Reihe war. Die Führerin sorgt für folgerechte Anordnung der Parteigenossinnen.
7. Die Führerin, Einschenkerin, jeder Partei zählt die gültigen Punkte.
8. Als Punkte gelten:
 - a) für die herrschende Partei alle richtig geschlagenen und nicht weggefangenen Bälle. Fehlschläge zählen und schaden nicht;
 - b) für die dienende Partei alle in der Luft aufgefangenen Bälle und alle Treffer nach den Läuferinnen.
9. Den Sieg bedingt die vor Beginn des Spieles festgesetzte Folge erreichter Punkte (gewöhnlich 20).

NB. Der technische Ausschuss unterscheidet Schlagball mit und ohne Einschenker, fordert andere Maßverhältnisse für den Platz, teilt ihn etwas anders ein und stellt noch andere Gesetze für das Wettspiel auf. Vergl.: Spielregeln des technischen Ausschusses. III. Schlagball ohne Einschenker. V. Schlagball mit Einschenker. Leipzig, R. Voigtländer. 1896 und 1897. Preis jedes Heftes 0,20 Mf.

87. Ballschlagen mit Freistätten. Ballspiel mit Freistätten.

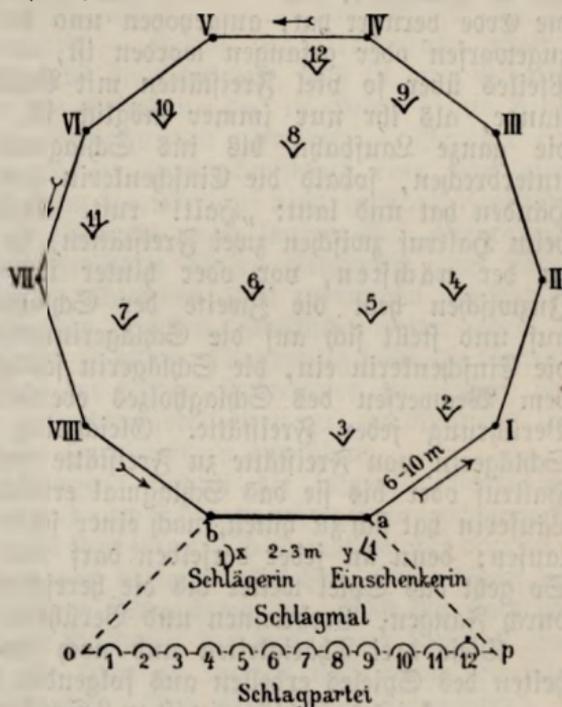
Die Zahl der beteiligten Mädchen kann 10—40 betragen, welche in zwei gleiche Abteilungen, eine dienende und eine herrschende, mit möglichst gleicher Spielfertigkeit geteilt werden. Jede wählt sich eine Führerin. Die Mädchen beider Abteilungen werden der Größe oder Fertigkeit nach mit fortlaufenden Zahlen bezeichnet. Um den Charakter, ob dienend oder herrschend, wird gelost. Die herrschende oder Schlagpartei tritt an die äußere Grenze o p des Schlagmals a, b, o, p, dagegen verteilt sich die dienende oder fangende nach Belieben auf dem Spielplatze inner-, außerhalb und zwischen den Freistätten, doch an die in der Figur mit 2 bis 6 bezeichneten Punkte stellen sich die geschicktesten Mädchen. Die Einschenkerin x besetzt den Platz y etwa 2—3 m entfernt von der Schlägerin p in x in Schrittweite außerhalb a b.

Der Spielplatz soll eben sein, Kreis- oder Quadratform von 40—50 m Durchmesser haben. Durch Stäbe werden das

Schlagmal a b o p und in demselben die Punkte x und y als Standorte der Schlägerin und Einschenkerin bezeichnet, dann werden durch Fahnenstäbe in einem möglichst regelmäßigen Vieleck von 6—10 m Seitenlänge die Freistätten (=Wale) (I—VIII u. s. w.) festgelegt. Die Linie von a über I, II u. s. w. VIII bis ins Schlagmal ist die Laufbahn.

Als Spielgerätee dient a) ein 7—8 cm im Durchmesser haltender Leder- oder ein emaillierter Gummiball (Preis 0,75 bis 1,20 Mk.), b) ein Schlagholz von 50 cm Länge mit 3 cm Durchmesser an der Griffhälfte und 9 cm an der Schlaghälfte (Preis 50 Pf. bis 1 Mk.).

Der Spielgedanke ist ein lebhafter Kampf zwischen der herrschenden und dienenden Partei in Form von einer Anzahl Einzelkämpfe um die Herrschaft und gleichzeitig um die größte Punktzahl. Also der gesellige und Einzelkampf um Herrschaft und Reichthum.



Verlauf des Spieles. Nachdem die Abteilungen ihre Plätze eingenommen haben, stellt sich die Führerin der Fangpartei in y als Einschenkerin und die Führerin der Schlagpartei 2—3 m entfernt in x als erste Schlägerin. Die Erstere wirft der Letzteren den Ball im Bogen mit höchstens Kopfhöhe zum Schlagen zu. Schlecht eingeschenkte Bälle brauchen nicht geschlagen zu werden, sondern müssen durch eine (in b) hinter der Schlägerin stehende Dienerin der dienenden Partei aufgefangen oder auf-

gehoben und wieder der Einschenkerin zugeworfen werden. Gut eingeschenkte Bälle schlägt die Schlägerin durch einen kräftigen Schlag in weitem hohen Bogen in das Viereck des Spielplatzes oder darüber hinaus. Sofort wirft die Schlägerin das Schlagholz innerhalb des Schlagmales zu Boden und eilt über a nach der I. Freistätte, ja, — wenn der Ball inzwischen noch nicht die Erde berührt hat, aufgehoben und der Einschenkerin wieder zugeworfen oder gefangen worden ist, — in der Richtung des Pfeiles über so viel Freistätten mit Berührung jeder Fahnenstange, als ihr nur immer möglich ist, vielleicht sogar durch die ganze Laufbahn bis ins Schlagmal. Der Lauf ist zu unterbrechen, sobald die Einschenkerin den Ball wieder in den Händen hat und laut: „Halt!“ ruft. Befindet sich die Läuferin beim Haltruf zwischen zwei Freistätten, so hat sie unangefochten zu der nächsten, vor oder hinter ihr gelegenen, zu gehen. Inzwischen hebt die Zweite der Schlagpartei das Schlagholz auf und stellt sich auf die Schlägerinnenstelle x. Jetzt schenkt die Einschenkerin ein, die Schlägerin schlägt und durchläuft nach dem Wegwerfen des Schlagholzes ebenfalls die Laufbahn mit Berührung jeder Freistätte. Gleichzeitig eilt auch die erste Schlägerin von Freistätte zu Freistätte weiter bis zum nächsten Haltruf oder bis sie das Schlagmal erreicht hat. Jede folgende Läuferin hat sich zu hüten, nach einer schon besetzten Freistätte zu laufen; denn an jeder derselben darf nur eine Läuferin stehen. So geht das Spiel weiter bis die herrschende Partei den Schlag durch Fangen, Verbrennen und Berühren oder Werfen verliert.

Diese drei Thätigkeiten und noch andere bestehende Feinheiten des Spieles erhellen aus folgenden Gesetzen:

1. Jede Schlägerin ist zu 3 Schlägen berechtigt. Nach dem 1. oder 2. Schlag darf, aber nach dem 3. muß sie laufen.
2. Die Schlägerin muß das Schlagholz innerhalb des Schlagmals zu Boden fallen lassen (werfen); denn bei wiederholtem Mitnehmen desselben geht die Schlagpartei der Herrschaft verlustig.
3. Die Fangpartei wird berührt (getroffen, abgeworfen) und geht der Herrschaft verlustig, wenn eine Dienerin eine Läuferin auf der ganzen Laufbahn durch einen Treffwurf (d. h. ohne Berührung des Bodens durch den Ball) berührt. Das Berühren (Abwerfen) gilt nicht, wenn die Läuferin eine Freistätte mit der Hand berührt, oder wenn sie nach dem Haltruf den nächsten Abstand zum Freimal vorwärts oder rückwärts zurücklegen muß.

4. Nur nach einem vollzogenen Schlag der berechtigten Schlägerin, durch den der Ball aus dem Schlagmal fliegt, dürfen die Läuferinnen aus ihren Freistätten weiter laufen.
5. „Berührt“ eine Dienerin eine Freistätte mit einem Balle, gleichviel ob Stab oder Fahne, auf welche eine Läuferin zuläuft, vor der Ankunft, so ruft sie: „Verbrannt!“ — Durch das Verbrennen gewinnt die Fangpartei die Herrschaft, doch ist zum Behalten derselben die Erfüllung der in Gesetz 7 und 8 angegebenen Bedingungen geknüpft. — Berührt eine Fängerin durch einen Treffwurf eine von einer Läuferin beim Vorüberlauf nicht berührte Freistätte, so ist diese ebenfalls unter lautem Ruf „verbrannt“.
6. In keiner Freistätte dürfen gleichzeitig zwei Läuferinnen sein. Kommen zwei zusammen, so hat die erste nach der nächsten Freistätte weiter oder die zweite zurück zu eilen. Gleichzeitig sucht die dienende Partei eine der beiden Läuferinnen zu werfen, oder eine der erstrebten Freistätten zu „verbrennen“ und dadurch die Herrschaft zu erwerben.
7. Durch „Fangen“ kommt die fangende Partei zur Herrschaft und zum Schlagen, wenn sie den geschlagenen Ball aus der Luft fängt. Ob einmal genügt oder ob es zwei- oder gar dreimal geschehen muß, hängt von der vorherigen Abmachung ab. Doch hat nach dem Fangen die Besitzerin den Ball sofort kraftvoll senkrecht in die Höhe zu werfen und durch den Ruf: „Herein!“ oder „Ins Mal!“ die Dienerinnen zu raschem Lauf nach dem Schlagmal zu bestimmen, auch selbst dahin zu eilen um daselbst anzukommen, ehe ihn ein Mädchen der verlierenden Abteilung erhascht. Das Aufwerfen und Laufen ins Schlagmal seitens der Dienerinnen ist bei jedem „Verbrennen“ auszuführen.
8. Immer, wenn die dienende Abteilung zur Herrschaft gelangt, sei es daß
 - a) eine Läuferin „geworfen“ wird,
 - b) eine Freistätte „verbrannt“ ist,
 - c) der Ball (die bestimmten Male) aus der Luft gefangen worden ist, oder
 - d) die Schlägerinnen das Schlagholz mitnahmen oder eine Herrscherin den Ball mit der Hand berührte —

müssen die sämtlichen Dienerinnen nach dem Schlagmal eilen, sonst geschieht es, daß ein Mädchen der bisherigen Herrscherinnen den Ball erfaßt, damit vor Erreichung des Schlagmals wirft und hierdurch seiner Partei die Herrschaft wieder erwirbt. Gelingt es, so darf eine Dienerin durch einen Treffwurf gegen eine Herrscherin wieder der dienenden Partei den Sieg erkämpfen.

Hierdurch entwickelt sich beim Wechsel der Herrschaft ein zwar kurzer aber heiterer und heftiger Sonderkampf, in welchem die Abteilung, welcher der letzte Treffwurf (Berührung) gelingt, den Sieg gewinnt.

9. Gelangt der Ball nach dem dritten Schlag der letzten Schlägerin wieder in die Hände der Einschenterin, ehe eine Läuferin der herrschenden Partei ins Schlagmal zurückgekehrt ist, so erwirbt die Einschenterin ihrer Partei die Herrschaft, indem sie den Ball unter dem Rufe: „Verbrannt!“ kräftig ins Schlagmal zu Boden wirft. In diesem Falle fällt der in Gesetz 8 beschriebene Kampf weg.
10. Die Zählung geschieht durch Punkte. Jede Läuferin, die nach regelrechtem Durchlaufen der Laufbahn „unberührt“ ins Schlagmal gelangt, erwirbt ihrer Partei einen Punkt. Die Führerinnen der Parteien zählen diese laut, geben sie bei jedem Wechsel der Herrschaft kund und zählen bei der Wiedererwerbung derselben weiter.
11. Den entgültigen Sieg erwirbt die Partei, welche in einer bestimmten Zeit die höchste Punktzahl oder die zuerst eine vorher festgesetzte Punktzahl erkämpft hat.
12. Geht eine Schlägerin ohne Erlaubnis der Einschenterin aus dem Schlagmale a b o p, so kann sie dieselbe berühren, und der Schlag ist verloren.

Schlußbemerkung. Bei diesem Spiele darf nicht so stark wie bei dem deutschen Schlagballspiel geschlagen werden, es erfordert mehr Aufmerksamkeit und gewährt durch die verschiedenen Zwischenfälle mehr Abwechslung und reicheres Vergnügen.

88. **Dauer aufsetzen.** Bur opsotten.

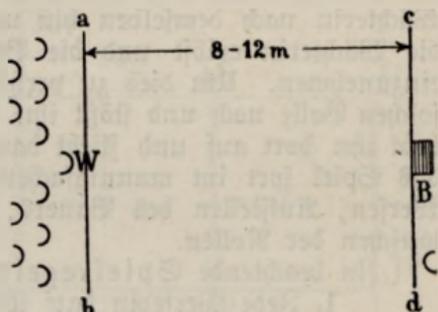
An diesem Spiele können sich 12—16 Mädchen beteiligen. Dasselbe erfordert einen etwa 10 m breiten und 15—20 m langen rechteckigen Spielplatz und als Spielgeräte mehrere 6—8 cm in Durchmesser haltende Leder- oder Gummibälle

von 10 cm, endlich einen Holzkloß mit ebenen Endflächen und 25—30 cm Höhe, sowie 4 Pfähle, je 1 m lang mit Blechspitzen.

Der Grundgedanke dieses in den niederen Rheinlanden heimischen Spieles ist harmlose Neckerei eines Bauern, der dieselbe durch Schlaueit wieder zu vergelten sucht.

Zu dem Betrieb des Spieles wählen die Mädchen durch Auszählen eine Wächterin. Dann ziehen sie in 8—12 m Ent-

fernung zwei Querlinien a b und c d über den Platz, doch so, daß hinter der einen noch etwa 5 m freier Raum bleibt. Die Linie a b ist das Wurfs- mal. Hinter ihr stellt sich die Spielabteilung in bestimmter Reihenfolge, am besten der Größe nach, in einer oder zwei Reihen auf. Die zweite Linie c d heißt Laufmal. Hinter ihrer Mitte, bei B,



wird der Holzkloß (Bauer) aufgestellt, während sich die erwähnte Wächterin in etwa 3 m Entfernung außerhalb des Laufmals nach d begiebt. Die Linien werden auf einem Rasenplatz durch vier, in a, b, c, d eingeschlagene Pfähle ersetzt. Die hinter dem Wurfs mal stehenden Mädchen heißen Werferinnen. Sie haben die Pflicht, den Bauer (Holzkloß) mit dem Ballе umzuwerfen. Die erste Werferin stellt sich bei W (Mitte) an die Wurfs linie und beginnt mit Werfen. Fällt der Bauer um, so eilt sie dem Ballе nach, hebt ihn auf und läuft damit schnell in das Wurfs mal zurück. Sie darf aber auch den Wurf des zweiten oder dritten Mädchens abwarten, weil die Gefahr, nach dem Aufheben des Ballеs geschlagen und Wächterin zu werden, um so größer ist, je weiter der Ball hinter das Laufmal geflogen ist. Die Wächterin springt zu dem umgefallenen Bauer hin, richtet ihn schleunigst auf und sucht die ihren Ball holende Werferin zu schlagen, ehe sie am Wurfs mal angekommen ist. Gelingt es der Wächterin, die fliehende Werferin zu schlagen, so wird diese Wächterin, die bisherige Wächterin ist erlöst und stellt sich unten an die Reihe der Werferinnen. Während der Flucht der Werferin ist die nächste Werferin nach W geeilt und hat ihren Wurf ausgeführt, hat auch glücklich den Bauer umgeworfen, oder, wenn diese nicht traf, die nächste u. s. f. Sobald aber der Bauer wieder umgeworfen worden ist, muß die Wächterin die Verfolgung aufgeben, um den Bauer aufzurichten. Die Fliehende

kann in der Zeit, während der Bauer liegt, unbehellig in ihr Mal zurückkehren. Verfehlt eine Werferin den Bauer, oder fliegt ihr Ball weit über *c d* hinaus in das Laufmal, so wartet sie es ruhig ab, bis eine der nächsten Werferinnen den Bauer umwirft, oder sie sucht in einem günstigen, unbewachten Augenblick ihren Ball zu erfassen und damit in ihr Mal zu eilen. Zur Erleichterung der Flucht darf jede Werferin ihren Ball aus dem Laufmal mit dem Fuße bis an dessen Grenzlinie *c d* heranschieben. Bleibt ein Ball zwischen den Mälen *a b* und *c d* liegen, so läuft die Wächterin nach demselben hin und schlägt darauf. Dadurch ist die Wächterin erlöst und die Balleigentümerin hat ihre Stelle einzunehmen. Um dies zu verhindern, eilt die Werferin einem solchen Balle nach und stößt ihn mit dem Fuße in das Laufmal, hebt ihn dort auf und fliegt damit in das Wurfmal. So geht das Spiel fort im mannigfachen, anregenden Wechsel zwischen Werfen, Aufstellen des Bauers, Fliehen, Verfolgen und Vertauschen der Rollen.

Zu beachtende Spielregeln sind:

1. Jede Werferin darf ihren Ball holen und unbehellig in ihr Wurfmal zurückkehren, während der Bauer liegt.
2. Die Wächterin wird erlöst, wenn sie
 - a) die Werferin, die ihren im Laufmal liegenden Ball, aufhebt, vor ihrer Rückkehr ins Wurfmal schlägt, doch nur, wenn der Bauer steht,
 - b) wenn sie einen zwischen den beiden Mälen liegenden Ball schlägt.

In beiden Fällen muß sie die Ballbesitzerin ablösen.

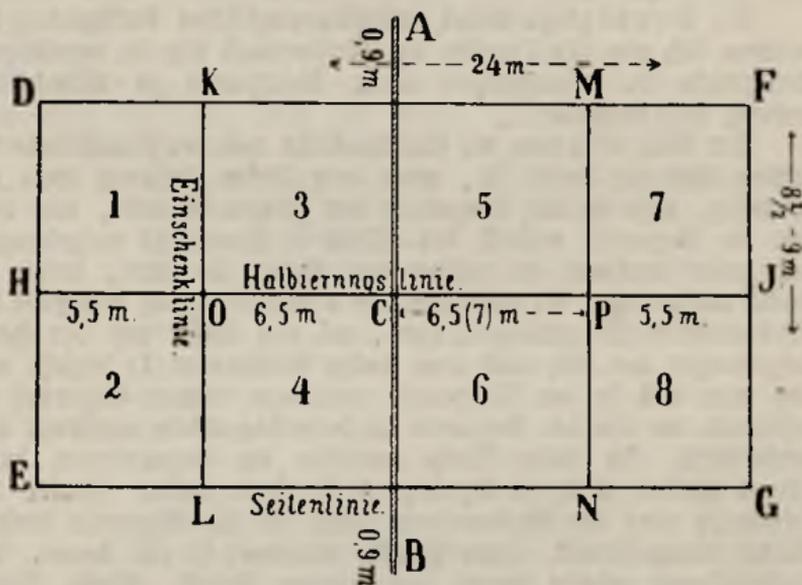
Bemerkung. Die Knaben spielen dieses von E. Schulden in Elberfeld in der deutschen Turnzeitung von 1897, Nr. 31, S. 643, 644 bekannt gegebene Spiel mit faustgroßen Wurfsteinen und mit einem Stein von der Größe des Holzklößes als Bauer.

89. **Lawn-Tennis.** Rajenballspiel. Netzball. Parkwiesenspiel.

Dieses englische Spiel, an welchem sich 2—8 Personen beteiligen können, hat seit 1876 eine unglaublich rasche Verbreitung über die ganze gebildete Welt gefunden, so daß schon heutigen Tages für Herren und Damen die Kenntnis desselben und einige Fertigkeit darin in höheren Gesellschaftskreisen und selbst in der besseren Bürgerschaft eine unerläßliche Forderung ist. Das Spiel verdient auch die gefundene Wertschätzung, denn es gewährt Freude, ist durch die kräftige Bewegung im Freien eine Quelle der Gesundheit und bietet Mädchen und Frauen Gelegenheit in heiterer Gesellschaft ihre Grazie zu entfalten und zu mehren; dazu gründet es sich auf einfache, leicht merkbare Spielregeln.

Der Grundgedanke des Spieles ist der Wettkampf in der Schlagficherheit zwischen zwei Spielenden oder zwei Parteien in festen Grenzen, getrennt durch ein Netz.

Der Spielplatz ist am besten ein ebener Rasenplatz, oder ein festgestampfter Sand- oder Asphaltplatz, auf welchem mit Kalkmilch oder Gips die Linien eines 24 m langen und $8\frac{1}{2}$ —9 m breiten Rechteckes, des Spielhofes, aufgetragen werden. Figur DKMFJGNLEH. Die Linie HJ teilt den ganzen Hof



Plan für 2 Spieler.

in Hälften, also in zwei linke und rechte Hölfe. KL und MN sind Querlinien, von dem Netz 6,50 m entfernt, welche Ein- (Auf-)schenklinien heißen. Dadurch zerfällt das ganze Rechteck in acht Felder (1—8). Um die äußeren Grenzen ist noch ausreichend Platz zum Niederfallen über die Grenze fliegender Bälle und für die Pfähle, welche die Seite des Netzes halten. Das Netz ABC ist, als das erste Spielgerät, quer über die Mitte des Rechteckes gezogen und bei A und B an Pfählen befestigt, die selbst wieder durch Seile mit zwei schräg nach außen geneigten Pfählen verbunden sind, um der Spannung des Netzes, das sich bei C nicht unter 91 cm senken darf, Widerstand zu leisten. Das Netz ist aus starkem Bindfaden geflochten, hängt an einer durch den oberen Rand gezogenen Leine, die wieder an den 90 cm von den

Seitengrenzen DF, EG entfernten Pfählen AB in einer Höhe von 1,20 m befestigt ist. Die 4—8 Bälle sind emaillierte Gummibälle oder mit Waschleder oder Wollstoff überzogene dickwandige Gummibälle von 6—7 cm Durchmesser. Die Schläger (Racketen, Klappen, catcher) entsprechen den Racketen bei dem Federballspiel, sind aber etwas stärker und größer. Die sämtlichen Geräte für das Lawn-Tennis kosten mit Kiste 50—400 Mk. Einzelne Schläger 3—25 Mk. Ein Duzend Bälle von 6 Mk. an aufwärts.

Die Grundzüge dieses beliebten englischen Ballspieles, bei welchem sich ein Mr. Hartley die Meisterschaft für die vereinigten Königreiche bei Gelegenheit eines Wettspieles zu Wimbledon erwarb, sind folgende:

Der Ball wird von der Einschenkerin von der Grundlinie des rechten äußeren Hofes (2), nach dem linken äußeren Hofe (7) geworfen, also in der Diagonale des großen Vierecks, und dort von der Gegnerin mittelst des Rätchers (Handnetz) aufgefangen, und zwar nachdem er vorher den Boden berührte, indem er wieder aufspringt. Er wird von der Rätcherin nach dem Hofe der Einschenkerin (2) zurückgeschlagen, wo ihn dieser mit der Hand aufzufangen hat, sich nach dem linken Nachbarhof (1) begiebt und von dort aus in der Diagonale nach dem rechten Gegenhof (8) befördert, wo ihn die Gegnerin in derselben Weise auffängt und zurückwirft. In dieser Weise wechseln die Gegnerinnen durch alle 4 Felder 2 1, 4 3, bez. 8 7, 6 5. Jeder Fehler der Rätcherin oder der Ballwerferin zählt für die Gegnerin (andere Partei) einen Punkt. Drei Punkte (strokes) ist ein desso. Die Entscheidung erfolgt durch den vierten Punkt. Sechs Spiele machen einen Satz. Am günstigsten beteiligen sich nur zwei Mädchen.

Die Spielweisen wechseln vielfach. Am meisten verbreitet ist folgender Verlauf mit den angefügten Gesetzen, wobei alle Bälle geschlagen werden.

Der Verlauf des Spieles ist folgender. Jede Partei besetzt eine Hälfte des Spielhofes, so daß sie durch das Netz getrennt sind. Die Mitglieder der Partei, welche das Spiel eröffnet, heißen Einschenker, die Gegner Empfänger. Um die Unter wird gelost. Jede Partei sucht den Ball regelrecht über das Netz hinüber und wieder zurückzuschlagen. Je schneller und sicherer dies geschieht, desto mehr Ehre trägt es den Spielenden ein. Das Schlagen geschieht von einer bestimmten Stelle aus (Quergrenze D E, F G) und auch ein Feld des feindlichen Hofes ist bestimmt, wo der Ball niederfallen und nach einmaligem Nieder-

fallen zurückgeschlagen werden muß. Dies gilt nur von dem ersten Hin- und Herwurfe, bei den nächsten Würfen darf er vor dem Auffallen nach einem beliebigen Hofe zurückbefördert werden, und zwar immer dahin, wo kein Gegner zur Abwehr steht. So wogt der Kampf bis zu einem Fehler fort. Die Fehler der Partei der Einschener werden der Partei der Empfänger gut gerechnet und umgekehrt. Vier oder eine andere bestimmte Zahl Punkte (strokes) geben ein Spiel, sechs einen Satz (set, Partie, Reihe). Das Zählen besorgt meist eine unparteiische Person, welche auch bei zweifelhaften Fällen entscheidet.

Die Anfänger sind vor zu starkem Schlagen zu warnen. Probeschläge belehren bei neuen oder ungewohnten Geräten, wie leicht oder stark der Stoß sein muß, um das Ziel zu treffen. Spielen zwei Personen miteinander, so gelten folgende Gesetze:

1. Um das Einscheneramt und den Hof wird gelost. Gewinnt die Partei A das Einschenken, so wählt die Partei B den Hof.
2. Der erste Schläger heißt Einschener (Ausschener, server), der erste Rückschläger aber Empfänger (Auszholer, striket-out), die nach jedem Spiele ihre Rollen und Namen zu wechseln haben.
3. Der Einschener muß mit einem Fuße außerhalb der Grundlinie (DE oder FG), mit dem andern im Hofe oder auf derselben stehen. Das Einschenken geschieht zuerst vom rechten Hofe aus, dann aber abwechselnd vom linken und rechten.
4. Der aufgeschenkte Ball muß in das diagonal (schräg gegenüber) gelegene Feld der Gegenpartei fallen. So hat z. B. der Einschener auf HE nach Feld 5 zu schlagen. Bälle auf den Grenzlinien gelten als im Hofe liegend. — Fehler, also Punkte für die Gegenpartei sind: a) Schlagen des Balles von einem falschen Hofe aus; b) falsche Stellung des Einscheners (vergl. 3); c) wenn der eingeschenkte Ball in das Netz, über die Einschenklinie hinaus, ganz außerhalb des Hofes oder in einem falschen Hofe niederfällt; d) wenn der ‚im Gange‘ befindliche Ball ins Netz fliegt oder nicht in den feindlichen Hof fällt; e) wenn ein Schläger den Ball fehlt; f) wenn der ‚im Gange‘ befindliche Ball einen Spieler oder dessen Kleider berührt; g) mehrfacher Schlag oder Berührung des ‚im Gang‘ befindlichen Balles; h) Berührung des Netzes oder dessen Stützeinrichtungen,

- während der Ball ‚im Gange‘ ist; i) Zurückschlagen des Balles, ehe er über das Netz herüber ist.
5. Fehlerhaft geschlagene Bälle brauchen nicht angenommen zu werden.
 6. Begeht der Ausschenkter bei dem Einschenken einen Fehler, so hat er von demselben Hofe aus noch einmal einzuschenken, falls das Einschenken nicht etwa vom falschen Hofe aus geschah.
 7. Ein vergessener Fehler darf nicht erst nach dem nächsten Einschenken zugerechnet werden.
 8. Der eingeschenkte Ball darf erst nach einmaliger Berührung des Bodens geschlagen werden, später kann dies schon im Fluge geschehen, aber nie nach zweimaliger Berührung des Bodens.
 9. Der Einschenkter darf erst einschenken, wenn der Empfänger fertig ist. Letzterer gilt als fertig, wenn er den Ball zurückzuschlagen versucht. Vorheriges Einschenken und Fehler gelten nicht.
 10. Ein Ball ist ‚im Gange‘ („zurück“, ‚im Spiel‘), sobald er das Netz überflogen und den Boden das erste Mal berührt hat.
 11. Der ‚im Spiel‘ befindliche Ball darf das Netz berühren, der im Einschant befindliche nicht, sonst ist das Einschenken ungültig.
 12. Der Einschenkter und seine Partei gewinnt einen Punkt (Ball), wenn: a) der Empfänger den ersten Ball vor der Berührung des Bodens zurückschlägt; b) wenn der Empfänger einen Ball verfehlt; c) wenn der vom Empfänger zurückgeschlagene Ball außerhalb des Hofes der Gegenpartei niederfällt; d) wenn der Empfänger sonstwie einen Ball verliert.
 13. Der Empfänger oder seine Partei gewinnt einen Ball, wenn: a) der Einschenkter zwei Fehler nacheinander beim Einschenken begeht; b) wenn der Einschenkter den Ball ‚im Spiel‘ verfehlt; c) wenn der Einschenkter den Ball so zurückschlägt, daß er außerhalb des Hofes der Gegenpartei niederfällt; d) wenn der Einschenkter auf andere Weise einen Ball verliert.
 14. Jeder Spieler verliert einen Ball nach 4, a—i.
 15. Zählen. Der erste Ball des Spielers zählt 15 für ihn, sein zweiter 30, sein dritter 40 und sein vierter 50. Durch diesen gewinnt er das Spiel. Doch ist dabei zu beachten: Haben beide Spieler

gleichzeitig drei Bälle, so „steht“ das Spiel. Der nächste vierte Ball bringt den Gegner in den „Vor=teil“, erst der fünfte Ball verschafft ihm den Sieg. Erreicht inzwischen die Gegenpartei auch vier Bälle, so steht das Spiel wieder. Es sind demnach zur Erreichung des Sieges von einer Partei zwei Bälle hintereinander zu machen, sobald das Spiel zum Stehen gekommen ist.

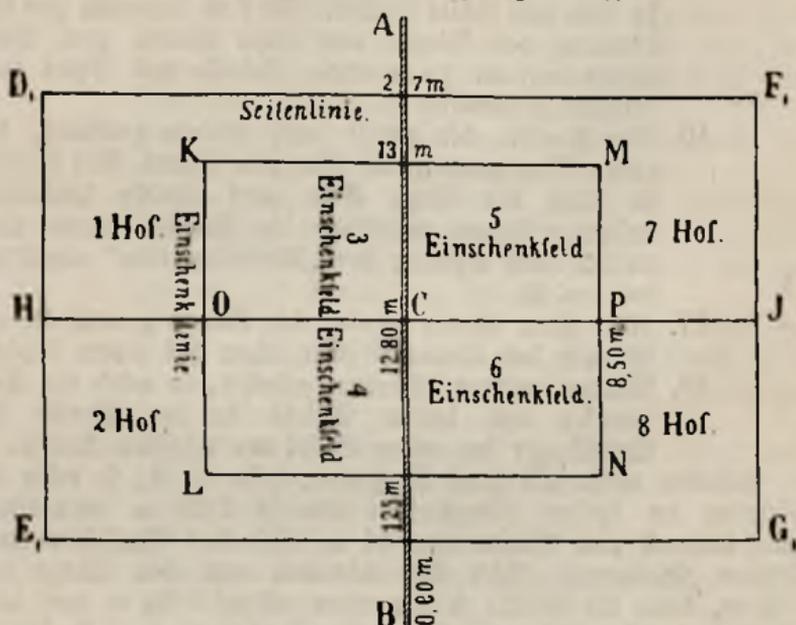
16. Die Partei, die zuerst sechs Spiele gewinnt, hat einen Satz gewonnen. Hat jede Partei fünf Spiele, so steht der Satz. Erst zwei Spiele hintereinander erringen derselben die Partie, wenn nicht vorher das Spielen der „Vorteilpartien“ abgelehnt worden ist.
17. Nach jeder Partie werden die Seiten gewechselt, auf Wunsch des Unparteiischen schon bei jedem Spiele.
18. Werden mehrere Partien gespielt, so wird der Einschenker des letzten Spiels in der Partie der Empfänger im ersten Spiel der nächsten Partie.

Spiele mehr als zwei Personen, also 3—8, so wird der Spielplatz an beiden Längsseiten um je 1,25 m verbreitert, erhält dadurch eine Breite von 11 m und das Aussehen nachstehender Zeichnung. Das Netz erfordert nun eine Länge von 12,80 m, denn die Pfähle A B werden wieder 0,90 m von jeder Seitengrenze eingeschlagen. Die Höfe (Felder) 3, 4, 5, 6, bleiben dieselben, dagegen die Felder (Höfe) 1, 2, 7 und 8 werden vergrößert, damit sie auch Platz für zwei Spieler bieten. Dadurch vermehren sich die

Gesetze: 19. In dem Spiele zu Dreien hat der Reihe nach bei jedem Spiele ein anderer Spieler einzuschenken.

20. Bei dem ersten Spiel zu Vieren entscheidet das Paar, welches das Los zum Einschenken bestimmt hat, unter sich, wer dies thut. Dasselbe Recht hat das Paar der Gegenpartei im zweiten Spiel. Dagegen im dritten und vierten Spiele schenken die andern beiden ein.
21. Das Amt des Empfängers wechselt gerade so. Kein Spieler darf den eingeschenkten Ball zurückschlagen, wenn der Schlag seinen Genossen gehört. Die aufgestellte Ordnung des Einschenkens darf erst geändert werden, wenn die Partie zu Ende ist.
22. Wettspiele im Lawn-Tennis werden so gespielt, daß elf Spiele eine Partie bilden, also die Partei

mit sechs Spielen den Sieg errungen hat. Nach jeder Partie haben auch hier die Parteien aus Rücksicht auf Sonnenschein, Wind und Platzbeschaffenheit die Seiten des Spielplatzes zu wechseln.



Plan für 3 und 4 Spieler.

23. Bei dem Spielen zu Achten bilden je zwei Paare eine Partei. Die ersten zwei Paare spielen die ersten beiden Spiele und die zweiten Paare die zweiten Spiele, von den ‚Einstandspielen‘ jedes Paar eins.

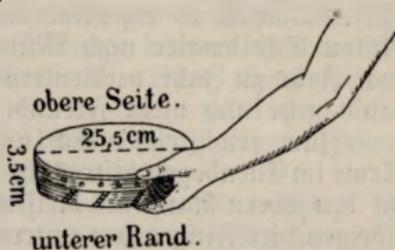
90. Das Tamburin-Vallschlagen.

Die Spielschar kann zwischen 2 und 12 schwanken.

Als Spielgeräte hat jedes Mädchen ein Tamburin (Fig. A), welches besteht aus einem kreisrunden Doppelreifen von 5,5 cm Breite und 25,5 cm Durchmesser, überspannt mit einer festen Schafshaut. Zum Festhalten derselben dient ein zweiter schmalerer Holzreifen, um welchen die Haut straff gewickelt oder an den sie geleimt ist. Der äußere Reifen reicht nur bis an die Membran, darüber hinaus darf er nicht ragen. Weiter sind zum Spielbetrieb 5,5 cm im Durchmesser haltende, hohle und vollkommen elastische Gummibälle von 36 gr Gewicht erforderlich. (Die Tamburine liefert Sattlermeister Ludwig Gruber, München,

Schleißheimerstraße 40, das Stück für 2,50 Mk., im Duzend für 2,40 Mk., während bei Mäßler & Co., München, Kaufingerstraße 11, das Duzend Bälle 7,20 Mk. kostet.) Endlich sind noch 4 Fähnchen oder 1 m lange Pfähle und zwei je 3 m lange Stäbe, ein 40 m langes farbiges Band oder eine Schnur und 2 Eisenbolzen erforderlich (Fig. B).

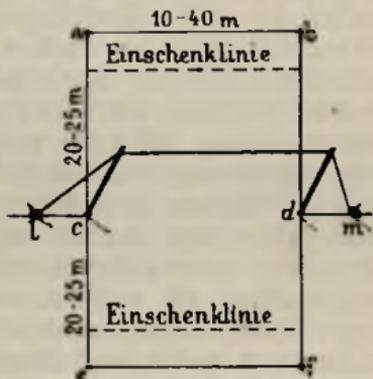
Als Spielplatz eignet sich am besten ein ebener, wogerechter Platz, der entweder mit kurzen Rasen bestanden oder mit einer dünnen Schicht feinen Sandes überzogen ist, oder Asphaltboden. Die Breite mißt, je nach der Zahl der Spielenden, 10, 20 bis 40 m, die Länge dagegen wenigstens 40—50 m. Sehr ge-



Figur A.

schickte Spielerinnen fordern eine größere Länge. Für zwei Spielende genügen 10 m Breite und 24 m Länge. In der Mitte der Längsseite wird je ein 3—4 m langer Stab mit Eisen-

spitze eingesteckt, deren oberen Enden durch ein Seil oder hellfarbiges Band verbunden sind. Die Enden des Bandes reichen bis auf die Erde und werden in die Ringe von 4 mm dicken, 30 cm langen, eisernen Bolzen (1 m), (Fig. B Z), geknüpft. Die Bolzen sind etwa 2 m außerhalb der Stäbe schräg in der Erde befestigt (Fig. B). Dadurch wird das Band straff gespannt. (Ein Netz zum Ausspannen an der mittleren Querlinie empfehle ich wegen der Schwere und des hohen Preises desselben nicht). Somit erfährt der Platz eine Teilung in zwei gleiche rechtwinkelige Spielfelder (a b c d + c d e f), die am einfachsten durch Pfähle (a b e f) oder mit Fähnchen abgegrenzt werden.



Figur B.

Selbst die Turnhalle, ein Hof, oder Garten lassen sich zu den ersten Spielarten benutzen.

Das Tamburinschlagen, welches für Mädchen und Knaben, Jünglinge und Jungfrauen, Frauen und Männer gleich geeignet ist, bildet ein treffliches Übungsmittel im Schlagen und Fangen

des kleinen Balles und dient nicht nur zur Erwerbung von Kraft, Behendigkeit und Gewandtheit, sondern gleichzeitig zur Aneignung von Sicherheit des Augenmaßes in der Abschätzung der Richtung und Entfernung, endlich ist es ein Übungsmittel zur Bewahrung der Ruhe und Besonnenheit; denn je ruhiger die Schläge geschehen, desto sicherer fördern sie die Bälle an das Ziel. Obwohl es eigentlich ein italienisches Spiel ist, das 1844 Anton Scheibmaier nach München verpflanzte, so erwirbt es sich von Jahr zu Jahr verdientermaßen in Mittel- und Norddeutschland mehr und mehr Freunde.

Zum erfolgreichen Schlagen muß die Tamburinspielerin die Arme im Ellenbogen gestreckt halten, den Daumen und Daumenballen an den obern Rand des Reifens legen (siehe Fig. A), während die übrigen vier Finger den untern Rand des Reifens von außen nach innen umfassen und fest gegen den Daumen und den Handballen drücken. Das Schlagen geschieht immer mit der obern (randfreien) Seite des Tamburins durch mehr oder weniger kräftige Bewegung des gestreckten aber nicht steifen Armes im Schultergelenk, unterstützt durch leichte Beteiligung des geschmeidigen Handgelenkes. Der Arm schwingt vor dem Schlag behende zurück, so daß nötigen Falles die volle Centrifugalkraft zur Wirkung kommt. Zum „Angeben“ wird der Ball mit der freien Hand oder mit dem Tamburin bis zur Scheitelhöhe aufwärts geworfen und, sobald er bis Hüfthöhe oder Kniehöhe herabgefallen ist, durch einen sicheren Schlag des rasch mit gestrecktem Arme zurück und vorwärts geschwungenen Tamburins bald schwächer bald stärker nach dem gewünschten Ziele befördert. Anfängerinnen kann nicht oft genug eingeprägt werden, daß sichere Schläge nur mit gestrecktem Arme vor unten (Tiefschläge) möglich sind, sowohl beim Angeben (Einschenken), als auch bei dem Zurückschlagen und Schlagen des vom Boden aufspringenden Balles; ferner, daß die Schläge immer von unten nach oben mit Kammhalte (Handballen nach oben gerichtet) der Hand auszuführen sind.

Ehrenpflicht und unerlässliches Strebziel der Schlägerinnen ist, den Ball sicher der Gegnerin zuzuschlagen, möglichst viele direkte Bälle (aus der Luft ohne vorheriges Aufspringen von der Erde) auszuführen und der Gegnerin ebensolche Rückschläge zu ermöglichen, endlich den Abteilungsgenossinnen keine Bälle zu rauben.

Der Spielarten giebt es verschiedene. Ich bespreche nur die hauptsächlichsten.

A. Einzelschlagen. Hierbei sind wieder drei Unterarten zu unterscheiden und zu empfehlen.

a) Das Einzelschlagen freier Bälle:

Das Mädchen wirft den Ball durch das Tamburin oder mit der freien Hand in die Höhe, fängt ihn mit dem Tamburin in der Luft und schlägt ihn ohne Pause sofort wieder aufwärts (direkter Schlag) und sofort möglichst viele Male, indem es dem etwa entweichenden Balle folgt. Bei diesem Schlagen bleibt das Handgelenk möglichst unbewegt. Sobald der herabfallende Ball die Erde berührt, ist eine Reihe (ein Gang) beendet und der Ball muß aufs neue angegeben werden. Die Bälle eines Ganges werden gezählt. Jedes Mädchen hat so lange zu üben, bis es mit Sicherheit Gänge mit 30—50 Bällen zu schlagen vermag.

b) Das Einzelschlagen aufhüpfender Bälle:

Die Spielende giebt den Ball wie bei a an, schlägt ihn aufwärts, wartet den Fall auf die Erde und den Aufsprung ab und schlägt erst den aufspringenden Ball wieder in die Höhe, wartet auch nun wieder den Niederfall und Aufsprung ab, ehe sie wieder schlägt und so fort.

Auch diese Spielart wird so lange fortgesetzt, bis jede Spielerin 30—50 Aufsprungbälle ohne Fehler schlägt.

c) Das wechselnde Einzelschlagen direkter und aufspringender Bälle:

Das Mädchen giebt den Ball wie bei a an und schlägt den herabfallenden Ball direkt oder nach dem Niederfall und Aufsprung von der Erde. Hierbei ist es in das Belieben des Mädchens gestellt, wie viele direkte oder aufhüpfende Bälle es nacheinander schlagen, oder ob es mit einem direkten und einem aufspringenden Balle wechseln will; doch ist hier wie bei b eine Reihe (Gang) beendet, wenn der Ball zur Ruhe kommt („tot“ ist). Diese Übung ist so lange fortzusetzen, bis jede Spielerin Reihen von wenigstens 100 Bällen zu schlagen vermag. Ist dies der Fall, dann kann zur zweiten Spielart (B) übergegangen werden.

Zwei und mehr Mädchen können das Einzelschlagen als Wettspiel betreiben. Den Sieg bestimmt dann die größte Zahl der geschlagenen Bälle eines Ganges. Auch lassen sich Gang-, Lauf- und Hüpfübungen zur Erschwerung damit verbinden.

Zum Betrieb dieser drei Spielformen eignet sich jeder ebene Platz und besonders die Turnhalle. Eine Teilung desselben in Spielfelder ist nicht erforderlich.

B. Serienschlagen.

Bei dem Serienschlagen ist der Spielplatz (etwa 8—10 m breit und 20—24 m lang) durch Fäden an der Seitengrenze oder durch ein in beliebiger Höhe quer über denselben gezogenes Band in zwei gleiche Spielfelder geteilt. In jedes Spielfeld stellt

sich eine Abteilung von je 3—6 Mädchen. Die zwei Abteilungen schlagen einander einen Ball zu und zwar entweder nach dem „Angeben“ oder direkt nach dem Zuschlagen, oder nach ein- oder mehrmaligem Aufhüpfen, indem ihn jede Abteilung bis zum Schlagen nach der Gegenpartei lebendig zu erhalten sucht, d. h. durch mehrere leichte Schläge aufwärts mit dem Tamburin mit Hüpfen oder Laufen bis zu einer günstigen Entfernung treibt, von der aus sie ihn sicher der Gegenpartei zuzuschlagen vermag. Das Lebendigerhalten bis zu einem günstigen Schlag kann auch dadurch geschehen, daß ein schwach hüpfender Ball mit dem Tamburin aufgefangen, darauf hüpfend erhalten und mit Laufschritten bis zu einem günstigen Ort gebracht wird, von wo aus ihn ein zielbewußter Schlag zur Gegenpartei befördert. So wird der Ball immer von einer Abteilung zu der Gegenabteilung geschlagen, bis er auf einer Seite zur Ruhe kommt, wodurch der Gang beendet ist. Den neuen Gang beginnt die Partei mit Angeben, in deren Feld der Ball „tot“ liegen blieb. Bei geübten Spielerinnen kann eine Serie (Gang) 100—200 Bälle betragen. Gezählt werden aber nur die Schläge, welche den Ball von einem Felde in das Gegenseite bringen. Die Schläge, welche zum Lebendigerhalten eines Balles im eigenen Spielfeld dienen, dürfen nicht gezählt werden. Empfehlenswert ist es, daß sich die Spielerinnen möglichst vorteilhaft auf ihrem Spielfelde verteilen, einander nicht die Bälle rauben, einander nicht stören und möglichst wenig umherlaufen; freilich, wenn es gilt, doch auch rasch hin und her springen und sicher schlagen, daß sich die Rechts-Schlägerinnen auf der linken Hälfte ihres Feldes aufstellen, dagegen die Links-Schlägerinnen auf der rechten Hälfte. Zur vollen Körperausbildung kann nicht dringend genug auf einen Wechsel im Rechts- und Links-Schlagen gehalten werden.

Nach jeder Serie werden die Spielfelder gewechselt.

C. Massenschlagen.

Bei dieser Form ist der Platz von der in der Figur angegebenen Größe. Er wird in zwei Felder geteilt. Es stehen sich zwei Abteilungen von je 20—40 Mädchen gegenüber, welche 10—20 Bälle im Spiel hinüber und herüber schlagen, so daß auf 3—4 je ein Ball kommt. Am besten bilden je 4—8 Mädchen zwei kleinere Parteien (1 Gruppe) und 2 von diesen schlagen Serien. Am Schlusse giebt jede Gruppe ihre höchste Serie bekannt. Die Gruppe mit der größten Serienzahl ist Siegerin.

D. Münchener Wettschlagen.

Es lehnt sich diese Spielform eng an das Faustballspiel an, hat aber in der Eigenartigkeit des Gerätes begründete Abweich-

ungen. In Münchener Künstlerkreisen ist diese Spielart ausgebildet und beliebt.

Der wenigstens 50 m lange Spielplatz wird, wie oben (Fig. B) angegeben, durch ein quer gezogenes farbiges Band auf mindestens 3 m hohen Stäben in zwei gleiche Spielfelder geteilt, welche die beiden Abteilungen zweckentsprechend besetzen. Zählt jede Partei nur 2 Teilnehmerinnen, so übernimmt jede Spielerin die Hälfte ihres Parteifeldes. Sind es 3, so stellen sich zwei in die Nähe des Grenzbandes und die Dritte weiter hinten in die Mitte, um die weiten Bälle zurückzuschlagen. Bei 4 Abteilungs-genossinnen stellen sich zwei mehr ans Band und zwei in das dritte Drittel ihres Feldes. Sind 5 Mädchen in jeder Partei, so verteilen sich 4 wie vorher, aber das 5. Mädchen nimmt die Mitte des Feldes ein. Sechs verteilen sich gleichmäßig auf ihrem Felde.

Die Aufgabe bei dieser Spielform ist, jeden von der gegnerischen Seite kommenden Ball frei aus der Luft (direkter Ball) über das Band (die Leine) in das Feld der Gegenpartei zurückzuschlagen; denn es zählt jeder richtig zurückgeschlagene Ball einen Punkt. 20 Punkte machen einen Gang oder ein Spiel aus.

Hierbei geltende besondere Regeln sind:

1. Nur ein zurückgeschlagener Ball zählt, der in das gegnerische Feld oder dessen Verlängerung niederfällt. Über die Seitengrenze fliegende Bälle werden nicht gezählt.
2. In die Verlängerung des Spielfeldes geschlagene Bälle zählen zwar, dürfen aber der Gegenpartei zum neuen „Angeben“ zurückgegeben werden.
3. Die Partei hat anzugeben, welche
 - a) das Spiel gewonnen hat,
 - b) den innerhalb ihres Spielfeldes ankommenden Ball verfehlt,
 - c) nach einem in die Verlängerung des Spielfeldes getriebenen Balle, ohne ihn zu treffen, schlägt,
 - d) den Ball unter dem Bande durch oder über die Seitengrenzen des gegnerischen Spielfeldes treibt,
 - e) den Ball mit der Hand, statt mit dem Tamburin schlägt oder auffängt,
 - f) den Ball mit der unteren Seite des Tamburins schlägt oder auffängt,
 - g) durch eine Mitspielerin, während die Gegnerin den Ball schlägt, die Mittellinie überschreitet,
 - h) den Ball auf ihrem Schlagfelde niederfallen läßt.

4. Erkennt eine Abteilung, daß der von ihr geschlagene Ball das Feld der Gegnerinnen nicht erreicht, so hat sie das Recht, den Ball mehrmals zu schlagen; nur darf er zwischen all diesen Schlägen den Boden nicht berühren, sondern muß immer im Fluge bleiben. Einen Punkt zählt jedoch nur der letzte Schlag, der den Ball über das Band ins Feld der Gegnerinnen treibt. Eingeschenkte und über das Band geschlagene Bälle zählen nicht.
5. Beim Wettspielen ist die Partei Siegerin, welche bei einer ungradzahligen Anzahl von Spielen die Mehrzahl der Spiele gewinnt.
6. Sind Schiedsrichterinnen gewählt, so gilt bei streitigen Fällen gegen deren Entscheidung kein Einwand.
7. Beim Spielen im Saal, oder an hohen Mauern ist vor dem Beginn des Spieles festzustellen, ob die im Gange befindlichen Bälle Geltung haben, welche erst an die Decke, Wand oder Mauer treffen und dann in das Spielfeld fallen.
8. Ehrenpflicht ist es, den Ball so „anzugeben“ oder „zurückzuschlagen“, daß ihn die Gegenpartei leicht zu schlagen vermag.

Schlussbemerkung. Wie jede Kunst, so erfordert auch das Tamburinschlagen viel Übung, ehe die Spielenden die erforderliche Ruhe, Sicherheit, richtige Abjähung, Behendigkeit im Schlagen und blitzschnelle Entschlossenheit besitzen, deshalb lege die Anfängerin ja nicht das Tamburin nach den ersten Mißerfolgen weg, sondern sie übe fleißig das Einzelschlagen (A, a b c), schlage anfangs zart und nach nahen Zielen. Mit der erworbenen Sicherheit stecke sie das Ziel weiter und steigere die Kraft beim Schlagen. Bei solchem Verfahren belohnt sicher bald die aufgewendete Mühe als Preis das Hochgefühl der erworbenen Sicherheit.

Auf einem 30—40 m breiten Spielplatze können 3—4 Doppelparteien gegeneinander spielen. Spielen aber nur je zwei Abteilungen gegeneinander, so genügt für jeden Platz eine Breite von 10 m, jedoch sollen zwischen den einzelnen Plätzen an den Längsseiten Zwischenräume von 3—4 m, an den Querseiten von 4—8 m bleiben.

bb. Spiele mit großen Bällen. 91—105.

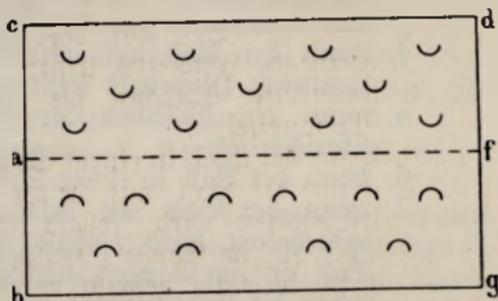
91. **Pressball mit dem großen Ball.** Hohlball mit Pressen. Wesen des Spieles. Dieses Spiel bildet einen Wettkampf zwischen zwei Parteien in der Geschicklichkeit des Ballpressens. —

Es ist dem Faustball und Lawn-Tennis verwandt, doch einfacher als letzteres.

Als Spielplatz dient ein rechteckiger Platz mit ebenem fest gestampftem Boden oder eine geräumige Turnhalle von 10 m Breite (c b) und 12—20 m Länge (c d). In der Mitte (a f) wird ein 20—25 cm hohes Hindernis (Laufbrett, Schwebebalken oder Schnur) errichtet.

Der Spielball ist ein hohler Gummiball von 20—23 cm Durchmesser ohne oder mit Lederüberzug.

Die in zwei gleiche Abteilungen geteilte Spiel-schar kann 10—30 Mädchen zählen.



Preßball mit dem großen Ball.

Verlauf des Spieles. Nachdem jede Abteilung eine Hälfte des Spielplatzes, ihr Spielfeld, in möglichst gleichmäßiger Verteilung besetzt hat, beginnt das Spiel, indem ein Mädchen mit der Faust oder der flachen Hand den Ball so stark schräg gegen den Boden schlägt, daß er nach dem Aufsprung in das feindliche Spielfeld fliegt. Die Gegnerinnen schlagen ihn nach der Berührung des Bodens wieder gegen die Erde, damit er womöglich sofort nach dem Aufspringen wieder über die Schranke zurückfliegt. Gelingt dies nicht nach dem ersten Schlag, so wird der Ball mehrmals gegen die Erde geschlagen („gepäpelt“) von demselben oder von mehreren Mädchen, bis es gelingt, ihn durch das Aufspringen nach einem kräftigen Schrägstoß gegen die Erde über das Hindernis in das Spielfeld der Gegnerinnen zu befördern. Diese nehmen das Schlagen sofort auf und suchen ihn zurückzupressen oder auch vorher zu päppeln. So geht es weiter. Hierbei behalten die Mädchen ihre Plätze möglichst inne.

Im Verlauf des Spieles werden die Fehler gezählt. Ein Spiel ist beendet, wenn eine Partei 10 (20, oder wieviele am Anfang festgesetzt wurden) Fehler verschuldet hat.

Was gilt als Fehler?

1. Einen Fehler zählt es: wenn der Ball zweimal hintereinander den Boden innerhalb desselben Spielfeldes berührt, ohne inzwischen mit der Hand geschlagen worden zu sein;
2. wenn der Ball über die Schranke fliegt ohne im Spiel-

- feld der Schlägerin vorher den Boden zu berühren (Luftschlag, direkter Schlag);
3. wenn der Ball über die Grenzen im eigenen Spielfelde geschlagen wird oder über die Grenzen des Spielfeldes der Gegenpartei ohne dort den Boden zu berühren, oder nachdem er dort den Boden nur einmal berührte;
 4. wenn der Ball auf oder gegen das die Spielfelder trennende Hindernis trifft;
 5. wenn ein Mädchen die Grenzen ihres Spielfeldes überschreitet;
 6. wenn der Ball in einem Spielfelde ruhig liegen bleibt;
 7. wenn der Ball mit beiden Händen geschlagen oder festgehalten wird, sobald er „im Gange“ ist. Ein Ball ist „im Gange“, nachdem er von einem Mädchen gegen die Erde geprellt wurde, um ihn ins feindliche Spielfeld zu befördern.

Die Partei, welche einen Fehler verschuldet, setzt jedesmal den Ball in Gang und erhält ihn zu diesem Zwecke von der andern mit dem Rufe: „In Gang setzen!“ auf beliebige Art zugeworfen. Die Fehler werden laut gezählt. Nach jedem Spiele wechseln die Abteilungen ihre Plätze und die unterlegene beginnt das neue Spiel.

92. **Wanderball im Kreise.** Ballzeit. Neckball.

An diesem Spiele können sich 10—60 Mädchen beteiligen. Der Spielplatz muß genügend Raum zur Aufstellung des zu mindestens doppelter Armlänge geöffneten Stirnkreises bieten.

Der Gedanke des Spieles ist, die Verfolgung eines Wildes in Form eines rasch im Kreise von Nachbarin zu Nachbarin geworfenen großen Balles darzustellen.

Bei der Ausführung nimmt ein durch Auszählen erwähltes Mädchen, die Häscherin, den großen Hohlball von 20 bis 25 cm Durchmesser (Preis 2,25—2,50 Mk.), stellt sich außerhalb des Kreises auf und wirft ihn einer beliebigen Spielgenossin zu. Diese giebt oder wirft ihn sofort der rechten oder linken Nachbarin zu und diese wieder einer ihrer Nachbarinnen, aber auch nur einer Nachbarin. So wandert der Ball rasch bald rechts, bald links von Hand zu Hand im Kreise herum. Die Häscherin eilt dem Ball nach und sucht ihn mit der Hand zu berühren. Gelingt ihr dies, so tritt sie in den Kreisring, und das Mädchen, in deren Hand sich der Ball bei der Berührung befindet, oder das durch Nachlässigkeit oder Unachtsamkeit die Berührung verschuldete, wird Häscherin. Das Spiel geht sofort weiter.

- Gesetze:**
1. Die Häfcherin darf nie den Kreis betreten.
 2. Der Ball darf nur von einer Nachbarin zur nächsten geworfen werden.
 3. Wer die Berührung des Balles verschuldet oder bei dem Weitergehen oder Weiterwurf die Nachbarin ausläßt, löst die Häfcherin ab.
 4. Die Häfcherin darf nicht festgehalten werden.
 5. Ein Fallenlassen des Balles ist nicht strafbar, soll aber möglichst vermieden werden.

93. **Wanderball in Reihen.** 2. Form. (Siehe S. 80.)

94. **Kreiswurfball.**

An diesem Spiele können 11—60 Mädchen teilnehmen. Sie stellen sich in einem geöffneten Stirnkreise auf. Der Spielplatz von Quadrat- oder Kreisform soll 15—25 m Durchmesser haben.

Der Spielgedanke ist das Schlagen (Fangen) des beliebig in und durch den Kreis geworfenen Balles, also einen Wachtelzug darzustellen.

Bei der Ausführung steht das fangende Mädchen in der Kreismitte, wirft einem Mädchen in der Kreislinie den großen Hohlball zu und eilt sofort nach, um ihn mit der Hand zu berühren. Allein so lange wartet die Besitzerin nicht, sondern wirft ihn sofort einer Nachbarin oder einem beliebigen Mädchen der Kreislinie zu, diese und jede folgende Besitzerin verfährt ebenso. Immer ist die Ballhäfcherin bestrebt, den Ball zu berühren, sei es während des Fluges durch den Kreis, von einer Nachbarin zur andern, oder im Besitze einer Spielgenossin. Gelingt ihr dies, so wird das Mädchen, welches die Berührung verschuldet, ihre Nachfolgerin, und sie stellt sich an ihre Stelle in die Kreislinie.

- Gesetze:**
1. Alle Listen sind gestattet, das Berühren des Balles zu verhindern.
 2. Die Häfcherin darf nicht festgehalten werden.
 3. Wer die Berührung des Balles durch die Häfcherin verschuldet, löst sie ab.

95. **Jagdball.** Balljagd.

Zu dem Seite 89 beschriebenen Spiel benutzen die Mädchen lieber große als kleine Bälle.

96. **Kaiserball.**

Die Zahl der beteiligten Mädchen beträgt sechs, die als Kaiser, König, Edelmann, Bürger, Bauer und Bettelmann benannt werden. Es genügt ein Spielplatz von 10 m im Geviert.

Der Grundgedanke des Spieles ist, bei dem Kampfe ums Dasein nach immer höherer Würde zu streben, sich mit allen Kräften gegen das Herabsinken zum Bettelmann zu wehren.

Zu dem Betrieb des Spieles stellen sich die sechs Mädchen in der Reihenfolge ihres Ansehens in einem weit geöffneten Kreise auf und bezeichnen ihre Plätze durch eine Grube, einen Stein, Pfahl oder dergleichen. Zuerst wirft die Kaiserin den großen Ball einer beliebigen Genossin zu, diese wirft ihn sofort weiter aber mit dem Bemühen, der Erwählten das Fangen leicht zu machen; denn es ist Bedingung, daß jedes Mädchen seinen Platz behält, auf alle Fälle aber den ihm bestimmten Ball aufhebt und weiter wirft. Wer bei dem Fangen oder Aufheben des Balles seinen Platz verläßt, wagt Platz und Würde, weil jede Mitspielerin den freien Platz besetzen darf, um zu einer höheren Würde zu gelangen. Vor allen Dingen ist die Bettlerin bemüht, ihren wenig ehrenden Platz mit einem andern mit mehr Ansehen verbundenen zu erreichen. Es findet deshalb das Mädchen, welches veranlaßt ist seinen Platz zu verlassen, bei der Rückkehr meist nur noch den Bettlerinnenstand unbesetzt.

Gesetze: 1. Es ist Ehrensache, möglichst sicher zu werfen.

2. Die Empfängerin hat den Ball aufzuheben und von einem der sechs Plätze weiter zu werfen.

3. Freie Plätze dürfen sofort besetzt werden.

4. Die Mitspielerinnen haben sich möglichst vor der Bettlerinnenstelle zu hüten, werfen den Ball aber öfters der Kaiserin zu, um deren Platz zu erhalten.

97. Erd- oder Prellball.

Hieran können sich 10—50 Mädchen beteiligen. Der Spielplatz ist 6 m breit und 25—30 m lang.

Das Spiel stellt die Wanderung eines nirgends gern gesehenen Gastes dar, der von einer Thür zur andern gewiesen wird, ohne irgendwo Ruhe oder gastliche Aufnahme zu finden.

Zu dem Betriebe stellen sich die beiden gleichzahligen Abteilungen der Mädchen in geöffneten Stirnlinien mit etwa 5 m Entfernung auf. Die Erste der Linie A wirft den großen Gummiball im schiefen Winkel so auf die Erde, daß er der Ersten der Linie B bequem zum Auffangen zusliegt, diese wirft ihn schief gegen die Erde, daß er der Zweiten der Linie zusliegt, diese wirft ihn mit Prellwurf ihrer Gegnerin zu. So wandert der Ball durch Prellwurf herüber und hinüber die Reihen entlang. Die Letzte der zweiten Abteilung wirft ihn zur zweiten Wanderschaft der Ersten der ersten Linie zu.

Ist die Abteilung wenig zahlreich, so nehmen die Mädchen geöffnete Kreisaufstellung und werfen den Frellball unter gleichzeitigem Namensaufruf einem gegenüberstehenden Mädchen zu.

Gesetze: 1. Jedes Mädchen ist bemüht, den Ball dem folgenden fanggerecht zuzuwerten.

2. Wer den Ball fallen läßt oder nicht fängt, tritt einen Schritt rückwärts, bis der Fehler durch gutes Fangen wieder ausgeglichen ist.

98. Kreisfußball.

An dem Spiele können sich 16—60 Mädchen beteiligen. Der quadratische oder kreisförmige möglichst ebene Spielplatz erfordert 15—25 m Durchmesser. Als Spielgerät dient der lederüberzogene Gummiball von 20—25 cm Durchmesser (Fußball im Preise von 8—12 Mark). Carl Dahmann in Stuttgart empfiehlt Fußbälle mit Lederüberzug, innen feste Kautschukblase von 21 cm Durchmesser zu 8 Mark, von 23 cm Durchmesser zu 9 Mk. und von 25 cm Durchmesser zu 10 Mark. Dolfs & Helle in Braunschweig liefern 21 cm im Durchmesser haltende Hohlballer mit Lederüberzug für 12 Mark und 1 kg schwere Lederballer mit Rehhaar gefüllt zu 7 Mark. Zu mittleren Preisen liefern auch Hähnel, Weigend und Bäumcher in Dresden die lederüberzogenen Hohlballer.

Der Grundgedanke des Spieles ist, ein Fuchs, Hase, Dachs, oder sonst verfolgtes Tier ist in dem Kreise der Treiber und Jäger eingeschlossen, durch jedes Thor sucht es zu entfliehen, wird jedoch immer und immer wieder entdeckt und zurückgetrieben, bis es endlich doch ins Freie gelangt, dadurch aber dem unachtsamen Wächter die Strafe der Gefangenschaft zuzieht.

Zu dem Betriebe stellen sich die Mädchen mit Handfassung oder einer Armlänge Abstand in einem Stirnkreise auf. In die Mitte tritt die Balltreiberin (Dachs), die bemüht ist, den leichten aber großen Ball mit der inneren Fußkante durch einen Zwischenraum zweier Mädchen der Kreislinie aus dem Kreise zu treiben. Alle andern sind aber bestrebt, dies zu verhindern, stoßen deshalb den Ball schleunigst aus ihrer Nähe fort. Die Balltreiberin versucht ihr Glück an weniger gut verteidigten Stellen. Kommt er durch, so holt sie ihn zurück, und das Mädchen, an dessen rechter Seite er vorüber eilte, löst sie ab. Die alte Treiberin tritt aber an die Stelle der neuen in die Kreislinie.

Gesetze: 1. Der Ball darf nur mit den Füßen gestoßen werden.

2. Bei dem Stoßen ist Vorsicht zu beobachten, daß keine Spielgenossin getroffen wird.

3. Das Mädchen, an dessen rechter (oder wenn vorher anders bestimmt, linken) Seite der Ball nach außen eilt, wird Balltreiberin.
4. Die neue Balltreiberin holt den Ball in den Kreis zurück.
5. Wer den Ball über die Köpfe der Mitspielerinnen treibt, hat ihn in den Kreis zu holen und wird Treiberin.
6. Ein Ball, welcher über den Händen bis in Kopfhöhe aus dem Kreise fliegt, wird von dem Mädchen, an dessen rechter Seite er vorüber flog, in den Kreis zurückgeholt, ohne die Übernahme des Treiberinnenamtes nach sich zu ziehen.

99. Kollball.

Die Spielabteilung besteht aus 12—40 Mädchen.

Der Spielraum mißt 16 m Breite und 24—30 m Länge. Es muß ein ebener Sandplatz, kurz geschorener Rasenplatz oder gedielt sein, deshalb eignet sich die Turnhalle besonders dazu.

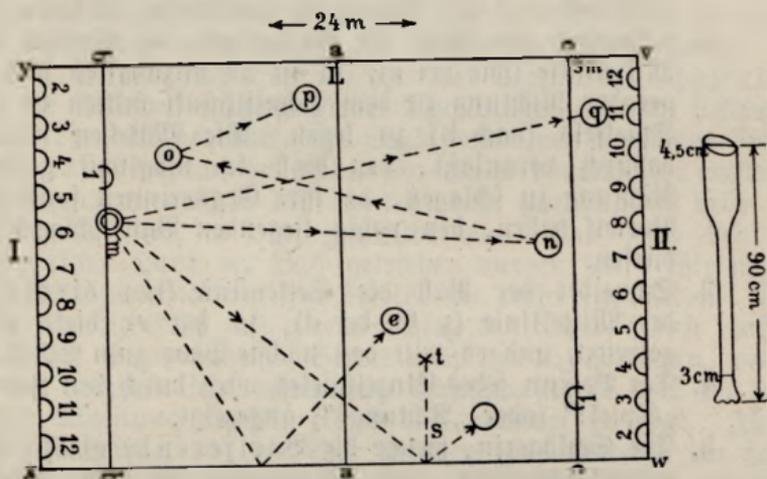
Der Spielgedanke ist die Darstellung eines Wettkampfes zweier Abteilungen durch Einzelkämpfe mittels Hinüber- und Herüberrollen eines 21—25 cm im Durchmesser haltenden Fußballes (womöglich mit doppeltem Überzug).

1. Form oder Hauptform. Diese Form des Kollballspiels ist von Direktor A. Maul in Karlsruhe in der Mitte der siebziger Jahre erfunden und in der Schweiz weiter ausgebildet worden. Jetzt verbreitet es sich durch ganz Deutschland.

Außer dem schon besprochenen Ball gehören noch 2 Keulen, Schläger oder Schlaghölzer aus zähem, festem Holze, Ahorn oder Esche, dazu. Diese Schläger sind etwa 90 cm lang, am Griffende 3 cm dick mit knopfförmigem Aufsatz, am Schlagende etwa 4½ cm dick und etwas abgeflacht. Alle Kanten sind abgerundet.

Zum Beginn des Spieles stellen sich die beiden gleichzahligen Spielabteilungen an den Schmalseiten des rechteckigen Spielplatzes der Reihe nach an. Die erste Abteilung zwischen y x, die zweite Abteilung zwischen v w. Vor jeder Abteilung wird in 2—3 m Entfernung eine Querlinie cc, bb gezogen oder abgesteckt, desgleichen quer durch die Mitte aa. An letzterer stellt sich die unparteiische Spielleiterin auf. Die Erste jeder Partei tritt zum Spiel an die Querlinie mit festgefaßter Keule in beiden Händen. Die Spielleiterin legt den Ball bei m auf die Grenzlinie bb. Die Erste der ersten Abteilung sucht ihn von hier aus durch einen Schlag über die Mittellinie aa hinauszutreiben.

Bei n tritt ihm die Erste der zweiten Abteilung (Beguerin) entgegen und schlägt ihn, so lange er noch in Bewegung ist, zurück, etwa nach o. Dort ist die Beguerin (Erste der ersten Abteilung) bereits angekommen und sucht den Ball wieder über die Mittellinie zurückzuschlagen. Mißlingt dies, indem er bereits infolge eines zu schwachen oder Fehlschlages diesseits der Mittellinie bei p liegen bleibt, so ist der Gang durch das erste Paar für die erste Abteilung verloren. Die zweite Abteilung erhält einen Gewinnpunkt gutgeschrieben, das zweite Paar übernimmt die Keulen und tritt an die Grenzlinien des Kampfplatzes und be-



ginnt den Kampf aufs neue. Jetzt erhält wieder die erste Abteilung den Ball zum Schlag auf die Grenzlinie gelegt. Stets wird für den neuen Kampf die Abteilung, welche eben verloren hat, in den Besitz des Balles gesetzt. Nachdem so alle Paare der Spielschar (oder nach vorherigem Übereinkommen 2—3 mal) sich als Beguerinnen bekämpft haben, wird festgestellt, welche der beiden Abteilungen die meisten Punkte erlangt und somit den Sieg errungen hat.

Oder es hat die Abteilung gesiegt, die zuerst nach vorheriger Abmachung 20 (30) Punkte erkämpft hat.

Vielfach wird auch der Abteilung der Sieg zuerkannt, welche sich in einer bestimmten Zeit — 20 Minuten, $\frac{1}{2}$ Stunde — die größte Punktzahl erwarb.

Weil sich aber der Spielverlauf nicht immer so glatt abspielt sind folgende Regeln gültig:

1. Die Schlägerinnen dürfen den Ball an jeder beliebigen Stelle des durch die Querverlinien bb, cc begrenzten Kampfplatzes schlagen, dürfen beim Schlagen sogar außerhalb desselben stehen, nur ist keiner Abtheilung das Überschreiten der Mittellinie aa und das Betreten des Gebietes der Gegenpartei gestattet. Der Ball muß sich im Augenblick, da der Schlag nach ihm geführt wird, innerhalb des eigenen begrenzten Spielfeldes befinden. Kreuzt er also die Grenzlinien bb oder cc (wie bei g), so ist der Gang für die Parteien, deren Schlägerin das Zurückschlagen desselben vor der Grenzlinie versäumte, verloren.
2. Schneidet der Ball die Seitenlinie bc jenseits der Mittellinie (wie bei s), so ist er anzuhalten und in gerader Richtung zu dem Schnittpunkt mitten in das Spielfeld (nach h) zu legen. Die Mädchen werden dadurch veranlaßt, den Ball in möglichst gerader Richtung zu schlagen, da ihre Gegnerinnen sonst den Vorteil haben, den ruhig liegenden Ball schlagen zu dürfen.
3. Schneidet der Ball die Seitenlinie (bc) diesseits der Mittellinie (z. B. bei d), so hat er diese nicht gekreuzt, und es tritt das nächste Paar zum Spiel an.
4. Der Beginn jedes Einzelspieles wird durch den Zuruf: „Spiel!“ (oder „Achtung!“) angezeigt.
5. Die Schlägerin, welche die Verlierende ablöst, beginnt das Spiel und zwar immer von ihrer Grenzlinie aus.
6. Der nicht rollende, sondern etwa in einem Bogen durch die Luft fliegende Ball darf unter dem Rufe: „Geflogen“ entweder mit der Hand, mit dem Schläger oder mit dem Fuße angehalten und von der Anhaltestelle aus mit dem Schlagholz geschlagen werden. Gelang das Anhalten nicht, so wird er von der Mitte der Grenzlinie aus geschlagen. Sollte eine Schlägerin das Fliegen des Balles übersehen und ihn trotz des Fliegens geschlagen zu haben, so hat sie das Recht verloren, den Ball in der Ruhe zu schlagen, und das Spiel geht in gewohnter Weise fort.
7. Das Schlagen soll stets mit beidhandiger Fassung der Keule geschehen.
8. Das Spiel ist nicht nur verloren, wenn der Ball nicht über die Mittellinie rollte, sondern auch, wenn ihn

die Schlägerin gar nicht trifft, oder wenn ihr der Ball in die Füße rollt, oder wenn er hinter der Grenzlinie an eine Wand rollt.

Stößt aber der Ball an Geräte, die an den Wänden entlang stehen und prallt er von dort zurück, oder klemmt er sich dort ein, wird er also dadurch am Weiterrollen verhindert, so muß er der Gegnerin zugestellt werden. Darin liegt eine Strafe, weil der Ball durch Ungeschicklichkeit seitwärts getrieben wurde und nicht gerade hinüber, wie es geschehen soll.

Schlußwort. Zu dem Spiele gehört viel Übung, ehe die Mädchen Sicherheit erreicht haben, diese belohnt durch den Genuß bei dem Spiel dann vollauf die darauf verwendete Mühe.

2. Form. Spielverlauf. Vor Beginn des Spieles teilen sich die Mädchen in zwei gleiche Abteilungen. Beide stellen sich der Größe nach geordnet, mit mindestens einer Armlänge Abstand in Stirnstellung auf den beiden 10—15 m voneinander entfernten Seitengrenzen auf, so daß das erste dem zweiten, das dritte dem vierten Mädchen u. s. w. gegenübersteht. Nun wird bestimmt, mit welcher Hand der Ball getrieben werden soll. Wir nehmen an, die Spielabteilung hat sich für die rechte entschieden. Dann rollt ihn die Erste mit einem Schlag der rechten Faust nach der Linie der Gegnerinnen. Sofort rollt ihn das Mädchen, welchem er am nächsten liegt, wieder mit kräftigem Stoße nach der feindlichen Abteilung zurück, jedoch erst nachdem er ruht. Ist der Stoß so kräftig, daß der Ball zwischen zwei Mädchen der gegenüberliegenden Linie durchschlüpft, so hat das Mädchen, an dessen rechter Seite dies geschieht, einen Fehler begangen und muß sich zur Strafe in die Mitte des freien Raumes zwischen den beiden Abteilungen stellen. Die Nachbarin nach der Bewegungsrichtung zu stößt den Ball zurück, hütet sich aber die Büßerin zu treffen und dadurch zu erlösen. Rollt der Ball im weiteren Verlaufe des Spieles durch irgend eine Lücke, so muß jedesmal das Mädchen, welches sein rechtes Thor nicht genügend schützte, die Büßerin ablösen. Ist die linke Hand zum Stoßen bestimmt worden, so muß das linke Thor gehütet werden.

Gesetze: 1. Der Ball darf nur aus der Ruhelage gestoßen werden.

2. Wer den Ball an seiner rechten (linken) Seite durchläßt, hat als Büßerin auf den freien Raum zwischen den Spielabteilungen zu treten.

3. Die Büßerin wird durch Berührung mit dem rollenden Balle oder durch eine neue Büßerin erlöst.

4. Jedes Mädchen hat ihre Lücke rechts (links) mit den Füßen zu schützen und darf den Ball nur mit der vorher bestimmten Hand rollen.

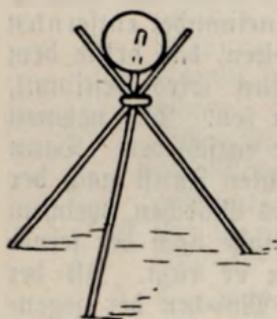
NB. Das Spiel kann auch mit Kreisaufrichtung betrieben werden, dann stellt sich die Bühlerin in die Kreismitte und das Spiel unterscheidet sich vom Kreisfußball nur dadurch, daß hier beim Kreisrollball der Ball mit der Hand gestoßen wird.

100. **Pyramidenball.** Turmball. Burgball.

Die Zahl der Teilnehmerinnen kann 15—50 betragen. Der Durchmesser des kreisförmigen oder quadratischen Spielplatzes soll 25—35 m messen, der Platz möglichst eben sein.

Der Grundgedanke des Spieles ist die Verteidigung und Beschießung einer Burg durch grobes Geschütz.

Zur Darstellung sind zwei große Hohlbälle und drei $1\frac{1}{2}$ oder 2 m lange Stäbe erforderlich. Die Stäbe werden 30 cm unterhalb der Enden mit einer Schnur



zusammengebunden, zu einem Dreifuß auseinandergezogen und in der Mitte des Stirnreises der Mädchen aufgestellt. Auf die obere Öffnung des Dreifußes wird ein Ball als Turmwölbung gelegt, der andere dient als Stoßball. Die Mädchen wählen eine Königin zur Verteidigung der Pyramide, fassen Hand in Hand, gehen bis zur Schräghalte der Arme rückwärts und lösen die Hände.

Die Königin stellt sich neben die Pyramide

und stößt den Ball mit dem Fuße nach dem Kreisringe zu. Sofort stößt ihn das zunächst stehende Mädchen wieder gegen die Pyramide, um diese umzuwerfen oder den oben liegenden Ball herunterzuschleudern. Gelingt dies, so ist die Königin abgesetzt, sie tritt in die Kreislinie zurück und die geschickte Spielgenossin in die Kreismitte. Diese neue Königin stößt den Ball wieder nach außen, die ihm nächste Spielgefährtin aber nach innen. So wogt der Kampf hin und her. Dabei hat sich die Königin zu hüten, etwa selbst an die Pyramide zu stoßen, dieselbe umzuwerfen, oder den oberen Ball zu Falle zu bringen.

Geetze: 1. Wem es gelingt, den Ball von der Pyramide herabzuschleudern oder die Pyramide durch den Stoßball umzuwerfen, wird Königin.

2. Geschieht dies durch die Königin selbst, so wählt die Spielleiterin eine neue, die alte tritt in die Kreislinie zurück.

3. Der Ball darf nur mit den Füßen gestoßen werden, mit welchem Fuße ist gleich, wenn nicht vorher eine andere Bestimmung getroffen wurde.
4. Aus dem Kreise gerollte oder geflogene Bälle holt das Mädchen, an deren rechter Seite sie vorüber rollten oder über deren Kopf sie flogen, zurück, und legt sie ihrer Nachbarin zum Stoß vor die Füße.

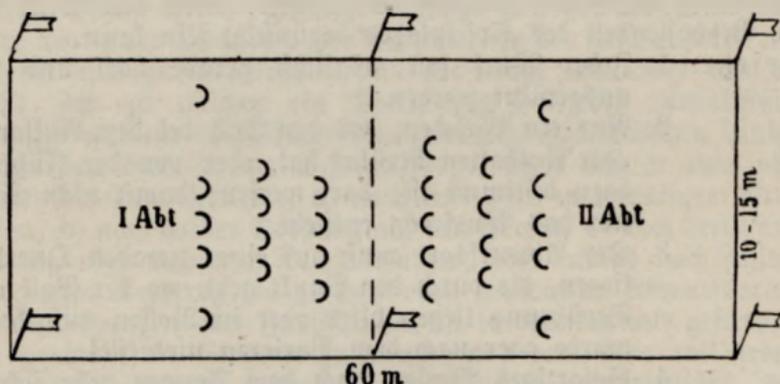
Anmerkung. Die Grundform des Turmballes rührt von Direktor Professor Dr. J. C. Lion her und findet sich in *Kloß, Neue Jahrb. f. Turnkunst.* 1856, S. 133.

101. Grenzball. Ballvertreiben.

Die Spielschar kann 16—40 Mädchen zählen, welche durch die Spielleiterin oder durch Wahl zweier Führerinnen und weiterer Zuwahl durch die Gewählten in zwei gleiche Abteilungen geteilt werden. Als Spielgerät dient ein großer Hohlball von Gummi oder ein leichter Vollball aus Leder.

Der Spielplatz bildet ein etwa 50—60 m langes, 15—20 m breites Rechteck mit einer mittleren Querlinie.

Der Gedanke des Spieles ist die Versinnbildlichung eines Krieges zweier Heere bis zu dem Hinausdrängen des einen aus dem Lande, also hier das Wettwerfen der beiden Spielabteilungen, bis eine über ihre Grenze zurückgedrängt ist.



Bei der Ausführung stellen sich beide Abteilungen ungefähr 5 m von der Mittellinie entfernt auf, aber nicht in einer geraden Linie, sondern in zwei oder drei Linien, oder ganz unregelmäßig verteilt, besonders geschickte Mädchen stehen zur Deckung im Hintergrunde, um über die Köpfe geflogene Bälle noch aufzufangen und zurückzuschlagen. Die Abteilung I fängt an zu werfen, je weiter und höher, desto besser. Der Wurf wird durch Erfassen des Balles mit beiden Händen, Zurückschwingen und

kräftigem Vorschwung mit Loslassen des Balles ausgeführt. Ein Mädchen der II. Abteilung schlägt mit beiden geschlossenen Händen gegen den Ball und wirft ihn dadurch ein Stück zurück (Parieren). War der Ball aber früher niedergefallen, und rollt er gegen die II. Abteilung, so wird er mit den Händen oder Füßen aufgehalten. Nun wirft ihn die II. Abteilung von einer geraden Querlinie aus, die durch den Punkt geht, wo der parierte Ball niederfiel, oder durch den Punkt, an dem der rollende Ball aufgehalten wurde. Dies gilt von jedem Wurf. Den Wurf darf jedoch nur ein Mädchen ausführen, das den Ball bei dem Auffangen oder Aufhalten berührte. Gar nicht aufgefangene Bälle werden von ihrem Ruheort durch ein, von der Führerin der Abteilung bestimmtes Mädchen geworfen. Als Zielpunkt wählt die Werferin immer einen Ort, wo wenige oder gar keine oder schwache Mädchen der Gegenpartei stehen. So wogt der Kampf längere Zeit mit immer neu entspannter Kampfeslust hin und her; oft wird eine Partei weit zurückgedrängt, gewinnt aber durch einige gute Würfe und durch gutes Auffangen mit Vorschlägen bald wieder den Raum zurück, ja vermag endlich den Ball über die Quergrenze der Gegenpartei zu werfen, worauf der Jubelruf: „Gewonnen!“ den Sieg verkündet. Sofort beginnt der neue Kampf von den früher bezeichneten Aufstellorten aus. Doch wechseln die Parteien vorher ihre Plätze, weil vielleicht eine Abteilung durch die Stellung der Sonne, durch den Wind oder die Beschaffenheit des Spielplatzes begünstigt sein kann.

Gesetze: 1. Jeder Wurf soll möglichst gerade hoch und weit ausgeführt werden.

2. Nur ein Mädchen, das den Ball bei dem Auffangen oder Aufhalten berührt hat, oder von der Führerin dazu bestimmt ist, darf werfen, damit nicht Streit um das Wurfrecht entsteht.

3. Der Abwurfsort muß auf einer geraden Querlinie liegen, die durch den Punkt geht, wo der Ball ohne Berührung liegen blieb oder im Rollen aufgehalten wurde oder nach dem Parieren niederfiel.

4. Sofortiges Werfen nach dem Fangen, ehe sich die Gegenpartei gesammelt hat, ist empfehlenswert.

5. Wer den Ball in der Luft aufzufangen vermag, stößt ihn möglichst weit vor.

NB. An manchen Orten ist die Fängerin berechtigt, vor dem Wurf drei Schritte vorzulaufen, welche Bestimmung ich nicht befürworte.

6. Fliegt der Ball über die Seitengrenze hinaus, so wird er von dem Punkt aus geworfen, wo eine von dem Ruhe-

punkte des Balles der schrägen Wurflinie gezogene Senkrechte auf die Grenzlinie des Spielplatzes trifft.

7. Das Spiel ist gewonnen, wenn der Ball über die Grenze der Gegenpartei niederfällt.
8. Nach jedem Spiele wechseln die Abteilungen ihre Plätze.
9. Eine vorher bestimmte Anzahl von Spielen geben einen Gang, welchen die Abteilungen mit den meisten Siegen gewonnen hat.

101 b. Schleuderball.

Dieses Spiel nimmt, von Mädchen gespielt, sofort einen zarteren, weiblichen Charakter an. Es kann genau so gespielt werden wie das Grenzballspiel; jedoch dient zum Werfen ein Ball von höchstens 1 kg Gewicht, oder ein Fußball mit Griff direkt an der Lederhülle oder an einem gekreuzten Lederriemen. Ferner ist für den Spielplatz mindestens 100 m Länge zu fordern.

Zur Abänderung kann in der Mitte jeder Breitseite durch je zwei Fähnchen ein Thor von 7,25 m Breite abgesteckt werden. Alsdann kommt das Gesetz hinzu, daß das Spiel nur durch einen Wurf beendet wird, welcher den Ball durch das gegnerische Thor über die Grenzlinie hinausbefördert. Die Abwurfslinie jeder Abteilung ist die Querlinie zwischen zwei Fähnchen an den Längsseiten, welche etwa 10 m von der Mitte entfernt sind. Das Werfen, „Schleudern,“ geschieht anfangs von der Wurflinie aus, später von einer Querlinie des Punktes, wo der geschleuderte und vielleicht auch zurückgestoßene Ball zur Ruhe kam, oder von der Stelle, bis zu welcher ein Dreisprung (= zwei wechselfüßige Sprünge und ein beidfüßiger Niedersprung) das Mädchen brüht, welches den Ball in der Luft auffängt, ohne daß er vor- oder nachher die Erde berührte, a) nach ein- oder mehrmaligem Armkreisen, b) nach halber Drehung auf den Fersen, c) nach drei Laufschritten, oder mehreren Nachstellhüpfen, oder endlich nach Anlauf mit ganzer Drehung bis zu den oben genannten Abwurfsorten.

Das Fangen oder Zurückstoßen ist beidhändig mit gestreckten und geschlossenen Fingern zu empfehlen, darf aber mit jedem beliebigen Körperteil geschehen. Endlich ist beachtenswert, daß Bälle, welche über die Seitengrenze hinausliegen, von einer Querlinie des Punktes zurückgeschleudert werden, in welchem der Ball die Seitengrenze schnitt; dagegen dürfen Fehlwürfe (rückwärts, seitwärts oder zu hoch aufwärts geschleuderte Bälle) von der Abwurfstelle aus wiederholt werden, falls die Werferin den Ball erreicht und aufhebt, ehe ihn eine Gegnerin berührte.

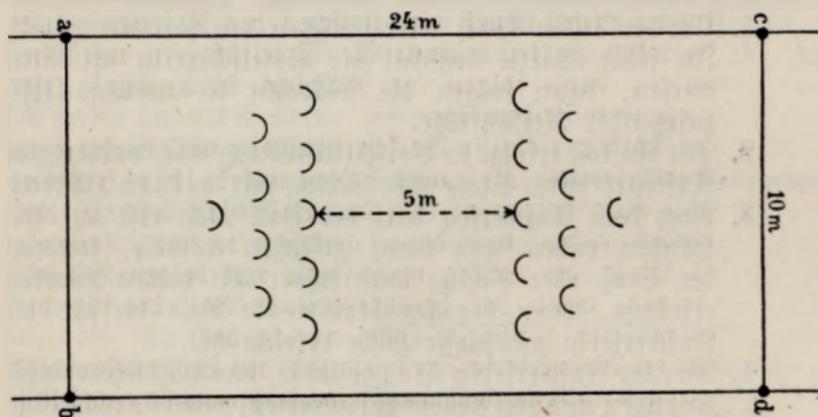
Die gewählte Spielführerin entscheidet lautwerdende Meinungsverschiedenheiten bei dem Spiele.

Anmerkung. Der deutsche technische Ausschuss verlangt einen 150 m langen und 30 m breiten Spielplatz mit Fahnen an den Ecken, sowie an jeder Längsseite, 15—20 m von der Platzmitte entfernt, Fähnchen zur Bestimmung der Abwurfslinien, endlich in der Mitte jeder Querseite ein 7,25 m weites Thor. Der Schleuderball soll $1\frac{1}{2}$ —2 kg. wiegen. Die Spielerzahl wird jederseits auf 4—8 festgesetzt. Ihre Aufgabe ist es, den Ball durch das Thor der Gegenpartei oder über deren Grenze zu schleudern, dies aber auf ihrer Malgrenze zu verhindern. Die Spielregeln enthalten folgende wesentliche Bestimmungen: Das Los entscheidet über Anwurf oder Mal. Bei Wettspielen geschieht der erste Wurf auf ein Zeichen des Schiedsrichters von der Abwurfslinie aus in beliebiger Form (mit vorhergehendem Armkreisen, halber Drehung vor dem Wurf, drei Lauffschritten, Anlauf mit ganzer Drehung, mehreren Nachstellhüpfen). Zurückgeschleudert wird der Ball ebenfalls in beliebiger Art, jedoch streng von der Stelle, an welcher er nach dem Variieren oder Rollen u. s. w. zur Ruhe kommt, oder von einer durch diesen Punkt laufenden Querlinie und zwar durch den Spieler, der den Ball aufhebt. Bei etwaigem Überschreiten der Abwurfstelle läßt der Schiedsrichter die Gegenpartei, die Gegner, die gleiche Schrittzahl beim nächsten Wurf voranschreiten. Auffangen des Balles, selbst nach Berührung durch einen Mitspieler, in der Luft verschafft das Recht, vom Auffangsort durch einen deutschen Dreisprung (2 Sprungschritte und 1 Schlußsprung) jedoch ohne Anlauf zum neuen Abwurf vorzurücken. Vor dem Berühren des Bodens darf der Ball beliebig zurückgestoßen werden; doch ist in diesem Falle die Gegenpartei berechtigt, einen rollenden Ball aufzuhalten und zur Ruhe zu bringen. Schleudern darf ihn jedoch nur der Spieler, welcher ihn zurückstößt. Ein Zurückstoßen des Balles nach Berührung des Bodens ist ungültig. Nach einem Fehlwurf (Schleudern des Balles rückwärts, seitwärts oder aufwärts) darf der Spieler noch einmal von dem früheren Abwurfsort schleudern, wenn er den Ball aufzuheben vermag, ehe ihn ein Gegner berührt. Über die Seitengrenze gerollte oder geflogene Bälle dürfen von einer Querlinie auf dem Durchschnittspunkte der Seitenlinie zurückgeschleudert werden. Ein seitwärts vom Thor über die Mallinie fliegender Ball, der im Male den Boden berührt, darf von der Mallinie aus, ein hinter dieser gefangener Ball vom Fänger von dem durch einen Dreisprung erreichten Orte, ein vor der Mallinie auf den Boden gestoßener Ball von der Berührungsstelle, zurückgeschleudert werden, sonst von der Mallinie aus. Ist kein Thor vorhanden, so ist das Spiel beendet, sobald der

Ball über die Mallinie der Gegner fliegt, wenn ihn nicht ein Fangen und Dreisprung oder ein Rückstoß wieder ins Spielfeld zurückbringt. Bei vorhandenem Thor ist der Sieg errungen, sobald der Ball durch das Thor über die Mallinie fliegt oder rollt, ausgenommen er wird gefangen und durch Rückstoß oder Dreisprung ins Spielfeld zurückbefördert. Nach jedem Spiele wechseln die Parteien die Male und die besiegte hat den ersten Wurf. Alle etwa noch fraglichen Fälle entscheidet bei Wettkämpfen der Schiedsrichter.

102. Stoßball mit Aufwerfen.

Der möglichst ebene Spielplatz oder die dazu benutzte Turnhalle erfordert 24 m Länge und 10 m Breite. Als Spielgerät dient der hohle Gummiball ohne oder mit Lederüberzug und 4 Pfähle mit Fähnchen. Die Spielschar kann 6–24 Mädchen betragen. Der Spielgedanke ist ein Wettkampf zweier Parteien in der Geschicklichkeit und Kraft des Ballstoßens. Es will die Abwehr eines fliegenden Feindes vor dem Eindringen in die heimischen Fluren darstellen. R. Schröter-Barmen beschrieb es zuerst in der Deutschen Turnzeitung 1895, S. 811.



Zum Betrieb des Spieles werden durch 4 Pfähle (a b c d) oder durch andere Zeichen die Grenzen des Spielplatzes bezeichnet, dann 2 Abteilungen gebildet, die sich ungefähr in 5 m Entfernung voneinander in der Mitte des Spielraumes so aufstellen, daß die vorderen geöffneten Reihen der Mädchen die angegebene Entfernung innehalten, die andern Mädchen jeder Abteilung aber hinter diesen stehen [Figur]. Die Spielführerin der vorderen Reihe der vorher bestimmten Abteilung wirft den Ball in Vorschrittstellung mit beiden Händen etwa 1 m hoch senkrecht in

die Höhe und stößt ihn von derselben Stelle aus, sobald der Ball wieder bis zur Kopfhöhe heruntergefallen ist, mit beiden Händen nach der Gegenpartei. Wer ihm dort zunächst steht, schlägt oder stößt ihn mit einer Hand oder mit beiden Händen wieder zurück. Dasselbe geschieht durch ein Mädchen der ersten Abteilung. Das gegenseitige Zurückstoßen oder =Schlagen währt so lange, bis der Ball zu Boden fällt oder über die Grenze der Gegenpartei fliegt. Im ersten Falle hebt ihn das erste Mädchen der feindlichen Partei auf und stößt ihn nach einem Aufwurf wie am Anfang nach der Gegenpartei von einer Querlinie des Spielplatzes aus, welche durch den Punkt läuft, wo der Ball den Boden berührt. Nach einem zweiten Niederfallen schlägt das zweite Mädchen und so der Reihe nach durch. Genau so verfährt die andere Partei. Haben alle Mitspielerinnen einer Abteilung den Ball aufgeworfen und gestoßen, ehe das Spiel beendet ist, so beginnt wieder die erste. Gelingt es einer Partei, den Ball hinter die feindliche Grenze (a b oder c d) zu stoßen, so hat sie gewonnen. Der Sieg kann sowohl durch Aufwerfen mit folgendem Stoß als durch Zurückstoßen erkämpft worden.

Etwaige noch bestehende Zweifel beseitigen folgende Gesetze:

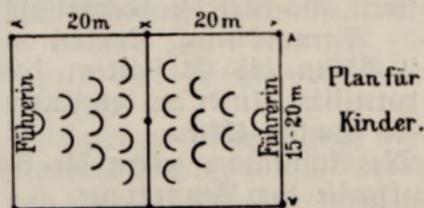
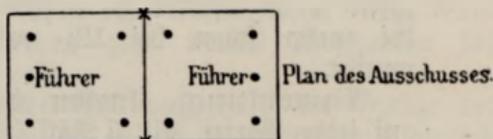
1. Um den ersten Wurf wird zwischen den Parteien gelost. In jeder Partei beginnt die Spielführerin mit Aufwerfen, dann folgen die Mädchen in anfangs festzusetzender Reihenfolge.
2. Der Anstoß erfolgt in Vorschrittstellung nach vorherigem Aufwurf durch Stoß oder Schlag mit beiden Händen.
3. Nach dem Aufwerfen darf der Ball nicht erst auf den Händen ruhen und dann gestoßen werden, sondern der Stoß oder Schlag muß sofort mit beiden Händen erfolgen, wenn der herabkommende Ball die für die Aufwerferin günstigste Höhe erreicht hat.
4. Nur der Aufwerferin ist es gestattet, den Ball wieder aufzufangen und von neuem aufzuwerfen, wenn sie rechtzeitig merkt, daß sie nicht weit genug hätte schlagen können.
5. War der erste Schlag nach dem Aufwerfen ein Fehlschlag, der den Ball nicht weit genug trieb, so darf ihn kein Mädchen der eigenen Partei weiter stoßen, ehe ihn nicht die Gegenpartei berührt hat.
6. Ein Mädchen darf den Ball mehrmals hintereinander zurückstoßen oder zurückschlagen und zwar nicht nur mit einer Hand, beiden Händen, sondern auch mit anderen Körperteilen als den Armen, dem Kopfe, Rücken u. s. w.
7. Gelingt es einer Partei nicht, einen zugestoßenen Ball

zurückzustoßen, sondern läßt sie ihn zu Boden fallen, so muß er von einer geraden Linie, welche durch den Berührungspunkt am Boden quer durch den Spielplatz läuft, durch das zunächst berechnigte Mädchen der Gegenpartei aufgeworfen und beidhändig gestoßen werden.

8. Hält die Gegenpartei den Ball beim Auffangen fest, statt ihn unmittelbar zurückzustoßen, so muß ihn das nächst berechnigte Mädchen derselben Partei von diesem Punkte aus aufwerfen und stoßen.
9. Das Spiel ist gewonnen, sobald es gelingt, den Ball über die feindliche Grenze zu stoßen, gleichviel ob dies durch Anstoß oder Zurückstoßen geschieht.
10. Nach jedem Spiel wechseln die Parteien oder Plätze. Die Partei, welche verloren hat beginnt.

103. Faustballspiel.

Vorbemerkung. Bei der Besprechung dieses vom Geh. Rat Weber in München zuerst beschriebenen und in erster Linie für Jünglinge und Erwachsene berechneten Spiele, halte ich mich streng an die vom Geh. Rat Weber und Dr. Schnell in Altona aufgestellten und von dem technischen Ausschusse des deutschen Centralausschusses gut geheißenen Beschreibung und Regeln, wie sie in der „Zeitschrift für Turnen und Jugendspiele“ IV. Jahrgang, 1895, Seite 185 ff, sich finden und als Sonderdruck bei R. Voigtländer, Leipzig, 1896, erschienen sind. Preis 0,30 Mk. Ich erlaube mir nur nebensächliche Kürzungen und füge Bemerkungen, welche sich auf die Spielweise für Mädchen beziehen, bei. Für Mädchen und Jungfrauen ist das Spiel sehr geeignet und wird von ihnen gern betrieben.



Der Spielgedanke ist ein Wettkampf zwischen zwei durch ein Seil getrennter Parteien in der Geschicklichkeit des Ballschlagens.

I. Der Spielplatz muß:

1. frei von allen Unebenheiten, mit Kieß bedeckt oder kurzen Rasen bewachsen sein, um richtiges Schlagen und gutes Aufspringen des Balles zu sichern.

2. Die Größe des rechteckigen Spielplatzes soll 40 m Länge und 15—20 m Breite besitzen. Geübte Spieler brauchen mehr, ungeübte weniger Breite.
3. Um deutlich zu erkennen, ob sich die Bälle innerhalb des Spielplatzes bewegen sind die Grenzen durch 4 Eckfahnen, Kalkguss oder eingeritzte Striche deutlich zu bezeichnen.
4. Quer durch die Mitte des Spielplatzes wird eine mindestens 2 m hohe Schnur oder Leine oder ein farbiges Band gespannt.

II. Die Spielgeräte bestehen aus:

5. einem kugelförmigen Gummihohlball ohne oder mit Lederüberzug von 9,1—25 cm Durchmesser.
6. Aus einer 15—20 m langen, $\frac{1}{2}$ cm dicken, farbigen Querleine oder einem farbigen Band.
7. Aus drei 2,25 cm bis 3,25 m langen und 2—3 cm dicken Stäben mit Blechspitzen zur Befestigung der Querleine und aus vier 1,50 m langen Stäben mit Fähnchen zur Begrenzung des Spielplatzes.

Anmerkung. Auf dem Turnplatz und in der Turnhalle ersetzen Springständer diese Stäbe.

III. Die Spielabteilung kann bestehen:

8. aus kräftigen Schülern, Erwachsenen, — aber auch Knaben, Mädchen und Jungfrauen.
9. „Für je 10 Spieler (5 in jeder Partei) genügt 1 Ball,“ bei mehr (schon bei 12) werden lieber 2 Bälle verwendet.

Anmerkung. Knaben oder Mädchen können 8—10 auf jeder Partei mit 1 Ball spielen.

10. Mit mehr als 2 Bällen zu spielen ist nicht empfehlenswert, also darf die höchste Spielerschar nur 24 betragen.

Anmerkung. Knaben und Mädchen können mit 2 Bällen bis 32 spielen, doch müssen dann zwei unparteiische Kinder an den Enden der Schnur stehen, welche die Punkte zählen.

11. Die Aufstellung zeigen die beiden Figuren (Seite 135).

IV. Aufgabe der Parteien:

12. Jede Partei hat den ihr über das Seil zugeworfenen (eingeschickten, „aufgegebenen“), oder über das Seil zugeschlagenen Ball entweder aus der Luft oder nach einmaligem Aufsprung vom Boden mit der Faust oder dem Unterarm sofort oder nach vorherigem „Pöppeln“ so zurückzuschlagen, daß er wieder über das Seil fliegt und nur innerhalb des gegnerischen Males zu Boden fällt.

Anmerkung. Das Pöppeln und Zurückschlagen kann anfangs Knaben, Mädchen und Frauen auch mit flacher Hand und freiliegendem Daumen gestattet werden. Doch ist darauf zu halten, daß der Ball nach jedem Pöppelschlag einmal den Boden berührt.

V. Spielregeln:

13. Die einschenkende („angebende“) Partei wird durch das Los bestimmt; sie darf sich ihr Mal wählen. Beim Spielen mit 2 Bällen schenkt jede einen Ball ein; doch werden die Male verlost.

14. Das Einschenken („Angeben“) geschieht entweder durch scheitelhohes Aufwerfen mit einer Hand oder beiden Händen und Schlagen mit Unterarm oder Faust vor Berührung des Bodens schräg von unten über das Seil ins Gegenmal. Das Einschenken geschieht jedesmal vom Platze des Einschenters aus.

Anmerkung. Bei Mädchen und Frauen kann das Einschenken von jedem beliebigen Platze aus geschehen, indem die Einschenterin den Ball mit beiden Händen etwa senkrecht bis zur Scheitelhöhe aufwirft und beim Herunterfallen aus der Luft mit der Faust über das Seil schlägt.

15. Ungültig ist jeder Ball, der das Seil berührt oder unter ihm durchgeht, oder über eine Seitengrenze fliegt. Die ungültigen Bälle werden zum neuen Einschenken der Gegenpartei zurückgerollt.

16. Fällt ein eingeschenkter Ball außerhalb der Grenze der Gegenpartei zu Boden, so ist er ungültig, muß zurückgerollt und neu eingeschenkt werden.

Anmerkung. Prallt der eingeschenkte Ball ohne vorherige Berührung des Bodens gegen eine das Mal begrenzende Mauer, so steht der empfangenden Partei die Annahme oder Rückgabe frei.

17. Jeder innerhalb der Spielgrenzen niederfallende und dann aus dem Spielfeld springende Ball ist gültig. Der Gegner darf ihm naheilen und ihn ins Spielfeld zurückschlagen, falls er nicht inzwischen zweimal die Erde berührt hat.

Anmerkung. Fliegt ein eingeschenkter Ball gegen ein Hindernis (Turngerät, Leuchter), auf dem Spielfelde, wodurch er nicht zurückgeschlagen werden kann, so muß er von der Gegenpartei neu eingeschenkt werden. Geschieht dies mit einem richtig zurückgeschlagenen Ball, so zählt er, muß aber von der schuldigen Partei neu eingeschenkt werden.

18. Der richtig eingeschenkte Ball wird von der Gegenpartei mit der Faust oder dem Unterarm gleich aus der Luft oder nach dem ersten Aufspringen von dem Boden über das Seil zurückgeschlagen.

Anmerkung. 1. Anfänger dürfen nicht hoch geschlagene Bälle aus der Luft zurückzuschlagen versuchen.

2. Zurückschlagen mit beiden Fäusten, Zurückstoßen und Zurückschlagen mit der flachen Hand ist verboten. — Knaben, Mädchen und Jungfrauen dürfen bei der Einübung anfangs auch mit der flachen Hand zurückschlagen, jedoch stets nur mit einer Hand. Beim Pöppeln kann eine Hand mit der andern wechseln, doch muß der Ball nach jedem Pöppelschlag den Boden berühren. Zwei oder mehr Pöppelschläge von verschiedenen Mitspielern sind gestattet, selbst wenn der Ball zwischen den einzelnen Schlägen den Boden nicht berührt. Ein solches gegenseitige Zuschlagen ist sogar empfehlenswert.

3. Das Zurückschlagen geschieht bei Übungsspielen durch den zunächststehenden Spieler, nicht immer durch besonders tüchtige Schläger; sonst wird den schwächeren das Spiel verleidet.

19. Getraut sich ein Spieler nicht, den Ball sofort oder nach einmaligem Aufspringen über das Seil zu schlagen, so darf er oder ein anderer Spieler seiner Partei ihn so lange „pöppeln (aufpöppeln)“, bis er ihn zu schlagen vermag. „Pöppeln“ heißt, den Ball mit Faust oder dem Unterarm wiederholt von unten schlagen oder stoßen. Der letzte Schlag über die Leine geschieht aber in der Punkt 18 beschriebenen Form. Zwischen den einzelnen Schlägen oder Stößen darf der Ball nur einmal den Boden berühren.

Anmerkung. 1. Es ist verboten, den Ball mit der Faust aufzufangen und ihn darauf ruhend oder an den Körper gepreßt oder gelehnt zu tragen, sowie bei dem Aufpöppeln den Daumen von der Faust abzuspreizen.

2. Ein Spieler darf den Ball einem Mitspieler zum Pöppeln oder Schlagen über das Seil zuschlagen.

20. Berührt der Ball zweimal hintereinander den Boden, ohne dazwischen geschlagen zu sein, oder wird beim Schlagen ein anderer der besprochenen Fehler begangen, so ist der Ball „tot“ und muß von der schuldigen Partei eingeschenkt werden.
21. Bei Übungsspielen wird der Ball der Reihe nach eingeschenkt, bei Wettspielen von einem beliebigen Spieler von seinem Platze aus.

Anmerkung. Sind 2 Bälle im Spiel, so geschieht das Einschicken nacheinander.

22. Der letzte Ball kann in jeder berechtigten Weise über die Schnur geschlagen werden; wenn nicht vorher ausdrücklich von den Parteien bedingt worden ist, daß dies nur ein gepäppelter, ein einmalig vom Boden aufgesprungener oder ein frei aus der Luft geschlagener sein darf.

23. Nach jedem Spiele wechseln die Parteien die Spielfelder. Die Sieger schießen ein.

VI. Zählung:

24. Nur richtig zurückgeschlagene Bälle werden gezählt und zwar mit je 1 Punkte. Hat eine Partei zuerst 20 Punkte erreicht, so hat sie das Spiel gewonnen.

25. Ist dazu die Zeit zu kurz oder ist sehr viel Zeit zum Spiel bestimmt, so kann auch der Sieg von der größten Zahl der richtig geschlagenen Bälle in der festgesetzten Zeit, abhängig gemacht werden.

Anmerkung. 1. Bei Wettspielen wechseln die Parteien nach Ablauf der halben Spielzeit oder nachdem eine Partei 10 Bälle hat, die Spielfelder.

2. Das Zählen hat laut bei Übungsspielen durch eine unparteiische Person zu geschehen.

26. Der (die) Unparteiische stellt sich zur genauen Beobachtung des richtigen Überstoßes des Balles über das Seil an einen Endpunkt desselben.

27. Jeder über die Schnur zurückgeschlagene Ball, der die Erde nicht vorher berührt (direkter Ball) zählt 2 Punkte.

Schlußbemerkung. Es empfiehlt sich bei der Einführung eine Auswahl von Regeln zu treffen und erst nach erlangter Fertigkeit auf strenge Erfüllung aller Regeln zu halten. —

Vergleiche: Spielregeln des technischen Ausschusses, Leipzig, R. Voigtländer, 1896. Preis 0,20 Mk.

104. Der Ballkorb.

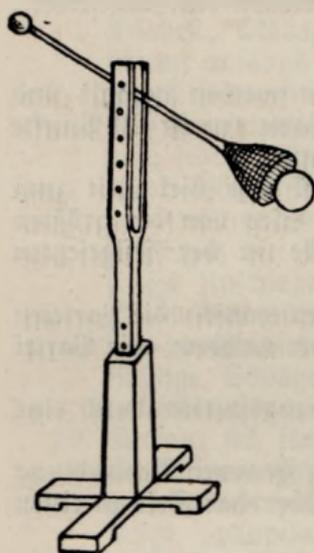
An diesem Spiele darf die Teilnehmerinnenzahl nur 12—16 betragen.

Als Spielplatz dient sowohl ein Rasenplatz, als auch der Turnplatz oder die Turnhalle. Die Größe des Raumes braucht nur 3 m in der Breite und 10—16 m in der Länge zu messen.

Als Spielgeräte dienen ein 15—25 cm im Durchmesser haltender hohler Gummiball oder ganz leichter Vollball, und der Ballkorb mit Gestell nach Höhe und Tiefe stellbar. Zwei Bälle und der Korb nebst Gestell kosten in den Turngerätekfabriken 15 Mk.

Das Spiel will den Mädchen Sicherheit im Zielwerfen bei einiger Bewegung aneignen. Es ist eine Erfindung des Direktor Kluge in Berlin.

Bei dem Betriebe desselben wird das Gestell mit dem Ballkorbe in die Mitte des Spielplatzes gestellt. Die Spielmädchen werden in zwei gleiche Abteilungen je 6—10 Schritt von dem Ballkorbe entfernt in Stirnlinien aufgestellt. Die Erste der I. Abteilung sucht den Ball mit Bogenwurf in den Korb zu werfen. Gelingt ihr dies, so fängt sie ihn bei dem Umkippen des Korbes selbst wieder auf und wirft weiter, bis sie fünf Treffer hintereinander gemacht hat; dann giebt sie den Ball der Zweiten ihrer Abteilung. Dasselbe geschieht, wenn sie einen Fehlwurf macht. Nur fängt dabei zuvor die Erste der II. Abteilung den Ball auf und wirft ihn an die schlechte Schützen zurück. Sobald die Zweite der I. Abteilung den Ball erhalten hat, reiht sich das erste Paar hinter dem letzten an. Nun wirft die Zweite der I. Abteilung, und ihre Gegnerin fängt den Ball bei einem Fehlwurf auf und wirft ihn zurück. Das dritte Paar gelangt zum Werfen und das zweite reiht sich unten



an. Haben alle Mädchen der I. Abteilung geworfen, so wechseln die Abteilungen ihre Plätze; es wirft die II. Abteilung, während die I. Abteilung die Bälle der Fehlwürfe auffängt und zurückwirft. Gesetze: 1. Nach jeden fünf Treffern oder einem Fehlwurf tritt die Werferin mit ihrer Gegnerin ab, und das nächste Paar kommt an die Reihe.

2. Haben alle Mädchen einer Abteilung geworfen, so wechseln die Abteilungen ihre Plätze und Rollen.

3. Die Abteilung mit den meisten Treffern ist Siegerin.

105. Korbball.

Die Teilnehmerinnen können 10—20 betragen. Als Spielplatz dient ein jeder freier Platz von 3 m Breite und 10—16 m Länge, oder die Turnhalle.

Die Spielgeräte bilden: 1. zwei Hohl- oder leichte Vollbälle von 15—25 cm Durchmesser und 2. ein beliebiger Korb von 1 m Durchmesser und 20—35 m Tiefe, der auf ein am Ende einer 2 m hohen Stange befestigtes Brett aufgeschraubt ist.

Der Zweck des Spieles ist Aneignung von Wurficherheit nach einem Ziel im Wettbewerb zwischen 2 Abteilungen.

Der Verlauf des Spieles ist folgender: Der Stab mit dem Ballkorb wird in der Mitte des Längsdurchmessers des Spielplatzes aufgestellt. Die beiden gleichen Abteilungen der Spielschar stellen sich an den Querseiten auf. Die Mädchen jeder Abteilung sind mit gleichen Ordnungszahlen bezeichnet. Die Abwurfsorte der Abteilungen werden auf der Mittellinie gleichweit vom Korb gemessen und mit einem Stab oder Fähnchen bezeichnet. Mit zunehmender Fertigkeit ist eine Vergrößerung der Entfernung empfehlenswert. Auf Zuruf der Spielleiterin treten die Mädchen der ersten Abteilung nacheinander an den Abwurfsort und bemühen sich den Ball in den Korb zu werfen. Mädchen mit den gleichen Nummern der II. Abteilung treten wechselweise in die Nähe des Korbes und werfen den Ball der Gegenabteilung zurück. Jeder Ballwurf in den Korb zählt einen Punkt. Haben alle Mädchen der I. Abteilung geworfen, so wirft die II. Abteilung der Reihe nach und die I. Abteilung befördert die Bälle zurück. Sobald alle Mädchen der II. Abteilung geworfen haben ist eine Runde beendet und die Zahlen der erreichten Punkte der beiden Abteilungen werden verglichen. 8 Runden bilden ein Spiel. Bei gleicher Punktzahl nach einem Spiel wirft ein Mädchen der I. mit einem Mädchen der II. Abteilung abwechselnd bis 1 Punkt mehr erreicht ist. Die Abteilung, welche diesen Punkt zuerst erreicht, ist Siegerin.

- Gesetze: 1. Jede Abteilung wirft der Reihe nach vom Abwurfsort, und die sämtlichen Bälle jeder Abteilung werden laut gezählt.
2. Die Gegenpartei hat die Pflicht, der werfenden Partei die Bälle möglichst rasch zuzuwerfen.
3. Die Reihen wechseln im Werfen miteinander ab.
4. Acht Runden bilden ein Spiel.
5. Bei erreichter gleicher Punktzahl in beiden Parteien in einem Spiel, werfen die Mädchen wechselweise von beiden Abteilungen weiter, bis ein Treffer erreicht ist. Der Sieg gebührt der Abteilung, welcher die geschickte Werferin angehört.
6. Sollte die Entscheidung unter 5 nicht beliebt werden, so ist es empfehlenswert, eine neue Runde zu werfen und der Partei den Sieg zuzusprechen, welche hierin die größte Ballzahl erreichte.

Anmerkung. Die abgebildete Form des Ballkorbes rührt von H. Kluge her. Vergl. Klotz, Neue Jahrbücher der Turnkunst. Dresden. 1860. Bd. VI., S. 31.

g. Kugelspiele. 106—113.

Vorbemerkungen.

Kein Spielzeug erfreut die lieben Kleinen mehr, als was Bewegung zeigt, gleichsam lebendig erscheint, und was Bewegung erfordert. Unter allen Spielgeräten ist neben dem Ball die Kugel das beweglichste einfachste und das, was den Spieler selbst bei heftigem Stoß wenig verletzt. Kollert und rollt doch die Kugel bei dem geringsten Stoße davon, scheint also selbst lebendig zu sein, reizt dadurch unwillkürlich das Kind zum Gesundheit erhaltenden Bewegungsspiel und gewährt ihm heitere Freude.

Vorliegende Kugelspiele wollen durch gesellige Verbindung von 4—16 Mitspielerinnen neben der Freude am heiteren Spiel, edle Geselligkeit fördern, dadurch die Spiellust erhöhen und somit dem spielenden Kinde doppelten Nutzen gewähren. Es reihen sich die Kugelspiele der Reihe der gymnastischen Spiele an, stehen ihnen aber in der Wirkung nach.

Keine Witterung hindert ihren Betrieb. Beim heiteren Sonnenschein bildet der Hof, Garten oder Sandplatz mit frischer, belebender Luft den Spielplatz, während bei Regen und Schneegestübe der große Vorraum oder das Zimmer, ja selbst eine größere mit einem Band oder Rahmen umspannte Tafel in irgend welchem geschlossenen Raume seinen ungestörten Betrieb gestattet.

Von allen möglichen Spielen seien nur folgende angeführt:

106. Höchstes Nummerpiel.

Zu diesen auch für 4—12 Mädchen empfehlenswertem Spiel gehören farbige Holzkugeln und ein Kugelwürfel mit acht Nummern.

Jedes Kind erhält 1 oder 2 gewöhnliche Holzkugeln von 8—10 cm Durchmesser. Hierauf wird durch einen Strich oder ein Steinchen der Stand der Kugelwerferin bestimmt. 10—30 m davon entfernt (auf der Tafel oder im Zimmer 4—6 m), wie es nach der Geschicklichkeit der Spielerinnen ratsam erscheint, wird der Platz für den Kugelwürfel bezeichnet und letzterer so hingelegt, daß Nummer 8 auf dem Boden liegt. Die Reihenfolge der Mädchen wird durch das Los bestimmt. Jede Mitspielerin zahlt vor Beginn des Spieles 2, 4, 6 oder 8 Spielmarken oder dergleichen in die Kasse. Der Reihe nach rollen sie ihre Kugeln nach dem Kugelwürfel, um ihn zu treffen und irgend eine Zahl

nach oben zu drehen. Geübtere Spielerinnen werfen im Freien mit Bogenschleuder nach dem Kugelmwürfel. Wer ihn getroffen hat, stellt ihn wieder mit der 8 nach unten an seinen bestimmten Platz. Jede durch einen Wurf nach oben gedrehte Zahl wird der geschickten Werferin gutgeschrieben. Wer nach je einem Wurf, oder nach einer bestimmten Anzahl von Würfen, die Zahl 8 oder die nächst höchste Zahl nach oben gedreht hat, ist die glückliche Gewinnerin der Kasse. Sollten zwei Mädchen die gleich höchsten Zahlen oder 8 haben, so teilen sie sich in den Gewinn, oder sie beginnen durch zwei oder mehr neue Würfe ein Wettspiel („stechen“), bis eins von ihnen eine höhere Zahl hat.

Liegen nach dem Treffen des Kugelmwürfels zwei Zahlen nur halb nach oben, so werden sie zusammengezählt und von der Summe die Hälfte genommen (z. B. $3 + 7 = 10 : 2 = 5$).

107. Subtraktionspiel.

Alle Namen der Mitspielenden werden nach der ausgelosten Reihenfolge nebeneinander geschrieben und unter jeden Namen die Zahl 32 (48 oder 100) gesetzt. Jede Spielerin legt eine bestimmte Anzahl Spielmarken zc. in die Kasse. Hierauf beginnt das Rollen oder Werfen nach dem Kugelmwürfel. Die nach oben gedrehte Zahl des getroffenen Würfels wird von 32 (48 oder 100) unter dem Namen der geschickten Trefferin abgezogen. Wer durch fortgesetztes Abziehen zuerst Null erreicht hat, ist die glückliche Gewinnerin der sämtlichen Einsätze.

Wird kein Einsatz gegeben, so darf nach jedem Treffer noch einmal gerollt oder geworfen werden, und wer zuerst Null erreicht hat, wird als Siegerin von den Mitspielenden umtanzt.

108. Treffspiel.

Der Kugelmwürfel wird auf einen ebenen Platz gelegt. Die 4—16 Spielerinnen werfen in der ausgelosten Reihenfolge nach dem Würfel. Alle, welche ihn fehlen, treten aus. Die Trefferinnen werfen wieder der Reihe nach, wieder scheiden die Fehlenden aus. Dieses Ausscheiden der Fehlwerfenden wird so lange fortgesetzt, bis nur noch zwei übrig bleiben. Von diesen ist Siegerin, wer die höchste Nummer nach oben gedreht hat. Die Siegerin erhält den ausgesetzten Preis oder Einsatz.

109. Partiewettspiel. Kammspiel.

Durch das Los teilen sich die 4—10 beteiligten Mädchen in zwei Parteien und in jeder Partei in eine bestimmte Reihenfolge. Hierauf wird auf der Schreibtisch ein senkrechter Strich gezogen und links vom oberen Teil die Reihenfolge der Spielerinnen der einen, dagegen rechts die Reihenfolge der andern Partei geschrieben. Unter den Namen wird ein wagerechter

Strich gezogen, unter diesen in den erforderlichen Entfernungen noch zehn so durch den senkrechten, daß rechts und links je zehn Fächer entstehen (siehe Abbildung). Die Parteien beginnen zu werfen. Die getroffenen Zahlen der einzelnen Werferinnen jeder Partei werden aufgeschrieben, zusammengezählt und die kleinere Summe von der größeren abgezogen. Den Rest bekommt die Partei mit der höchsten Summe als Guthaben in ihr erstes Fach geschrieben. Die Summe der II. Partei gilt aber nur als Vorlage für die nächsten Würfe der I. Partei. Wieder werden die Summen voneinander abgezogen und der Unterschied wird der Partei mit der höchsten Summe gut geschrieben. Jedoch gilt nun die Summe der I. Partei als Vorlage für die II. Partei. So geht es fort. Stets erhält die Partei mit der höchsten Summe den Unterschied gut geschrieben und die Summe der Partei,

I Partei		II Partei	
A. B. C. D.	E. F. G. H.		
8	4		
18	2		
4	6		
4	3		
6	9		
3	15		
1	2		
4	10		
—	20		
—	5		
48	76 + 4 = 80		
	80		
	+ 48		
	+ 32 = II. Part.		

die eben geworfen hat, gilt der nächsten Partei als Vorlage. Haben einmal beide Parteien gleiche Summen, so kommen diese gar nicht in Betracht, jedoch wird der Unterschied der nächsten Summen der Partei mit der höheren Summe in zwei Fächer geschrieben (Verdoppelung). Zum Beispiel die I. Partei beginnt. Die Erste wirft 4, die Zweite 0, die Dritte 6 und die Vierte 8, zusammen 18. Dagegen wirft nun die II. Partei: Die Erste 6, die Zweite und Dritte 0, die Vierte 4, zusammen 10. Der Unterschied der Summe beträgt 8 Punkte. Diese schreibt die I. Partei in ihr erstes Fach. Die 10 Punkte der II. Partei sind Vorlage. Von der I. Partei wirft nun die Erste 6, die Zweite 8, die Dritte 8 und die Vierte 6, zusammen 28 Punkte. Das sind 18 Punkte mehr als die Vorlage der II. Partei, also bekommt die I. Partei 18 Punkte als Guthaben in ihr zweites Fach geschrieben, 28 bildet aber die Vorlage für die II. Partei. Wirft diese nun nur 24, so werden jetzt der I. Partei 4 Punkte ins dritte Fach als Guthaben geschrieben. Die Vorlage der II. Partei für die I. beträgt jetzt 24. Die erste Partei wirft nur 20; also schreibt jetzt die II. Partei den Unterschied 4 in ihr erstes Fach als Guthaben. So geht es weiter.

Sind von einer Partei alle Fächer durch Zahlen gefüllt, so ist das Spiel zu Ende. Die Zahlen der sämtlichen Fächer jeder Partei werden zusammengezählt, wobei jedes leere Fach der

Gegenpartei die Summe der eigenen um zwei erhöht. Die Partei mit der höchsten Summe hat den Sieg im Wettspiel erreicht und erhält von der besiegten Partei so viel Spielmarken zc. ausgezahlt, als der Unterschied beider Hauptsummen beträgt. (Vergleiche die Berechnung auf S. 144 mit 32 Punkten Gewinn der Ab- teilung.)

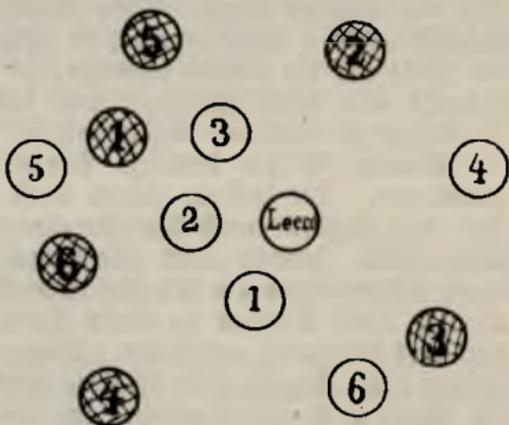
Die Abrechnung nach den Aufzeichnungen auf Seite 144 stellt sich demnach so, daß die I. Partei zusammen 48 Punkte und 2 leere Fächer hat, dagegen die II. Partei 76 Punkte und 4 Punkte für die leeren 2 Fächer der I. Partei, zusammen 80 Punkte. $80 - 48 = 32$. Es hat die II. Partei einen Ge- winn von 32 Punkten. Dieses Spiel heißt bei dem Kegelspiel „Kamm“. Doch darf dort jeder Spieler drei Kugeln spielen. Aufgesetzt wird nicht eher, als bis alle Kegel umgeworfen sind. —

Immer sind die Kinder bei diesen Spielen zum Rechnen angehalten. Es malen somit die Kugelspiele beim öfteren Be- trieb im Freien nicht nur die Rosen der Gesundheit auf die Wangen der Mädchen, sondern eignen ihnen auch eine sichere Hand, ein scharfes, sicher messendes Auge an und veranlassen zur Geistesthätigkeit.

110. Kugelwerfen. Boccia.

Dieses Spiel gestattet nur eine Teilnehmerzahl von 2—12, höchstens 16 Mädchen nach der Anzahl der vorhandenen Kugeln. Die gebräuchlich höchste Zahl ist 12.

Der Spielplatz kann ein Sand- oder kurz gehaltener Rasenplatz sein, seine Länge muß 8—10 m und seine Breite 5—6 m betragen. Die Spiel- geräte sind 13 oder 17 Holzkugeln von 7—10 cm Durchmesser, wovon eine, das Ziel (lecco) kein Abzeichen, jede Hälfte der übrigen aber eine bestimmte Grund- farbe, z. B. rote und blaue, hat und außer- dem noch durch Ringe gezeichnet ist. So trägt die blaue Hälfte einfache, dagegen die rote oder schwarze Hälfte Doppel- oder Kreuzringe. Vorteilhaft ist auch die Bezeichnung der Kugeln jeder Farbe durch fortlaufende Nummern.



Der Grundgedanke des Spieles ist ein Wettkampf zweier Parteien in der Wurfssicherheit mit gleichzeitiger Unterstützung der Parteigenossinnen und Schädigung der Gegenpartei.

Der Verlauf des Spieles ist folgender:

Zunächst werden zwei Parteien gebildet, diese wählen die Farben und losen dann um den ersten Wurf. Angenommen, es sind die schwarzen und roten Kugeln gewählt worden, und jede Abteilung besteht aus 6 Mädchen, so werden 13 Kugeln verwendet. Schwarz hat sich den Anfang erkauft. Ein Mädchen der schwarzen Partei wirft von der bezeichneten Standlinie die farblose Zielskugel (locco) durch Schleuderwurf möglichst weit fort. Darauf wirft dasselbe Mädchen eine schwarze Kugel durch Wurf, Rollen oder Schub nach dem Ziele. Dann folgt ein Mitglied der roten Partei und sucht die schwarze durch einen Wurf näher an das Ziel auszustechen. Gelingt dies, so wirft wieder ein Mädchen der schwarzen Abteilung, mißlingt es, so werfen die roten Genossinnen so lange, bis eine ihrer Kugeln näher am Ziele liegt als die nächste der schwarzen Partei, oder bis sie das Ziel treffen und dieses in geringere Entfernung zu einer roten Kugel rollt, als die der nächsten schwarzen beträgt. Gelingt dies, so wirft die schwarze Partei mit demselben Bemühen für ihre Farbe. Hat eine Abteilung alle Kugeln geworfen, so wirft die Gegenpartei den Rest ihrer Kugeln ohne Unterbrechung mit dem bisher verfolgten Streben aus. Sind auch deren Kugeln alle geworfen, so wird untersucht, wieviel Kugeln einer Partei dem Ziel am nächsten liegen. Diese werden gezählt und gemerkt oder aufgeschrieben. Angenommen, es liegen drei rote Kugeln näher am Ziele als die nächste schwarze, so gelten nur die drei roten, dagegen alle sechs schwarzen und die andern drei roten nicht, sie mögen zu einander liegen, wie sie wollen.

Sonach ist die schwarze Partei bei dem ersten Rennen unterlegen. Die besiegte Partei wirft beim zweiten Kampfe das Ziel und beginnt auch das Kugelwerfen. Der Verlauf ist der beschriebene. Immer sucht eine Partei die andere zu überflügeln durch Näherwerfen an das Ziel oder Näherrollen des Zieles vermittelt eines Trefferes an einen Parteiball, was freilich manchmal ins Gegenteil umschlägt. Liegen nach dem zweiten Auswerfen aller Kugeln vier schwarze dem Lecco am nächsten, so ist die schwarze Partei Siegerin, ihr werden vier Punkte gut gerechnet. Hierauf folgt das dritte Rennen, bei welchem die rote Partei beginnt. Siegerin ist endlich die Partei, welche zuerst zwölf Punkte zählt.

Zusammenfassung der Gesetze:

1. Um den Anfang wird gelost.
2. Die beginnende Partei, im Verlaufe allemal die unterlegene, wirft den Lecco aus, und zuerst nur eine Kugel nach demselben.
3. Jede Partei wirft so lange, bis eine ihrer Kugeln dem Ziele näher liegt, als die nächste der feindlichen Partei.
4. Sind alle Kugeln beider Parteien geworfen, so werden die dem Lecco nächstliegenden gleichfarbigen der betreffenden Partei gut geschrieben.
5. Die Partei, welche zuerst eine bestimmte Zahl: 12, 15, 20, von Punkten, ohne Rücksicht auf die Zahl der Einzelspiele, erreicht hat, ist Siegerin.

111. Krocket. Das Croquettspiel oder Kugelschlagspiel.

Obwohl die Deutschen mehrere eigene Ballspiele besitzen, so hat doch in den letzten Jahrzehnten das englische Croquettspiel immer mehr und mehr Verbreitung gefunden. Selbst Mädchen und Frauen ist dadurch eine gute Gelegenheit geboten, sich ohne zu große Anstrengung in der freien frischen Luft unter froher Gesellschaft zu bewegen, den Körper zu üben und zu kräftigen, sich Sicherheit im Schlag und gutes Augenmaß anzueignen. Zwar werden beim Schlage namentlich die Arme bethätigt, doch zugleich durch das stundenlange Gehen und Stehen während des Spieles wird die Kräftigung und Gesundheit des ganzen Körpers gefördert. Ein eigener Reiz liegt in diesem Spiel durch die Trennung der Spielenden in zwei Parteien, die einander bekämpfen, sich aber in den einzelnen Gliedern ihrer Partei nach Kräften fördern und gegenseitig unterstützen. Sowohl der Freundschaft, als auch der Rediterei ist hierbei ein weites Thätigkeitsfeld gegeben.

Als Spielplatz dient ein möglichst ebener Platz ohne Bäume von etwa 16—20 m Länge und 5—15 m Breite. Ob derselbe mit Rasen, Sand oder festgestampfter Erde bedeckt ist, beeinflusst das Spiel wenig.

Das Spielgerät besteht aus 10 Bügeln von Eisen oder Holz, 2 zugespitzten Holzpflocken, 8 verschieden gezeichneten (gewöhnlich mit 1, 2, 3 und 4 hellen und ebensovielen mit dunklen Ringen umzogenen) Holzkugeln und ebensovielen auch hell und dunkel gezeichneten Hämmern von Holz mit langen Stielen.

Vor Beginn des Spieles werden die Bügel nach einer der drei (S. 152) beigegebenen Figuren aufgestellt und es wird der Weg der Kugeln bestimmt, damit nicht Neulinge den rechten Weg verfehlen und ihre Partei durch verloren gehende Schläge schädigen. Dann erfolgt durch das Los oder durch Herausheben der Bälle aus dem Ballfack die Wahl der Spielabteilungen. Besitzer von gleichgefärbten Bällen bilden eine Partei. Die Reihenfolge der Spielenden ist durch die Anzahl der Ringe auf den Bällen bestimmt, jedoch wechselt stets die Besitzerin eines hellen Balles mit der Besitzerin eines dunkeln Balles ab. Beim ersten Spiel empfiehlt es sich, so zu spielen, daß die Spielparteien möglichst schnell den vorgeschriebenen Weg durchlaufen, ohne sich besonders auf Nebenarbeiten, wie Croquieren und Schwärmen, einzulassen. Erst nach einiger Sicherheit wird durch vorteilhafte Anwendung des Croquierens und Schwärmens der Reiz an diesem Spiel allerdings bedeutend erhöht.

Die erste Spielerin stellt anfangs ihren Ball etwa $\frac{1}{2}$ m weit von dem ersten Standpflock entfernt auf und sucht den Ball durch den ersten Bügel zu schlagen, ohne mit dem Hammer zu schieben. Hierdurch hat sie das Recht zu einem zweiten Schlag, welcher ihr einen dritten einbringt, wenn ihr Ball dabei wieder durch einen Bügel rollt. Jede Förderung des Balles durch einen Bügel berechtigt zu einem neuen Schlag. Sobald aber die Spielerin ihren Ball nicht trifft, oder letzterer nicht durch einen Bügel rollt, hört ihr Recht, zu schlagen auf und dieselbe Nummer der Gegenpartei folgt ihr. Trifft die neue Spielerin mit ihrem Balle zwar nicht durch den vorstehenden Bügel, aber einen andern Ball, so hat sie hierdurch ebenfalls das Recht zu zwei neuen Schlägen gewonnen. So folgt ein Spielball dem andern durch alle Bügel, an den zweiten Standpflock, Wendepflock, und von diesem bis zum ersten zurück. Sind die Bälle einer Partei durch alle Bügel geschlüpft und dabei auch beide Pfstöcke berührt, so hat sie das Spiel gewonnen. Die Spielerinnen der Gegenpartei von diesem Ziele möglichst lange entfernt zu halten und die Mitglieder der eigenen Partei möglichst dem ersehnten Ziele zu nähern, ist der Zweck des Croquierens und Schwärmens. Das Schwärmen besorgt der Räuber, das ist die Spielerin, welche mit ihrer Kugel zwar alle Bügel durchlaufen, aber noch nicht wieder den ersten Pfahl berührt hat. Erst durch Wiederantreffen an den ersten Pfahl hat eine Kugel ihren Lauf vollendet, ist tot und ihre Besitzerin tritt aus dem Spiel aus.

Die folgenden 37 Regeln umfassen alle Bedingungen und Feinheiten dieses Spieles.

Regeln.

1. Die Gesellschaft teilt sich nach Belieben oder nach dem Lose, indem jedes seinen Ball aus einem Sacke zieht, in zwei Parteien, welche um den Sieg kämpfen.

2. Die Bälle spielen in folgender Reihe nach den Farben, welche auch an den Pflocken angegeben sind:

1. Blau.	5. Braun.
2. Rosa.	6. Orange.
3. Schwarz.	7. Grün.
4. Gelb.	8. Rot.

oder

1, 3, 5 und 7 Grün.
2, 4, 6 und 8 Schwarz.

Die eine Partei hat die ungeradzahligen Bälle 1, 3, 5, 7 — die andere die geradzahligen 2, 4, 6, 8; bei einer ungeraden Zahl von Spielerinnen kann eine zwei Bälle übernehmen, was sich auch empfiehlt, wenn nur zwei Personen spielen. Es ist nicht nötig, daß alle 8 Bälle bei dem Spiele benutzt werden, doch muß jede Partei gleichviel Bälle spielen.

3. Jede Spielerin nimmt den Hammer, der die Farbe ihres Balles trägt.

4. Blau ist die Anführerin der einen, Rosa die der andern Partei.

5. Jede Spielerin spielt so lange fort, so lange sie Bögen in der vorgeschriebenen Ordnung passiert; denn jeder Schlag durch einen Bogen berechtigt zu einem neuen Schlage. Auch wer nach Vorschrift den Wendepflock trifft, spielt weiter.

6. Bei jedem Fehlschlage, oder wenn die Schlägerin nur auf Stellung gespielt hat, setzt die Betreffende das Spiel ab und die Nächste folgt. Kommt daher ein Ball durch einen falschen Schlag aus der Richtung, oder durch einen falschen Bogen, oder durch den vorgeschriebenen Bogen von der verkehrten Seite, so gilt der Schlag nicht, das Spiel setzt ab und die Spielerin muß, wenn sie wieder an die Reihe kommt, sich erst wieder zur Stellung hinspielen.

7. Blau fängt also an, indem sie ihren Ball $\frac{1}{2}$ m vor den Standpflock hinlegt und sich womöglich ohne Fehlschlag durch möglichst viele Bogen spielt. Dann folgt Rosa. Hat Blau schon beim ersten Schlage den Bogen 1 verfehlt, so geht natürlich sofort das Spiel an Rosa über.

8. Wer außer der Reihe spielt, dem gilt zwar der Schlag, wenn er nicht vorher verhindert wird, doch wird er zur Strafe das nächste Mal übersprungen.

9. Wer einen falschen Ball spielt, muß ihn wieder an die alte Stelle legen und wird einmal übersprungen, wenn der Fehler vor dem nächsten Schlage entdeckt wird.

10. Wenn ein Ball, indem er durch einen Bogen geht, einen andern trifft, so kann die Spielerin entweder auf den nächsten Bogen weiter spielen, oder den getroffenen Ball croquieren, aber sie hat deshalb nicht das Recht zu zwei Schlägen.

11. Wenn ein Ball einen andern trifft und dann den Bogen passiert, so kann die Spielerin entweder croquieren oder mit 2 Schlägen weiterspielen und braucht, denselben Bogen nicht zum zweiten Male zu passieren.

12. Wenn ein ruhender oder croquirter Ball vom Spielballe durch seinen nächsten Bogen getrieben wird, so kommt ihm dies zu gute, so auch beim Pflöcke.

13. Trifft der Ball den Wendepflöck auf dem vorgeschriebenen Wege, so gilt dies gleich dem Passieren eines Bogens und be-rechtigt zu einem neuen Schlag.

14. Wenn der Ball dadurch den Bogen passiert oder den Pflöck trifft, daß er sich vorher am Fuße einer Spielerin oder an einem Hammer stößt, so gilt der Schlag nicht.

15. Ein Ball hat nur dann den Bogen gültig passiert, wenn er um die Stärke des Hammerstieles darüber hinaus ist, so daß man letzteren zwischen Bogen und Ball legen kann, ohne sie zu bewegen.

16. Wenn ein durch den Bogen gespielter Ball sich stößt und durch den Bogen zurückrollt, so gilt der Bogen gleichwohl für passiert; so auch umgekehrt, wenn ein den Bogen in ver-kehrter Richtung passirender Ball durch diesen zurückrollt, gilt der Bogen für passiert.

17. Ein Ball, der durch Stöße hinter den Standpflöck rollt, wird beim nächsten Schlage $\frac{1}{2}$ m vor den Standpflöck gelegt.

18. Bälle, die den ersten Bogen noch nicht passiert haben, dürfen nicht croquiert werden. Geschieht es dennoch, so sind sie wieder an den ersten Ort zu legen. Überhaupt sind Bälle, die gegen die Regel getroffen oder bewegt werden, an ihren Platz zurückzulegen. Die Bewegung gilt nichts.

19. Rollt ein Ball vom Spielplatze weg, so wird er wieder $\frac{1}{2}$ m von der Grenze hingelegt. Werden zwei Bälle weg-geschleudert, so hat derjenige davon, der zuerst aus Spiel kommt, das Recht auf den andern zu spielen.

Das Croquieren.

20. Dasselbe wird, wie schon erwähnt, so ausgeführt, daß die Croquierende ihren Ball hart an den getroffenen fremden legt, den Fuß auf den eigenen setzt und mit dem Hammer so auf denselben schlägt, daß er dadurch den fremden in der gewünschten Richtung fortreibt, der eigene aber stehen bleibt; rollt er gleichwohl weiter, so muß er durch den nächsten Schlag zurückgetrieben werden.

Eine Spielerin erlangt das Recht des Croquierens, wenn ihr Ball einen andern trifft, indes ist sie nicht genötigt zu croquieren, sondern kann dafür auch mit 2 Schlägen weiter spielen. In diesem Falle muß sie vor dem ersten Schlag ihren Ball dicht an den getroffenen setzen.

Kein Ball darf croquieren oder croquiert werden, der nicht wenigstens den ersten Bogen passiert hat.

21. Auch kann ein Ball, der schon bis vor dem Standpflock durchgespielt ist, falls er durch den Spielball an diesen getrieben wird, nicht mehr croquiert werden, denn der Ball hört auf zu spielen, doch hat der Spielball das Recht, weiter zu spielen.

22. Ein Ball kann durch den eigenen Bogen hindurch croquiert werden. (Natürlich wird man dies nur beim Freundesball thun.)

23. Wenn Bälle von einem croquierten Balle durch ihre Bögen getrieben werden, so kommt ihnen dies zu gute.

24. Der Spielball kann einen und denselben fremden nicht eher zum zweiten Male croquieren, als bis er (der Spielball) wieder einen Bogen passiert oder den Pflock getroffen hat.

25. Jeder Ball gilt für getroffen und kann daher croquiert werden, der auch nur dadurch vom Spielballe gestoßen wird, daß letzterer vorher an einen Bogen oder Pflock rollt, und werden mehrere Bälle getroffen, so sind sie in der Reihenfolge, wie sie getroffen worden, zu croquieren, und es darf keiner übersprungen werden, doch hat die Spielerin gleichwohl nachher nur noch einen Schlag frei.

26. Wenn beim Croquieren der Spielball fortrollt und Bälle trifft, oder Bögen passiert, so gilt dies nichts.

27. Wenn beim Croquieren der zu croquierende Ball nicht wenigstens 15 cm weit rollt, so kann der Schlag wiederholt werden, doch müssen vorher die Bälle an den alten Ort gelegt werden.

28. Jede Spielerin kann jederzeit ihre Bahn verlassen und auf das Croquieren ausgehen.

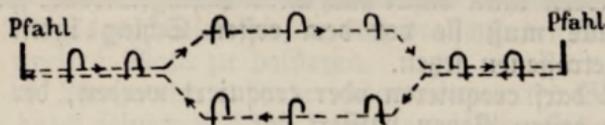
29. Wenn ein croquierte Ball einen andern trifft, so hat dies keine Folgen.

30. Wenn eine Spielerin einen Ball durch einen Bogen treibt und der eigene mit durchläuft, so spielt sie dafür doch nur einfach weiter.

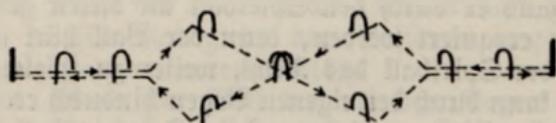
31. Wenn eine Spielerin gegen die Regel croquiert, so wird sie einmal übersprungen.

Das Schwärmen.

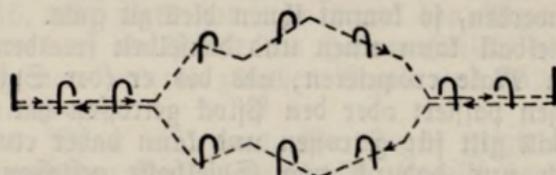
32. Wenn eine Spielerin ihren Ball durch alle Bögen getrieben hat, so wird sie Schwärmerin (Räuberin) und kann nun mit ihrem Ball über den ganzen Spielplatz schwärmen, auf alle Bälle spielen und Freund wie Feind croquieren, wodurch



Figur 1.



Figur 2.



Figur 3.

sie ihrer Partei großen Nutzen bringt. Sobald sie aber an einen Standpflock trifft, tritt sie aus. Wer daher die Bahn bis zum Ausgangs-Standpflocke durchlaufen hat, muß erst suchen, ihrer Partei als Schwärmer zu nützen, ehe sie den Standpflock trifft und austritt. Sind daher Freunde noch weit zurück, so muß sie suchen, diesen durch Croquieren vorwärts zu helfen, die Gegner aufzuhalten.

33. Die Schwärmerin darf nur so lange weiter spielen, als sie Bälle croquiert.

34. Die Schwärmerin darf, so lange sie am Schläge ist, einen Ball unmittelbar hintereinander nicht zweimal croquieren, widrigenfalls sie den nächsten Schlag verwirkt, doch darf sie einen Ball wiederholt treffen, wenn sie dazwischen einen andern getroffen hat.

35. Jeder Ball, der alle Bögen passiert und die zwei Pflöcke getroffen hat, hört auf und tritt aus. Der Ball ist tot.

36. Das Spiel ist aus, wenn alle Spieler einer Partei alle Bögen passiert und beide Pflöcke getroffen haben.

37. Eine Partie besteht am besten aus drei Spielen, ein Turnier aus drei Partien.

Anmerkung. Vorstehende drei Figuren lassen sich nach Belieben vermehren in dem Maße, als man das Spiel erschweren will, oder es die Form des Spielplatzes bedingt. (Figur 2 ist Hauptfigur.)

Bei Figur 2 beginnt der Lauf des Balles ebenfalls bei dem Standpflöcke, geht durch die Bögen 1 und 2 und hat eine ziemlich schwierige Bahn von Bogen 3 durch 4 und 5, wozu er meist mehrerer Schläge bedarf. Der Kreuzbogen muß, wie man sieht, hier zweimal passiert werden, doch fällt der zehnte Bogen dafür weg.

Noch schwieriger ist Figur 3, weil hier die Bögen 4 und 9 rechte Winkel mit den andern bilden.

112. Baumelkugelschub. Wurfkugelspiel. Pendelkugelschub.

4—16 Mädchen können an diesem Spiele teilnehmen. Dieser Kugelschub will Mädchen und jungen Damen das Vergnügen des Kegeln verschaffen, ohne ihnen die Anstrengungen und oft unschönen Stellungen des Langkugelschubes zuzumuten, will dabei Platz ersparen, aber dennoch eine leichte Körperbewegung im Freien gewähren und Gelegenheit zur Entfaltung der angeborenen Grazie bieten. Jeder Garten oder Hof von 5 m Länge und $2\frac{1}{2}$ m Breite kann als Spielplatz dienen.

Als Spielgeräte sind erforderlich: a) ein Galgen von 3 m lichter Höhe und $1\frac{1}{2}$ m Querarmlänge, an welchem 1,30 m von der Säule entfernt an einem Haken ein Seil von 2,75 m Länge mit einer Holzkugel von 15—18 cm Durchmesser hängt. Statt des Galgens läßt sich auch ein Baum mit passenden Ästen benutzen. Zur besseren Wirkung kann die Kugel eine Beschwerung durch teilweisen Bleiausguß erhalten; b) ein Saß (9 Stück) Kegel von 35 cm Höhe; c) ein in die Erde gegrabenes Eichenholzquadrat mit Mittelsteg von 75 cm Seitenlänge, 5 cm Dicke und 10 cm Breite der Pfosten. Dasselbe trägt neun Bleche (auf jeder Ecke und Mitte der Pfosten) zum festen Stand der Kegel aufgenagelt. Das Quadrat liegt mit dem Fußboden in gleicher Ebene, zeigt mit einer Ecke nach der Galgen Säule und mit der rechtwinklig dazu liegenden (linken) Ecke nach der 2,50 m von dem Fußpunkte der ruhig hängenden Kugel entfernt stehenden Spielerin. Die Entfernung des Quadrats von der Säule ist

derartig, daß der äußerste Eckegel noch 2 cm von der Oberfläche der Kugel entfernt steht. Die innere Ecke des Quadrats liegt von diesem Punkte in gerader Linie nach der Galgensäule zu. Diese ist 2 m von der hinteren Querseite entfernt. Die Spielabteilung steht in 3 m Entfernung von der Säule an der entgegengesetzten Querseite.

Bei dem Schleudern der Kugel stellt sich jede Spielerin, nachdem sie die Kugel erfaßt hat, an den oben bezeichneten Punkt, hebt die Hand bis zur Augenhöhe und läßt die Kugel aus der Hand gleiten, gerade an dem äußeren rechten Eckegel vorüber. Dadurch schwingt sie in einem Kreisbuge so, daß sie von hinten in eine Kegelhöhle trifft oder durch die Mittelreihe in einer Schleife wieder zurück zur Spielerin fliegt, die sie rasch mit der Hand ergreift; denn sonst würde sie ohne Leitung zum zweiten Male in die Kegel schlagen. Es gelten nur von hinten einschlagende Kugeln. Zielwürfe nach einzelnen Kegeln (Stechen) gestatten (wenn nicht anfangs verboten) eine Änderung des Abwurfortes. Die nächste Spielerin erhält von der vorhergehenden die Kugel übergeben und die Kegel aufgesetzt. Jede Spielerin wirft nur einmal, oder dreimal hintereinander. Eine bestimmte Zahl Kugeln bilden einen Gang, mehrere Gänge ein Spiel. Wer darin die meisten Punkte hat, erhält den Preis. Oder die Punkte werden von 100 (150, 200) abgezogen und wer zuerst auf Null gelangt ist, hat gewonnen. Der Zählung liegt meist folgende Wertung zu Grunde: Bis 6 zählt jeder Kegel 1 Punkt, 3 Punkte zählt es, wenn die Kugel durch die mittelsten Gassen geht ohne Kegel umzuwerfen (Methode), oder wenn nur der hinterste Eckegel getroffen wird, 6 Punkte = die mittlere Reihe mit König, 8 Punkte = 7 Kegel mit dem König, 10 Punkte = 7 Kegel ohne den König, 12 Punkte = 8 Kegel, 10 Punkte = König allein, 36 Punkte = 8 Kegel ohne König (Schur), 48 Punkte = alle 9 Kegel auf 1 Kugel, 24 Punkte = alle 9 Kegel auf mehrere Kugeln. Ein erfolgloser Schwung um die Ecken bedingt 1 Punkt Verlust.

Auf einzelne Spielformen, wie Hamburgern, Lübeckern, Kamm (dessen Verlauf ist S. 143—145 beschrieben) u. s. w., weiter einzugehen, liegt außer dem Rahmen dieses Buches.

113. Ballkugelspiel. Kegelball.

Die neun oder auch weniger Kegel werden in dem beschriebenen Viereck in der Nähe einer Wand aufgestellt. Die Spielabteilung steht 3, 5 oder 8 m von der Wand in gerader Stirnreihe entfernt. Der Reihe nach werfen die Mädchen von dem Male aus einen gefüllten Lederball, der sich in der Größe

nach den Regeln richtet, so gegen die Wand, daß er nach dem Abprallen die Kegel trifft. Die Spielleiterin schreibt die Treffer gut. Die Zählung und Rechnung erfolgt wie bei dem Baumelkegelschub.

h. Spiele mit Reifen. 114—116.

114. Reifentreiben.

Die Spiele mit dem großen Reifen von etwa 80 cm Durchmesser laufen alle auf das Treiben derselben hinaus und erfreuen sich mehr der Gunst der Knaben als der Mädchen, werden auch fast nur im Frühjahr beliebt. Zu dem Reifen gehört ein etwa 30—40 cm langer, $1\frac{1}{2}$ cm dicker Stock. Das Spiel wird als Einzelübung und Gesellschaftsübung betrieben.

Als Spielplatz, der beliebige Form haben kann, aber frei von Gras sein soll, ist ein fester Sandplatz oder ein breiter Weg geeignet. Hier sind die Gesellschaftsübungen empfehlenswert. Die hauptsächlichsten sind:

1. Die Mädchen stellen sich an einer Seitengrenze mit zwei Schritt Abstand in einer Stirnlinie an und nehmen links Vorschrittstellung, dagegen stellen sie den Reifen senkrecht neben die rechte Seite. Auf Befehl stoßen sie ihn mit der rechten Hand vorwärts und holen ihn nach dem Niederfallen auf Befehl zurück.

2. Aufstellung wie bei 1, aber vor dem Stoß wird der Stock in der rechten Hand gehalten. Nach dem Stoß an den Reifen laufen die Mädchen demselben nach und erhalten ihn durch fortgesetzte Schläge mit dem Triebstock im Rollen und im Gleichgewicht. Der Lauf wird bis an das Ende des Spielplatzes fortgesetzt, dann erfolgt die Aufstellung daselbst und der Rücklauf.

3. Die Mädchen stehen mit vier Schritt Abstand in einer Reihe hintereinander zum Ablauf fertig. Auf Befehl der Spielleiterin geschieht der Ablauf gleichzeitig und zwar um den Platz herum, dann auch in befohlenen Figuren, wie Kreisen, Schlingelinien, Achten u. s. w. Dabei wird anfangs immer mit der rechten Hand getrieben, später mit der linken und endlich sogar auf Befehl im Wechsel rechts und links. Die Gesellschaftsübungen werden durch Übungen der Einzelnen unterbrochen. — Selbst Haschspiel mit gleichzeitigem Reifentreiben ist zu empfehlen.

115. Reifenwerfen.

Die geringste Zahl der Spielenden ist zwei, während die größte Anzahl unbeschränkt bleibt.

Als Spielplatz ist ein großer hoher Saal, ein freier Platz, oder eine Wiese erforderlich, von mindestens 20 m Länge und 10 m Breite. Durch die Bewegung im Freien trägt das Spiel nicht wenig zur Erhaltung der Gesundheit bei. Obwohl die Muskeln der Arme durch dieses heitere Spiel in erster Linie gestärkt werden, so kräftigt es außerdem den ganzen Körper; denn rascher Lauf und Sprung sind dabei unerlässlich, um unsicher geschleuderte Reifen zu fangen. Noch wichtiger ist fast die Übung des Augenmaßes und die durch dieses Spiel bewirkte schöne Körperhaltung und Sicherheit in den Bewegungen, kurz, die Erwerbung und Bewahrung der dem weiblichen Geschlecht angeborenen Grazie.

Das Spielgerät besteht aus einem 20 cm bis 35 cm im Durchmesser haltenden Reifen aus schwachen Hasel- oder Weidenruten, oder noch besser aus Rohr, der zur Verschönerung und leichteren Unterscheidung mit farbigem Papier oder Stoff umwunden ist. Ferner gehört dazu ein unbiegsames oder biegsames Wurf- oder Fangstäbchen von etwa $\frac{3}{4}$ m Länge, am Griffende mit Bügel oder Querstäbchen zum Schutze der Hand versehen. Jede gute Spielwarenhandlung hält Stäbchen und Reifen in vollkommen geeigneter Form von dauernder Arbeit vorrätig. (Preis 50—75 Pf.)

Zum Zwecke des Spieles faßt die rechte (oder linke) Hand das Stäbchen am Griffe, dagegen die linke (oder rechte) Hand hängt den Reifen, mit Daumen oder Zeigefinger gefaßt, an das obere Drittel des Stäbchens, zieht an, bis das Wurfstäbchen genügend gebogen ist, läßt plötzlich den Reifen los, wodurch dieser durch die Elasticität des Stäbchens im hohen Bogen nach dem ins Auge gefaßten Ziele fortgeschleudert wird. Das Stäbchen dient zugleich einer andern Mitspielerin zum Auffangen des Reifens. Auf den Boden gefallene Reifen sollen nur mit dem elastischen Stäbchen aufgehoben werden, nur ausnahmsweise ist dies der Hand gestattet. Übungen mit dem Reifen sind:

1. Die Mädchen teilen sich in zwei Abteilungen mit gleichen Nummern und stellen sich in einer Entfernung von 5—10 m einander gegenüber auf. Die eine Abteilung wirft und die andere fängt die Reifen, doch so, daß jede Erste den Reifen der Ersten, jede Zweite den Reifen der Zweiten u. s. f. fängt. Die Rollen wechseln dann, oder es werfen nach lautem Zählen bis drei bei drei beide Abteilungen gleichzeitig und fangen auch gleichzeitig. Wer den Reifen nicht fängt, muß sich unten anstellen oder darf einen Wurf nicht mitspielen. Wer beim Zählen und dem Haltbefehl die meisten gelungenen Würfe aufweist, hat den Sieg gewonnen.

2. Die Mädchen stellen sich in einem weit, etwa zu 3—5 m, geöffneten Kreise auf. Das erste wirft seinen Reifen dem zweiten zu, dieses fängt ihn und wirft ihn dem dritten zu u. s. w., wodurch der Reifen im Kreise wandert. Sollte jedoch der Kreis aus sehr vielen Spielgenossinnen bestehen, so können zwei und mehr Reifen gleichzeitig wandern.

Noch mehr Aufmerksamkeit und Geschicklichkeit erfordert es, wenn jedes Mädchen nach lautem Zählen den Reifen ihrer rechten oder linken Nachbarin, oder auch der zweiten Nachbarin gleichzeitig zuwirft und sofort den ihr zugeworfenen Reifen fängt.

3. Ein Mädchen wird in die Mitte des Kreises gestellt und fängt alle ihm der Reihe nach rasch zugeworfenen Reifen auf, welche es sich um den Hals oder an den Arm hängt. Entschlüpft ihm ein Reifen, so springt sofort das folgende an seine Stelle. Wer am Schluß die meisten Reifen besitzt, ist Siegerin.

4. Noch wirksamer wird das Reifensfangen, wenn die Reifen während des Gehens oder Laufens geworfen und gefangen werden.

5. Bollinger-Muer (Bewegungsspiele. Zürich. Drell Fühlli. 1894, S. 83 fg.) und Klara Hefling (Monatsschrift f. d. Turnwesen. 1893, Heft 8, S. 245 fg. Berlin. Gaertner) empfehlen auch Werfen der Reifen mit der Hand und im Gegensatz dazu mit zwei Stäbchen, ferner die Reifen bei den Spielen statt der Bälle zu verwenden und dadurch die Spiele Königsreifen, Jagdreifen, Reifenzack, Grenzreifen zu treiben.

Zweifellos erwerben sich die Reifen das Wohlgefallen der Mädchen in hohem Grade; sie scheuen bei dem Gebrauch derselben weder Hitze noch Kälte und härten dadurch sich unter Spiel und Scherz für das spätere Leben erfolgreich ab.

116. Bremer Reifsturnier.

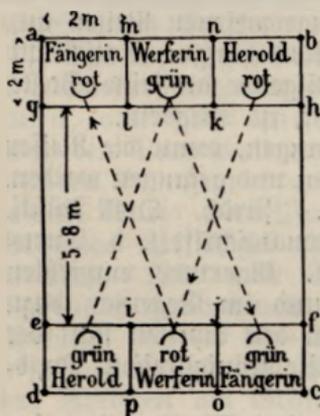
Die Firma von Bernhard Ebeling in Bremen (Kaiserstr. 16) bringt die Geräte und Beschreibung des Bremer Reifsturniers in den Handel. Auch die Gartenlaube empfiehlt es (1895 in Nr. 20) für Mädchen und junge Damen.

Der Gedanke dieses Spieles ist die Darstellung eines Wettkampfes zwischen 2 Parteien in der Sicherheit und Schnelligkeit des Reifenwerfens und -Fangens.

Die Teilnehmerzahl kann 4, 6 bis höchstens 20 betragen.

Die Spielgeräte bestehen für 6 Personen in 9 roten, 9 grünen Rohrreifen, 6 Wurfstäbchen (Degen), 16 Pflöcken, 3 roten 3 grünen und 8 grauen Schnuren (welche in Wachstuch verpackt und mit Lederriemen verschnürt 15,50 Mark kosten). Für je 2 Gegnerinnen mehr sind 6 Reifen, 2 Stäbe, 2 farbige und 2 graue Schnuren und 4 Pflöcke erforderlich. (Preis 1,75 Mk.)

Der Spielplatz (a b c d Figur) muß strauch- und baumfrei sein. Er bildet ein Rechteck von etwa 12 m Tiefe und 6—20 m Breite. Für 6 Personen genügen 12 m Tiefe und 6 m Breite. Durch die Pflöcke g l k h wird eine Querlinie und durch die Pflöcke e i j f die andere abgegrenzt, so daß zwischen ihnen ein freies Rechteck von 5—8 m — entsprechend dem herrschenden Winde und der Geschicklichkeit der Spielenden — und für jede Person 2 m Breite als Wurfraum für die Reifen entsteht. Die Pflöcke werden abwechselnd mit roten und grünen Schnuren, mit Hilfe der



doch so, daß auf einer Seite (g l) mit der roten und auf der anderen (e i) mit der grünen Schnur begonnen wird, damit sich verschiedene Farben gegenüber liegen. Hierauf wird von jedem Pflöcke aus, rechtwinkelig 2 m nach außen eine graue Schnur gezogen und die Enden an den kurzen Pflöcken a m m b c o p d befestigt. Hierdurch entsteht für jede Mitspielerin ein quadratisches Standfeld von 2 m Seitenlänge. Diese besetzen die 6 Spielerinnen mit den Wurfstäben (Degen) in den rechten Händen, so daß eine Abteilung hinter die roten, die andere

hinter die grünen Schnuren zu stehen kommt. Die Linke jeder Seite (a m l g und p d e i) werden als Herolde bezeichnet, während die rechts neben ihnen Stehenden die Werferin und deren rechte Nachbarinnen der „Fängerinnen“ heißen. Die Herolde tragen die 9 Reifen ihrer Farbe in dem linken Arme.

Verlauf des Spieles. Der rote Herold (k k b n) ruft: „Fertig!“ Alle Spielerinnen merken auf. Sofort befiehlt der grüne Herold: „Los!“ Beide Herolde schlendern ihre Reifen den schräg rechts gegenüberstehenden Parteigenossinnen (Werferinnen) zu, welche sie auffangen und so schnell als möglich ihren links schräg gegenüber stehenden Abteilungsgenossinnen (Fängerinnen) zu werfen. Den ersten Reifen folgen schleunigst die übrigen. Sobald eine Empfängerin 7 Reifen gefangen hat, ruft sie: „Halt!“ Dadurch ist ein Gang beendet, und es erhält die gewinnende Abteilung einen Punkt gut gerechnet. Ferner ist ein Gang beendet, wenn in jeder Partei alle 9 Reifen geworfen worden sind. Dann werden der Abteilung mit den meisten Reifen soviel Punkte gut gerechnet als sie Reifen mehr gefangen

hat als die Gegenpartei. Bis zur Beendigung eines Ganges bleiben die zur Erde gefallenene Reifen liegen. Nach jedem Gange rücken sämtliche Spielende in das rechte Nachbarfeld, also kommt die Besitzerin eines grünen Feldes in ein rotes und umgekehrt, also der rote Herold *k h b n* in das grüne Feld *l k n m*, diese grüne Werferin in das rote Feld *g l m a*, diese rote Fängerin in das grüne Heroldsfeld *o d i p u. s. w.* Es werden dadurch die Rollen gewechselt. Nachdem die neuen Herolde ihre 9 Reifen gesammelt haben, beginnen sie mit den oben angeführten Rufen den neuen Gang. Ein Tausch der Reifen ist durch den Farbenwechsel nicht bedingt. Nach Erwerbung von 15 Punkten durch eine Abteilung ist ein Spiel beendet und gewonnen.

Zählverfahren. Jeder gewonnene Gang zählt stets einen Punkt, außerdem erhält die gewinnende Partei noch so viel Punkte mehr als ihre Fängerin Reifen mehr besitzt als die der Gegenpartei. Hat keine Partei nach dem Werfen aller 9 Reifen die erforderliche Zahl 7 gefangen, so wird der Partei mit der Mehrzahl der gefangenen Reifen jeder Reifen, den sie mehr besitzt als die Gegenpartei mit 1 Punkte gut gerechnet. Haben beide Parteien gleiche Punktzahl, oder rufen beide Fängerinnen gleichzeitig: „Halt!“ so wird der im nächsten Gang gewinnenden Abteilung 1 Punkt mehr gerechnet. Das Spiel ist beendet, wenn eine Abteilung 15 Punkte erworben hat.

Spielgesetze:

1. Die Herolde beginnen das Spiel.
2. Keine Spielerin darf während des Ganges ihren Platz verlassen.
3. Zur Erde gefallene Reifen dürfen während eines Ganges nicht aufgenommen werden.
4. Jede Partei darf nur die Reifen ihrer Farbe auffangen oder weiter schleudern.
5. Die Reifen dürfen nur den Abteilungsangehörigen zugeworfen werden.
6. Keine Spielerin darf eine Gegnerin im Werfen oder Fangen stören.
7. Die neun Reifen werden nacheinander geworfen.
8. Mit dem Auffangen des 7. Reifens ist ein Gang beendet, und nach dem Haltruf aufgefangene Reifen werden nicht mehr gezählt.
9. Erfolgt der Haltruf vor dem Auffangen des 7. Reifens,

- so geht das Spiel weiter, jedoch erhält die Gegenabteilung 1 Punkt gutgerechnet.
10. Andere Rufe als die Anfangs- und Haltrufe haben keine Gültigkeit.
 11. Die Mittelspielerinnen (Werferinnen) dürfen keinen Reifen auffangen, ehe sie den vorherigen weiter geschleudert haben. Kommen sie aber aus Versehen in den Besitz von 2 Reifen, so müssen sie beide gleichzeitig weiter werfen.
 12. Wirft ein Herold vor dem Befehl: „Los!“ so wird der Gang unterbrochen und wieder begonnen.
 13. Nach jedem Gang rücken die Spielenden in das nächste rechte Wurffeld und die nächste jeder Abteilung wird Herold.
 14. Jeder Gang zählt einen Punkt und jeder Reifen, welchen die gewinnende Partei mehr hat, als die andere, zählt je 1 Punkt.
 15. Nach Abwurf von 9 Reifen, ohne daß eine Partei 7 aufgefangen hat, wird der Abteilung mit der Mehrzahl jeder Reifen, den sie mehr aufgefangen hat, mit je 1 Punkt angerechnet.
 16. Der Besitz von 15 Punkten beendet ein Spiel und bedingt den Sieg.

Bestimmungen für Spiele mit 4, 8 oder mehr Teilnehmerinnen. Bei 4 Spielenden werden nur 4 Felder aufgestellt. Es giebt nur Herolde und Fängerinnen und es beenden 8 aufgefangene Reifen einen Gang.

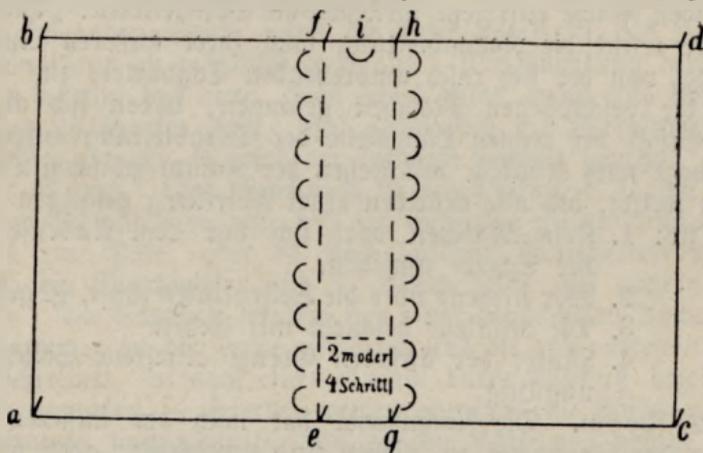
Mit 8 und mehr Teilnehmerinnen werden die Standfelder entsprechend vermehrt. Die Gewinnzahl der Reifen für einen Gang sinkt mit jedem neuen Paare um 1. Bei 8 Spielenden bilden 8, bei 10 Spielern 5 Reifen u. s. w. einen Gang. Bei 18 und 20 Teilnehmern bringt schon der erste aufgefangene Reifen den Gewinnpunkt ein. Dies gilt auch vom Spielende. Bei 8 Spielerinnen beenden 14 Punkte, bei 10 Spielerinnen 13 u. s. w. das ganze Spiel.

Räuberturniere verlangen wenigstens 6 Spielende. Dabei ist es erlaubt, die feindlichen Reifen fortzuschleudern; doch darf die Gegnerin weder berührt noch am Schleudern oder Fangen gehindert werden. Wird ein Reifen von 2 Mädchen gleichzeitig aufgefangen, so gehört er der Partei, dessen Farbe er trägt.

i. Spiele mit Scheiben. 117—118.

117. Tag und Nacht.

Der Spielplatz ist ein durch Linien oder Stäbe abgegrenztes Rechteck $a b c d$ von etwa 20 m Breite und 60 m Länge. Oder in der Turnhalle bei wenig Teilnehmerinnen bildet der gerätfreie Raum den Spielplatz. Je 1 m oder zwei Schritt von der Quermittellinie i werden zwei Querlinien $e f, g h$ ge-



zogen oder durch Stäbe bezeichnet, auf welchen sich die Spielabteilungen mit dem Rücken gegeneinander aufstellen. Zwischen diesen steht in i auf der Seitengrenze die Spielleiterin, welche eine auf einer Seite schwarz auf der andern weiß bemalte Papp- oder Holzscheibe oder eine große Münze in der Hand hält. An diesem anstrengenden Lausspiel können sich 10—50 Mädchen beteiligen.

Der Spielgedanke ist, den Kampf zwischen Licht und Finsternis, oder der Schnelligkeit und raschen Entschlossenheit mit der Trägheit und Schwerfälligkeit darzustellen, indem die gewandten Mädchen nach und nach die weniger gewandten fangen, um so eine Abteilung aufzulösen oder doch zu schwächen. Es gilt rasches Drehen mit behendem Lauf zu verbinden.

Spielverlauf. 1. Form. Die beiden Abteilungen der Mädchen stellen sich mit dem Rücken gegeneinander auf die Querlinien in der Mitte des Spielplatzes $e f, g h$ auf. Eine Abteilung wird mit Tag, die andere mit Nacht bezeichnet. Die Spielleiterin stellt sich mit der doppelfarbigen Scheibe auf der Seitengrenze in i auf und wirft die Scheibe in die Höhe, welche auf den Raum zwischen den Rücken der Abteilungen niederfallen muß. Auf ihren Ruf: „Weiß!“, wenn die weiße Seite oben

liegt, flieht die mit „Tag“ bezeichnete Abteilung nach der vor ihr liegenden Quergrenze, dagegen dreht sich die mit Nacht bezeichnete Abteilung rasch um und verfolgt die fliehende. Wer durch die verfolgenden Mädchen vor Erreichung der Außengrenze geschlagen wird, ist gefangen und muß sich auf dem Stücke der rechten Längsseite der Nachtabteilung aufstellen. Mit gewöhnlichem Gange kehren die Mädchen auf ihre Ablauflinien o f, g h zurück. Die Scheibe wird wieder geworfen. Nach der oben liegenden Fläche ruft jetzt vielleicht die Spielleiterin: „Schwarz!“ Sofort rennt die Nachtabteilung nach ihrer äußeren Querlinie, verfolgt von der sich rasch umdrehenden Tagpartei, zu. Wieder sind die geschlagenen Mädchen gefangen, haben sich aber auf dem Stücke der rechten Längsseite der Tagabteilung aufzustellen. So wagt nach Rückkehr mit Gehen der Kampf zwischen Tag und Nacht weiter, bis alle Mädchen einer Abteilung gefangen sind.

Gesetze: 1. Kein Mädchen darf sich vor dem Ausrufen nach der Scheibe umsehen.

2. Wer fliehend über die Seitenlinien läuft, ist gefangen.

3. Die Rückkehr geschieht mit Gehen.

4. Hinter der äußeren Grenze erhaltene Schläge sind ungültig.

2. Form. Die Nachtpartei hat nach der äußeren Quergrenze der Tagpartei zu fliehen und umgekehrt, aber auf dem Raume in der Mitte zwischen o f, g h darf nicht geschlagen werden. — Hierbei darf die Spielschar 30 nicht überschreiten. 3. Form. Die Abteilungen stellen sich mit dem Gesicht gegeneinander auf. Die aufgerufene macht wieder eine halbe Drehung und läuft um die rechtwinkelig zu ihrer Aufstellung liegenden Seitenlinie a c, oder um deren durch Fähnchen bezeichnete Verkürzung, bis an ihren alten Aufstellungsort. Die Verfolgerinnen laufen in derselben Richtung nach. Der Ablauf darf erst nach erfolgtem Aufruf beginnen.

118. Scheibenwerfen als Ziel- und Weitwurf.

Hieran können sich 10—30 Mädchen beteiligen, die zwei gleiche Abteilungen bilden. Das Spiel ist ein Wettkampf zwischen zwei Abteilungen in Bewährung der Kraft und Wurficherheit. Als solches war es schon bei den alten Völkern beliebt, wie deutlich die Sage von Hyacinthos berichtet, welcher durch die Götter in die bekannte schöne Blume verwandelt wurde, als er durch einen Scheibenwurf getötet worden war.

Als Spielplatz kann sowohl ein Sand- als auch ein Rasenplatz von mindestens 10 m Breite und 30 m Länge dienen. Von den verschiedenen Ausführungen seien nur zwei angeführt.

1. Form. Als Spielgeräte dienen so viel Metallscheiben

in der Größe von Fünfmärkstücken als Mädchen beteiligt sind, außerdem eine kleinere als Ziel. Für jede Abteilung haben die Scheiben eine andere Farbe oder Zeichnung. Bei dem ersten Spiele legt die Spielleiterin das Ziel von der bezeichneten Abwurfslinie in einer Entfernung von 5—10 m nieder. Hierauf werfen die Mädchen der beiden Abteilungen abwechselnd ihre Scheiben nach dem Ziel. Haben alle geworfen, so wird die Zahl der Scheiben, welche dem Ziel am nächsten liegen, der betreffenden Abteilung gutgeschrieben. Bei dem zweiten und jedem folgenden Spiele wirft die beste Werferin das Ziel von der Wurflinie ab möglichst weit aus. Die Abteilung der Siegerinnen beginnt das neue. Das Spiel endet, wenn eine Abteilung 21 oder 25 Punkte zählt. Hat gleichzeitig die Verlustpartei erst die Hälfte erreicht, so wird der Gewinn doppelt gezählt.

2. Form. Das Wurfgerät ist ein Diskus, d. h. eine linsenförmige Metallscheibe von $1\frac{1}{2}$ kg Gewicht, 20 cm Durchmesser und 1 cm Dicke, oder es sind lackierte Holzscheiben von 15 bis 25 cm Durchmesser und 3—4 cm Dicke mit abgerundetem Rande. Die Scheiben werden von einer bezeichneten Abwurfslinie a) überhaupt in die Ferne geworfen und die drei weitesten Würfe gutgeschrieben, b) nach einer Anzahl durch Kalkguß bezeichneter Kreise geworfen. — Hierbei werfen ebenfalls die Mädchen beider Abteilungen wechselsweise. Es hat die Abteilung gesiegt, welche bei a) die weitesten Würfe und bei b) die meisten Würfe in die weitesten Kreise aufweist.

j. Spiele mit Stelzen. 119—120.

119. Stelzengehen und Hüpfen.

Die Stelzen sind ein Gerät, mit Hilfe dessen sich das behende, fröhliche Mädchen über die gewöhnliche Gangfläche in die Höhe hebt und erhaben über die Sorgen des gewöhnlichen Lebens einher-schreitet oder hüpfet. Welcher Jubel gar, wenn es fertig gebracht hat, auf einer Stelze zu hüpfen und die andere als schwebenden Stab in der freien Hand tragen, oder sie gar als Gewehr oder Lanze zum Fechten gebrauchen zu können.

Das Stelzenlaufen nimmt geradezu alle Muskelgruppen in Anspruch, kräftigt sie und zwingt das Kind, den ganzen Körper unter den Einfluß seines Willens zu nehmen; es ist Kraft- und Gewandtheitsübung gleichzeitig. Das Mädchen eignet sich gerade hierdurch, wie selten durch ein anderes Spiel, Gefühl für Gleichgewicht und eine bewußte schöne, aufrechte Körperhaltung an.

Jede Stelze besteht aus einem Stab und einem oder zwei

daran befestigten Trittbrettchen (Knaggen). Die Knaggen können auch verschiebbar eingerichtet werden; dann muß der Stab teilweise einen Eisenbeschlag mit Durchbohrungen besitzen und die Knaggen sind an einem eisernen Ring mit kurzem Stift befestigt.

Wie lernt das Mädchen das Besteigen der Stelzen? Nicht gern durch Anlegen möglichst steil an eine Wand, daß das Kind zum Weiterschreiten nur einen geringen Abstoß nötig hat, sondern gefahrloser ohne Anlegen, indem es die Stange rücklings (von hinten) an den Körper anlegt und die Hände mit ziemlich gestreckten Armen von vorn nach außen möglichst weit abwärts die Stangen fassen. Hierauf steigt erst der linke, dann mit Abstoß der rechte Fuß auf die Knagge bis zur Berührung mit dem Abjaz, und sofort ziehen die Arme immer die Stelzen fest an die Fußsohlen an mit Aufziehen der Knie. Damit der Fuß beim Weiterschreiten nicht vom Trittbrettchen herunterrutscht, hat jedesmal ganz gleichzeitig mit dem Heben des linken Fußes ein entschiedenes Heben oder Ziehen des linken Armes und dann sofort des rechten Fußes und rechten Armes und so weiter stattzufinden. Ruhig zu stehen ist viel schwerer als zu gehen. Anfangs kann das Mädchen mit Erfolg von einer erwachsenen Person dadurch unterstützt werden, daß diese erst beide Stelzen hält, das Aufziehen unterstützt und endlich nur noch in steter Bereitschaft zur Beihilfe hinterher geht. Beim freien Gehen ist dem Kinde als erste Pflicht einzuschärfen, beim Verlieren des Gleichgewichtes „rechtzeitig freiwillig rückwärts herabzuspringen“, um nicht mit den Stelzen zu fallen und sich nicht zu beschädigen. Die Haltung des Oberkörpers soll möglichst aufrecht sein. Nie darf der Kopf tief nach vorn geneigt werden. Die ersten Übungen sind nur auf ganz niedrigen Stelzen vorzunehmen; erst nach Erlangung von einiger Sicherheit treten höhere an deren Stelle. Das Stelzenlaufen wird von einzelnen, aber auch von ganzen Mädchenabteilungen gleichzeitig betrieben; im letzten Falle ist der Wettkämpfer zum baldigen Erlernen besonders wirksam. Gesellschaft macht auch die Anstrengungen weniger fühlbar und giebt Veranlassung zur Heiterkeit bei fehlgeschlagenen Versuchen. Einige Übungen sind:

1. Das Kind lernt das Gehen vorwärts, seitwärts und rückwärts

- a) ohne Takt,
- b) im Takt,
- c) in geraden und in Bogenlinien,
- d) mit gewöhnlichen, großen und kleinen Schritten,
- e) dieselben Übungen auf hohen Stelzen.

2. Das Mädchen dreht sich zu bestimmten Schritten, z. B. nach vier Schritten vorwärts dreht es sich mit vier Schritten einmal links um seine Längsachse, nach abermals vier Schritten vorwärts dreht es sich mit vier Schritten rechts um seine Längsachse, oder wie viele Schritte ihm gerade passend sind, oder die eine erwachsene Person dazu zählt.

3. Nachdem die Mädchen Sicherheit mit gewöhnlichem Gehen und im Drehen erlangt haben, wenden sie künstliche Schrittweisen an, z. B. gehen sie vorwärts, seitwärts oder rückwärts mit Nachstellschritten, oder mit Hochheben eines Knies nebst Stelze bei jedem Schritte einer bestimmten Schrittzahl.

4. Nach jedem vierten oder dritten Schritte wechseln die Füße, indem schnell drei Schritte in der Zeit von sonst zwei Schritten ausgeführt werden, oder nur Schrittwechseln im $\frac{3}{4}$ oder $\frac{2}{4}$ Takte links, rechts, links; rechts, links, rechts u. s. w.

5. Es erfolgen nach einigen Schritten gewöhnlichen Ganges ebensoviele Hüpfе, oder je ein gewöhnlicher Schritt wechselt mit einem Hupf auf demselben Fuße (Hopsengang). Das Zeitmaß ist bald langsam, bald schnell.

6. Das Mädchen läßt Tanzschritte mit gewöhnlichen Schritten wechseln, oder bewegt sich nur mit Tanzschritten, z. B. mit Schrittwechselhüpfen, Schottischhüpfen vorwärts, seitwärts oder rückwärts und verbindet Drehungen damit.

7. Alle die vorigen Übungen werden mit anderer Fassung der Stelzen ausgeführt, so daß die Stangen vor den Schultern gehalten werden und die Arme dabei gebeugt sind. Ja, die Arme können sogar die Stelzen über Kreuz fassen.

8. Aufsteigen, ein Stück gehen und dann eine Stelze heben, den Fuß loslassen und die Stelze über die Schulter legen, aber während dieser Thätigkeit auf der andern Stelze weiter hüpfen. Das Heben der einen Stelze kann auch wechselsweise nach einer bestimmten Schrittzahl links und rechts erfolgen.

9. Hüpfen gleichzeitig mit beiden Stelzen, auch in bestimmten Wechseln, vielleicht nach viermaligem Hüpfen links, viermal mit beiden, dann viermal rechts und wieder viermal auf beiden.

10. Laufen auf den Stelzen, auch als Wettlauf mehrerer Kinder.

11. Mehrere Mädchen umkreisen einander in bestimmter Reihenfolge und Richtung, oder schlängeln durch die folgende Reihe der Stelzenläuferinnen.

12. Lauffspiele auf den Stelzen, z. B. Haschen, schwarzer Mann u.

13. Selbst Reigenschreitungen erlernen die Mädchen bald

durch einige Übung. Nur darf ihnen nicht gern zugemutet werden, selbst dabei zu singen.

120. **Lauffspiele.** Vergl. 119, Nr. 12.

k. **Spiele mit Kastagnetten.** 121—122.

121. **Kastagnettenschlagen.**

Der verdienstvolle Schulkturnreformer A. Spieß verlangt, daß jede seiner Schülerinnen stets ein Paar Kastagnetten bei sich trage, damit sie ihren Gang oder ihr jugendfrohes Hüpfen durch Klappern (Schlagen) mit denselben sichere und begleite. Hieraus geht hervor, daß diese Übungen sich in erster Linie für Mädchen eignen. Die Übungen mit diesem einfachen Spielzeug, zwei durch eine Doppelschnur lose verbundene, genau aufeinander passende, an der Innenseite ausgehöhlte, längliche Holzstückchen (oder in anderer Form, zwei an einem Stabe beweglich befestigte Holz- oder Metallplättchen), erwerben nicht nur große Fingerfertigkeit und Fingerkraft, sondern sie erregen auch und befestigen das Taktgefühl und veranlassen unwillkürlich Gesang, taktmäßiges Gehen, Laufen und Hüpfen. Sollten selbst nur rhythmische Arm- oder Körperbewegungen durch das Klappern der Kastagnetten veranlaßt werden, so bezahlt sich dieses kleine Spielzeug schon mehr als hundertfach durch seine wohlthätigen Wirkungen in gesundheitlicher und ästhetischer Beziehung. Allein die Kastagnetten füllen außerdem dem Kinde manche müßige Viertelstunde aus, bewahren dasselbe vor der so sehr gefährlichen „Langenweile“ und regen es zu Klapperkompositionen an.

Der Spielraum dazu kann sowohl die Stube, als auch der Garten, die Straße, der Ager, die Flur oder der stille Wald sein.

Die Kastagnetten werden so gefaßt, daß die Schleife der Schnur auf der oberen Seite der zusammenliegenden Kastagnetten gelockert und über den 2., 3. und 4. Finger bis zur Mittelhand geschoben wird, so daß die Kastagnetten in die Hohlhand zu liegen kommen. Dann wird die Schleife an der unteren Kastagnette gelockert, über die Köpfe beider herausgezogen und über den Mittelfinger bis ans Ende des hintersten Gliedes geschoben, damit die Köpfe der Kastagnetten hart aneinander liegen und die äußeren runden Teile kassieren. Durch raschen Druck des Daumens gegen die untere, des 3. und 4. Fingers gegen die obere Kastagnette werden dieselben aneinander geschlagen, wodurch der Klapp (Ton, Schlag) entsteht.

Wie von selbst gesellt sich zu jedem Schlag (Klapp) ein rascher Schwung des Handgelenkes und nach jedem Schlage ein

Zurückschwingen der Hand zur Ausgangshaltung. Leicht und gefällig verbindet sich sofort mit jedem Schlag ein Schritt, so daß Gleichmaß beide Bewegungen beherrscht.

Einige Kastagnettenübungen einer Mädchenabteilung im Takte sind:

1. Ohne Gehen:

- a) Schlagen der Kastagnetten mit einer Hand nach Zählen;
- b) Schlagen mit beiden Händen;
- c) Schlagen mit beiden Händen im Wechsel mit einer Hand eine bestimmte Anzahl Male, z. B. einmal links, einmal rechts und einmal beidhändig, oder zweimal beidhändig und einmal links und rechts u. s. w. in den verschiedensten Zusammenstellungen. Hierbei nehmen die Arme verschiedene Haltungen ein, wie z. B. beide Arme werden gebogen in Schulterhöhe vor dem Körper, oder seitwärts davon, oder über den Kopf, oder nur ein Arm wird leicht gebogen schräg aufwärts gehoben, während der andere gerundet schräg abwärts gehalten wird;
- d) die Armhaltungen wechseln mit gleichzeitigem Schlagen der Kastagnetten, oder bewegen sich nach jedem Schläge von einer Haltung in eine andere, die Arme führen Kreisen mit einer bestimmten Zahl von Schlägen aus.
- e) der Kopf, Rumpf oder ein Bein bewegt sich nach dem Rhythmus des Klapperns der Kastagnetten.

2. Schlagen der Kastagnetten mit Gehen und Laufen im Takte, auch mit Wechsel von Gang, Lauf und Hüpfen oder Sprung, so z. B. wechseln vier langsame Schritte mit vier beidhändigen Schlägen und in gleichviel Zeit acht Lauffschritte mit wechselhändigen Schlägen, darauf wieder vier beidhändige Schläge mit beidfüßigen Hüpfen u. s. w., wie es die Erfindungsgabe des spielenden Kindes zu verbinden beliebt.

3. Schlagen im Rhythmus verschiedener Tanzschrittarten mit gleichzeitiger Ausführung dieser Schrittarten, z. B. Tyrolienne-schritt, Schottisch-, Galopp- oder Kreuzhüpfen.

4. Wirbeln mit den Kastagnetten, d. i. ein fortgesetztes sehr schnelles Schlagen, so daß auf 1 Schritt 3, 4, 5, 6 oder mehr Schläge erfolgen. Der Wirbel kann auch während der Ausführung zweier, dreier und mehr Schritte oder Hüpfen andauern. Am einfachsten geschieht das Wirbeln durch Schütteln der Hände.

5. Singen eines Liedes und gleichzeitiges Schlagen mit

Verwendung der Wirbel bei Pausen, oder Wiederholungen, oder Niederabschnitten.

6. Sprung über einen Graben, eine Schnur oder ein langes Schwungseil, oder Lauf durch ein Seil mit gleichzeitigem Schlagen und Wirbeln mit den Kastagnetten.

7. Verstecken eines Gegenstandes und die Annäherung des suchenden Kindes an denselben durch verstärktes Schlagen oder Wirbeln mit den Kastagnetten anzeigen.

122. Reigen mit Kastagnettenschlagen und Spiele mit Kastagnettenschlagen, z. B. die Stampfen in der Mühle u. s. w.

l. Spiele mit Ringen. 123—124.

123. Ringwerfen III. Teil. 25.

124. Vergl. Ringentwinden I. Teil. 69.

m. Spiele mit Stechvogel. 125.

125. Vergl. III. Teil. Ruheispiele 27.

n. Spiele mit Becher und Ball. 126.

126. Der Becherball. Stabkugel. Bilboquet.

Es erwirbt dies Spiel Geschicklichkeit des Armes und eignet dem Mädchen gute Haltung an. Es bietet einen unwiderstehlichen Reiz, in den Versuchen so lange fortzufahren, bis fast jeder Stoß durch Fangen gekrönt ist. Dadurch führt es das Mädchen zu der ihm sonst nicht gerade im Übermaß zukommenden Ausdauer und gewährt große Freude über die mühsam erworbene Geschicklichkeit. In erster Linie ist es ein Spiel für das einzelne Mädchen, kann aber auch als Gesellschaftsspiel betrieben werden.

Das Spielzeug besteht aus einem Holzbecher mit etwa $\frac{1}{4}$ Meter langem Griff, an welchem dicht unter dem Becher eine bald mehr, bald weniger lange Schnur befestigt ist, die einen Ball festhält. Die Aufgabe für den Spielenden ist, den in die Höhe geschleuderten Ball mit dem Becher zu fangen. Zu diesem Zwecke faßt die rechte Hand, später auch die linke, den Griff am unteren Ende so, daß der Becher ein wenig schräg gehalten wird, während der Ball an der Schnur herabhängt. Ein geringer Stoß mit dem Arm bringt den Ball in Schwung; die Hand folgt anfangs der Bewegung, hält kurze Zeit still, geht aber dem Ball mit dem Becher rasch entgegen, sobald der Ball senkrecht über dem Becher steht. Vorteilhaft ist es, durch ruhige Handhaltung die Schnur während der Bewegung des Balles so lange

gespannt zu erhalten, bis derselbe senkrecht über dem Becher steht und dann durch seine Schwere in den Becher fällt.

Das Fangen kann im ruhigen Stand, während des Gehens, Laufens oder mit zugefeltem Hüpfen oder Sprung geschehen. Erschwert wird das Spiel bedeutend, sobald sich mehrere Mädchen in einer Reihe aufstellen und alle die Bälle gleichzeitig nach lautem Zählen auf drei fangen. Beim geselligen Spiele führt namentlich der Wetteifer zur Ausdauer.

o. Spiele mit dem Kreisel. 127—128.

127. Der Voll- oder Regalkreisel.

Das Spiel mit dem Kreisel ist sowohl Einzel- oder Gesellschaftsspiel und stellt keine andern Anforderungen an den Spielplatz, als daß er fest, ohne Gras oder andere Pflanzendecke sei. Die Spielgeräte bilden a) eine kurze Peitsche, bestehend aus einem $\frac{1}{2}$ m langen Stab mit $\frac{1}{2}$ m langer Schnur mit Knoten am Ende, oder einem ebenso langen Lederstreifen und b) ein Kreisel, d. i. ein hölzerner kegelförmiger Körper mit erhabenem oder breitem Rand und einigen Vertiefungen am Umfange, der vermittelt der Peitsche in kreisende und Bewegung von Ort gesetzt wird. Als Spielzeug war er schon bei den Kindern der alten Kulturvölker beliebt. Die ausgegrabenen Kreisel in Herkulanum und Pompeji zeigen die größte Verwandtschaft mit denen unserer Spielläden. Nach der Höhe, dem Kopfraum, der Größe des Umfangs und der Anzahl der eingeschnittenen Ringe unterscheiden die Kinder verschiedene Formen, die sie auch verschieden bezeichnen, wie Männchen, Weibchen, Steinscher, Springer, Störche und dergl. Je mehr Fertigkeit ein Kreiseltreiber erlangt, einen desto kürzeren Kreisel wählt er.

Der Grundgedanke des Spieles ist, durch die angewandte Bewegung, die Beweglichkeit, Anmut und Gesundheit zu fördern. Zwar ist es vorzugsweise ein Knabenspiel, doch steht es auch Mädchen wohl an. Fertige Kreiseltreiber begnügen sich nicht mit einem Kreisel, sondern setzen gleichzeitig zwei, drei und mehr, wovon jeder seinen Namen führt, in Bewegung und erküren die ausdauerndsten Läufer zu ihren Lieblingen. Zur Prüfung in der Dauer setzt das Kind alle Kreisel in die stärkste Bewegung, entfernt sich, läuft nach einem bestimmten Ziel, kehrt zurück und begrüßt jubelnd die noch kreisenden guten Läufer.

Das Kreiseltreiben wird zum Gesellschaftsspiel, indem mehrere Kinder ihre besten Läufer gleichzeitig in Bewegung setzen, nach einem bestimmten Ziele eilen, oder eine bestimmte Anzahl

Sprünge, wohl auch mit Handsfassung einen Ringkreigen ausführen, sich dann wieder ihren Drehern zuwenden. Sieger ist der Besitzer der meisten noch laufenden Kreisel. Noch größeres Geschick erheischt das gleichzeitige Treiben zweier Kreisel mit zwei Peitschen in entgegengesetzten Richtungen. Auch hierbei werden nacheinander zwei und drei Paar Kreisel in Bewegung gesetzt.

Von einer ganzen Abteilung werden die Kreisel in der Reihe um den Spielplatz oder über denselben in einer Stirnlinie oder hintereinander in bestimmten Figuren getrieben.

Das Loslassen des Kreisels erfordert besondere Geschicklichkeit. Die einfachste Art ist, den Kiesel in eine Vertiefung zu setzen und durch Peitschenschläge zu bewegen, oder die Peitschenschnur um den Rand des Kreisels zu wickeln, die Spitze auf die Erde zu stellen und durch einen starken Ruck die Drehung zu bewirken. Künstlicher ist es, die Spitze des Kreisels auf den Zeige- und Mittelfinger der linken Hand zu setzen, auf den Kopf den Daumen zu legen und durch Stöße mit der rechten Hand zu drehen, schnell auf den Boden zu setzen und die Bewegung durch Peitschenschläge zu beschleunigen. Aber Kieselkünstlerinnen fassen den Kiesel mit dem Daumen der rechten Hand auf dem Kopfe, mit dem Zeige- und Mittelfinger an der Spitze und geben ihm durch raschen Ruck mit der Hand die rechts kreisende Bewegung, die er, auf der Erde angekommen, beibehält und worin er durch Peitschenschläge beschleunigt wird.

128. **Der Brummkiesel, Hohlkiesel, „Mönch“** ist bei den Kindern ebenso beliebt als der Vorkiesel. Derselbe besteht aus einer Hohlkugel mit einem seitlichen Loch und unten mit einem 7 cm langen, runden, zugespitzten Fuß. In Bewegung wird er dadurch versetzt, daß das Kind von der Spitze des Fußes an schraubenförmig straff eine Schnur bis fast an den Körper des Mönchs wickelt, das Schnurende durch das Seitenloch des Schlüssels (das ist ein 15 cm langes, 5 cm breites, 3 cm dickes Holz mit durchbohrtem Loch) zieht, dann den Fuß mit der Schnur durch den Schlüssel steckt. Die rechte Hand ergreift die Schnur, die linke hält den Schlüssel mit dem Kiesel. Durch einen raschen kräftigen Zug wird die Schnur abgezogen und der Kiesel in Drehungen versetzt, dann mit einem Schwung aus dem Schlüssel auf den Boden geworfen, falls er nicht durch den Ruck der Schnur dahin sprang, wo er mit Weheul seine Bewegung längere Zeit fortsetzt.

In der Neuzeit sind Musikinstrumente in die Kreisel gesetzt, deshalb tanzen derartige Spielzeuge nach und mit ihrer eigenen Musik. Alle andern gebräuchlichen Arten von Kreiseln zu beschreiben, überschreitet die Grenzen dieses Buches.

Anhang.

p. Spiele mit Armbrust und Papierpfeilen.

129. Elefantenspiel.

Die Firma Friedr. Ludw. Schurig in Großröhrsdorf (Sachsen) bringt für den Preis von 6 Mk. für jedes Spiel mit Verpackung das „Elefantenjagd-Spiel“ zum Angebot und fügt ihm nebst einer Zeichnung folgende Beschreibung bei:

Dieses Schießspiel bietet eine fesselnde Unterhaltung für Kinder und Erwachsene im Sommer, sowie besonders während des Winters im Zimmer, und veranlaßt die Mitspielenden zu leichter Bewegung.

Das Zielobjekt ist ein bildlich dargestellter Elefant, auf den mit Papierpfeilen vermittelst eigens dazu konstruierter Armbrust geschossen wird.

Die Papierpfeile sind vermöge ihrer Leichtigkeit die denkbar ungefährlichsten Geschosse und können selbst bei direktem Treffen auf Fensterscheiben, Lampen, wie überhaupt auf zerbrechliche Gegenstände nicht den geringsten Schaden verursachen; auch fliegen sie völlig geräuschlos, so daß eine Störung anderer außer den Mitspielenden damit gänzlich ausgeschlossen ist. Beim Eindringen der Pfeile in die mit Kreuzschnitten versehene Zielscheibe zeigen sie zugleich die Höhe der Punkte an, welche man geschossen hat und die je nach der Empfindlichkeit des Thieres festgestellt sind, jedoch aber auch nach Belieben geändert werden können.

Die Ausführung des Spieles ist höchst einfach: Man hängt die Zielscheibe derartig auf, daß hinter derselben noch genügend Raum vorhanden bleibt, um den Pfeilen das Eindringen in dieselbe zu gestatten und ihre Abstumpfung an harten Gegenständen zu vermeiden.

Die Pfeile werden mit der unteren Rippe in das mit zwei Führungsleisten versehene Schloß der Armbrust gelegt, und dann beginnt das Schießen in zirka 5 Meter Entfernung vom Bilde.

Spielregeln. Das Spiel gestattet die Beteiligung von 2—12 Personen:

1. Man bestimmt eine Zahl, z. B. 100, 200 oder mehr, bis zu welcher oder von welcher herab geschossen werden soll. Jeder der Mitspielenden schießt dreimal nacheinander; die geschossenen Punkte werden zusammengezählt, notiert und die Reihe kommt an den Nächsten. Die Reihenfolge wird vorher durch das Los oder auf

andere Weise bestimmt. Wer zuerst die bestimmte Zahl erreicht, d. h. auf= oder abwärts abgeschossen hat, hat gewonnen.

2. Können auch wie beim Regeltannenspiel zwei Parteien gegeneinander spielen. Die von einer Partei mehr geschossenen Punkte werden derselben gutgeschrieben und welche Partei nun zuerst irgend eine festgestellte Anzahl Punkte erreicht, hat gewonnen.

Bemerkung: Unbrauchbar gewordene Pfeile können sich die Spieler leicht selbst ergänzen, indem sie einen halben Bogen Papier in die entsprechenden Falze bringen und kleben. — Die Firma hat sie billig auf Lager. Sie versendet nur tadellose Spiele.

II. Teil.

Singspiele.

Eignen sich für den Knaben mehr die Lauf- und Kampfspiele, so sind für die Mädchennatur mehr die rhythmischen, an Musik und Gesang gebundenen Spiele berechtigt. Wie weit dem Mädchen Gesang Bedürfnis ist, lehrt die tägliche Erfahrung. Nie schnurrt das Spinnrad lustiger, bewegt sich die Nadel rascher, nie hüpfen die Füße behender, als wenn sie heitere Lieder be-
leben. Was vermag nicht selbst eine schwächliche Jungfrau für Körperanstrengungen bei lustigen Tanzmelodien mit lächelndem Munde, mit Freude im Herzen zu leisten! Krieger und Wanderer beleben den ermatteten Körper durch Gesang und Musik; ein Läufer vermag nicht ohne nachhaltige Ermüdung dieselbe Strecke zurückzulegen wie ein Tänzer, ohne sich angegriffen zu fühlen. Nach dem Takte der Musik regelt dieser unbewußt den Rhythmus der Atmung und des Pulschlags, nimmt sein Geist und ganzer Leib die taktmäßige Ordnung in sich auf, seine Glieder haben gleichsam Flügel bekommen, ohne daß er dabei sein Denkvermögen und seinen Willen fortgesetzt anzuspannen nötig hätte. Beinahe läßt sich ohne Gesang kein rechtes Vergnügen denken, besonders bei dem zarter organisierten Mädchen. Gesang regt nicht nur die Bewegungen an, er schleift und rundet sie auch ab, verschönt den äußeren Menschen, wie er nach innen veredelnd auf Gemüt und Charakter wirkt. „Böse Menschen haben keine Lieder.“ In richtiger Erkenntnis der Menschennatur fordert Luther zur Veredelung des Menschen die zwei Dinge: Musik und Körperübungen. Das Mädchen folgt seinem Naturbedürfnis und höheren Zug in der Bevorzugung der Singspiele. „Deines Herzens edle Triebe, gieb sie keck im Klange frei!“ Endlich gründen sich eine große Anzahl Spiele auf Lieder und Singweisen, so zwar, daß die das Spiel begleitenden Gesänge Spielanweisung und Regel zugleich sind. Als Quellen der Freude, zur Belebung der Spiellust und Körperthätigkeit gebührt ihnen ein hervorragender Platz in einem Spielbuch für Mädchen.

Die Anordnung ist hier nach den Altersstufen und Spielarten getroffen.

Die Einführung neuer Singspiele zerfällt in folgende Thätigkeiten:

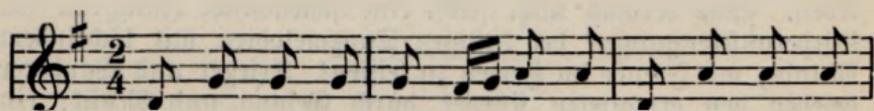
- a) Einprägen des Textes durch Vor- und Nachsagen.
- b) Einprägen der Singweise durch Vor- und Mitsingen.
- c) Einübung der zu dem Spiel erforderlichen Körperübungen.
- d) Gleichzeitiges Singen und Turnen.

A. Untere Stufe: Kinder von 6 bis 9 Jahren.

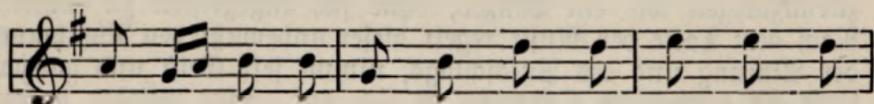
I. Gang-, Lauf- und Haschspiele. 1—3.

a. In Linienaufstellung.

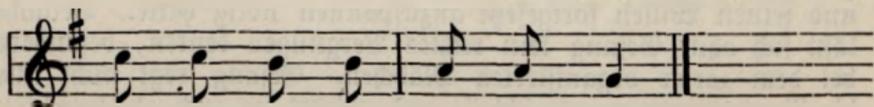
1. Die Riesenschlange. Schlangenlied.



1. Seht die gro = ße Rie = jen = schlange, sie geht aus zu



ih = rem Fan = ge; an dem gro = ßen, lan = gen Kranz



ist ein Kopf und auch ein Schwanz.

2. Seht, jetzt geht sie schnurgerade immerfort auf ihrem Pfade; ganz gerade, gebt nur acht, daß ihr gut die Schlange macht.

3. Jetzt beginnt sie sich zu winden, zickzack wird sie vorn und hinten; links und rechts geht Kopf und Schwanz, ja, das ist der Schlangentanz.

4. Nun wird sie sich auch noch ringeln, Schwänzchen wird den Kopf umgehen. Haltet aber alle fest, denn das wird das Schlangennest.

5. Wieder geht sie auf die Reise, steckt den Kopf heraus zum Kreise. Folget alle nach der Reih! Schlange macht sich wieder frei.

Zu diesem Spiele, welches 6—30 Mädchen beschäftigen kann, ist ein runder oder quadratischer, ebener Platz von 15 m Durchmesser erforderlich.

Der Spielgedanke ist, eine Schlange auf ihren Zügen darzustellen.

Ausführung: Zu Vers 1. Die in einer Stirnreihe stehenden Kinder fassen sich bei den Händen, wodurch die Schlange hergestellt wird und gehen an Ort; die Spielleiterin bildet den Kopf, die Letzte den Schwanz. Die Handsfassung muß während des ganzen Spieles beibehalten werden.

Vers 2. Die Schlange dreht sich $\frac{1}{4}$ -Drehung rechts und zieht im Takte gerade aus.

Vers 3. Die Schlange zieht entsprechend dem Liedertext in Zickzacklinien (Schlängellinien).

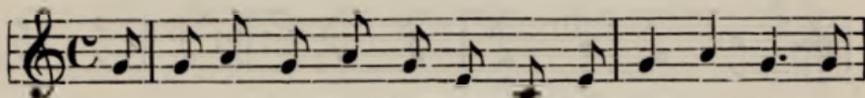
Vers 4. Der Schlangenkopf bleibt stehen und alle Mädchen gehen so lange um denselben herum, bis die Reihe nicht zu eng einen Knäuel bildet (Schlangennest).

Vers 5. Der Kopf kriecht unter den gehobenen Armen an einer beliebigen Stelle aus dem Schlangennest hervor und geht dann gerade aus. Die übrigen Mädchen folgen auf demselben Wege, wodurch wieder die ursprüngliche Stirnreihe hergestellt wird.

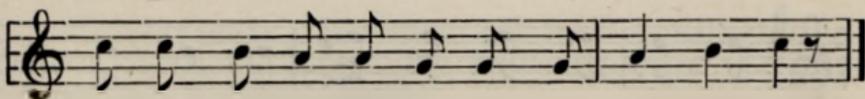
Sind viele Mädchen an der Schlange beteiligt, so empfiehlt es sich, den 4. und 5. Vers zweimal zu singen.

2. Ich reise nach Jerusalem.

Volkstied.



Ich rei-se nach Je - ru - sa - lem, und wer will mit? Das



ist nicht weit von Beth - le - hem, und du mußt mit!

An diesem Spiele können sich 6—40 Mädchen beteiligen. Der Spielplatz erfordert etwa 25 m Länge und 10 m Breite.

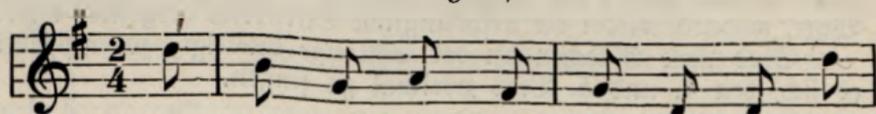
Der Spielgedanke ist die Darstellung einer Wanderung, bei der sich die Zahl der Wanderer immer vermehrt.

Spielgang: Die Kinder stellen sich in einer Stirnreihe auf, dann zählt die Spielführerin zu zweien ab und jede zweite dreht sich zur Kehrstellung. Die Führerin zieht beim Beginn des Gesanges die Reihe entlang und um dieselbe herum. Bei dem letzten Takte: „Du mußt mit!“ stampft sie mit dem Stocke in ihrer Rechten hinter einem Mädchen auf die Erde auf, wodurch dasselbe zur Nachfolge aufgefordert wird. Beide fassen Hand in Hand, beginnen Gesang und Wanderung aufs neue, und die Führerin erwirbt sich durch Stampfen mit dem Stocke am Ende der Strophe eine dritte Wandergenossin. Sind endlich alle auf der Wanderschaft begriffen, so zieht die Erste zur Kreislinie, faßt auch mit der Letzten die Hände und der ganze Kreis geht einmal im Kreise links oder rechts herum, womit das Spiel beendet ist.

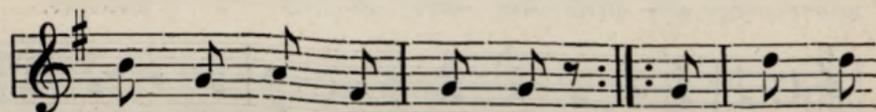
b. In Kreisauflstellung.

3. Es geht ein böses Ding herum.

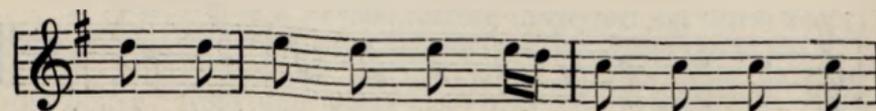
1. Singweise.



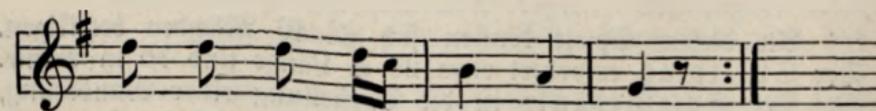
Es geht ein bö = ses Ding her = um, das
Sieht Ei = ne nur nach ihm sich um, so



wird euch tüch = tig zwaf = fen; } Doch kehrt es
fährt's ihr auf den Raf = fen!



gar bei Ei = ner ein, so möcht' ich nicht zur



Rech = ten sein, zur Rech = ten sein.

2. Singweise.

Mäßig.

Ludwig Erk (1821).

Es geht ein bö = ses Ding her = um, das
 wird euch tüch = tig zwäl = len! Sieht Ei = ne nur nach
 ihm sich um, so fährt's ihr auf den Raß = len.
 Und kehrt es gar bei ei = ner ein, so
 möcht' ich nicht ihr Nach = bar sein.

Der Spielraum muß eben sein und außen um den eng geschlossenen Stirnkreis der Mädchen, die ihre Hände auf den Rücken gelegt halten, noch genügend Platz zum Laufen zweier Mädchen bieten.

Spielgedanke. Das Spiel will die Aufmerksamkeit ansprechen, durch das Knötchen zum Wettlauf zwingen und durch Überraschung Heiterkeit erregen.

Verlauf. Bei dem Betrieb geht mit dem Beginn des Gesanges ein Mädchen mit dem Knötchen in der Hand außen um den Kreis herum, macht ab und zu durch leichte Schläge auf die Schulter eine Umdrehende aufmerksam, daß sie gegen den Liedertext verstoßt, legt endlich unbemerkt, ohne Unterbrechung des Rundganges einem Kinde den Plumpsack in die Hand. Dieses

erfaßt denselben fest und treibt die rechte Nachbarin unter leichten Schlägen um den Kreis herum. Bekommt die Nachbarin Schläge, so stellt sie sich mit der ersten Knötzelbesitzerin in die Kreislücke und die jetzige Besitzerin geht mit dem Beginn des Gesanges um den Kreis. Merkte die Rechte aber das Übergeben des Knötchels und eilte zeitig genug um den Kreis, ohne von der Verfolgerin einen Schlag zu erhalten, so erhält sie den Plumpsack, bestraft die Verfolgerin durch einen Schlag und führt den Rundgang unter abermaligem Gesang von neuem aus. So geht das Spiel weiter.

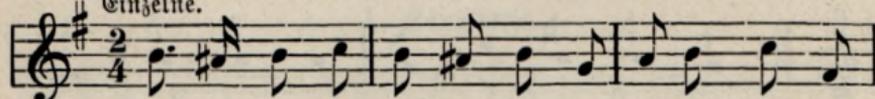
II. Nachahmungsspiele. 4—14.

a. In Kreisaufstellung. 4—10.

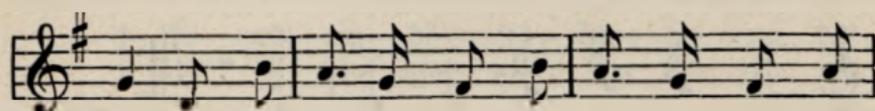
4. Adam hatte sieben Söhne.

Runter.
Einzelne.

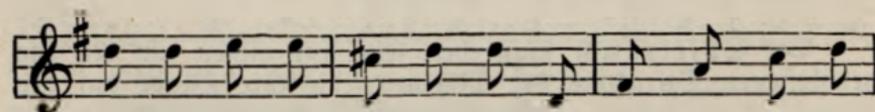
Alter Tanzspruch. R. Krell.



A = dam hat = te sie = ben Söh = ne, sie = ben Söhn' hatt'



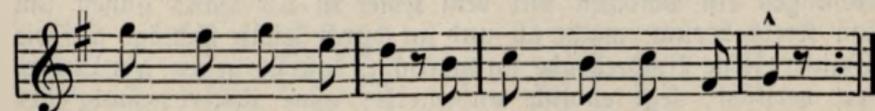
A = dam, sie a = ßen nicht, sie tran = ken nicht, sie



sa = hen sich ins An = ge = sicht und mach = tens al = le



so, und mach = tens al = le so! Sie



mach = tens al = le so, sie mach = tens al = le so.

Die Größe des Spielplatzes ist bedingt durch die Zahl der im Stirnringe vereinigten 30—50 Mädchen.

Der Grundgedanke des Spieles ist die rasche Nachahmung einer mit Geschick und Scherz vorgezeigten Thätigkeit. Das Lied selbst findet sich schon bei Fischart, und es liegt dem Tanze die Echternacher Springprozeßion zu Grunde, welche als Mittel gegen den Weitzstanz St. Vitus zur Ehre ausgeführt wird und nach der Augsburger Zeitung noch 1852 über 8000 Teilnehmer fand. Das Lied kann auch nach der Singweise des Liedes Nr. 5: „Wenn die Kinder artig sind,“ gesungen werden.

Darstellung. Die Mädchen bilden einen Stirnkreis, fassen die Hände und gehen oder hüpfen unter gleichzeitigem Gesang um eine in der Kreismitte stehende Spielgenossin. Bei dem Worte: „Angesicht“, wird die Bewegung unterbrochen, aber der Gesang fortgesetzt, das erwählte Mädchen zeigt irgend eine Bewegung vor, z. B. Kumpfbeugen, Drehen, Hüpfen auf einem Beine und Händeklappen, Waschen u. s. w., die von den andern, während des viermaligen Gesanges der Worte: „Sie machten alle so,“ genau nachgeahmt wird. Wer dies veräuimt, erhält von der Vorturnerin zur Strafe einen Knötelschlag. Zur Wiederholung des Spieles wählt die Spielleiterin oder Vorturnerin ein anderes Mädchen für die Kreismitte und sie selbst tritt in den Kreisring zurück.

Vielfach fügen die Kinder nach ihrem Gefallen an der vorgeführten Thätigkeit vor die Wiederholung den „Schlußgesang“ ein: „Hat's gut (schlecht) gemacht“ u. s. w. —

Schlußgesang.

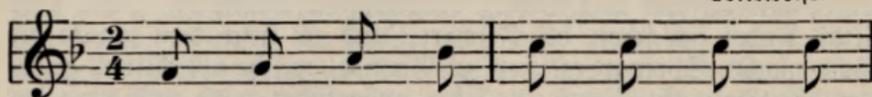
Hat's $\left. \begin{matrix} \text{gut} \\ \text{schlecht} \end{matrix} \right\}$ ge = macht, hat's $\left. \begin{matrix} \text{gut} \\ \text{schlecht} \end{matrix} \right\}$ ge = macht, hat's

$\left. \begin{matrix} \text{gut} \\ \text{schlecht} \end{matrix} \right\}$ ge = macht, d'rum wird sie auch $\left. \begin{matrix} \text{nicht} \\ \text{recht} \end{matrix} \right\}$

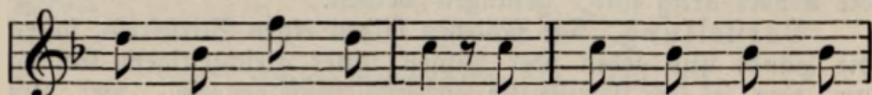
aus = ge = macht: $\left. \begin{matrix} \text{Ja,} & \text{ja,} & \text{ja,} & \text{ja!} \\ \text{Ha,} & \text{ha,} & \text{ha,} & \text{ha!} \end{matrix} \right\}$

5. Wenn die Kinder artig sind.

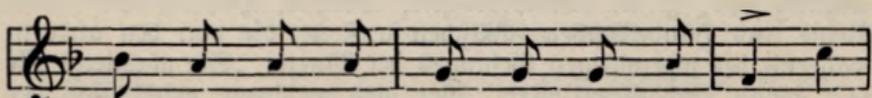
Volksweise.



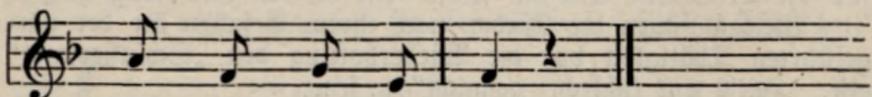
1. Wenn die Kin = der ar = tig sind, da
 2. Wenn die Kin = der schlimm nun sind, da



1. sind sie im = mer froh, und wenn sie dann recht
 2. sind sie nim = mer froh, und wenn sie dann recht



1. lust = tig sind, dann ma = chen's al = le so, dann
 2. trau = rig sind, dann ma = chen's al = le so, dann



1. ma = chen's al = le so!
 2. ma = chen's al = le so!

Der Spielplatz braucht nur dem Stirnringe der bei diesem Nachahmungsspiel beteiligten 8—50 Mädchen Raum zum Stehen und Hüpfen zu bieten.

Spielgedanke. Dieses Spiel will neben der Erregung der Freude Spielraum für die Erfindungsgabe und scherzhafte Darstellung bieten.

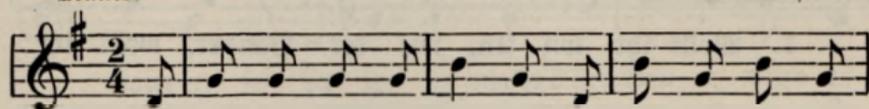
Darstellung. In der Kreismitte steht ein erwähltes Mädchen, das bei dem Gesange der Worte: „Dann machen's alle so!“ irgend eine Thätigkeit, wie tanzen, Wäsche waschen, grüßen u. s. w., ausführt, welche die andern sofort wiederholen. Bis zu dem Vorzeigen der Thätigkeit begleiten die Mädchen den Takt des Gesanges der 1. Strophe mit Händeklappen. Aber die 2. Strophe singen sie langsamer, leise, ohne Händeklappen und ahmen bei den Worten: „Dann machen's alle so!“ eine betrübtte Haltung oder das Weinen nach. Es ist empfehlenswert, die 2. Strophe erst nach vielmaliger

Wiederholung der ersten unter jedesmaligem Vorzeigen durch ein anderes Mädchen, das von ihrer Vorgängerin gewählt wird, als Schlusstrophe anzufügen.

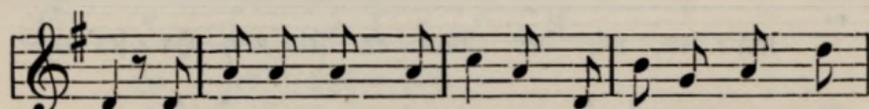
6. Die Stampfen in der Mühle.

Munter.

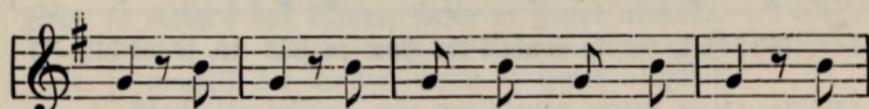
Volksweise.



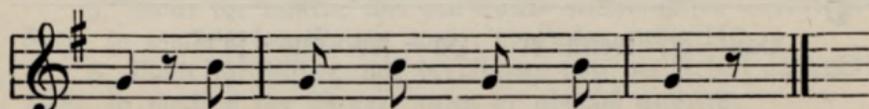
Die Stampfen in der Müh-le, die ge-hen auf und



ab; das Wasser macht's, das küh-le, daß laut es schallt: Klipp



Klapp, klipp klapp, klipp klapp, klipp klapp, klipp klapp, klipp



klapp, klipp klapp, klipp klapp, klipp klapp.

Der Spielplatz muß genügend Raum bieten zur Aufstellung der 10—50 Mädchen, welche mit Handfassung zu einem Stirn-kreis vereinigt sind.

Darstellung. Der Gedanke des Spieles ist, die Bewegung und das Klappern einer Mühle darzustellen.

Mit dem Beginn des Gesanges gehen die Mädchen mit Handfassung links in der Kreislinie herum, betonen aber dabei immer den ersten von vier Schritten. Bei den Worten: „Klipp klapp“, lösen sie die Hände, gehen mit betonten Schritten an Ort und klappen dazu taktmäßig mit den Händen. Zu jeder Wiederholung, die ein wenig schneller gefungen wird, erfolgt das Gehen des Kreises nach einer andern Seite.

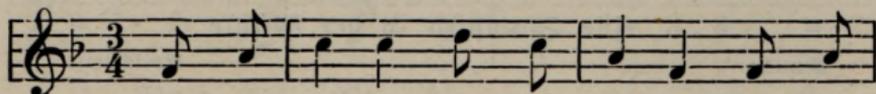
Sind mehr als 30 Mädchen beteiligt, so empfiehlt sich die Bildung zweier Kreise, wovon der kleinere sich innerhalb des größeren nach entgegengesetzter Richtung bewegt.

7. Wollt ihr wissen, wie der Bauer. (Häferstien.)

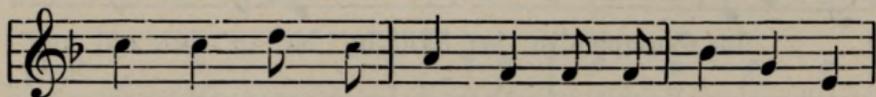
1. Singweise.

Mäßig geschwind.

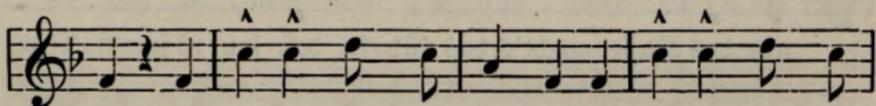
Volkweise.



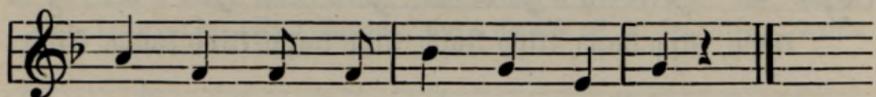
1. Wollt ihr wis = sen, wie der Bau = er, wollt ihr



wis = sen, wie der Bau = er sei = nen Hä = fer aus =



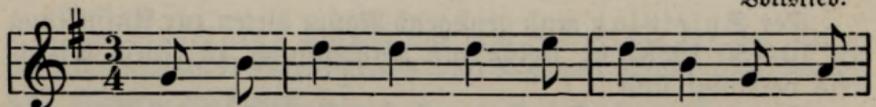
fä't? Seht so, so macht's der Bau = er, seht so, so macht's der



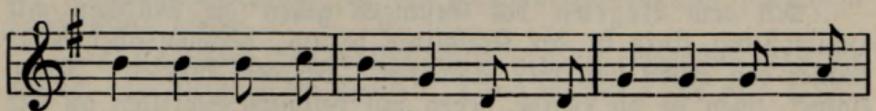
Bau = er, wenn er Hä = fer aus = fä't!

2. Singweise.

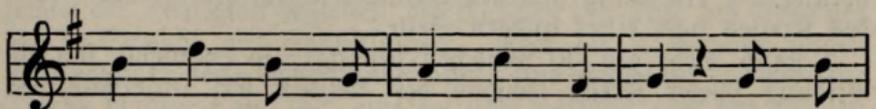
Volkslied.



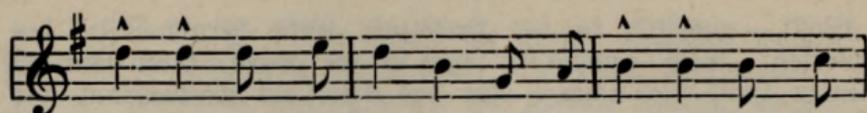
1. Wollt ihr wis = sen, wie der Bau = er, wollt ihr



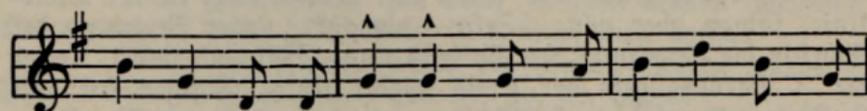
wis = sen, wie der Bau = er, wollt ihr wis = sen, wie der



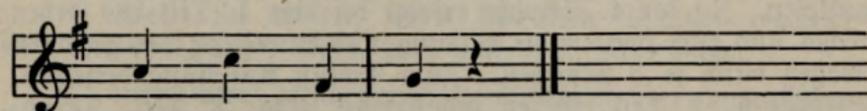
Bau = er sei = nen Hä = fer aus = fä't? Se = het



so, so macht's der Bau-er, se = het so, so macht's der



Bau-er, se = het so, so macht's der Bau-er, wenn er



Ha = fer auß = jä't.

2. Wollt ihr wissen, wie der Bauer seinen Hafer abmäht?
Seht, so macht's der Bauer, wenn er Hafer abmäht.
3. Wollt ihr wissen, wie der Bauer seinen Hafer aufstellt?
Seht, so macht's der Bauer, wenn er Hafer aufstellt.
4. Wollt ihr wissen, wie der Bauer seinen Hafer einfährt?
Seht, so macht's der Bauer, wenn er Hafer einfährt.
5. Wollt ihr wissen, wie der Bauer seinen Hafer ausdrischt?
Seht, so macht's der Bauer, wenn er Hafer ausdrischt.
6. Wollt ihr wissen, wie der Bauer von der Arbeit ausruht?
Seht, so macht's der Bauer, wenn er abends ausruht.
7. Wollt ihr wissen, wie der Bauer nach der Ernte sich freut?
Seht, so macht's der Bauer, wenn er Erntefest hält.

Der Spielplatz muß bei Abteilungen von 20—50 Mädchen mindestens 10 m im Quadrat messen.

Der Spielgedanke ist, die Thätigkeit des Bauers im Laufe des Jahres darzustellen. Es können deshalb die hier beschriebenen sieben Hauptthätigkeiten vermehrt werden.

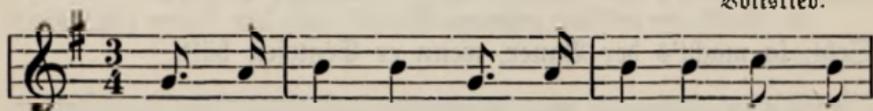
Ausführung: Die Kinder bilden einen Kreis und fassen die Hände zum Ring. Der Kreis wird durch Abzählen in Gruppen von je drei Kindern geteilt. Diese werden mit gefaßten und gehobenen Händen zu Ringen zusammengestellt. Dann auch zu Wagen derart vereinigt, daß zwei die Pferde und das dritte den Wagen bilden. Nach diesen Vorbereitungen treten die Kinder wieder in den großen Stirnring zurück. Die Spielleiterin läßt sich den Text sagen, zeigt die damit zu verbindenden Thätigkeiten, worauf der Gesang der 1. Strophe beginnt. Dazu gehen alle von:

„Wollt — ausfä't“, in der Kreislinie links herum. Zu den Worten: „Seht — ausfä't“, lösen sie die Hände, heben mit der linken Hand die Schürze oder das Kleid als Säetuch auf und streuen mit der rechten scheinbar den Samen aus. Zum Anfang der 2. Strophe gehen alle rechts mit Handfassung in der Kreislinie, führen aber von: „Seht — abmäht“, unter Betonung der Schritte die Bewegung des Mähens aus. Während des 1. Teiles der 3. Strophe geht der Kreis wieder links, dagegen bei dem 2. Teil stellen sich je 3 Mädchen mit hochgehobenen Armen zu Puppen zusammen in Form von Ringen, die sich am Schluß auflösen. Zu der 4. Strophe erfolgt bei dem 1. Teil das Gehen rechts und zum zweiten die Bildung und Bewegung der gefüllten Wagen durch je 3 Mädchen. Zum Schluß Auflösung derselben. Strophe 5, 1. Teil: Gehen des Kreises links; 2. Teil: Dreschbewegung mit Stampfen wechselseitig am Ort. Strophe 6, 1. Teil: Gehen rechts in der Kreislinie; 2. Teil: Knien links, Stützen des rechten Ellenbogens auf das rechte Knie, Legen des Kopfes mit Seitneigen auf die rechte Hand, während die linke die Augen bedeckt. Zur 7. Strophe geht der Kreis während des ersten Teiles links in der Kreislinie, während des zweiten Teiles hüpfst er mit Nachstell-(Galopp-)hüpfen in derselben Richtung weiter.

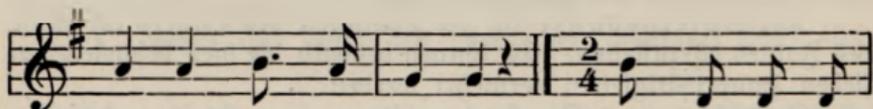
8. Lebensalter.

8. Wollt ihr wissen, wie's die kleinen Mädchen machen?

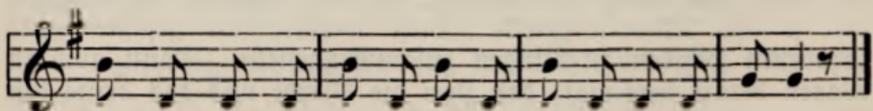
Volkslied.



1. Wollt ihr wis = sen, wollt ihr wis = sen, wie's die



klei = nen Mäd = chen ma = chen? Püpp = chen wie = gen,



Püpp = chen wie = gen, hei = sa, hop = sa, bi = sche, bi = sche, hop = sa.

2. Wollt ihr wissen, wie's die kleinen Knaben machen?
Trommel schlagen, heisa hopja bumbum, bumbum, hopja!

3. Wollt ihr wissen, wie's die großen Mädchen machen?
Strümpfe stricken, heisa hopfa, strick, strick, strick, strick, hopfa!

4. Wollt ihr wissen, wie's die großen Knaben machen?
Peitschen knallen, heisa hopfa, knack, knack, knack, knack, hopfa!

5. Wollt ihr wissen, wie's die jungen Damen machen?
Knize machen, heisa, hopfa, kniz, kniz, kniz, kniz, hopfa!

6. Wollt ihr wissen, wie's die jungen Herren machen?
Hut abnehmen, heisa, hopfa, Hut ab, ab, ab, hopfa!

7. Wollt ihr wissen, wie's die alten Frauen machen?
Kaffee trinken, heisa hopfa, Kaffee, e, e, hopfa!

8. Wollt ihr wissen, wie's die alten Männer machen?
Tabak rauchen, heisa, hopfa, puff, puff, puff, puff, hopfa.

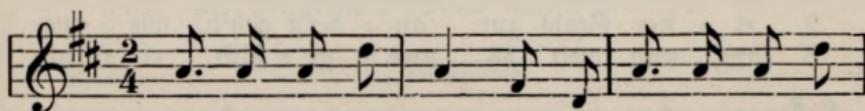
An diesem Spiel, welches einen kreisförmigen oder quadratischen Platz von mindestens 10 m Durchmesser erfordert, können sich 8—50 Mädchen beteiligen.

Der Spielgedanke ist die Darstellung der Lieblingsthätigkeiten der Menschen in den verschiedenen Lebensaltern.

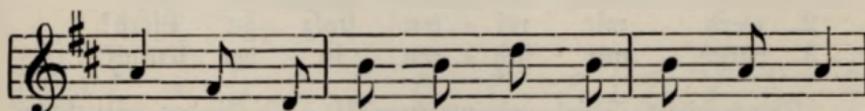
Zur Ausführung stellen sich die Mädchen mit Handfassung in einen Stirnkreis. Während des Gesanges geht der Kreis bei den einzelnen Strophen wechselseitig links und rechts herum bis zu dem Worte: „Machen“. Dann bleiben die Mädchen stehen und ahmen durch entsprechende Bewegungen die in dem Liede angegebenen Thätigkeiten nach, so bei der 1. Strophe das Wiegen der Püppchen, bei der 2. Strophe das Schlagen der Trommel, bei der 3. Strophe das Stricken u. s. f. Der Gesang darf aber durch die Darstellungen nicht unterbrochen werden.

9. Rupfe, rupfe Gräschen.

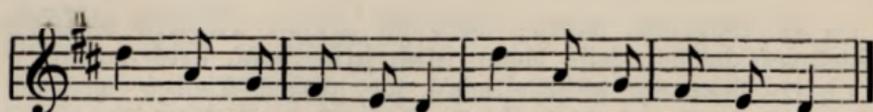
Köhler.



Rup = fe, rup = fe Gräs = chen, es sit = zen hier drei
zwei
vier



Häs = chen, und kommt der wil = de Sä = ger dort:

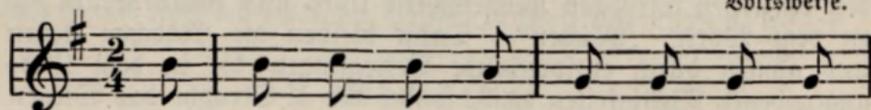


Husch, sind sie al = le fort. Husch, sind sie al = le fort.

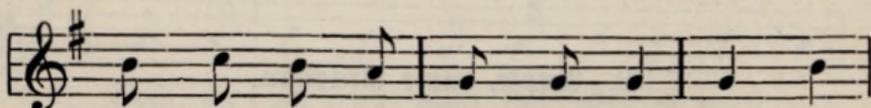
Die 12—40 am Spiel beteiligten Mädchen stellen sich auf den mindestens 15 m im Durchmesser fassenden Spielplatz in 2 m Entfernung in einem großen Kreise als Wald auf. In die Mitte setzen sich die 2—4 Häschen und rupfen Gras, während ein Mädchen als Häschen an der Grenze des Spielplatzes steht. Die Kinder beginnen den Gesang. Bei dem Worte: „Husch“ klatscht der Jäger in die Hände, die Häschen verstecken sich eilenden Laufes hinter beliebige Bäume, und der Jäger sucht auf dem Wege dahin eins zu fangen. Gelingt ihm dies, so ist dies beim nächsten Gesang der Jäger, dagegen die bergenden Bäume sind die nächsten Häschen. Gelingt dem Jäger der Fang nicht, so bleibt er auch beim nächsten Gesang Jäger und die Häschen bleiben Häschen.

10. Der Kinder Wanderfahrt.

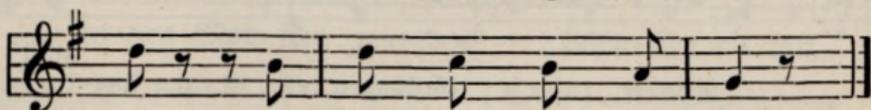
Volksweise.



1. Wir wol = len jezt spa = zie = ren geh'n und
2. Wir wol = len jezt 'mal wan = dern geh'n, von
3. Wir fah = ren durch die wei = te Welt, so



1. uns die wei = te Welt be = seh'n, mi = me =
2. ei = ner Stadt zur an = dern geh'n, wie = wa =
3. lang und weit es uns ge = fällt, ri = ra =



1. muß, wir wan = dern stolz zu Fuß!
2. werd, wir rei = ten stolz zu Pferd!
3. rutsch, wir fah = ren in der Rutsch'!

Durch dieses Spiel, an welchem 10—50 Kinder teilnehmen können, wird der Liedertext annähernd dargestellt.

Vor der Ausführung werden die Kinder in Paare abgeteilt. Die Spielabteilung bildet mit Handfassung einen Kreis, mit dem Gesicht nach der Kreismitte gewendet.

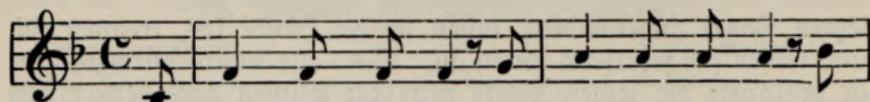
Spielweise. Während des Gesanges des ersten Verses bewegt sich der Kreis mit Kreuzschrittgang seitwärts links herum und macht am Schlusse desselben Halt. Hierauf drehen sich alle Kinder eine halbe Drehung rechts herum zur Stellung mit dem Gesicht nach außen. Bei dem Gesang des zweiten Verses gehen die Mädchen in der Kreislinie mit Handfassung rechts herum und machen am Schlusse wieder Halt. Nach einer Vierteldrehung rechts erfassen die Flankenpaare beide Hände und hüpfen als kleine Wagen während des dritten Verses in die Kreislinie vorwärts.

b. Gassenaufstellung. 11—14.

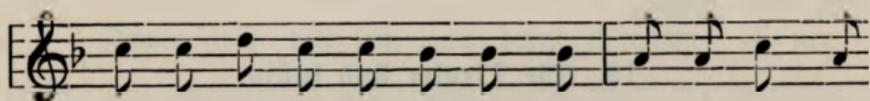
11. Der Sandmann ist da!

1. Singweise.

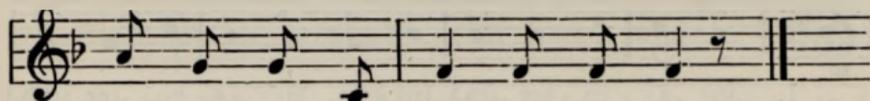
Munter.



Der Sand-mann ist da! Der Sandmann ist da! Er



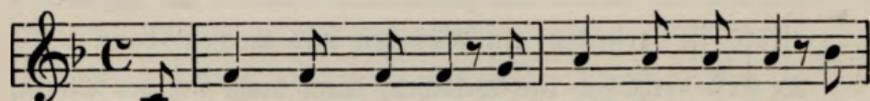
hat gar schön-en wei-ßen Sand, d'rum ist der Sandmann



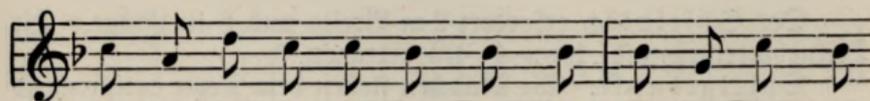
wohl = be = kannt! Der Sand-mann ist da!

Munter.

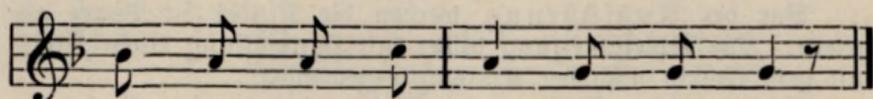
2. Singweise.



Der Sand-mann ist da! Der Sandmann ist da! Er



hat gar schön-en wei-ßen Sand, d'rum ist der Sandmann



wohl = be = kannt! Der Sand = mann ist da!

Hierzu ist ein mindestens 2 m breiter und 20 m langer nicht zu unebener Spielraum erforderlich. Etwa 20 Kinder bilden eine Spielabteilung. Sind mehr als 20 Mädchen, so empfiehlt es sich, 2 Abteilungen nebeneinander zu stellen; doch darf dann der Spielplatz nicht unter 4 m Breite besitzen.

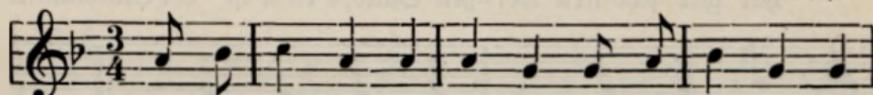
Der Spielgedanke ist, das Ausschütten des Sandes unter frischem, frohem Hüpfen darzustellen und den Kindern eine Lungenübung zu bieten.

Darstellung. Vor der Ausführung werden die Mädchen zu Paaren mit dem Gesicht gegeneinander aufgestellt, dann öffnen sich die Paare zur Gasse durch 2 Schritte Rückwärtsgehen. Hierauf beginnt der Gesang; es erfassen sich die ersten beiden Paare und hüpfen mit Nachstell-(Galopp-)hüpfen durch die Gasse. Bei dem letzten Paare angekommen, lassen sie die Hände los, trennen sich und reihen sich jederseits unten an. Sind alle Paare durchgehüpft, so beginnen die letzten Paare mit dem Hüpfen nach dem ersten Paare zu. Den Takt heben die Sängerinnen durch Händeklappen noch mehr hervor.

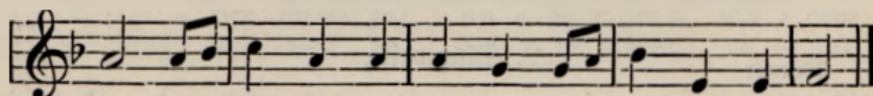
12. Die Tiroler sind lustig.

Munter.

Volksweise.



1. Die Ti = ro = ler sind lus = tig, die Ti = ro = ler sind



froh, sie trin = ken ein Gläs = chen und machen's dann so:

2. Erst dreht sich das Weibchen, dann dreht sich der Mann, sie fassen sich beide und tanzen zusamm'.

Der Spielplatz erfordert 2 m Breite und 6 m Länge. Die Teilnehmerinnenzahl kann 4—60 betragen.

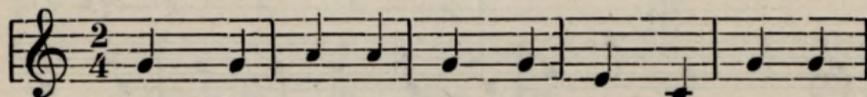
Spielgedanke. Die Mädchen stellen dem Texte entsprechend die Tätigkeiten eines lustigen Tirolers dar.

Ausführung. Vor dem Beginn werden die Mädchen in Paare geordnet. Diese wenden einander das Gesicht zu, und die beiden geraden Linien treten einen Schritt zurück. Zwischen den einzelnen Mädchen in den Linien wird auch eine volle Armlänge Abstand hergestellt. Eine Linie wird als Männchen, die andere als Weibchen bezeichnet. Zu dem Gesang des ersten Teiles der 1. Strophe gehen die Kinder mit Händeklappen im Takte an Ort. Bei den Worten: „Sie trinken ein Gläschen“, ahmen sie die Thätigkeit des Trinkens nach. Bei den Worten der 2. Strophe: „Erst dreht sich das Weibchen“, führt die Linie der Weibchen, und bei „dann dreht sich der Mann“, die Linie der Männchen eine ganze Drehung rechts aus. Hierauf erfassen sich die Paare mit beiden Händen, um bei den Worten: „Und tanzen zusammen“, mit Hüpfen einander einmal links zu umkreisen. Die Mädchen finden an diesem Spiele so großes Wohlgefallen, daß sie es sehr oft wiederholen.

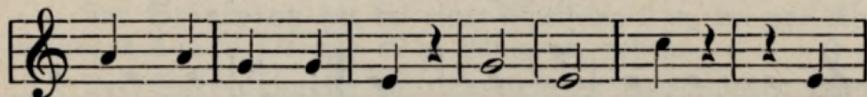
13. Komm, wir wollen wandern!

Mäßig geschwind.

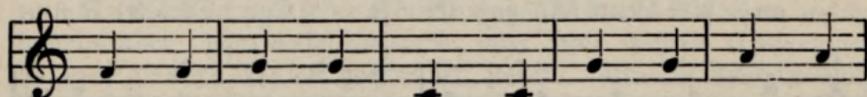
Volksweise.



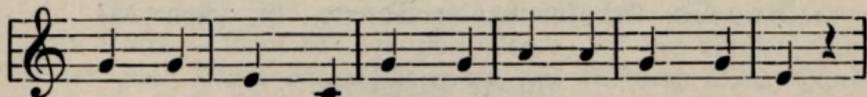
Komm, wir wol-len wan-der-n geh'n, von ei-ner



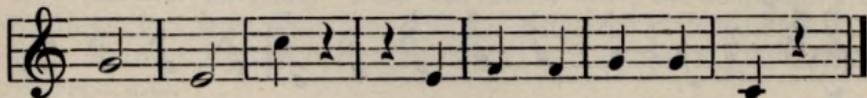
Stadt zur an-der-n geh'n. Ri-ra-rutsch! Wir



fah-ren in der Kutsch! Und in der Kut-sche



fah-ren wir, und auf dem E-sel rei-ten wir.



Ri-ra-rutsch! Wir fah-ren in der Kutsch!

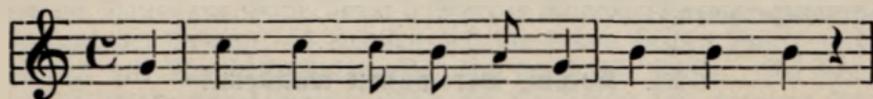
Als Spielplatz genügt ein 20—30 Schritt langer und 4 Schritt breiter Raum. Die Spielschar ist nicht begrenzt.

Der Gedanke dieses einfachen Spieles ist, die Thätigkeit des Spazierengehens und Fahrens mit raschem Umkehren zu versinnbildlichen.

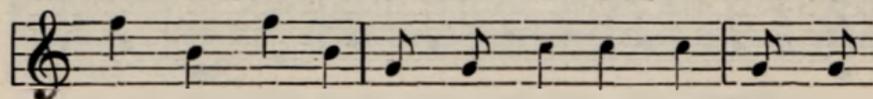
Zur Ausführung stellen sich die Mädchen zur Paarsäule mit Handfassung und vor dem Körper gekreuzten Armen auf. Mit dem Anfange des Gesanges gehen sie im Takte vorwärts, führen aber jedesmal zu „rutsch!“, ohne die Hände los zu lassen, eine halbe Drehung nach innen aus, auch zum Schlusse bei „Rutsch“.

14. Es geht nichts über die Gemütlichkeit.

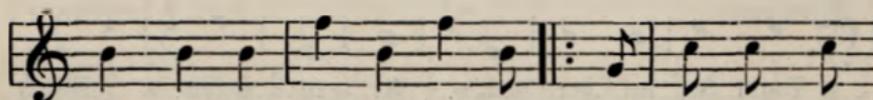
Munter.



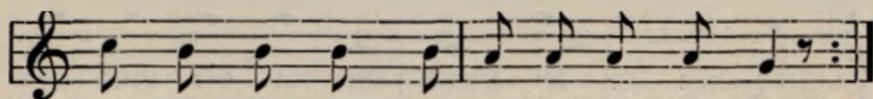
Es geht nichts ü = ber die Ge = müt = lich = keit!



Ei ja! Ei ja! Ha = ben wir kein Geld, ha = ben's



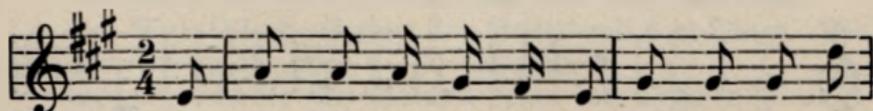
an = d're Leut! Ei ja! Ei ja Der On = kel kommt,



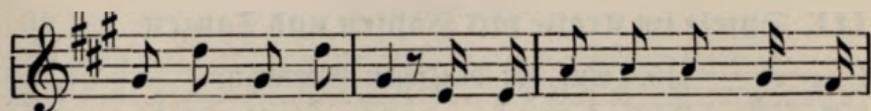
der On = kel kommt, die Tau = te ist schon da!

Anderer Singweise.

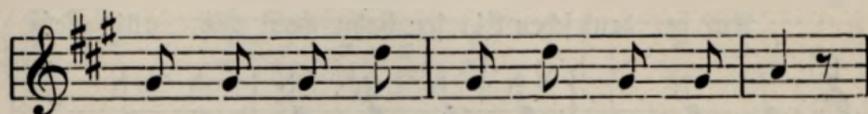
Munter.



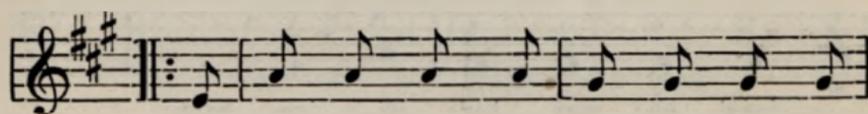
Es geht nichts ü = ber die Ge = müt = lich = keit! Ei



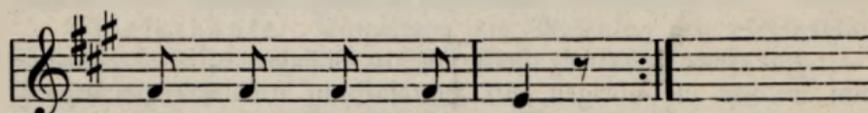
ja! Ei ja! Ei ja! Ha = ben wir kein Geld, ha = ben's



an = d're Leut! Ei ja! Ei ja! Ei ja!



Der On = kel kommt, der On = kel kommt, die



Tan = te ist schon da!

Der Spielplatz hat bei einer Abteilung 2 m, bei zwei Abteilungen 4 m Breite und 20 m Länge zu messen.

Der Spielgedanke ist, dem heiteren Wohlbefinden durch Gesang und Hüpfen Ausdruck zu geben.

Ausführung. Eine Abteilung faßt 10—24 Mädchen, welche voneinander, paarweise abgeteilt, mit zwei Schritt Entfernung in zwei geraden Linien gegenüber stehen. 40—50 Mädchen bedingen die Aufstellung zweier Abteilungen nebeneinander. Zu dem Gesange des ersten Teiles gehen die Kinder an Ort, führen bei: „Ei ja! Ei ja!“ zwei Knize aus, während zu den Worten: „Der Onkel — schon da“, je zwei Paare, bei der Wiederholung wieder zwei Paare der Reihe nach mit Fassung beider Hände durch die Gasse hüpfen, am Ende angekommen die Fassung lösen und sich dort anreihen. Sind alle Paare durch die Gasse gehüpft, so fängt das letzte Paar das Hüpfen nach dem ersten zu an.

Kleinere Kinder führen das Spiel mit Sprechen und Händeklappen aus.

III. Spiele im Kreise mit Hüpfen und Tanzen. 15–26.

15. Auf der deutschen Eisenbahn.

Auf der deut-schen Ei - sen-bahn hab' ich all' mein
Geld ver = than, wenn ich nicht mehr lau = sen kann,
fahr' ich auf der Ei = sen = bahn.

Der Spielpaß braucht nur die Größe des Stirnkreises zu haben. Die Spielschar kann eine beliebige Anzahl von Mädchen zählen.

Zur Ausführung stellt sich ein Mädchen in die Kreismitte, um welches die übrigen mit Handsfassung und Kreuzschritt-gang herumgehen. Bei dem Worte „fahr“ erfaßt das Mittelste ein Anderes, hüpfst mit ihr in die Kreismitte, läßt sie dort stehen und eilt an ihre Stelle in den Kreisring, worauf sich das Spiel sofort wiederholt.

16. Ringel, Ringel, Reihe.

1. Singweise.

Volksmelodie.

Rin-gel, Rin-gel, Rei = he, wir sind der Rin = der
drei = e, wir sit = zen un = term Hol = ler = busch,
ma = chen's al = le: husch, husch, husch!

2. Singweise.

Rin-gel, Rin-gel, Rei-he! Es find der Rin-der
zwei-e; sie tan-zen um den Ro-sen-busch und
ma-chen al-le: Husch-husch-husch!

(Simrod.)

Spielplatz. Größe des Stirnringes der Mädchen, deren Zahl 10—50 betragen kann.

Spielgedanke. Ringeltanz am Maientag mit plötzlichem Abschluß, weil Frau Holle die Federbetten in Form eines Schneeschauers ausschüttelt.

Ausführung. Die Mädchen gehen mit Handfassung nach dem Takte des Liedchens in der Kreisbahn herum und setzen oder kauern sich bei den Worten: „Husch, husch, husch!“ plötzlich nieder. Bei jeder Wiederholung wird schneller gesungen und gegangen, endlich wird gehüpft.

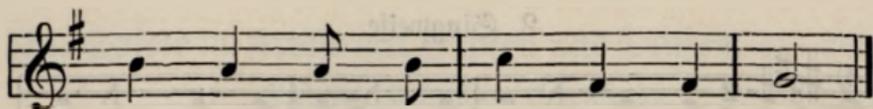
Im sächs. Voigtlande ist gebräuchlich:

Ringel, Ringel, Rosen,
Schöne Aprikosen,
Beilschen und Vergißmeinnicht,
Alle Kinder setzen sich.

(Dunger.)

17. Kommt ein Vogel geflogen.

1. Kommt ein Vo-gel ge-flo-gen, setzt sich
nie-der auf mein'n Fuß, hat ein'n Bet-tel im
Netz, Spielbuch für Mädchen.



Schna = bel, von der Mut = ter ein'n Gruß.

2. Lieber Vogel, flieg' weiter, nimm ein'n Gruß mit und ein'n Kuß. Ach, ich kann dich nicht begleiten, weil ich hier bleiben muß.

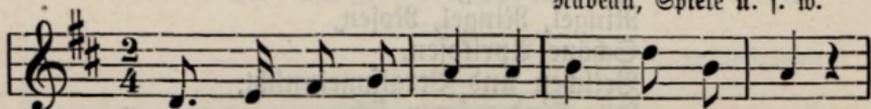
Der Spielplatz muß Raum für einen Stinring von 10 bis 15 Mädchen bieten.

Der Spielgedanke ist: Ein Vöglein bringt von der fernen Mutter Brief und Gruß und erhält Grüße an die ferne Liebe in der Heimat aufgetragen.

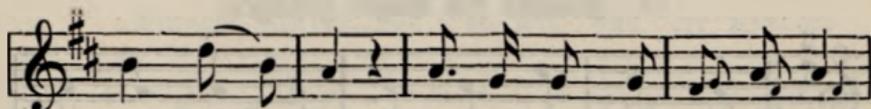
Zur Ausführung wird ein Mädchen als Vogel erwählt, das sich außerhalb des Kreises aufstellt, bei dem Beginne des Gesanges unter Fliegebewegung in den Kreis hinein hüpf, bei den Worten: „Sekt sich“, vor einer Mitspielerin niederkniet, ihr statt des Briefes die Hand reicht, welche die Empfängerin bis zum Ende der 1. Strophe festhält. Die 2. Strophe singt die Letztere allein, und der Vogel hüpf mit Fliegebewegung der Arme aus dem Kreise und in denselben hinein, reißt sich aber zum Schluß in die Kreislinie ein. Die Briefempfängerin ist bei der Wiederholung der Vogel.

18. Häschen in der Grube.

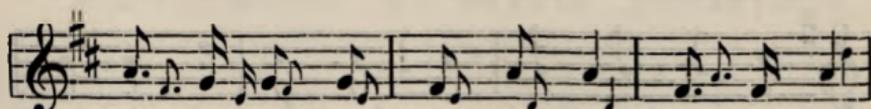
Mabeau, Spiele u. s. w.



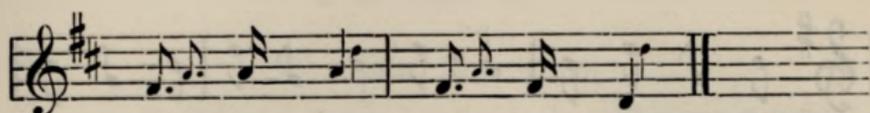
1. Häs = chen in der Gru = be saß da und schlief,



saß da und schlief. Ar = mes Häs = chen, bist du krank,



daß du nicht mehr hüpf = fen kannst? Häs = chen hüpf,



Häs = chen hüpf, Häs = chen hüpf!

2. Häschen vor dem Hunde hüte dich, hüte dich! Hat gar einen scharfen Zahn, packet mir mein Häschen an, Häschen lauf, Häschen lauf, Häschen lauf!

Der Spielplatz muß mehr Raum bieten, als der Stirnkreis der beliebig zahlreichen Spielschar bedeckt.

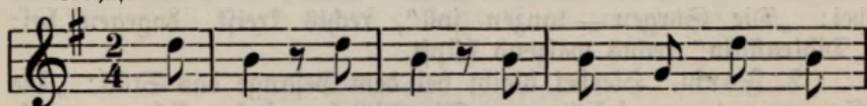
Der Gedanke des Spieles ist, unter der Form einer Hasenjagd ein lustiges Ringelspiel zu treiben.

Ausführung. Vor dem Beginn wird ein Häschen, ein Hund und ein Jäger gewählt. Das Häschen tritt in die Kreismitte, das Hündchen und der Jäger bleiben im Ringe. Strophe 1. Der Kreis bewegt sich singend um das kniend oder sitzend schlafende Häschen. Bei der Aufforderung: „Häschen hüpf!“ springt dasselbe auf, hüpfte auf einem Beine mit drolligen Gebärden im Kreise herum, holt sich aber zum Schluß ein anderes Mädchen in den Kreis und stellt sich an dessen Stelle. Bei der 2. Strophe steht das Häschen in der Mitte, der singende Kreis warnt es beim Umlaufen durch Handbewegung; denn bei den Worten: „Häschen lauf!“ steht der Kreis still, der Hund läuft auf das schnell entfliehende Häschen zu, verfolgt es aus dem Kreise und wieder hinein, bis er es gefangen hat. Nach Beendigung der 2. Strophe schweigt der Gesang, bis nach erfolgtem Fang das Häschen durch den Jäger mit hinter dem Nacken gekreuzten Armen außerhalb des Kreises aufgestellt (aufgehängt) ist und zwei andere Mädchen als Hund und Häschen gewählt worden sind. Bei 40 oder 50 beteiligten Mädchen werden drei oder vier Häschen gleichzeitig in den Kreis geschickt oder zwei Kreise nebeneinander gebildet.

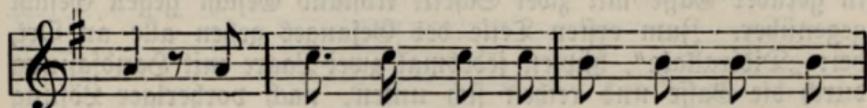
19. Im Mai.

Lebhaft.

Volksmelodie.



Im Mai, im Mai, im schö = nen, grü = nen



Mai, da woll'n wir al = le luj = tig sein, im

schö-nen, grü-nen Mai. Die Sor-gen, die Sor-gen, die
kenn'n wir al-le schon. Wer soll die schön-ste
Säng'-rin sein, mit der ich tan-zen soll? Di-di=
val-la=la, di-di=ra-la=la, di-di=ra-la, la, la, la!

1. Form. Zum Spielplatze genügt ein Raum, auf welchem der Spielkreis bequem herumhüpfen kann, um den Gedanken des Spieles, Begrüßung des Wonnemonats durch Gesang und Maientanz, auszuführen.

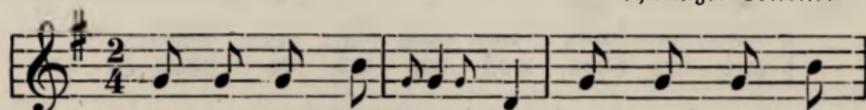
Ausführung. Die Mädchen bilden einen Stirnring mit Handfassung. Im Takte des Gesanges gehen sie von: „Im — tanzen“, im Kreise herum. Bei: „Didirallala“ fassen sich die Paare mit Tanzfassung und hüpfen weiter. Wie bei den meisten Ringeltänzen steht ein Mädchen in der Kreismitte, hier Maikönigin genannt, das beim Beginn des Tanzes eine Spielgenossin erfährt und mit ihr in der Kreismitte tanzt. Bei der Wiederholung stellt sich eine andere in die Mitte.

Etwas Abwechslung aber auch Erschwerung kommt in das Spiel, wenn bei den Worten: „Im — Mai“, der Ring links und bei: „Die Sorgen — tanzen soll“, rechts kreist, dagegen bei: „Didirallala“ rechts waltend hüpfst.

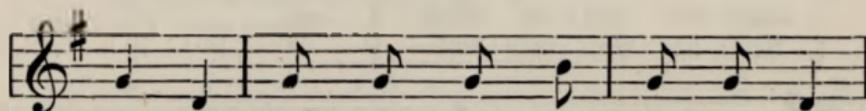
2. Form. Hierbei bleibt bei dem Gesange das Stück: „Die Sorgen — tanzen soll“ weg. Die Mädchen stehen sich paarweise in gerader Gasse mit zwei Schritt Abstand Gesicht gegen Gesicht gegenüber. Zum ersten Teile des Gesanges gehen alle an Ort, bei: „Didirallala“, hüpfen jedesmal zwei Paare mit Handfassung durch die Gasse und reihen sich unten, nach vorheriger Lösung der Fassung an.

20. Baue, baue Kessel!

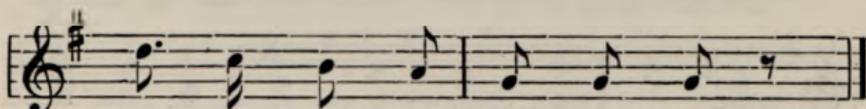
Thüringer Volkslied.



1. Bau = e, bau = e Kes = sel, mor = gen wird es
 2. Rin = ge, rin = ge Gas = se, der Bau = er sitzt im



1. bes = ser, trägt die Braut das Was = ser ein:
 2. Fas = se, fliegt 'ne wei = ße Tau = be ein:



- 1—2. Bauß! Da fällt der Kes = sel ein!
 (Simvot.)

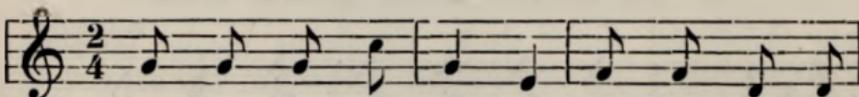
Der Spielplatz muß genügend Platz zur Bewegung des Kreises der spielenden Mädchen bieten.

Spielgedanke. Das Bemühen der Kinder ist darauf gerichtet, bei dem plötzlichen Niederkauern oder Setzen recht viel Luft zu fangen, damit die Rückchen möglichst haushen.

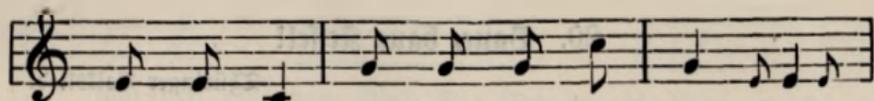
Darstellung. Während des Gesanges gehen oder hüpfen die Kinder mit Handsfassung links oder rechts im Stirnring; bei dem Worte „bauß!“ unterbrechen sie die Seitwärtsbewegung und kauern oder setzen sich überraschend schnell nieder. Lauter Jubel erhebt sich beim Anblick gut gelungener Kessel. Die Mädchen werden lange Zeit nicht müde, dieses einfache Spiel zu wiederholen.

21. Das Murmeltier.

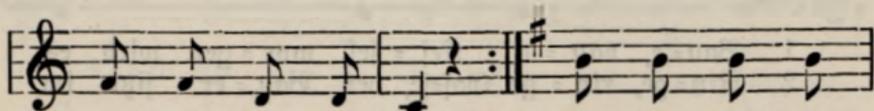
Volksweise.



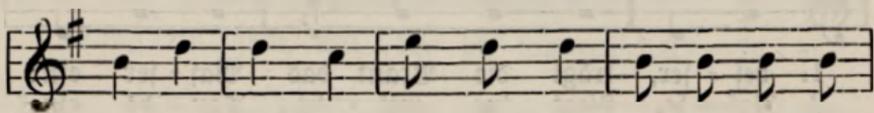
1. Als ich ein = mal reis = te, reist' ich nach Ti =
 2. Al = le Herrn und Da = men stan = den wohl vor



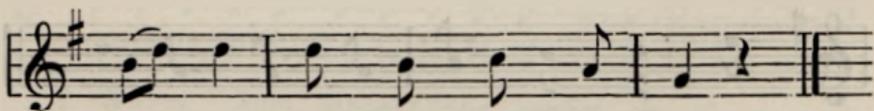
{ ro = ler = land, da war ich die Klein = ste
 { mei = ner Thür, woll = ten sich be = schau = en das



{ wohl im gan = zen Land. } Mur = mel = tier kann
 { klei = ne Mur = mel = tier. }



tan = zen, Eins, Zwei, Drei und Vier; ach du al = ler =



lieb = stes klei = nes Mur = mel = tier.

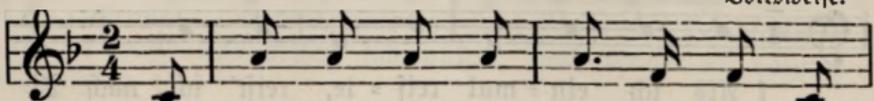
Der Spielplatz für dieses einfache Spiel, welches ein tanzendes Murmeltier vorführt, soll eben und etwa 10—15 m Durchmesser haben. An demselben können 6—50 Mädchen teilnehmen.

Zur Ausführung stellen sich die Teilnehmerinnen mit Handfassung im Stirnkreise auf und gehen mit beginnendem Gesange rechts oder links um ein im Kreise stehendes Kind herum. Nach den Worten: „Wollten sich beschauen das kleine Murmeltier“, bleibt der Kreis stehen, und alle Mädchen klappen taktmäßig zu dem Gesang in die Hände. Dagegen hebt das Murmeltier die Arme zur Hochhebehalte über den Kopf und tanzt im Kreise mit beliebigem Hüpfen herum.

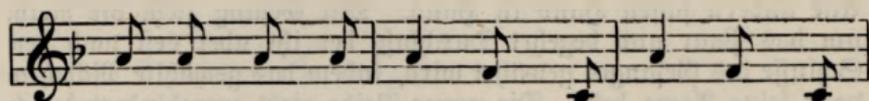
IV. Ziehspiele. 22—23.

22. Die Weißner Brücke (goldene Brücke).

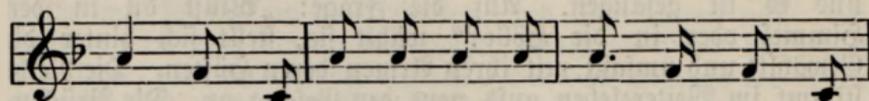
Volkswaise.



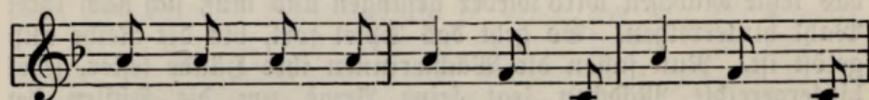
Wir woll'n die Weiß = ner Brük = te bau'n. Wer



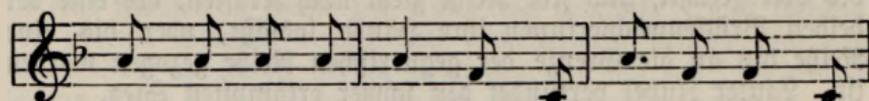
hat sie denn zer = bro = chen? Der Goldschmied, der



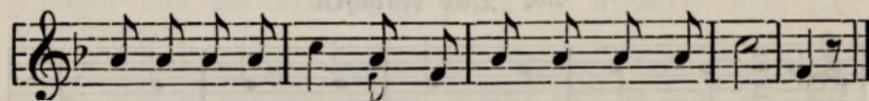
Goldschmied mit sei = nen sie = ben Töch = ter = lein. Wir



woll'n sie wie = der auf = bau'n. Mit was denn? Mit



Ret = tet und mit Stan = gen. Zieht al = le durch, die



letz = te wird ge = fan = gen mit Spie = ßen und mit Stangen.

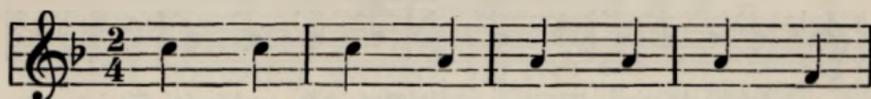
Der hierzu erforderliche Spielplatz hat mindestens 8 m Breite und 20 m Länge zu messen.

Der Spielgedanke scheint nur der Wiederaufbau einer abgebrochenen Brücke zu sein; doch geht er weiter, er reicht zurück bis in das germanische Heidentum. Die Brücke soll mit ihren beiden Wächtern, die sich bald Teufel und Engel, den Guten und den Bösen nennen, einmal die goldbelegte Gjallarbrücke, welche zu Hel führt, das andere Mal die zur Götterwohnung führende Asenbrücke Bifrost sein, welche bei dem Weltuntergang zusammenbricht. Deshalb bildet das Zerren am Ende des Spieles den Kampf der Walhallbewohner mit den Mächten der Unterwelt ab.

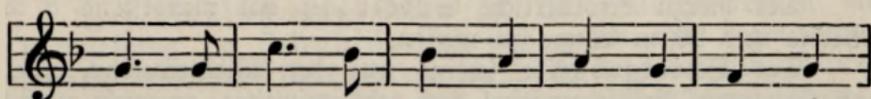
Der Verlauf des Spieles, zu welchem nicht gut mehr als 20 Teilnehmerinnen zuzulassen sind, ist folgender: Zwei kräftige Mädchen werden ausgewählt. Diese stellen sich Gesicht gegen Gesicht in der Mitte des Spielplatzes auf, fassen gegenseitig beide Hände und geben sich Namen wie Himmel und Hölle (Sonne und Mond, Engel und Teufel, Hut und Kleid u. s. w.).

Alle andern fassen Hand in Hand. Mit Gesang zieht die Reihe um das Paar und begehrt Durchlaß, der ihr aber erst nach dem Schlusse des Gesanges gewährt wird, indem das gewählte Mädchenpaar seine Arme hebt. Die ganze Reihe zieht ungehindert durch, nur bei dem letzten Mädchen werden die Arme plötzlich gesenkt, und es ist gefangen. Auf die Frage: „Willst du in den Himmel oder in die Hölle?“ wählt sie, stellt sich hinter die Gewählte und umfaßt mit ihren Armen deren Hüften. Die Reihe stimmt im Weiterziehen auf's neue den Gesang an. Die Brückenhüterinnen wechseln ihre Bezeichnungen. Die Reihe zieht durch, das letzte Mädchen wird wieder gefangen und muß sich nach ihrer Wahl hinterreihen. So geht das Spiel fort, bis die Reihe aufgelöst ist. Nun fassen die Wächterinnen ihre Hände fester, jedes hintergereichte Mädchen legt seine Arme um die Hüften der Borderin und faltet die Hände vor deren Körper; dann wird bis drei gezählt, und jede Reihe zieht nach Kräften, bis eine der beiden Brückenwächterinnen ihre Hände losläßt, oder bis eine Reihe bis an die Grenze der gegnerischen Reihe gezogen worden ist. Lauter Jubel verkündet den schwer erkämpften Sieg.

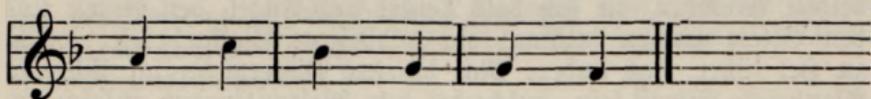
23. Das Fädchen.



1. Fäd = chen, Fäd = chen, wie ein Mäd = chen



dich um dei = nen An = fang win = de, daß man



dich als Knäu = el fin = de.

2. Fädchen, Fädchen, wie ein Mädchen löse dich von innen wieder beim Gesang der muntern Lieder.

3. Fädchen, Fädchen, nun verbinde mit dem Anfang sich das Ende, so nun schön das Spiel sich wende.

Der Spielplatz braucht nur die Größe zu haben, daß 12 bis 50 Mädchen in einem Kreise stehen und gehen können.

Der Spielgedanke ist das Zusammenwickeln und Aufwickeln eines Fadens zu einem Knäuel, wie beim Wunderknäuel oder der Bindfadenvolle, darzustellen.

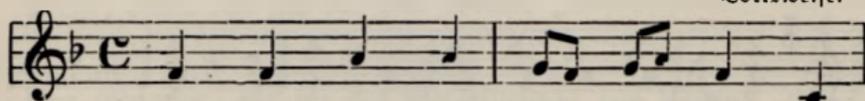
Spielweise. Die Mädchen stellen sich mit Fassung Hand in Hand in einer geraden Reihe an einer Seite, oder in einer Reihe mit Winkel an zwei Seiten, des Spielplatzes auf. Die Spielleiterin stellt sich an die Spitze, erfäßt die Hand des ersten Mädchens, und der Gesang beginnt. Bei dem Gesange der ersten Strophe, die nach Bedürfnis mehrmals wiederholt wird, bewegt sich die Spielschar zur Kreislinie, zieht dann in einer sich immer mehr verengenden Schneckenlinie so lange um den Mittelpunkt, bis die Kinder in einer lockeren Spirale stehen. Ist dies geschehen, so heben die zwei letzten Mädchen ihre gefassten Hände in die Höhe. Ebenso auch alle Mädchen, welche mit diesen in einer geraden Linie bis zur Mitte des Knäuels stehen. Hierdurch ist eine überwölbte Gasse zur Auflösung gebildet. Unter Gesang der zweiten Strophe beginnt die Spielleiterin heraus und um den Knäuel im Kreise herum zu ziehen, bis sich das innere und äußere Ende durch Handfassung zu einem großen Kreise zu verbinden vermögen! Ist dies geschehen, so wird die dritte Strophe gesungen und der Kreis zieht im Takte seitwärts links oder rechts herum.

Beachtenswert ist, daß sich die Mädchen beim Zusammenwickeln nicht zu eng aneinander stellen, daß sie beim Abwickeln genau durch die Gasse ziehen und an dem Ort, wo eine Drehung notwendig wird, schnell die Hände lösen, sich drehen und sofort wieder fassen, um ohne Unterbrechung weiterziehen zu können.

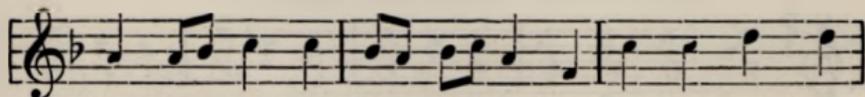
V. Ruhespiele. 24—25.

24. Ringlein, Ringlein, du mußt wandern.

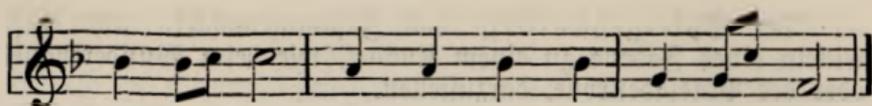
Volkweise.



Ring = lein, Ring = lein, du mußt wan = dern,



von der ei = nen zu der an = dern, das ist herr = lich,



das ist schön, Ring=lein, du mußt wan=dern geh'n!

Als Spielplatz kann jeder beliebige freie Platz oder geschlossene Raum, der die Spielabteilung zu fassen vermag, dienen.

Spielgedanke. Durch dieses Spiel, an welchem eine beliebige Zahl von Mädchen teilnehmen kann, soll die Aufmerksamkeit und die Beurteilung des Mienenspiels, sowie Selbstbeherrschung geübt werden.

Spielarten. Die Spielschar steht oder sitzt im Kreise und hält einen Bindfaden, welcher durch einen Ring gezogen und mit den Enden zusammengeknüpft ist, so gefaßt, daß sich die Hände frei bewegen können. Die Mädchen schieben den Ring mit Gesang des Liedchens weiter und das in der Kreismitte stehende muß ihn suchen. Zu diesem Zwecke darf es sich von der Verdächtigen die Hände, jedoch stets nur einer, zeigen lassen. Hat die Sucherin dreimal falsch geraten, so erhält sie einen Knüttelschlag, bleibt aber im Kreise und versucht ihr Glück weiter. Sobald sie bei einem Mädchen den Ring findet, wird diese Sucherin, und die erste Sucherin tritt in den Kreis.

Ähnlich ist das

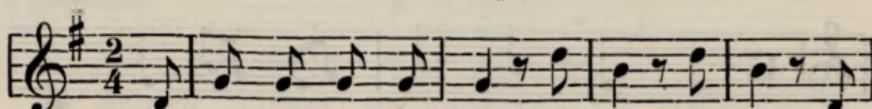
25. Thalerfuchen. (Siehe Seite 128.)

B. Mittelstufe.

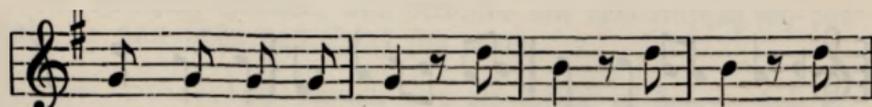
Mädchen von 9—11 Jahren.

I. Lauf- und Haschspiele. 26—27.

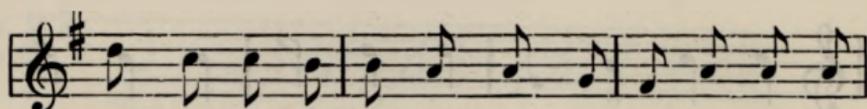
26. Das Käzchen.



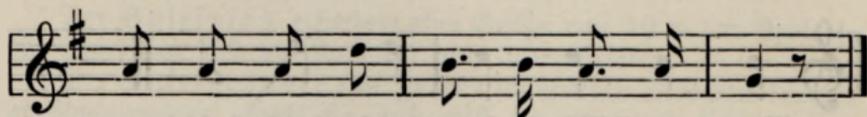
1. Das Käz=chen ist zu Haus, mi = an, mi = au, es



fängt sich ei = ne Maus, mi = an, mi = au! Die



Mäus-lein al = le sit = zen stumm in ih = ren Win = fel =



chen he = rum, mi = au, mi = au, mi = au!

2. Da geht das Käzchen fort an einen andern Ort. Die Mäuschen alle lustig sind und tanzen alle so geschwind. Miau.

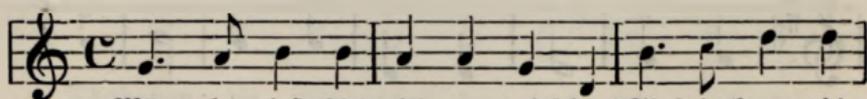
3. Wie das das Käzchen hört, ist schnell es umgekehrt. Es fängt sich eine fette Maus und speist sie dann zum Abend-schmaus. Miau!"

Der Spielplatz muß größer als der Stirnkreis, der mit Handsfassung vereinigten Mädchenschar, sein. Etwa 20 Schritt vom Kreise ist ein Laufziel abgesteckt.

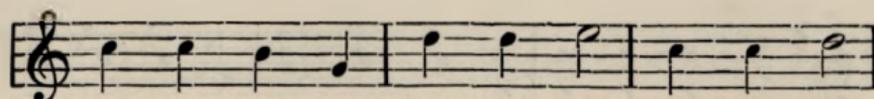
Spielgedanke. Durch dies Spiel wollen die Kinder das Fangen einer Maus durch die Katze darstellen.

Spielverlauf. Vor Beginn des Gesanges wird eine Katze und eine Maus gewählt. Während des Gesanges der 1. Strophe gehen die Mädchen bei den Worten: „Das Käzchen — Haus, miau“, links im Kreise um die in der Mitte stehende Maus. Diese fängt sich bei den Worten: „Sie fängt — miau“, ein Kind aus der Kreislinie und führt es in die Mitte. Von: „Die Mäuslein — miau“, sitzt oder kauert der ganze Kreis und erhebt sich erst wieder am Schluß. Bei der 2. Strophe gehen die Mädchen von: „Da geht — Ort“, rechts im Kreise, und das Käzchen schlüpft durch den Ring nach außen, dieser aber hüpf mit Nachstellhüpfen rechts bis zum Schluß. Während der 3. Strophe nähert sich das Käzchen dem wieder links gehenden Kreise, dieser löst sich bei dem Worte: „Abend-schmaus“ auf, die Mädchen fliehen mit der erst gefangenen Maus nach einem bestimmten Ziele und das Käzchen fängt bei dieser Gelegenheit eine Genossin, die bei der Wiederholung das Käzchen darstellt.

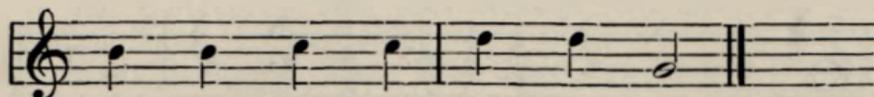
27. Katze und Maus mit Gesang.



Mäus-chen laß dich nicht er = wi = schen! Sieh, da kommt die



Katz' ge = schli = chen, Mäus = chen husch, Mäus = chen husch,



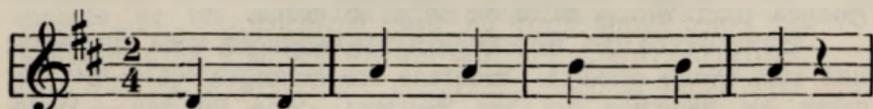
Mäus = chen, Mäus = chen, husch, husch, husch!

Das Spiel entspricht ganz dem auf Seite 23 beschriebenen „Katz und Maus“, nur singen hier die Mädchen während des Fangens dieses Liedchen.

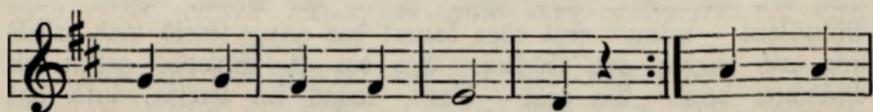
II. Nachahmungsspiele.

a. Kreisaufstellung. 28—30.

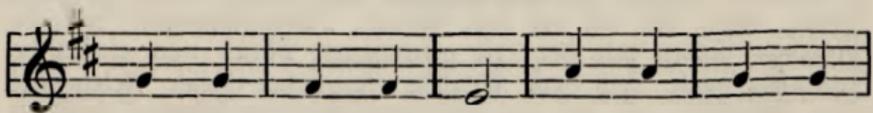
28. Die Scharwacht.



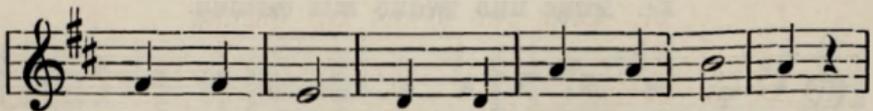
Schau die Schar = wacht kommt her = an
Auf ihr Feu = te schließt euch an,



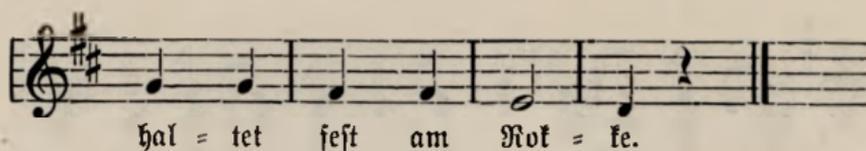
mit dem gro = ßen Stof = fe, } Fort und
hal = tet fest am Hof = fe. }



fort und im = mer fort, fort und fort und



im = mer fort bis zum Klang der Hof = fe,



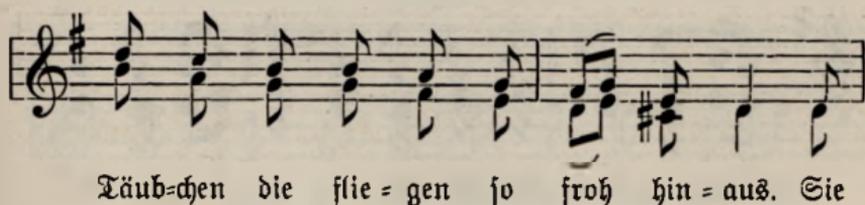
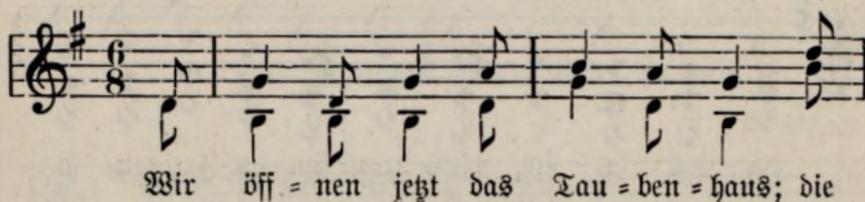
Der Spielplatz erfordert eine Größe von 10 m im Geviert. Die Spielschar soll die Zahl 30 nicht überschreiten.

Der Spielgedanke ist: Zu den schlafenden Mädchen kommt der Nachtwächter, weckt sie und will sie an einen sicheren Ort führen, unterwegs tritt ihnen eine Gefahr entgegen, der sie unter Geschrei entfliehen.

Zu der Ausführung knien oder setzen sich die Mitspielenden in einen Stirnkreis. Ein Mädchen geht singend mit einem Stöcke in der Hand um den Kreis herum. Alle die Kinder, hinter denen dieser Scharwächter mit dem Stöcke auf die Erde stampft, oder die er leise mit dem Stöcke berührt, stehen auf, folgen ihm mit Handfassung und singen mit. Das Lied wird so oft wiederholt, bis sich alle Mädchen dem Scharwächter angereicht haben. Dann zieht dieser mit seinem Gefolge in beliebiger Bahn durch den Spielplatz, wirft plötzlich den Stock weg und läuft nach dem Aufstellungsorte des Kreises. Alle wetteifern darin mit dem Wächter. Wer zuletzt ankommt, oder, falls die Plätze gekennzeichnet oder in bestimmter Zahl vorhanden sind, keinen Platz erhält, muß den Stock aufheben und im neuen Spiele die Wächterrolle übernehmen.

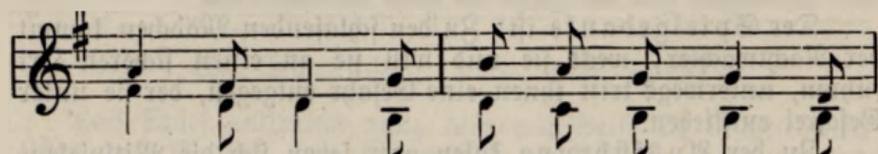
29. Das Taubenhaus.

R. Kohl.





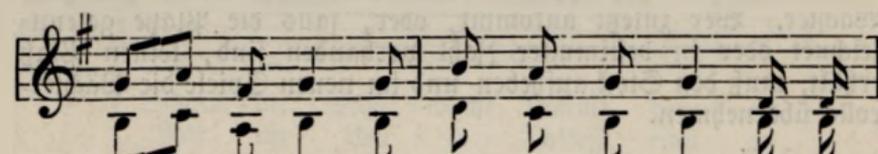
flie = gen hin ins wei = te Feld, wo's ih = nen gar so



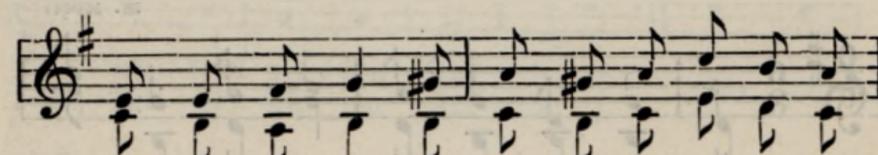
wohl ge = fällt; doch keh = ren sie heim zur



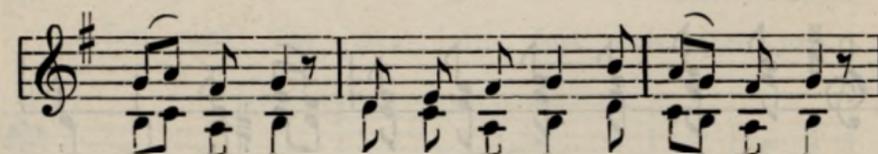
fü = ßen Ruh, so schlie = ßen wir wie = der das



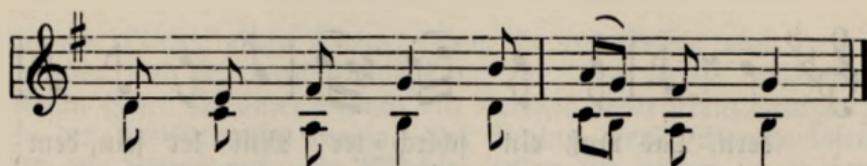
Tau-ben-haus zu. Und hörst du sie dann, so er =



zäh = len sie sich, wie's drau = ßen im Frei = en so



won = nig ist. Ru = ku = ru = ku, ru = ku = ru = ku,



ru = fu = ru = fu, ru = fu = ru = fu.

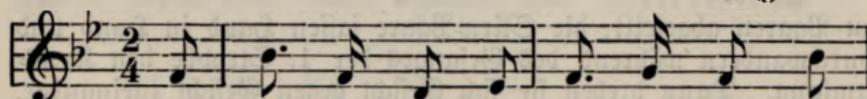
Der Spielplatz erfordert einen Raum von mindestens 10 cm im Geviert bei einer Teilnehmerinnenzahl von 16—50 Mädchen.

Spielgedanke. Das Spiel will dem Liedertexte entsprechend ein Taubenhaus mit dem lustigen Leben und Treiben, endlich mit dem behaglichen Gurren nach einem Ausfluge der Täubchen darstellen.

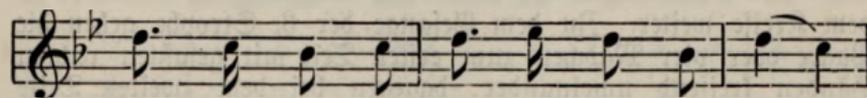
Spielverlauf. Die Mädchen bilden zwei konzentrische Stirnkreise. Im kleineren, inneren stehen die Täubchen, der äußere durch Handfassung gefestigte bildet das Taubenhaus. Zu den Worten: „Wir öffnen jetzt das Taubenhaus“, gehen die Mädchen rückwärts, bis die Arme gestreckt sind. Von: „Die Täubchen — gefällt“, hüpfen die Mädchen des inneren Kreises mit Fliegebewegung unter den gehobenen Armen der Mädchen des äußeren Kreises hinaus, herein und außerhalb des Kreises herum. Bei den Worten: „Doch kehren — Taubenhaus zu“, eilen sie in den Kreis, der sich eng schließt, hinein und setzen sich in der Mitte im eng geschlossenen Kreise nieder. Zu den Worten: „Und hörst — rufuruku“, singt nur der innere Kreis leise von seinen Erlebnissen während des Ausfluges. Für die Wiederholung wählt jedes Täubchen eine Stellvertreterin aus dem großen Kreise, an deren Stelle sie sich reiht.

30. Das Wandern ist des Müllers Lust.

R. Höfner.



1. Das Wan = dern ist des Müll = lers Lust, das



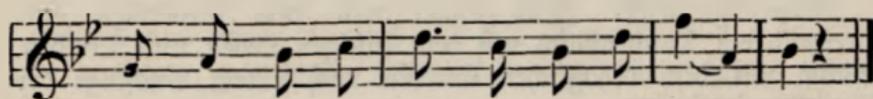
Wan = dern ist des Müll = lers Lust das Wan =



bern. Das muß ein schlech = ter Mül = ler sein, dem



nie = mals fiel das Wan = dern ein, dem



nie = mals fiel das Wan = dern ein, das Wan = dern!

2. |: Vom Wasser haben wir's gelernt:|, vom Wasser. Das hat nicht Ruh bei Tag und Nacht, |: ist stets auf Wanderschaft bedacht:|, das Wasser.

3. |: Das seh'n wir auch den Rädern ab:|, den Rädern, die gar nicht gerne stille steh'n |: und sich bei Tag nicht müde dreh'n:|, die Räder.

4. |: Die Steine selbst, so schwer sie sind:|, die Steine; sie tanzen mit den muntern Reih'n |: und wollen gar noch schneller sein:|, die Steine.

5. |: O Wandern, Wandern, meine Lust:|, o Wandern! Herr Meister und Frau Meisterin, |: laßt mich in Frieden weiter zieh'n:| und wandern!
(W. Müller.)

Die Größe des Spielplatzes zu diesem Spiele, bei welchem sich 30—60 Mädchen beteiligen können, soll 10 m lang und breit sein.

Der Gedanke des Spieles ist, das Wandern und die Thätigkeit des Müllers, wie sie der Text schildert, darzustellen.

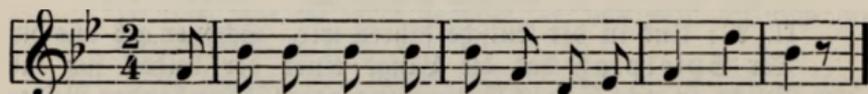
Spielverlauf. Die Mädchen bilden einen Kreis, werden zu Paaren abgeteilt, die Stirn-Paare fassen Hand in Hand und durchwandern während des Gesanges der 1. Strophe den Kreisumfang. Dann drehen sie sich Gesicht gegen Gesicht zueinander, fassen beide Hände, schreiten mit Gesang der 2. Strophe und Auf- und Abschwingen der Arme mit Nachstellgang seitwärts in dem Kreise weiter. Zu dem Gesange der 3. Strophe gehen die Paare oder vier Mädchen zum ersten Teil mit gefaßten rechten Händen kreisend umeinander, dagegen bei dem zweiten Teile führen sie das Rad links aus. Während der 4. Strophe bilden

je vier Kinder einen Stein, indem sie das Gesicht nach außen wenden und sich durch Handfassung zu einem Kreise verbinden. Dann gehen sie unter Gesang mit Nachstell- oder Kreuzschrittgang in den Kreisen rechts herum. Vor Beginn der 5. Strophe lösen sich die Steine auf, die Mädchen stellen sich wieder im großen Kreise zu Paaren mit dem Gesicht gegeneinander auf, hierauf schreitet jedes Mädchen zwei Schritte rückwärts, wodurch eine Kreisgasse entsteht. Mit dem Beginn des Gesanges durchwandert das erste Paar mit Handfassung die Gasse, diejem folgt das zweite u. s. f. Die Paare vereinigen sich links und rechts und ziehen so im Kreise bis zur Beendigung des Gesanges weiter. Sollten sich noch nicht alle dem Wanderzuge angeschlossen haben, so wird die 5. Strophe zweimal gesungen. Bilden die Spielabteilung ältere Mädchen, so heben die Gegenstirnpaare ihre gefassten Hände zur Hochhehalte, und die Wanderung geschieht unter den Thoren der Paare hin, gleichsam durch eine Reihe von Triumphbögen.

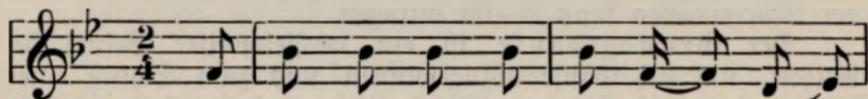
b. Gassenaufstellung. 31—32.

31. Gänseabgeben.

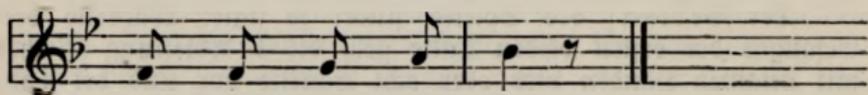
Volkweise.



I. Abtheilung: Wo seid ihr denn so lang ge=we=sen? Wohl auf du!

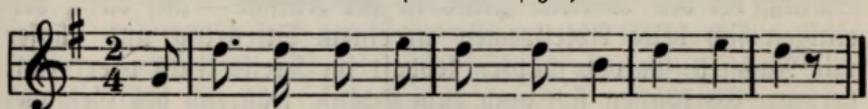


II. Abtheilung: Wir sind in eu = rem Gar = ten ge = we = sen —



schö = ner als wie du!

Andere Weise. Gänsezählen.



Wir ha = ben eu = re Gän's' ge = zähl't, ja, ja, ja!

Retsch, Spielbuch für Mädchen.

I. Abteilung: Wo seid ihr denn so lang gewesen? Wohl auf du!

II. Abteilung: Wir sind in eurem Garten gewesen. — Schöner als wie du!

I. A.: Was habt ihr in unserm Garten gemacht? Wohl auf du!

II. A.: Wir haben uns're Gänse gezählt. — Schöner als wie du!

I. A.: Und wie viel Schock habt ihr gezählt? Wohl auf du!

II. A.: Wir haben sechzig Schock gezählt. Schöner als wie du!

I. A.: So gebt uns doch ein Schock davon! Wohl auf du!

II. A.: Wir geben euch kein Schock davon. Schöner als wie du!

I. A.: Da nehmen wir sie alle fort! Wohl auf du!

II. A.: Da stell'n wir einen Wächter auf. Schöner als wie du!

I. A.: Dem Wächter geben wir Trinkgeld. Wohl auf du!

II. A.: Dann stellen wir ein Hündchen vor. Schöner als wie du!

I. A.: Dem Hündchen geben wir Weißbrot. Wohl auf du!

II. A.: Dann stell'n wir eine Kutsche vor. Schöner als wie du!

I. A.: Und in der Kutsche fahren wir. Wohl auf du!

II. A.: Und in der Kutsche fahren wir. Schöner als wie du!

Der Spielplatz hat die Länge einer der beiden sich mit dem Gesicht in acht Schritt Entfernung gegenüberstehenden Reihen der Mädchen und etwa eine Breite von zehn Schritt. Die Zahl der Spielmädchen kann 2—60 betragen.

Der Grundgedanke ist ein wechselseitiger Besuch der Reihen, um sich Gänse abzugewinnen und zum Schluß einen Ringelreigen aufzuführen. Wichtig ist, daß beide Reihen immer gute Richtung behalten und gleichmäßig schreiten.

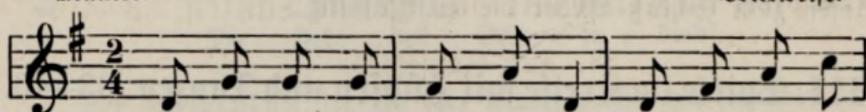
Der Verlauf des Spieles findet so statt: Während des Gesanges der ersten beiden Takte geht die I. Abteilung (Reihe) mit gefaßten Händen vier oder acht Schritte vor und bei Takt drei und vier wieder vier oder acht Schritte zurück. Sofort singt die II. Abteilung (Reihe) ihre Antwort und geht dabei ebenfalls mit Handfassung vier oder acht Schritte vor und zurück. Zum Schluß, bei den Worten: „Und in der Kutsche — auf du!“, vereinigen sich beide Abteilungen zu einem Stirnring und hüpfen mit Nachstell-(Galopp-)hüpfen lebhaft im Kreise links oder rechts herum. Es können sich auch zum Schluß, während des Gesanges der I. Abteilung, die beiden Reihen zu Gegenstirnpaaren mit

Fassung beider Hände vereinigen und zu dem Gesange der II. Abteilung mit Nachstellhüpfen nach dem ersten Paare zu hüpfen, dann mit Wiederholung des Gesanges durch beide Abteilungen seitwärts nach dem letzten Paare hin.

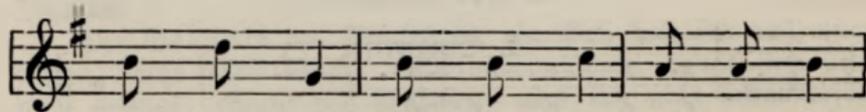
32. Liebe Schwester, tanz mit mir!

Munter.

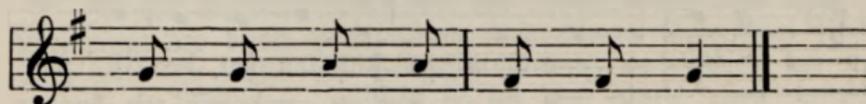
Volksweise.



1. Lie = be Schwei = ter, tanz mit mir, mei = ne Hän = de



reich ich dir! Ein = mal hin, ein = mal her,



rund he = rum, das ist nicht schwer!

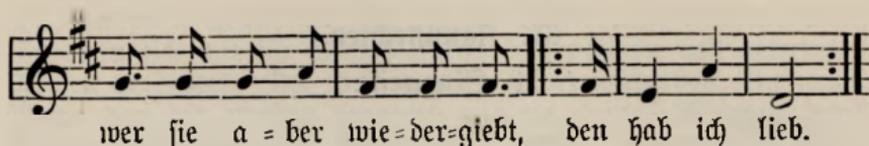
2. Ei, das hast du schön gemacht, ei, das hätt' ich nicht gedacht! Einmal hin u. s. w.

3. Noch einmal das schöne Spiel, weil mir's gar so wohl gefiel. Einmal hin u. s. w.

Die Größe des Spielraumes beträgt 3 m Breite und 10 m Länge.

Der Spielgedanke ist die Nachahmung des Tanzes der Erwachsenen und zwar als Nachahmung des Großvatertanzes und des Sackmütztanzes.

Spielweise. Die Mädchen stellen sich paarweise mit dem Gesicht gegeneinander in einer Gasse auf. Bei dem Gesange der ersten beiden Takte der 1. Strophe gehen alle vier Schritte rückwärts und vier Schritte vorwärts, führen zu jedem der nächsten beiden Takte mit Fassung beider Hände in den Pausen einen Knix aus. Dann bewegen sie sich mit drei Schritten (einen Gehschritt, Schrittwechselgang) und angeschlossener Pause nach dem ersten und ebenso nach dem letzten Paare zu. Während der letzten beiden Takte dreht sich jede mit Hüpfen einmal um sich selbst. Dabei lösen die Paare die Hände, und die Schulter nach dem ersten Paare zu bewegt sich rückwärts. Zu Strophe 2 werden

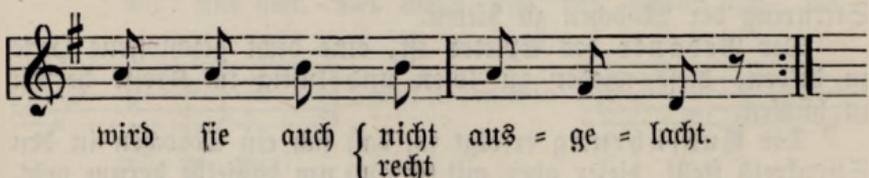
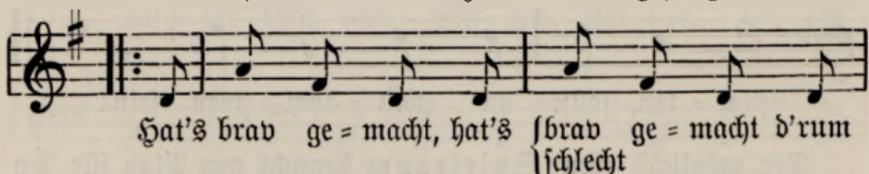


Der Spielplatz braucht nur wenig größer zu sein als der Stirnkreis der etwa 11—51, aber stets ungradzahligen spielenden Mädchen.

Der Gedanke des Spieles ist, ein Dieb holt sich aus einer Schar Gänse seine Beute, erntet aber Spott, wenn ihm dies nicht gelingt, ebenso das Mädchen, was sich nicht durch rasche Entschlossenheit vor der Rolle des Gänse diebes zu schützen vermag.

Bei der Ausführung steht ein Mädchen als Dieb in dem Kreisringe der durch Handfassung verbundenen Spielschar. Der Dieb wird im Takte des Gesanges umkreist und erkiesst sich im voraus ein Mädchen, welches er bei dem Worte „lieb“ erfasst, um mit ihm im Kreise zu tanzen. Gleichzeitig vereinigen sich alle zu Paaren und tanzen in der Kreislinie, indem sie die Schlußworte: „Da steht der Gänse dieb“ dreimal wiederholen, am Schlusse die Tanzfassung lösen, den Stirnring wiederherstellen und auf das übrig gebliebene Mädchen, als neuen Gänse dieb, spottend mit den Fingern zeigen. Dieses Spiel entspricht fast ganz dem: „Im Keller ist's finster,“ nur daß letzteres ein Blindlingspiel ist

An manchen Orten wird zum Schluß gesungen:



34. Zaunflechten.

1. Singweise.

Lebhaft.

Der Zaun, der wird ge = floch = ten, mein herz = al = ler =
lieb = stes Gret = chen mein, willst du mir hel = fen
flech = ten, sollst du will = kom = men sein!

2. Singweise.

Lebhaft.

Der Zaun, der wird ge = floch = ten. Mei = ne
al = ler = lieb = ste Freun = din mein, willst du mir hel = fen
flech = ten, sollst du will = kom = men sein!

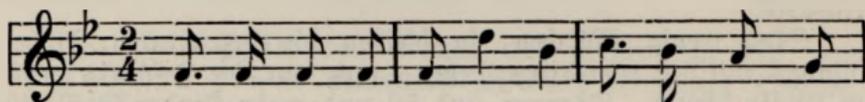
Der möglichst ebene Spielraum braucht nur Platz für den Stirnring der Mädchen zu bieten.

Der Gedanke des Spieles ist, eine dicht geschlossene Hecke zu bilden, diese wieder zu lösen und lustig im Kreise herum zu hüpfen.

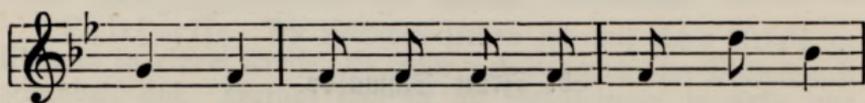
Die Ausführung erfolgt so, daß sich ein Mädchen in den Stirnkreis stellt, dieser aber mit Gesang um dasselbe herum geht.

Die Umkreiste nennt bei dem vierten Takte einen Namen, deren Trägerin sich mit ihr durch Fassung beider Hände mit gekreuzten Armen verbindet. Der Gesang wird sofort wiederholt, ein neuer Name von der zweiten genannt und ein drittes Mädchen durch Armverschränkung mit dem ersten Paare verbunden. Bilden endlich alle Mädchen einen durch Armverschränkung geflochtenen Kreiszaun, so singen sie mit gleichzeitigem Nachstellhüpfen: „Der Zaun, der ist geflochten“ u. s. w. Hierauf verweist der Zaun an Ort und singt: „Der Zaun, der wird gebrochen“ u. s. w. Die Glieder lösen sich einzeln bei jeder Wiederholung des Liedes ab und kreisen mit Handfassung um den Zaun. Sind alle Mädchen wieder Hand in Hand im Stirnringe vereinigt, so singen sie: „Der Zaun, der ist gebrochen“ u. s. w., hüpfen dabei mit Nachstellhüpfen herum und beenden dadurch das Spiel.

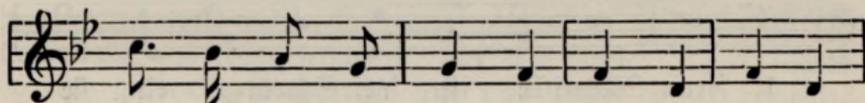
35. Drüben am Carolasee.



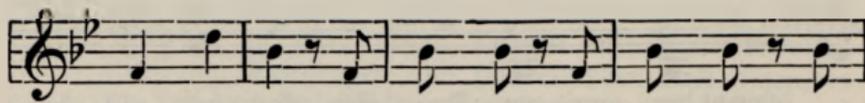
Drü-ben am Ca = ro = la = see, wo die Fisch = lein



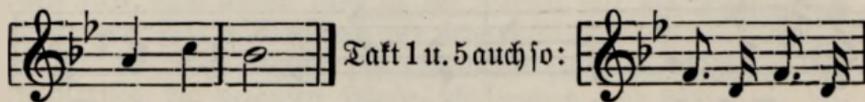
schwim = men, freu = et sich mein gan = zes Herz



vol = ler Lust und Sin = gen. Hol = la, hol = la,

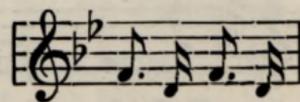


wir sind hier. Der Gold = fisch, der Gold = fisch, der



fol = ge mir!

Takt 1 u. 5 auch so:



Für 30—40 Teilnehmerinnen genügt ein Spielraum von 8 m Länge und Breite.

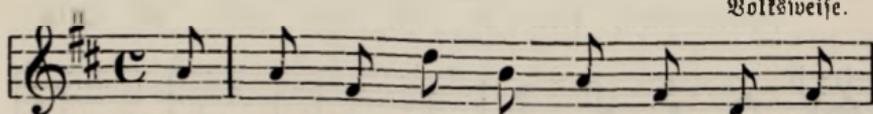
Der Spielgedanke ist, in einem Teiche Fische zu fangen und mit ihnen eine lustige Heimfahrt zu halten.

Spielweise. Die Mädchen bilden einen großen Stirnkreis. Eine Fischerin wählt 8—10 Mädchen aus, vereinigt sie zu einem kleineren, inneren Kreise und giebt ihnen Fischnamen. Bei Beginn des Gesanges fassen die Mädchen beider Kreise Hand in Hand, die Kreise gehen in entgegengesetzter Richtung herum, die Fischerin zwischen beiden in der Richtung des großen. Die Worte: „Der Goldfisch — mir“ singt die Fischerin allein. Der genannte Fisch schließt sich ihr mit Handfassung an. Hat sie alle ausgewählten Fische im Netze, d. h. sind alle Fische durch vielmalige Wiederholung des Liedes Hand in Hand miteinander verbunden, so schließt sich der Kreis der Fische, der Gesang wird nochmals wiederholt, doch singt die Fischerin: „Die Fische, die Fische, die folgen mir!“ und dabei hüpfen zum Schluß alle mit Nachstellhüpfen seitwärts.

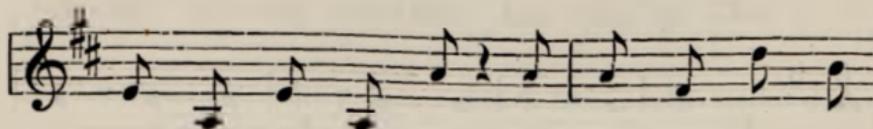
Sind wenig Mädchen, so bleiben die bezeichneten Fische anfangs mit im Kreisringe stehen, und nur die Fischerin geht im Kreise herum. Dagegen sind 50 und mehr Kinder beteiligt, so bildet $\frac{1}{3}$ den inneren Kreis und einige Mädchen bekommen den gleichen Fischnamen, schließen sich auch gleichzeitig an.

36. Frau Schwalbe.

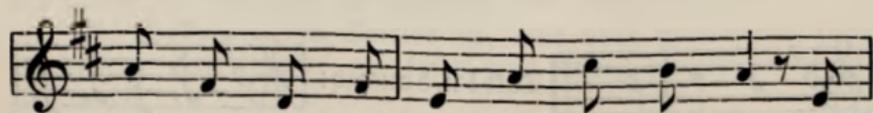
Volksweise.



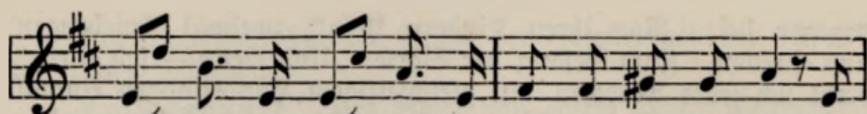
1. Frau Schwal-be ist 'ne Schwät-ze = rin, sie



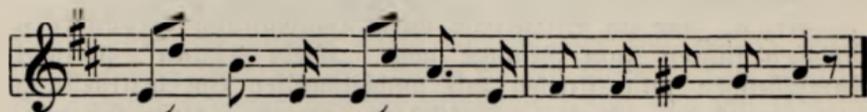
schwätzt den gan = zen Tag. Sie plau = dert mit der



Nach = ba = rin, so viel sie plau = dern mag. Das



zweit = schert und zwatschert den lie = ben lan = gen Tag. Das



zweit = schert und zwatschert den lie = ben lan = gen Tag.

2. Sie schwagt von ihren Eiern viel, von ihren Kindern klein. Und wenn sie niemand hören will, schwagt sie für sich allein. |: Das zwitschert und zwatschert und will nicht stille sein. :|

3. Giebt sie im Herbst Gesellschaft dann auf jenem Dache dort, dann schwagen die Frau Schwalben all erst recht in einem fort. |: Das zwitschert und zwatschert und man versteht kein Wort. :|

Der ebene Spielplatz braucht nur so groß zu sein, daß ein Kreis von 20—40 Mädchen, bei einer Armlänge Abstand, darauf Platz findet.

Der Spielgedanke ist eine Darstellung der geschwätzigen Schwalbe.

Spielweise. Die Mädchen stellen sich mit einer Armlänge Abstand in einem Kreise, die rechte Schulter nach dem Mittelpunkt gewendet, auf. Hierauf teilt sie die Spielleiterin in Erste und Zweite ab.

Nr. 1. Mit dem beginnendem Gesange gehen die Mädchen in der Kreislinie vorwärts, dabei beugen sie wechselseitig den Kopf links und rechts seitwärts. Bei dem Worte: „Tag“, führen sie eine halbe Drehung rechts aus und gehen wieder vorwärts mit wechselseitigem Beugen des Kopfes links und rechts. Bei dem Worte: „Mag“ drehen sie sich durch Vierteldrehung mit dem Gesichte nach der Kreismitte. Zu den letzten vier Takten wenden sich die Mädchen in jeder ersten Taktzeit mit Vierteldrehung, Rückschrittstellung, Kniebeugen und Händeklappen nach innen, in der zweiten Zeit mit Kniestrecken, Schlusstritt und Handstöß nach der Kreismitte, in der dritten Zeit mit den Thätigkeiten der ersten Zeit nach außen und in der vierten mit den Thätigkeiten der zweiten Zeit wieder nach der Kreismitte.

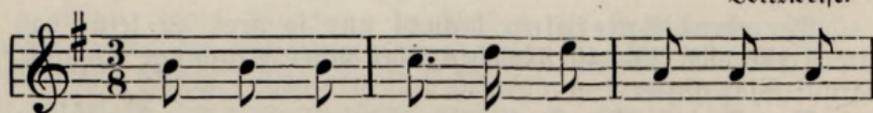
Nr. 2. Mit Beginn des Gesanges heben die Mädchen des Stirnkreises die gefaßten Hände schulterhoch und führen zu den Worten: „Sie — viel“, zweimal Fersenheben und =senken aus,

dagegen bei: „Von ihren Kindern klein“, zweimal Kniebeugen und =strecken. Zum Gesang der Worte: „Und wenn — sich allein“ dreht sich jedes Mädchen mit gleichzeitigem Händeklappen einmal links um seine Längsachse. Zu den letzten vier Takten werden die Thätigkeiten des Schlusses der ersten Strophe wiederholt.

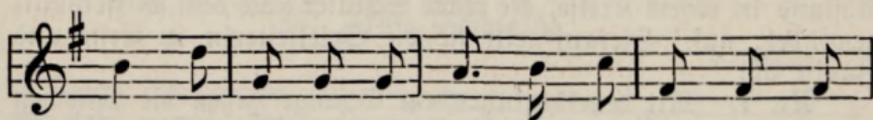
Nr. 3. Die im Stirnkreise durch Handsfassung verbundenen Mädchen führen zum Gesange von: „Giebt — dann“ zweimal Kumpfbeugen und =strecken mit wechselseitiger Vorschrittstellung links und rechts aus; bei: „Auf jedem — dort“, Armstrecken vorwärts und aufwärts, bei: „Dann schwätzen — all“, wieder Kumpfbeugen und =strecken, und bei: „Erst — einem fort“ wieder Armstrecken vorwärts und aufwärts. Zu den letzten vier Takten werden die Thätigkeiten vom Schluß der ersten und zweiten Strophe wiederholt.

37. Hat mich das Glück geführt.

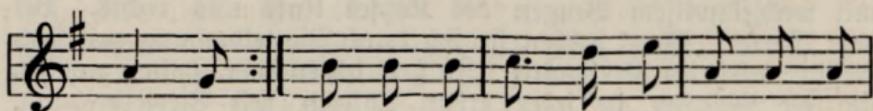
Volkswaise.



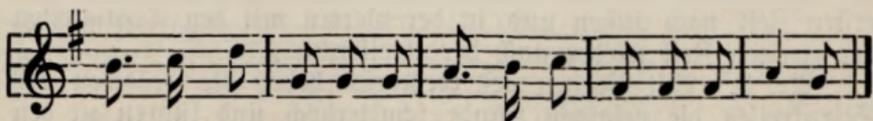
f Hat mich das Glück ge = führt in die = se
 l Daß ich so glück = lich bin; es kann nicht



rei = hen, die lust' = ge Kom = pa = nie wird mir's ver =
 feh = len; die mir die lieb = ste ist, die werd' ich



zei = hen. } La Ia Ia, Ia Ia Ia, Ia Ia Ia,
 wä = hen. }



Ia Ia Ia Ia Ia Ia, Ia Ia Ia, Ia Ia Ia, Ia Ia!

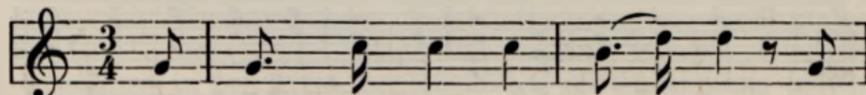
Der Spielplatz hat die Größe des Stirnrings der 10—50 beteiligten Mädchen.

Spielgedanke. Das Spiel will einem Paare Gelegenheit zum Tanz in der Schar fröhlicher Genossinnen bieten.

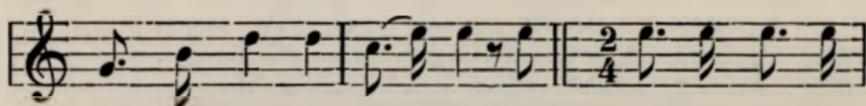
Die höchst einfache Ausführung geschieht so, daß der durch Handfassung verbundene Kreis singend um eine in der Mitte stehende Spielgefährtin geht, welche bei den Worten: „Ich wähle“ ein anderes Mädchen aus der Kreislinie ergreift und mit ihm im Kreise herum tanzt, während der Ring zu den ersten vier Takten das „La, la“ mit Händeklappen begleitet, zu den letzten vier Takten aber mit Handfassung selbst mit Galopp hüpfen in der Kreislinie herumschlüpft.

38. Es kommt ein reicher Vogel.

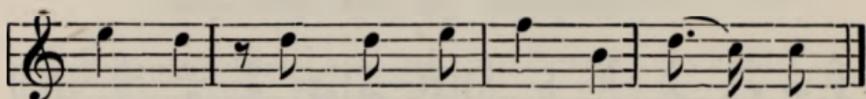
Volkweise.



1. Es kommt ein rei = cher Vo = gel aus



sei = nem Nest ge = flo = gen. Den Kranz in mei = ner



Lin = ken, den schenk' ich mei = nem Kind = chen.

2. Ach, ich bin so arm und habe nichts, und alles, was mein Reichthum ist, ein schwarzbraunes Mägdelein, das soll die liebe „Bertha“ sein.

Der Spielplatz hat die reichliche Größe des Spielkreises.

Spielgedanke. Das Spiel will das Beschenken eines Bittenden und die Freude über den erbetenen Reichthum ausdrücken.

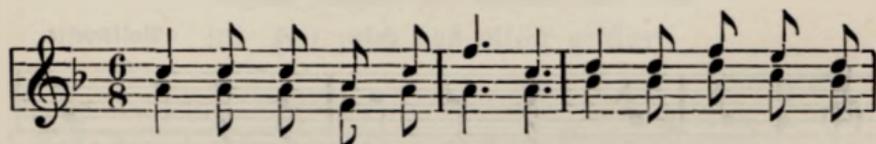
Bei der Ausführung, an der sich 10—30 Mädchen beteiligen können, bilden diese einen Stirnkreis. Außerhalb desselben steht ein einzelnes Mädchen, der Vogel. Der Kreis singt unter Seitwärtsgang in der Kreislinie mit Kreuzschritt

die erste Strophe, dagegen singt der Vogel, welcher in entgegengesetzter Richtung herumgeht, die zweite Strophe allein, und zu ihm gesellt sich das Mädchen, dessen Namen er nennt, faßt mit ihm Hand in Hand und folgt ihm. Der Wechselgesang und das Hinübergehen eines Mädchens aus dem Kreise zu dem Vogel setzen sich so lange fort, bis der Kreis aufgelöst ist. Dann fassen das erste und letzte Mädchen auch die Hände, der Kreis singt unter Nachstellhüpfen seitwärts in der Kreislinie: „Wir sind so reich und haben viel, und aller unser Reichtum sind die schwarz und blonden Mägdelein, die sollen unser Reichtum sein“, womit das Spiel endet.

39. Die belebte Schöpfung.

Munter.

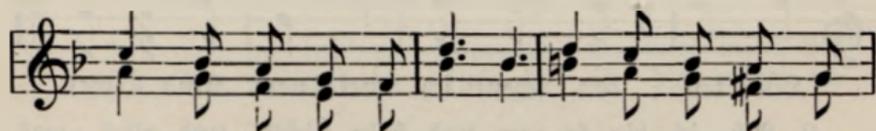
Joh. Abrah. Peter Schulz.



1. Seht den Him-mel wie hei-ter! Laub und Blu-men und



Kräu-ter schmük-ken Fel-der und Hain;



Bal-sam at-men die Wes-te und im schat-ti-gen



Nes-te gir-ren brü-ten-de Wö-ge-lein.

2. Über grünliche Kiesel rollt der Quelle Geriesel purpur-blinkenden Schaum; und die Nachtigall flötet und vom Abend gerötet, wiegt im spiegelnden Bach der Baum.

3. Alles tanzet vor Freude: dort das Reh auf der Heide, hier das Lämmchen im Thal; Vögel hier im Gebüsch, dort im Teiche die Fische, tausend Mücken im Sonnenstrahl.

4. Kommt Gespielen und springet, wie die Nachtigall singet; denn sie singet zum Tanz! O, geschwinder, geschwinder! Rund herum, wie die Kinder: Ringel, Ringelei Rosenkranz.

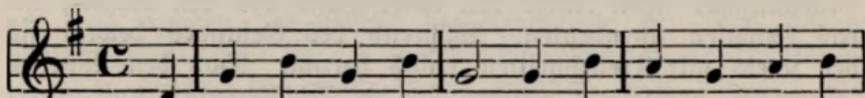
J. Heinr. Voss.

Der Spielplatz hat die Größe, daß der Kreis der 10—40 spielenden Mädchen bequem mit einfachem Abstände bei Handfassung in Stirnstellung stehen und hüpfen kann.

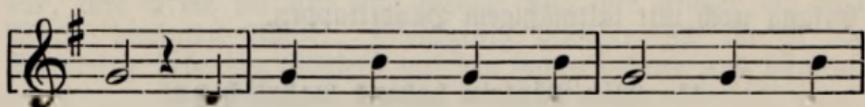
Der Spielgedanke ist, durch Gehen und Hüpfen das fröhliche Leben und Treiben der Tiere an einem heitern Frühlingstag darzustellen.

Spielverlauf. Nachdem ein Reh, ein Lämmchen, einige Vögel, Fische und Mücken erwähnt worden sind, die aber im Kreisringe stehen bleiben, beginnt der Gesang und die Mädchen gehen mit Kreuzschrittgang links herum, dagegen zur zweiten Strophe rechts. Zu Anfang der dritten Strophe eilen die Erwählten in den Kreis, der sich wieder zur Handfassung schließt, und ahmen die Bewegung der betreffenden Tiere nach. Der Kreis geht mit Bewegung der betreffenden Tiere nach. Der Kreis geht mit Bewegung der betreffenden Tiere nach. Der Kreis geht mit Bewegung der betreffenden Tiere nach. Während des Gesanges der vierten Strophe hüpfen die innern Mädchen, nachdem sie sich rasch durch Handfassung zu einem kleinen Kreis vereinigt haben, rechts herum und gleichzeitig die äußeren links.

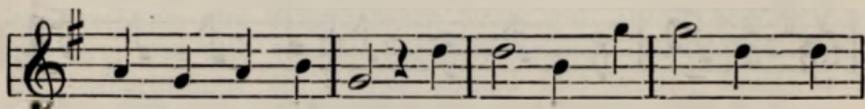
40. Erwacht, ihr Schläferinnen.



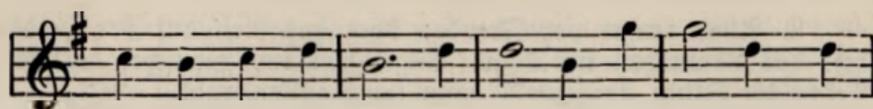
Er-wacht ihr Schlä-fe = rin = nen! Der Kuk-kuck hat ge-



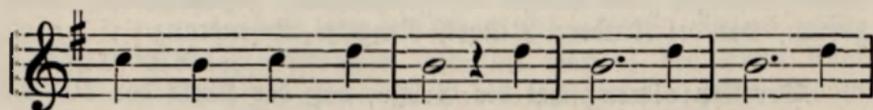
schrie'n; dort auf des Ber = ges Bin = nen seht



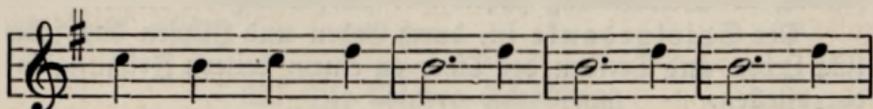
ihr die Sonn'er-glüh'n. Er = wa = chet! Er = wa = chet! Der



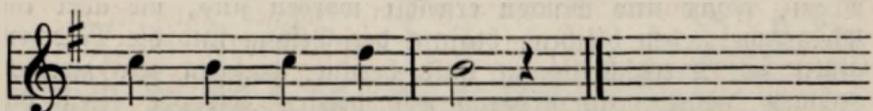
Kuck = kuck hat ge = schrie'n. Er = wa = chet! Er = wa = chet! Der



Kuck = kuck hat ge = schrie'n: Kuck = kuck, kuck = kuck, ku,



ku, ku, ku, kuck = kuck. Kuck = kuck, kuck = kuck, ku,



ku, ku, ku, kuck = kuck.

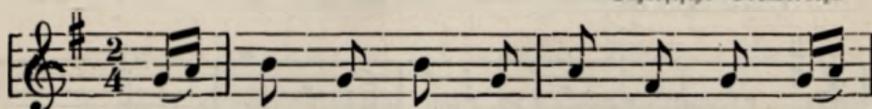
Die Zahl der Teilnehmerinnen kann 8—50 betragen.

Als Platz genügt ein ebener Raum von 10 m Breite und Länge, auf dem der Stirnkreis der Mädchen bequem gehen und hüpfen kann. Das Spiel will fröhlichen Frühlingssjubiläum über die Wiederkehr des Kuckucks zum Ausdruck bringen.

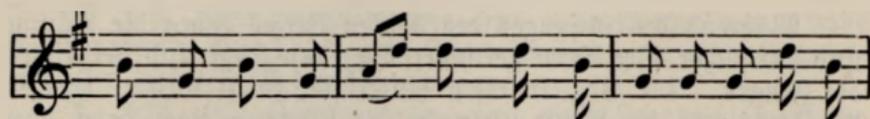
Verlauf. Im Stirnkreis der durch Handfassung verbundenen Mädchenschar sitzen einige mit einer Hand vor den Augen, um das Schlafen anzudeuten. Während des Gesanges bewegt sich der Kreis mit Kreuzschritten rechts herum. Nach den Worten: „Erwacht, erwacht!“ erheben sich die Schläferinnen und tanzen mit Nachstellhüpfen zu Paaren in der Kreismitte herum. Der Kreis läßt die Hände los und begleitet den Tanz außer mit Gesang noch mit taktmäßigem Händeklappen.

41. Wir Vöglein habens wahrlich gut.

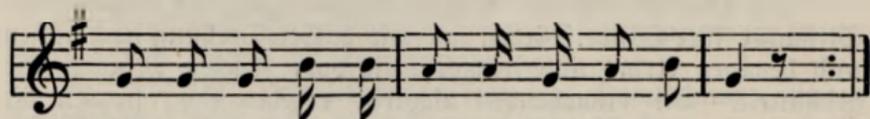
Schlesische Volksweise.



1. { Wir Vög = lein ha = bens wahr = lich gut, wir
Wir sin = gen froh und wohl = ge = mut, daß



flie-gen, hüpf-en sprin-gen. } Di = de = ra = la = la, di = de =
Wald und Feld er = klin-gen. }



ra = la = la, di = de = ra = la = la = la = la = la.

2. Wir sind gesund und sorgenfrei und finden, was uns schmecket, und wo wir fliegen ein und aus, ist unser Tisch gedeckert.

3. Ist unser Tagewerk vollbracht, so fliegen wir hinter die Bäume und schlafen da die ganze Nacht und haben süße Träume.

4. Und weckt uns früh der Sonnenschein, so schwingen wirs Gefieder und fliegen in die Welt hinein und singen schöne Lieder.

S. v. Hall.

An dem Spiele können sich 16—40 Kinder beteiligen, welche einen Platz von etwa 10 m im Geviert beanspruchen.

Der Grundgedanke des Spieles ist die Darstellung eines Waldes, der von munteren singenden, darin herumhüpfenden und fliegenden Vögeln belebt ist.

Vor Beginn des Spieles stellen sich etwa zwei Drittel (oder die Hälfte) der beteiligten Mädchen mit Fassung Hand in Hand auf und wenden das Gesicht der Kreismitte zu. Das übrige Drittel (Hälfte) stellt sich als muntere Vogelschar in die Kreismitte.

Der Gesang des ersten Verses beginnt. Die Mädchen des Kreisringes lösen ihre Hände, heben ihre Arme empor und bewegen die Finger; denn diese Kinder stellen Bäume und Sträucher dar, ihre Arme die Äste und Zweige und ihre Finger die vom Winde bewegten Blätter. Gleichzeitig bewegen sich die in der Kreismitte stehenden Vögel auf den Zehen gehend und hüpfend in beliebigen Schlingelinien um die Bäume und Sträucher und ahmen mit den Armen die Flugbewegungen nach.

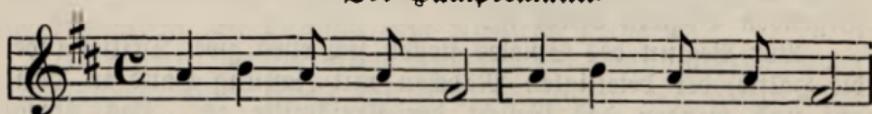
Bei dem Gesang des zweiten Verses bewegen die Mädchen der Kreislinie ihre hochgehobenen Arme und Finger beliebig hin und her, vor und zurück; dagegen schlüpfen die Vögel durch die Zwischenräume des Kreises hinaus und herein, kauern sich wiederholt nieder und berühren mit den Händen die Erde, um das Aufspicken der Nahrung darzustellen.

Während des Gesanges des dritten Verses heben die Bäume und Sträucher ihre Arme gerundet über den Kopf und verflechten die Finger. Die Vögelin eilen hinter sie, knien nieder, kreuzen die Arme vor die Brust, hängen die Köpfe nach vorn oder bergen sie in den etwas gehobenen, gekreuzten Armen und stellen sich schlafend.

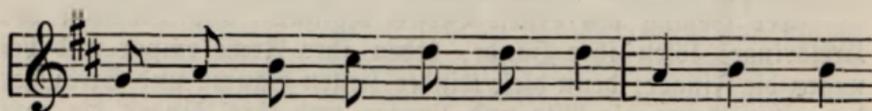
Bei dem Gesang des vierten Verses lösen die Bäume und Sträucher ihre Hände, drehen sich mit halber Drehung nach außen und bewegen Arme und Finger, wie vom frischen Morgenwind geschüttelt. Die erwachenden Vögelin erheben sich, strecken die Arme aus, schütteln sich, oder führen wiederholtes Armkreisen aus und hüpfen mit Nachahmung der Fliegebewegung um den Kreis herum; kehren aber bei den letzten Worten „schöne Lieder“ in denselben zurück.

Vor der Wiederholung des Gesanges wählt sich jedes Vögelin ein Mädchen als seine Nachfolgerin und stellt sich an dessen Platz. (War die Hälfte Vögel und die Hälfte Sträucher, so stellt sich beim Schluß des vierten Verses jedes Vögelin außerhalb des Kreises an einen Baum oder Strauch; die Bäume und Sträucher aber gehen in die Mitte des Kreises.) Hierdurch ist die anfängliche Aufstellung aber mit Rollenwechsel der Mädchen gewonnen, und der Gesang und das Spiel beginnt von neuem.

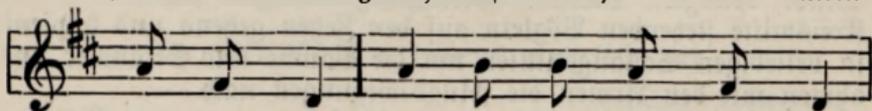
42. Der Hampelmann.



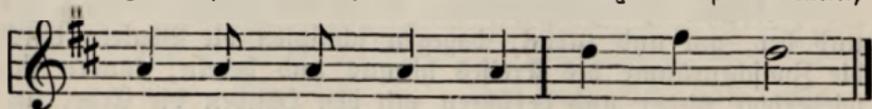
1. Jetzt zieht Ham-pel-mann, jetzt zieht Ham-pel-mann



sei = ne Sonn = tags = ho = sen an; o du mein



Ham = pel = mann, o du mein Ham = pel = mann,



o du mein lie = ber - Ham = pel = mann.

2. Jetzt zieht Hampelmann, jetzt zieht Hampelmann seine Sonntagsweste an; o du mein Hampelmann, o du mein Hampelmann, o du mein lieber Hampelmann.

3. Jetzt zieht Hampelmann, jetzt zieht Hampelmann seine Sonntagsstrümpfe an; o du mein Hampelmann u. s. w.

4. Jetzt zieht Hampelmann, jetzt zieht Hampelmann seine Sonntagschuhe an; o du mein Hampelmann u. s. w.

5. Jetzt zieht Hampelmann, jetzt zieht Hampelmann seinen Sonntagsrock an; o du mein Hampelmann u. s. w.

6. Jetzt setzt Hampelmann, jetzt setzt Hampelmann seinen Sonntagshut auf; o du mein Hampelmann u. s. w.

7. Jetzt nimmt Hampelmann, jetzt nimmt Hampelmann seinen Sonntagsstock her; o du mein Hampelmann u. s. w.

8. Jetzt geht Hampelmann, jetzt geht Hampelmann mit seiner lieben Frau; o du mein Hampelmann u. s. w.

9. Jetzt tanzt Hampelmann, jetzt tanzt Hampelmann mit seiner lieben Frau; o du mein Hampelmann u. s. w.

Dieses scherzhafte Nachahmungsspiel, daß den Kindern großes Vergnügen bereitet, kann auf jedem ebenen Platze, auf dem die Spielabteilung von 6—50 Mädchen im Kreise Aufstellung findet, vorgenommen werden. Es eignet sich für die Unter- und Mittelstufe.

Nachdem sich die in Paare eingeteilte Spielschar in einem Ringe, mit dem Gesicht nach der Mitte gewendet und mit einer Armlänge Abstand zwischen den einzelnen Mädchen, aufgestellt hat, beginnt der Gesang des 1. Verses. Zu den ersten beiden Taktten (also acht Zeiten) hüpfen die Kinder möglichst steif an Ort mit Heben der gestreckten Beine wechselsweise seitwärts oder vorwärts. Bei dem dritten Takte (vier Zeiten) führen sie zweimal Rumpfbeugen und -strecken aus, wozu sie gleichzeitig die Arme abwärts strecken und beugen. Während des vierten Takttes fassen sich die Paare mit Tanzfassung und führen zu den letzten drei Taktten mit leichtem, wechselfüßigem Hüpfen und Heben der Fersen drei ganze Drehungen rechts aus. Zum Schluß lösen sie die Tanzfassung und drehen sich zum Stirnring.

Beim Gesang des 2. Verses werden am Anfang und Ende dieselben Bewegungen ausgeführt wie bei dem ersten. Dagegen wird bei dem dritten Takte die Bewegung des Anziehens der Weste ausgeführt.

Vers 3 bringt als Neues während des dritten Takttes die Nachahmung des Strumpfanziehens.

Bei Takt drei des 4. Verses erfolgt die Darstellung des

Schuhanziehens, beim 5. Vers des Hochanziehens und beim 6. Vers des Hutauffsehens. Bei dem dritten Takte des 7. Verses drehen sich die Kinder $\frac{1}{4}$ Drehung rechts um und gehen bis zum Ende in der Kreislinie mit gezierten Schritten und scheinbarem Stützen auf einen Stock vorwärts.

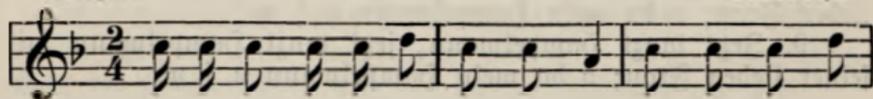
Zum Anfang des 8. Verses fassen die Paare Arm in Arm und ziehen während des Gesanges des ganzen Verses im Takte in der Kreislinie vorwärts.

Der Gesang des ganzen 9. Verses wird mit wechselseitigem Hüpfen und Drehungen der Paare, die sich mit Tanzfassung gefaßt halten, begleitet.

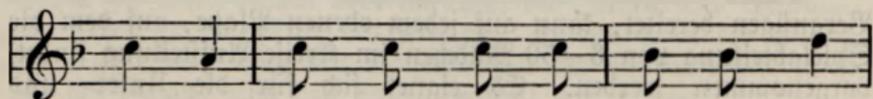
43. Sellerie, Sellerie, Suppenkraut.

Lebhaft.

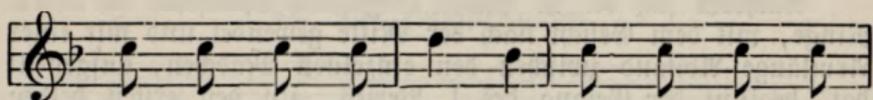
Volksweise.



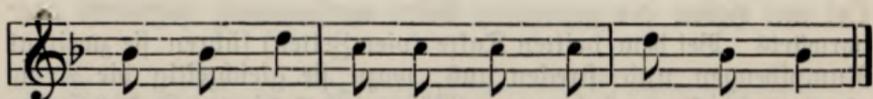
Sel-le-rie, Sel-le-rie, Suppenkraut, wächst in un-serm



Gar = ten; Fräu = lein „Ma = rie“ ist die Braut,



kann nicht län = ger war = ten. Ro = ter Wein und



wei = ßer Wein, mor = gen soll die Hoch = zeit sein!

Als Spielplatz genügt ein Raum, den der Stirnring der Mädchen einnimmt.

Das Spiel will eine lustige Hochzeit darstellen.

Ein Mädchen stellt sich als Bräutigam in den Kreis der heiratslustigen Fräulein. Mit dem beginnenden Gesange kreisen dieselben links herum bis zu „warten“. Von: „Roter — sein“ hüpfen alle weiter mit Nachstell- oder wechselseitigem Hüpfen. Bei dem Worte „Braut“ hat der Bräutigam das genannte („Anna“ oder eine andere) Fräulein bei der Hand gefaßt und tanzt gleichzeitig mit dieser seiner Braut in der Kreismitte herum.

IV. Blindlingsspiele. 44.

44. Stille blinde Kuh.

Blin=de Kuh, soll dir's ge = lin = gen, hö = re wohl auf

un = fer Sin = gen. Hö = re zu, hö = re zu,

sonst bleibst du die blin = de Kuh.

Der Spielraum hat die Größe des offenen Kreises von 15 bis 50 mit Handfassung verbundener Mädchen.

Der Spielgedanke ist: Zurechtfinden im Finstern, Übung des Gehörs und durch das oft possierliche Gebahren der Geblendeten, Wadung und Förderung der Fröhlichkeit.

Die Ausführung ist derart, daß dem im Kreise stehenden Mädchen die Augen verbunden werden, oder eine Papphülle über den Kopf gestülpt wird, und die Hand einen kurzen Stab erhält. Der Gesang beginnt und der Kreis bewegt sich um das geblendete Mädchen, das aufmerksam auf bekannte Stimmen achtet. Glaubt es ein Kind sicher erkannt zu haben, so klopft es mit dem Stocke auf die Erde, worauf der Gesang schweigt und alle still stehen. Vorsichtig schreitet die Blindekuh mit erhobenem Stocke vorwärts, bis sie ein Mädchen berührt. Dieses ergreift das Stockende. Die erstere spricht: „Sprich einmal a! Huste, lache u. s. w. einmal!“ Dies geschieht. Dreimal darf sie den Laut fordern, dann muß sie aber den Namen nennen. Gelingt ihr dies, so ist sie frei; die Erratene darf ihre Nachfolgerin wählen, und der Kreis singt wie beim Gänsedieb: „Hat's brav gemacht!“ u. s. w. Gelingt ihr das Erraten nicht, so wird sie unter Gesang: „Hat's schlecht gemacht!“ u. s. w. ausgelacht, und sie bleibt auch bei der nächsten Wiederholung die blinde Kuh.

V. Ruheispiele. 45.

45. Thaler, Thaler, du mußt wandern. (Thalersuchen.) S. 202.

Mäßig.

Schlesische Volksweise.

Tha=ler, Tha=ler, du mußt wandern von dem ei = nen
zu dem an=dern. Das ist herr = lich, das ist schön,
Tha = ler, du mußt wan = dern geh'n!

Zwei Mädchen stehen in der Mitte des sitzenden oder stehenden Kreises, eins als Sucherin und eins als erste Verbergerin eines Geldstückes. Letztere geht deshalb im Kreise herum und streicht mehreren mit ihren zusammengelegten Händen durch deren Hände, dann stellt sie sich in den Ring, der Gesang erhebt sich, die Mädchen geben unter fortwährendem Seitwärtsbewegen beider Hände das Geldstück, welches die Sucherin bei dem Wandern zu entdecken bemüht ist, ihren Nachbarinnen. Gelingt ihr dies, so wechselt sie mit der Besitzerin den Platz und die erste Austeilerin giebt das Geldstück wieder einer beliebigen Genossin. Die Sucherin hat solange zu suchen, bis sie das Geldstück findet. Von dem Augenblicke des Auffindens bis zum erfolgten Weitergeben des Geldstückes schweigt der Gesang.

C. Obere Stufe.

Mädchen von 11—16 Jahren.

I. Pauffspiele. 46—47.

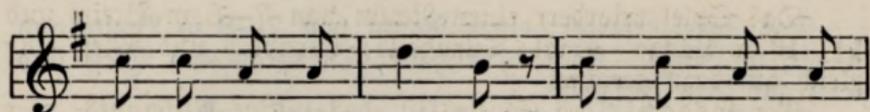
46. Der Abt (Herr) ist nicht zu Hause.

1. Singweise.

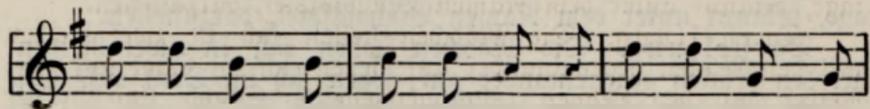
Munter.

Volksweise.

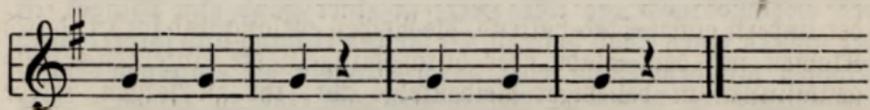
Sa, sa, sa, Der Abt ist nicht zu Hau = se! Er
(Herr)



ist auf ei = nem Schmau = se! Wenn er wird nach



Hau = se kom = men, wird er schon ge = klin = gelt kom = men.

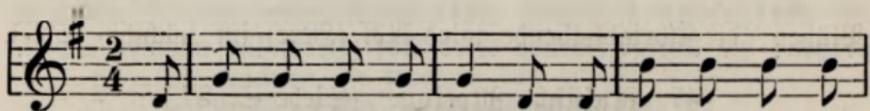


Sa, ja, ja, Sa, ja, ja!

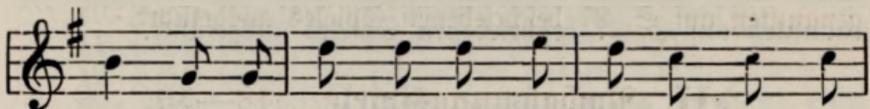
Das Lied wird auch nach der Singweise: „Die Stampfen in der Mühle“, gesungen.

2. Singweise.

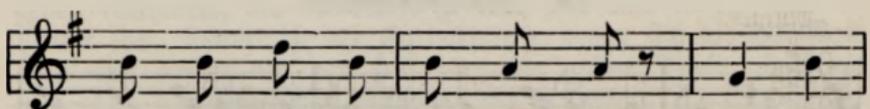
Munter.



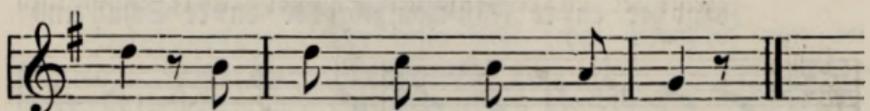
Der Abt ist nicht zu Hau = se, er ist auf ei = nem
(Herr)



Schmau = se und wenn er wird nach Hau = se komm'n, da



wird er schon ge = klin = gelt komm'n. Ja, ja,



ja, der Abt ist noch nicht da!
(Herr)

Das Spiel erfordert einen Raum von 7—8 m Breite und 14—16 m Länge. Saal, Turnhalle, Turnplatz und Wiese sind gleich gut dazu geeignet.

Der Gedanke des Spieles ist, das lustige Ritterguts- oder Klosterleben am Gregoriusfest, Fastnacht, Andreas oder Nikolaus- tage, bekannt unter dem Namen Bischofspiel, darzustellen.

Darstellung. Die Mädchen stellen sich in zwei Reihen mit den Rücken gegeneinander auf, setzen sich im Saal auf zwei Reihen mit den Lehnen zusammengestellter Stühle und in der Turnhalle auf nebeneinandergestellte Schwebekanten. Während des Gesanges geht der Abt (Herr) in einer Hand eine Klingel, in der andern einen Stab haltend, die Reihen entlang und fordert durch Klopfen mit dem Stabe oder durch Klingeln die einzelnen Spielgenossinnen in beliebiger Reihenfolge auf, ihr zu folgen. Jede Erwählte legt die rechte Hand auf der Vorderin Schulter oder faßt zart deren Kleid, oder am besten ihre linke Hand. Sobald die ganze Spielschar in Bewegung ist, führt der Abt (Herr) noch einen Gegezug aus und klingelt plötzlich. Auf dieses Zeichen eilen alle nach ihren Plätzen. Wer keinen Platz erhält, hat die Rolle des Abtes (Herrn) im nächsten Spiel zu übernehmen.

Eine andere Form ist die: Die Mitspielerinnen umtanzen den Abt (Herrn) im Kreise. Auf sein Klingeln eilen sie nach den Plätzen; die übrigbleibende wird Abt (Herr) im nächsten Spiel.

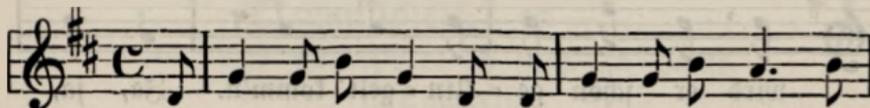
47. Russische Motion. (Siehe S. 27.)

Unter Gesang des Liedes: „Freut euch des Lebens“, oder irgend eines anderen beliebigen Liedes wird die 1. Form des genannten auf S. 27 beschriebenen Spieles ausgeführt.

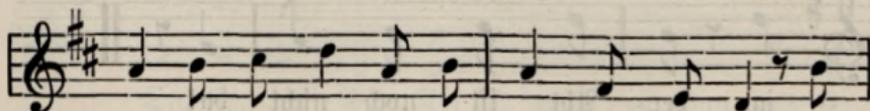
II. Nachahmungsspiele. 48—50.

48. Die Waschfrau.

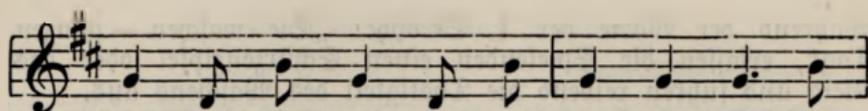
Munter.



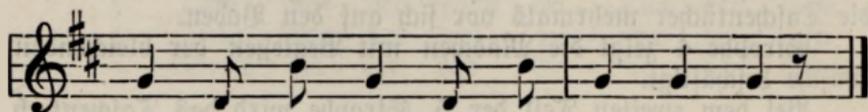
Zeigt her eu-re Füß-chen, zeigt her eu-re Schuh und



se = het den flei = ßi = gen Wasch = frau = en zu. Sie



wa = schen, sie wa = schen den gan = zen Tag, sie



wa = schen, sie wa = schen den gan = zen Tag.

Vorbemerkung.

Jede Strophe beginnt mit dem Gesang: „Zeigt her eure Füßchen, zeigt her eure Schuh und sehet den fleißigen Waschfrauen zu,“ deshalb führe ich nur die zweite Hälfte des Textes jeder Strophe an.

2. |: Sie winden, sie winden den ganzen Tag:|.
3. |: Sie bleichen, sie bleichen den ganzen Tag:|.
4. |: Sie gießen, sie gießen den ganzen Tag:|.
5. |: Sie spülen, sie spülen den ganzen Tag:|.
6. |: Sie trocknen, sie trocknen den ganzen Tag:|.
7. |: Sie rollen, sie rollen den ganzen Tag:|.
8. |: Sie bügeln, sie bügeln den ganzen Tag:|.
9. |: Sie trinken, sie trinken den ganzen Tag:|.
10. |: Sie klatschen, sie klatschen den ganzen Tag:|.
11. |: Sie ruhen, sie ruhen den ganzen Tag:|.
12. |: Sie tanzen, sie tanzen den ganzen Tag:|.

Die Mädchen bilden durch Fassung Hand in Hand einen großen Kreis mit dem Gesicht nach der Kreismitte gewendet, gehen rückwärts, bis die Arme gestreckt sind und lassen dann die Hände los. Damit ist der Spielplatz, wozu sich die Turnhalle ebensogut eignet als der Hof oder die grüne Wiese, begrenzt. Die Zahl der Spielschar kann bis 50 betragen.

Der Grundgedanke dieses Spieles ist, die Thätigkeiten der Waschfrauen spielend darzustellen.

Spielverlauf. Der erste Teil jeder Strophe, von den Worten: „Zeigt her — Waschfrauen zu“, dient als Einleitung. Während des Gesanges desselben stellen die Mädchen wechselsweise links und rechts die Füße auf Schrittweite vor, berühren aber den Boden in der Vorschrittstellung nur mit den Fußspitzen.

Während der Worte der 1. Strophe: „Sie waschen — ganzen Tag“, erfassen die Spielenden einen Schürzenzipfel oder das Kleid und führen reibend die Thätigkeit des Waschens aus.

Bei Strophe 2 erfolgt zum zweiten Teil die Thätigkeit des Wäschewindens.

Strophe 3. Von: „Sie bleichen — Tag“, legen die Mädchen die Taschentücher mehrmals vor sich auf den Boden.

Strophe 4 zeigt die Mädchen mit Begießen der bleichenden Wäsche beschäftigt.

Bei dem zweiten Teil der 5. Strophe wird das Taschentuch wie ein Wäschestück im Wasser hin und her bewegt.

Das Trocknen der Wäsche in Strophe 6 wird versinnbildlicht durch Erheben zum Behenstand und wiederholtes Emporheben der Taschentücher zur Reichhöhe, als wäre eine Wäscheleine sie aufzuhängen vorhanden.

Bei Strophe 7 bewegen je zwei sich zugewendete Nachbarinnen ihre beiden gefaßten Hände hin und her, als ob sie die Wäsche über die Rolle zögen.

Strophe 8. Die linke Hand hält die Wäsche und die rechte Hand führt scheinbar das Bügeleisen darüber hin und her.

Während Strophe 9 hält die linke Hand scheinbar die Untertasse, und die rechte Hand führt die Obertasse wiederholt zu dem Munde.

Strophe 10. Mit Drehen und Beugen des Oberkörpers wenden sich die Mädchen bald den linken, bald den rechten Nachbarinnen zu.

Während des zweiten Teiles der 11. Strophe kniet jedes Kind mit einem Bein, stützt einen Ellenbogen auf das andere Knie, aber die Stirn auf die Hand und schließt die Augen.

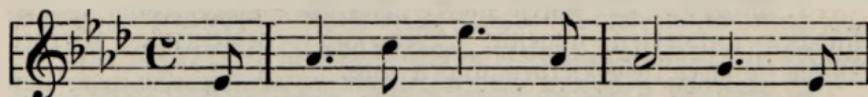
Beim zweiten Teil der 12. Strophe hüpfen die Kinder bei Fassung Hand in Hand mit Galopphüpfen (Nachstellhüpfen) links oder rechts im Kreise herum. Am Schlusse lassen alle die Hände los, und das Spiel ist beendet.

Während des ganzen Spieles bleiben die Mädchen in ununterbrochener Thätigkeit, achten genau auf die Spielleiterin und auf den Gesang, um jeden Wechsel der Thätigkeit zur richtigen Zeit und in der richtigen Form zu beginnen und zu beenden.

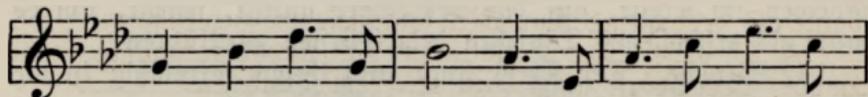
Das Spiel findet großes Wohlgefallen bei den Mädchen. In Dresden hat es sich von den öffentlichen Spielplätzen rasch auf die Straße und in das Haus verpflanzt.

49. Der Fürst der Thoren.

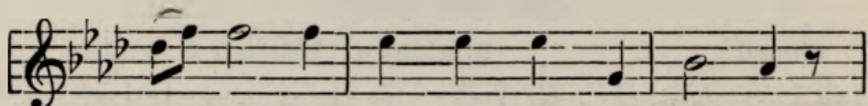
Ostpreussische Volksweise.



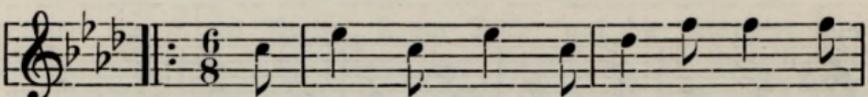
1. „Ich bin der Fürst der Tho = ren, zum
2. „Er'r Gna = den auf = zu = war = ten, ein
3. „Spann', Jä = ger, das Ge = fie = der, schieß'



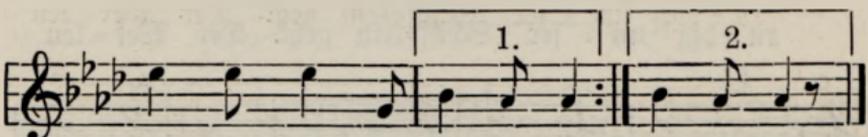
1. Ja = gen auß = er = fo = ren.“ Wir sind all = hier er =
2. Freund von al = len Nr = ten sind wir all = hier er =
3. mir das Täubchen nie = der, ihr an = dern al = ler



1. schie = nen, Euch fürst = lich zu be = die = nen.
2. schie = nen, Euch fürst = lich zu be = die = nen.
3. Nr = ten stoßt in das Horn, daß's schal = let.“



4. Ins Horn, ins Horn, ins Jä = ger = horn; ins



4. Horn, ins Horn, ins Jä = ger = horn. Jä = ger = horn.

Der Grundgedanke des Spieles ist die Darstellung eines fürstlichen Jagdzuges.

Der Spielplatz braucht nur die Größe zu haben, daß darauf ein Stirnkreis von 12—30 Mädchen bequem zu stehen und im Kreis zu gehen vermag.

Ausführung. Die Mädchen bilden einen Stirnkreis, fassen die Hände und heben sie zur Schulterhöhe. Ein Mädchen stellt sich als Fürst der Thoren, die Hände an den Hüften, in die

Kreismitte und ein anderes als Jäger mit gekreuzten Armen drei Schritte hinter den Fürsten.

1. Strophe. Der Fürst singt: „Ich bin — auserkoren“. Die Mädchen antworten singend: „Wir sind — bedienen“. Hierbei führen sie zwei tiefe Verbeugungen aus.

2. Strophe. Die Mädchen singen unter wiederholten feierlichen Verbeugungen: „Eu'er Gnaden — bedienen“.

3. Strophe. Der Fürst singt, wendet sich bei den Worten: „Täubchen nieder“ dem Jäger zu und zeigt gleichzeitig auf ein Mädchen im Kreise, auf das der Jäger anlegt, schießt, um es dann als erschossenes Täubchen dem Fürsten zuzuführen.

4. Strophe. Der Kreis singt und klappt taktmäßig in die Hände. Der Fürst tanzt dazu mit dem Täubchen.

Bei der Wiederholung ist das Täubchen der Fürst, während der Jäger ein beliebiges Mädchen zu seinem Nachfolger wählt.

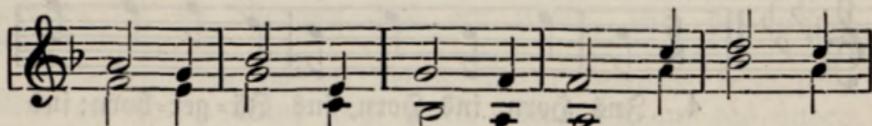
50. Das Schiff.

Wiegend.

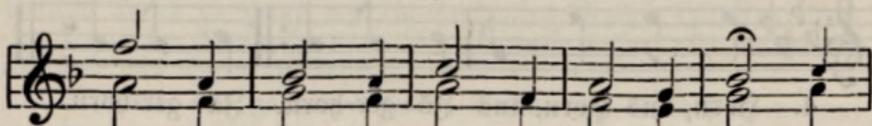
A. Köhler a. „Thüringer Kindergärten“.



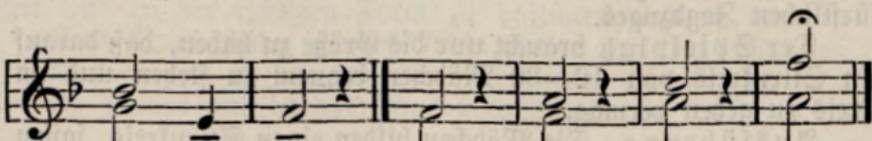
1. Die Tö = ne find das Was = ser; seht, wie



ru = hig un = ser Schiff = lein geht. Der Wel = len



Spiel bringt Freud' uns viel! Der Ton ver = weht; das



Schiff = lein steht? Land, Land, Land, Land!

2. Gefang beginnt von neuem nun, drum darf das Schifflein auch nicht ruh'n, wir fahren fort bis an das Land! Das Lied ist aus, wir sind am Strand. Land, Land, Land, Land!

Der Spielraum erfordert 5 m Breite und 12—15 m Länge. Die Teilnehmerinnenzahl kann 20—50 Mädchen betragen.

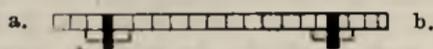


Fig. a.

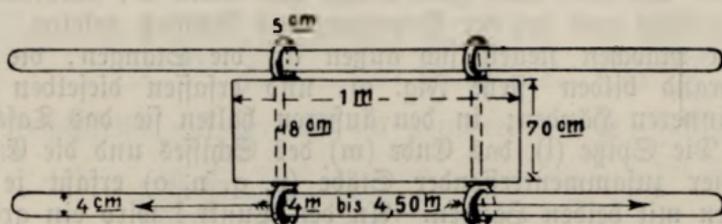


Fig. ab.

Der Grundgedanke ist, ein Schiff, seine Fahrt auf dem wogenden Meere unter sicherer Leitung des Kapitäns und seine Landung in dem Hafen darzustellen.

Hierzu erforderliche Spielgeräte sind: a) Ein Brett von 1 m Länge und 70 cm Breite, auf der unteren Seite mit zwei Latten von 8 cm Breite, 3 cm Dicke, auf die jederseits eine eiserne Dje von 5 cm Weite zur Aufnahme der Tragstangen aufgeschraubt sind. (Fig. a.) b) vier je 4 cm dicke, 4—4,50 m

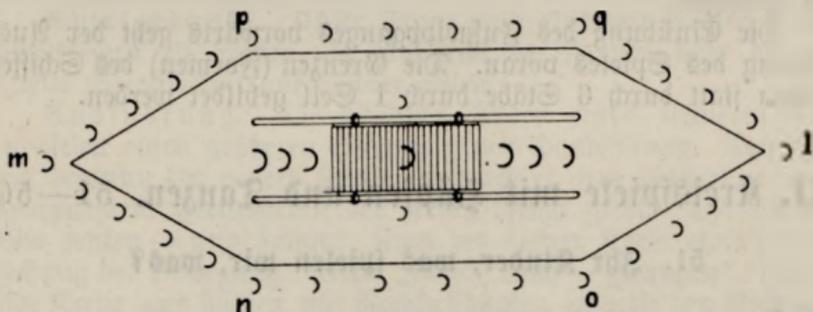


Fig. c.

lange Tragstangen des Brettes. a und b bilden die Schiffbrücke. (Fig. a, b.) c) Sechs je 3 m lange, 4 cm dicke Stangen von Fichtenholz zur Begrenzung des Schiffes. (Fig. c.) Statt dieser Stäbe kann man auch ein dünnes, 18 m langes Seil benutzen.

d) Ein 2 m langer und 2 cm dicker Stab mit Fähnchen in den Landesfarben. Jedoch läßt sich auch ein buntes Band oder Tuch recht gut statt der Fahne verwenden.

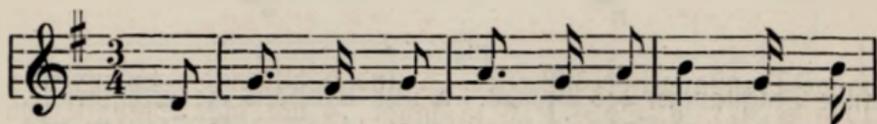
Vor der Ausführung des Spieles treten je drei kräftige Mädchen vor und hinter das Brett zwischen die freien Enden der Tragstäbe und erfassen diese. Ein kleines, leichtes Mädchen stellt sich mit großer Vorschrittstellung auf das Brett und stützt sich mit der rechten Hand auf einen Stab mit Fahne. Ist dieser Kapitän trotzdem noch ängstlich, so wird er durch ein kräftiges Mädchen, das seine linke Hand erfäßt und neben der Schiffsbrücke steht, gestützt und bei der Bewegung des Schiffes geleitet. Die übrigen Mädchen stellen sich außen an die Stangen, die den Schiffsrand bilden (siehe Fig. c), und erfassen dieselben mit ihren inneren Händen; in den äußeren halten sie das Taschentuch. Die Spitze (l), das Ende (m) des Schiffes und die Enden je zweier zusammentreffender Stäbe (p, q, n, o) erfäßt je ein Mädchen mit beiden Händen. An den Punkt l wird ein großes Mädchen gestellt. Ist so das Schiff segelfertig, so beginnt der Gesang, und die Kinder gehen, alle mit dem linken Fuße antretend, mit Fußwippgang im Takte des Gesanges vorwärts. Die 2. Strophe wird ohne Pause an die erste angeschlossen. Nach Beendigung der 2. Strophe singen alle: „Land, Land, Land, Land!“ wobei die Trägerinnen der Schiffsbrücke diese mit dem Kapitän aufwärts heben und senken, dagegen alle andern Mädchen mit erhobenen Tüchern fröhlich wehen.

Vor der Wiederholung wechseln Kapitän und Trägerinnen, alle andern führen $\frac{1}{2}$ Drehung aus und wechseln den Griff an den Stangen.

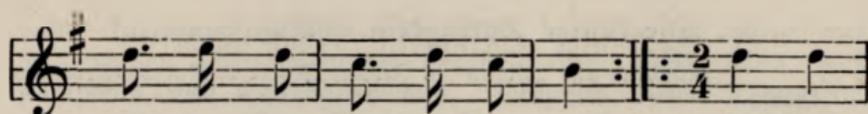
Die Einübung des Fußwippganges vorwärts geht der Ausführung des Spieles voran. Die Grenzen (Formen) des Schiffes können statt durch 6 Stäbe durch 1 Seil gebildet werden.

III. Kreisspiele mit Hüpfen und Tanzen. 51—56.

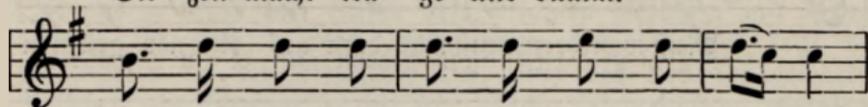
51. Ihr Kinder, was spielen wir, was?



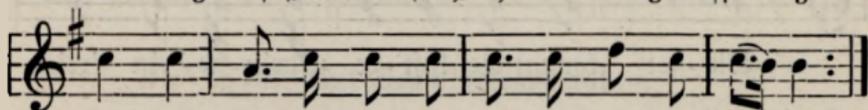
1. 1. Kreis: Ihr Kin = der, was spie = len wir, was? auf dem
 2. Kreis: Wir den = ken, wir sprin = gen her um; denn das



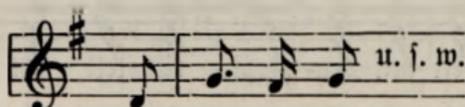
herr = li = chen Plätz = chen von Gras! alle: Rasch, rasch,
 Sit = zen macht trä = ge und dumm.



an = ge = faßt und froh he = rum ge = sprun-gen!



Frisch, frisch, auf = ge = paßt, ein munt'res Lied ge = sun-gen!



Anschluß: La, la, la, la! 1. Teil.

2. 1. Kreis: Das Singen macht köstlichen Spaß! Ihr Kinder, was spielen wir, was? 2. Kreis: Wir hüpfen, wir springen nochmal, denn es springt sich ja hier wie im Saal. Alle: Rasch, rasch, angefaßt und froh herum gesprungen! Frisch, frisch aufgepaßt, ein munt'res Lied gesungen! Anschluß: 1. Teil: La, la u. s. w.

Der Spielplatz ist wenig größer als der Mädchenkreis. Teilnehmerinnenzahl 10—50.

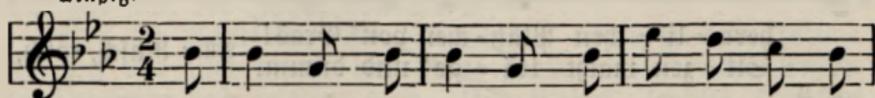
Spielgedanke. Unter Frage und Antwort fröhlich einen Ringelreigen zu hüpfen als Ausdruck der Freude über die erhaltene Spielfreiheit auf grüner Wiese.

Ausführung. Die Mädchen bilden einen kleineren und um diesen einen größeren Stirnring mit Handfassung. Den Gesang beginnt der innere Kreis, wodurch er das Zeichen zu entgegengesetztem Herumgehen der beiden Ringe giebt. Die Worte: „Wir denken — und dumm“, singt der äußere Kreis ohne Unterbrechung der Bewegung. Von: „Rasch, rasch — gesungen“, singen beide Kreise und hüpfen mit Nachstellhüpfen in derselben Richtung weiter. Zu der 2. Strophe werden die gleichen Tätigkeiten ausgeführt, nur geht und hüpfst jeder Kreis in entgegengesetzter Richtung. Als Anschluß wiederholen die Mädchen den Gesang des ersten Teiles mit: „La, la“ als Text; doch hüpfen sie dazu mit Tanzfassung der Paare weiter.

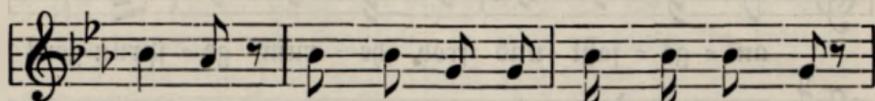
52. Die lustige Springerin. (Muß wandern.)

Mündlich aus „Pillau“ v. Jeanne Marie v. Gayette-Georgens.

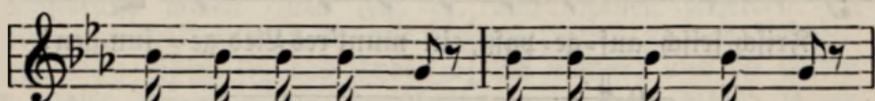
Mäßig.



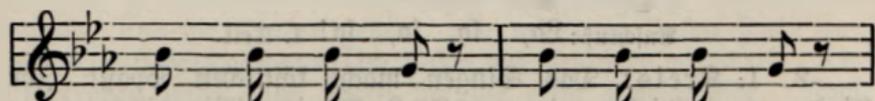
Muß wan=dern, muß wan=dern auf ei = ner grü=nen



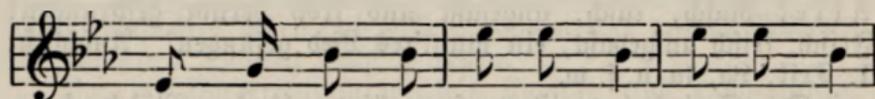
Wie = se; kommt die lust'=ge Sprin=ge = rin 'rein,



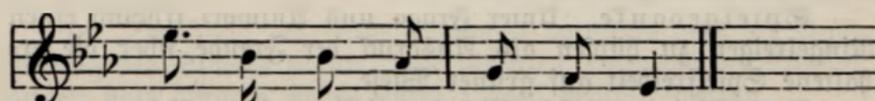
schüt=telt mit dem Kopf, rüt=telt mit dem Rock,



stampft mit dem Fuß, macht ei = nen Sprung.



Komm', wir woll'n zu Tan=ze geh'n, Tan=ze geh'n,



an = d're müs = sen stil = le steh'n.

Der Spielplatz für dieses Spiel darf nicht viele oder bedeutende Unebenheiten haben.

Der Grundgedanke dieses Spieles ist neckende Nachahmung und frohes Tanzen.

Spielverlauf. Die Mädchen, in der Zahl 40—50, stellen sich im Stirnring auf und fassen gegenseitig die Hände. Das durch Abzählen bestimmte steht außerhalb des Kreises und heißt die Springerin. Mit Beginn des Gesanges gehen alle links oder rechts in der Kreislinie. Bei den Worten: „Springerin 'rein“, schlüpft diese unter den Armen zweier Genossinnen durch,

hüpft in die Kreismitte und führt dort die im Liede ausgesprochenen Thätigkeiten des Kopfschüttelns, Rockrüttelns, Fußstampfens und Springens aus. Während dieser Thätigkeiten geht der Kreis an Ort. Von den Worten: „Komm — stille stehn“, klatschen alle zum Gesang den Takt mit den Händen, und die Springerin tanzt mit einem rasch erfassen Mädchen mit Tanzfassung im Kreise. Nach Beendigung des Gesanges tritt die Springerin in die Kreislinie ein, aber das von ihr gewählte Mädchen als Springerin für die nächste Wiederholung aus dem Kreise heraus. Dann beginnt der Gesang aufs neue.

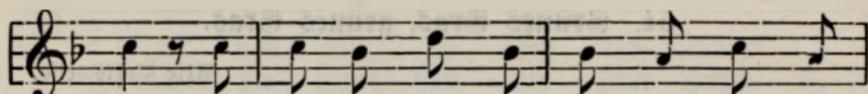
53. Auf einer Bergesmauer.

Mäßig bewegt.

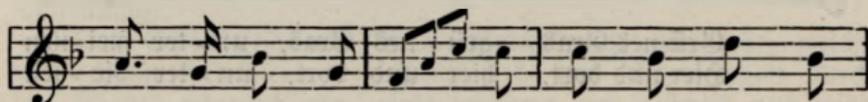
Hessisches Volkslied.



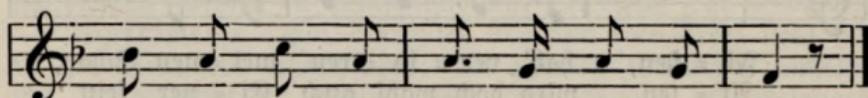
1. Auf ei = ner Ber = ges = mau = er, da liegt ein blau = er
2. Ich rei = che dir die Hand mit Freu = den zu = ge =



1. Stein, und wer den Stein ver = lo = ren hat, dem
2. wandt, di = ra = la = la, di = ra = la = la, di =



1. geb' ich drei für ein'n, und wer den Stein ver =
2. ra = la = la = la = la, di = ra = la = la, di =



1. lo = ren hat, dem geb' ich drei für ein'n.
2. ra = la = la, di = ra = la = la = la = la.

3. Ich geb' dir einen Kuß mit Freuden und Genuß.
Diralala zc.

4. Ich muß nun von dir scheiden, das thut mir herzlich
leid. Diralala zc.

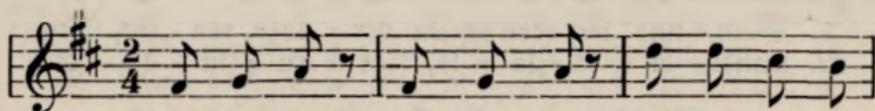
Der Spielplatz braucht nur die Größe zu haben, um den Stuhlkreis der Mädchenschar zu fassen.

Der Gedanke des Spieles ist, das Finden und den Abschied durch Ringeltanz zu feiern.

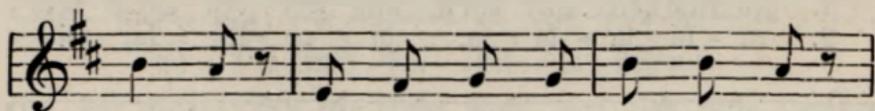
Spielgang. Zu Strophe 1 gehen die Mädchen um eine in der Kreismitte stehende Genossin, die am Schluß eine andere zu sich in den Kreis winkt. Die beiden Mädchen reichen sich beim ersten Teile der 2. Strophe die Hände, der Kreis steht dabei an Ort, hüpfst aber bei den Worten: „Diralala“ mit Nachstellhüpfen um das mittellste Paar. Bei dem ersten Teile der 3. Strophe steht der Kreis wieder still, das zweite Mädchen umarmt das erste, oder beide werfen einander Kußhändchen zu, und bei „Diralala“ führt der Kreis wieder das Nachstellhüpfen aus. Im ersten Teil der 4. Strophe geben sich die beiden Mädchen unter weinender Gebärde abermals die Hände. Der zweite Teil wird wieder durch Nachstellhüpfen des Kreisringes ausgefüllt. Bei der Wiederholung bleibt das herbeigewinkte Mädchen im Kreise.

54. Grünes Gras, grünes Gras.

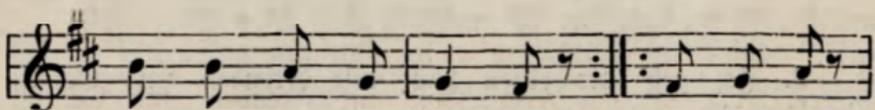
Alte Volksweise.



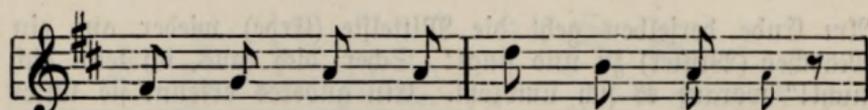
Grü=nes Gras, grü = nes Gras, un = ter mei=nen
Hier und dort, hier und dort, un = ter die = sen



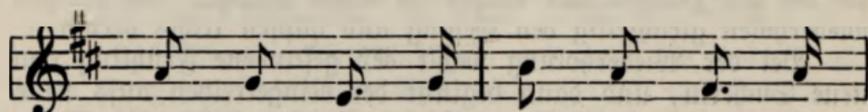
Fü = ßen, hab' ver = lo = ren mei = nen Schatz,
Al = len wird doch wohl auch Ei = ner sein,



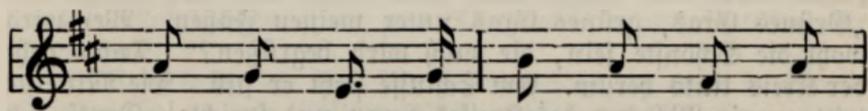
werd' ihn su = chen müs = sen. } Dreh' dich um!
der mir könnt' ge = fal = len. } Scher' dich 'raus!



dreh' dich um! Ich kenn' dich ja,
Scher' dich 'raus! Ich kenn' dich nicht!"



bist du's, o = der bist du's nicht? Ach
Bist du's o = der bist du's nicht? Ach



nein, ach nein, du bist es nicht, d'rum
ja, ach ja, du bist es wohl, d'rum



geh' von mir, ich mag dich nicht!"
nimm die Hand von mir zum Lohn.

Das Spiel erfordert bei einer Spielschar von 10—40 Mädchen einen quadratischen, ebenen Platz von 10—15 m Seitenlänge.

Der Spielgedanke ist die Vorstellung: die Erde, welche von (ihrem Geliebten) dem Frühlings- und Sommergott durch den Winter getrennt war, giebt letzterem den Abschied und wird vom Frühling im bunten Rock erlöst und mit ihm vereinigt.

Das Spiel ist als Frühlingsreigen der Kinder in den verschiedensten Formen in Deutschland und Österreich sehr verbreitet.

Spielweise. Ein erwähltes Mädchen (die Erde) stellt sich in die Mitte des Spielplatzes; die anderen umringen dasselbe mit Handfassung im Kreise. Mit dem Beginn des Gesanges hüpfet der Kreis links herum. Die Mittelste geht suchend im Kreise herum. Bei: „Der mir könnt gefallen“ steht der Kreis still und die Mittelste tritt an ein Mädchen des Kreises (den falschen Schatz — Winter) heran und singt: „Dreh dich um! — bist du's nicht?“ Die Angeredete wendet sich ab und die Fragende singt weiter bis: „Ich mag dich nicht“. Sofort wiederholt der Kreis mit Seithüpfen links die ersten beiden Strophen.

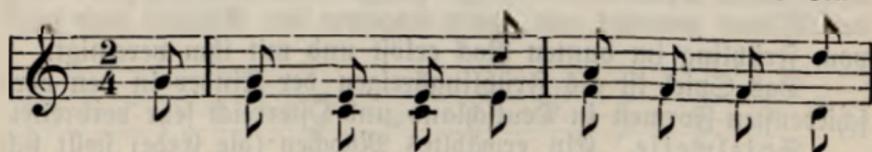
Am Ende derselben geht die Mittelste (Erde) wieder auf ein Mädchen (Winter) zu und singt: „Scher' dich raus, ich kenn dich nicht!“ worauf es sich umdreht. Ein anderes erkennt sie unter Gesang der Worte: „Ach ja, du bist es wohl!“ als den gesuchten Frühling (Schatz), streckt ihm die Hand entgegen, beide erfassen sich bei den Händen und tanzen im Kreise herum. Die übrigen wiederholen gleichzeitig den Gesang und hüpfen rechts herum.

Bei der Wiederholung wählt der gesunde Frühling eine neue Sucherin, und dann beginnt der Ringelreihen aufs neue.

Eine einfachere Form dieses Spieles lieben die Kinder in Dresden. Die Mädchen bilden um ein erwähltes Mädchen einen Kreis und singen nach dem ersten Teil der Singweise: „Grünes Gras, grünes Gras unter meinen Füßen. Wer wird wohl die Schönste sein, die mich wird begrüßen?“ Dabei geht der Kreis links herum. Am Schlusse steht er still. Die Mittelste tritt an ein Mädchen des Kreises heran und spricht: „Denkst, ich bin so naseweis, daß ich mich um dich zerreiße, dreh' mich um und lach dich aus; such mir eine Schön're aus.“ Bei den letzten Worten verläßt sie die Erste, wendet sich einer Zweiten zu, erfast sie bei der Hand, zieht sie in die Kreismitte und tanzt mit ihr nach dem taktmäßigen Händeklappen der Spielschar. Hierauf reiht sich die Erste in den Kreis ein, und die Zweite bleibt in der Kreismitte stehen, worauf der Gesang und das Spiel mit demselben Verlauf aufs neue beginnt.

55. Maiglöckchen und die Blümelcin.

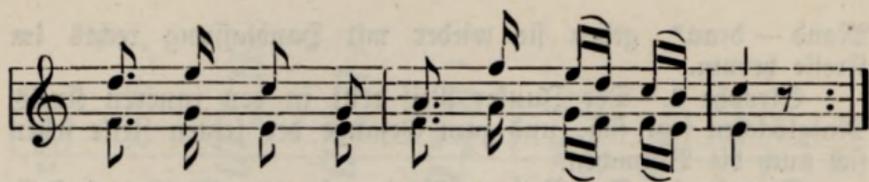
2. Erf.



Mai = glöck = chen läu = tet in dem Thal, das



klingt so hell und fein: so kommt zum Rei = gen



all = zu = mal, ihr lie = ben Blü = me = lein.

2. Die Blümchen blau und gelb und weiß, die kommen all' herbei, Vergißmeinnicht und Ehrenpreis, Zeitlos' und Akelei.

3. Maiglöckchen spielt zum Tanz im Nu, und alle tanzen dann; der Mond sieht ihnen freundlich zu, hat seine Freude dran.

4. Den Junker Reif verdroß das sehr; er kommt ins Thal hinein: Maiglöckchen spielt zum Tanz nicht mehr, fort sind die Blümlein!

5. Doch kaum der Reif das Thal verläßt, da rufet wiederum Maiglöckchen zu dem Frühlingsfest und läutet bim, bam, bum.

6. Nun hält's auch mich nicht mehr zu Haus, Maiglöckchen ruft auch mich: Die Blümchen geh'n zum Tanz hinaus, zum Tanze geh' auch ich!

Opfm. v. Jallerleben.

Die Zahl der Teilnehmerinnen kann 15–50 betragen. Der ebene, kreisförmige oder quadratische Spielplatz muß mindestens 10 m Durchmesser haben.

Der Spielgedanke ist die Versinnbildlichung des Liedertextes, das Erwachen und Leben der Blumen im Mai, gestört durch die Kältetage.

Spielweise. Die Mädchen stellen sich mit Handfassung in einem Kreisring auf, in dessen Mitte eine als Maiglöckchen steht. Dieses hat einen Arm hinter den Rücken gelegt, die andere über den Kopf gehoben, mit welcher es durch Hin- und Herbewegung das Läuten des Glöckchens ausführt. Ein Mädchen in der Kreislinie ist als Reif und eine Anzahl sind als Blumen bezeichnet.

Strophe 1. Das Maiglöckchen führt die Bewegung des Läutens aus, während die andern Mädchen im Kreise links herum gehen.

Strophe 2. Die Blümchen gehen in den großen Kreis, fassen die Hände und gehen links herum, während der äußere Kreis still steht und singt.

Strophe 3. Die Blümchen gehen rechts herum. Bei den Worten: „Und alle tanzen dann“, lösen sie die Handfassung und führen mit Hochhehalte der gerundeten Arme über dem Kopfe durch Hüpfen eine ganze Drehung rechts aus. Von: „Der

Mond — dran“, gehen sie wieder mit Handfassung rechts im Kreise herum.

Strophe 4. Der Junker Reif tritt in den inneren Kreis, Maiglöckchen setzt sich, und zum Gesange der letzten Zeile setzen sich auch die Blümchen.

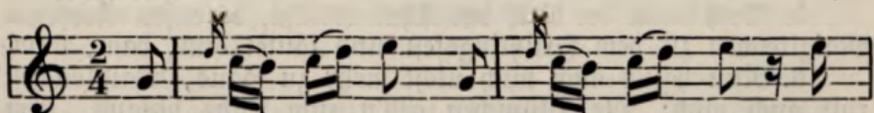
Strophe 5. Der Reif verläßt den inneren Kreis und stellt sich wieder an seinen Platz, die Blümchen erheben sich und gehen im Kreise rechts herum.

Strophe 6. Die Blümchen hüpfen mit Nachstellhüpfen links, der äußere Kreis rechts herum. Maiglöckchen läutet.

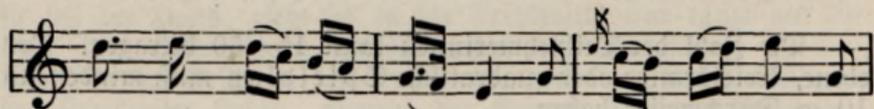
56. Der Jungfernkranz.

Allegretto.

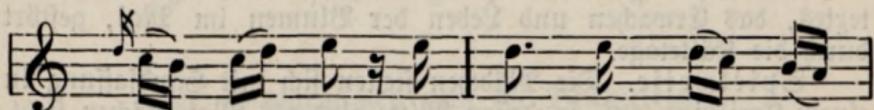
Volkslied (K. M. v. Weber).



Wir win = den dir den Jung = fern = kranz mit



veil = chen = blau = er Sei = de, wir füh = ren dich zu



Spiel und Tanz, zu Glück und Lie = bes =



freu = de. Schö = ner, grü = ner, schö = ner, grü = ner



Jung = fern = kranz, veil = chen = blau = e Sei = de,



veil = chen = blau = e Sei = de.

2. Lavendel, Myrt' und Thimian,
Das wächst in unjerm Garten,
Wie lang bleibt doch der Freiersmann,
Ich kann es kaum erwarten.
|: Schöner, grüner u. s. w. :|
3. Sie hat gesponnen sieben Jahr'
Den gold'nen Flachs am Roden,
Das Hemblein ist wie Spinnweb' klar,
Und grün der Kranz der Locken.
|: Schöner, grüner u. s. w. :|
4. Und als der schmutze Freier kam,
War'n sieben Jahr' verronnen,
Und weil er die Herzliebste nahm,
Hat sie den Kranz gewonnen.
|: Schöner, grüner u. s. w. :|

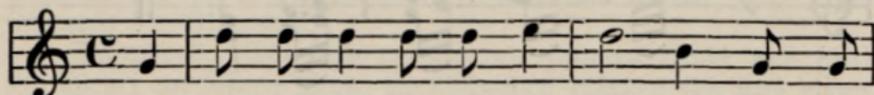
Der Spielplatz hat bei 10—50 Mädchen 10 m im Geviert.

Der Gedanke des Spieles ist die Darstellung eines Braut-
tanzes.

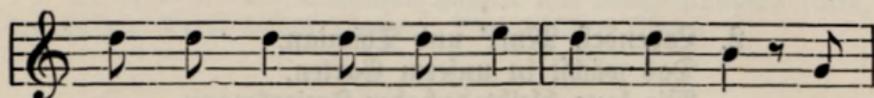
Bei der Ausführung bilden die Mädchen einen Kreis mit Einteilung zu Paaren. Mit dem Gesange: „Wir — Freude“ schlängeln die Mädchen mit wechselseitiger Handfassung. Bei: „Schöner — Seide“ tanzen die Paare, welche gerade bei der Kette die Hände fassen, mit Tanzfassung in der Kreislinie herum. Zum Schluß lösen die Paare die Tanzfassung. Zu jeder folgenden Strophe wird im ersten Teile Kette mit Schlängeln, und zum zweiten Tanzen der Paare ausgeführt, deshalb ist auch nur die Einprägung und das Singen der ersten Strophe ausreichend. Mit Vers 4 kann das Knieen der Braut und Aufsetzen eines Kranzes verbunden werden.

IV. Blindlingsspiele. 57.

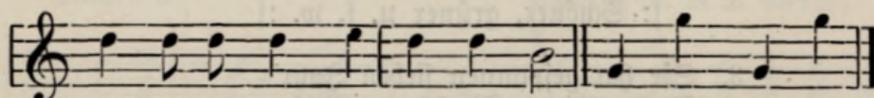
57. Im Keller ist's finster.



Im Kel=ler, im Kel=ler ist's fin = ster. Wa = rum



sollt' es im Kel = ler nicht fin = ster sein? Es



scheint we=der Sonn' noch Mond hin=ein. Schließt zu! schließt zu!

Der Spielplatz muß die Größe besitzen, daß ein Kreis von 30—40 Mädchen sich bequem darauf bewegen kann, also etwa 10 m im Quadrat.

Der Gedanke des Spieles ist: Ein Kind soll sich im Finstern zurecht finden, durch Betasten eine Mitspielerin erkennen und sich dadurch den Beifall oder Spott der andern erwerben.

Bei der Darstellung bilden die Mädchen um eine in der Mitte stehende, durch über den Kopf gestülpte Papphülle in Finsternis versetzte, Genossin mit Handsfassung einen Stirnkreis. Nach dem Takte des Liedes gehen oder hüpfen sie in der Kreislinie herum. Bei den Worten: „Schließ zu!“ wird das Gehen oder Hüpfen unterbrochen, der Kreis schließt sich enger und die Mädchen lassen sich auf ein Knie nieder. Die Geblendete geht bis an die Kreislinie, setzt sich, dort angekommen, auf das Knie des Mädchens, welches sie berührt und spricht: „Ich sitze, ich sitze auf einem Stein“. Die Spielführerin fragt: „Wie heißt der Stein?“ Die Befragte nennt den Namen einer Genossin, die sie inzwischen durch Betasten erkannt zu haben glaubt. Traf sie den richtigen, so erhält das erratene Mädchen die Papphülle aufgesetzt, die Glückliche tritt dagegen in die Kreislinie, und alle singen: „Hat's gut gemacht“ u. s. w. Riet die Geblendete falsch, so muß sie wieder in die Kreismitte treten, die Spielschar spottet sie durch den Gesang: „Hat's schlecht gemacht“ u. s. w. (S. 179) aus, und das Spiel geht weiter.

V. Ruheispiele. 58—60.

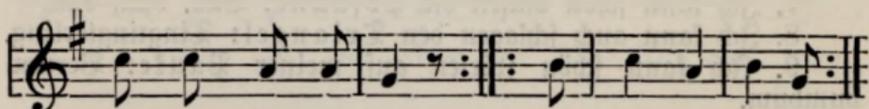
58. Die schwäbischen Musikanten.

Mäßig.

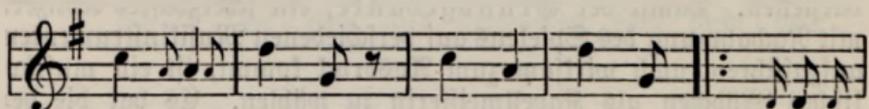
Schwäbische Volksweise.



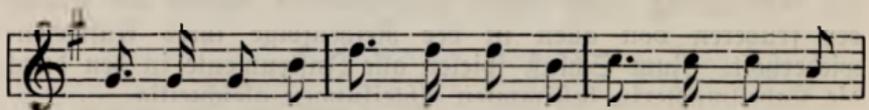
1. { Einer: Ich bin ein Mu = si = kan = te und
 Aue: Du bist ein Mu = si = kan = te und



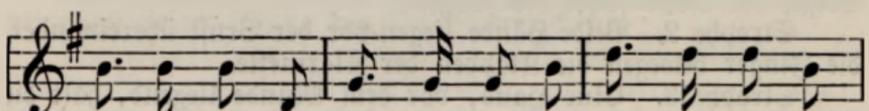
komm' aus Schwabenland. Einer: Ich kann schön spielen.
 kommst aus Schwabenland. Aue: Du kannst schön spielen.



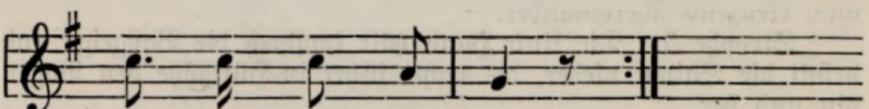
Einer: die Klarrgei = ge. Aue: Die Klarr = gei = ge. Einer: Simm =
 Aue: die Klarrgei = ge. Die Klarr = gei = ge. Aue: Simm =



fimm = ser = lim, fimm = fimm = ser = lim, fimm = fimm = ser = lim, fimm =



fimm = ser = lim, fimm = fimm = ser = lim, fimm = fimm = ser = lim, fimm =



fimm = ser = lim, fimm, fimm.

Vorbemerkung.

Zu Anfang jeder Strophe wiederholt sich der Anfang der 1. Strophe, deshalb führe ich nur das neue jeder Strophe an.

2. Ich kann schön spielen die Klarinette: Pädewäpp-päpppäpp.

3. Ich kann schön blasen die Trompete: Tengtengterreng teng teng.

4. Ich kann auch spielen auf dem Klaviere: Greif ich hier hinein, greif ich da hinein.

5. Ich kann schön spielen die Baßgeige: Dideschrumm schumm schumm.

6. Ich kann schön schlagen meine Trommeln: Kadebombombombom.

7. Ich kann schön blasen die Posaune: Bua, bua, bua.

8. Ich kann auch schlagen den Triangel: Tingtingterling.

9. Ich kann schön spielen auf meiner Pauke: Berumbumbum.

Zu diesem Nachahmungsspiel ist ein geschlossener Raum mit Sitzen geeignet, doch läßt es sich auch mit Stehen im Freien darstellen. Damit der Grundgedanke, ein scherzhaftes Konzert mit Nachahmung des Spielens auf verschiedenen Musikinstrumenten aufzuführen, auch wirksam zum Ausdruck kommt, ist ein musikalisches Mädchen als Kapellmeisterin zu wählen. Es hat die betreffenden Thätigkeiten und Klänge ebenso bestimmt und klar vorzuzeigen als die gleichmäßige Nachahmung zu fordern. Nach der Vorführung jedes neuen Instrumentes werden die Klänge der früheren von allen in der Reihenfolge ihres Auftretens wiederholt. Zum Schluß spielen alle Instrumente in den durch die Kapellmeisterin bestimmten Abteilungen gleichzeitig.

Strophe 1. Beim Geigenspiel bildet der linke Arm die Geige, der rechte führt den Bogen.

Strophe 2. Beide Hände liegen vor der Brust übereinander, die Finger bewegen die Klappen der Klarinette.

Strophe 3. Eine Hand, vor dem Munde liegend, hält die Trompete, die andere bewegt die Finger auf und ab.

Strophe 4. Die Hände greifen in Hüfthöhe hin und her, auch kreuzend übereinander.

Strophe 5. Die linke Hand hält kopfhoch die Baßgeige und drückt die Saiten nieder, die rechte führt in Hüfthöhe den Bogen hin und her.

Strophe 6. Beide Hände führen bei leicht gebogenen Ellenbogen das Wirbeln mit den Schlägeln aus.

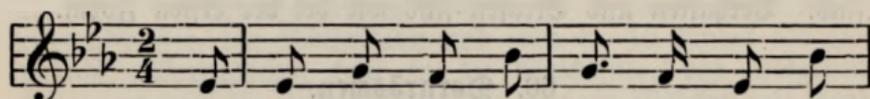
Strophe 7. Die rechte Hand schiebt den beweglichen Teil der Posaune aus und ein, die linke hält sie am Munde fest.

Strophe 8. Die linke Hand hält den Triangel in Schulterhöhe, die rechte schlägt ihn an.

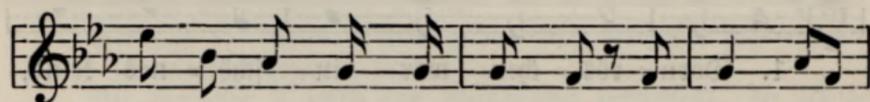
Strophe 9. Beide Hände ahmen in Hüfthöhe durch Auf- und Abbewegung in senkrechten Ebenen das Anschlagen der Pauken nach.

Je rascher die Bewegungen ausgeführt werden, desto wirksamer wird das Spiel.

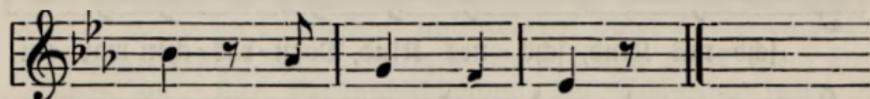
59. Die musizierenden Tiere.



Ich bin die Frau von It = ter = blick, ver =



bie = te La = chen und Spre = chen. Wer lacht und



spricht, ein Pfand ver = bricht.

1. Form. Der Spielraum braucht nur Platz für den sitzenden oder stehenden Kreis der beteiligten 10—30 Mädchen zu bieten.

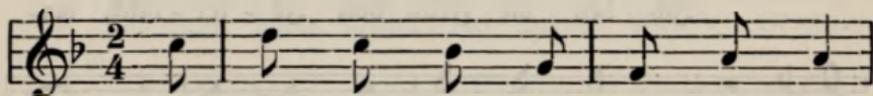
Der Spielgedanke ist die Veranstaltung eines Tierkonzerts mit gleichzeitiger Übung der Selbstbeherrschung.

Die Ausführung geschieht so, daß sich ein Mädchen als Kapellmeisterin in die Kreismitte stellt, jeder Mitspielerin einen Tiernamen beilegt, wie Kaze, Hahn, Pferd u. s. w., gleichzeitig die nachzunehmenden Laute bestimmt. Hierauf singt die Kapellmeisterin das Liedchen und spricht am Schlusse: „Henne laß dich hören!“, worauf diese sofort gackert. Die Leiterin kann auch mehrere Mädchen gleichzeitig zum Hörenlassen auffordern. Noch hübscher ist es, wenn dies die Tiere nach der Weise des vorgesungenen Liedes thun. Wer dabei lacht oder spricht, wird durch Abforderung eines Pfandes oder durch einen Plumpsackschlag bestraft.

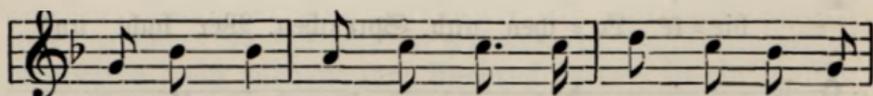
2. Form. Ein gewähltes Mädchen tritt aus dem Kreise seitwärts, die andern legen sich Tiernamen bei. Auf den Ruf: „jeßt!“ kommt die Ausgewählte in den Kreis, singt mit allen

gemeinschaftlich das Lied und fordert am Schlusse den Hund oder ein von ihr im Kreise vermutetes Tier auf, sich hören zu lassen. Es geschieht. Nannte sie aber ein Tier, welches nicht vorhanden ist, so wird sie mit Plumpsackschlägen bis zu einem bezeichneten Ziel fortgetrieben und hat ihr Glück aufs neue bis zu belohntem Erfolg zu versuchen. Errät die Auffordernde einen verteilten Tiernamen, so hat dessen Trägerin aus dem Kreise zu treten und das Raten zu übernehmen, nachdem die Namen neu verteilt sind. Verhalten und Strafen sind wie bei der ersten Form.

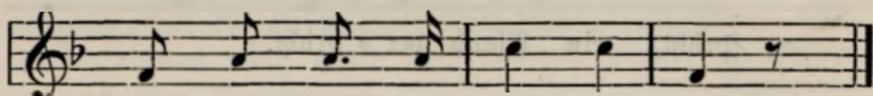
60. Dornröschen.



1. Dorn = rös = chen war ein schö = nes Kind,



schö = nes Kind, schö = nes Kind, Dorn = rös = chen war ein



schö = nes Kind, ein schö = nes Kind.

2. Dornröschen, nimm dich ja in acht, ja in acht, ja in acht,
Dornröschen, nimm dich ja in acht, vor einer bösen Fee!
3. Da kam die böse Fee herein, Fee herein, Fee herein,
Da kam die böse Fee herein und rief ihr zu:
4. Dornröschen, schlafe hundert Jahr', hundert Jahr', hundert
Jahr!
- Dornröschen, schlafe hundert Jahr und alle mit!
5. Und eine Hecke riesengroß, riesengroß, riesengroß,
Und eine Hecke riesengroß umgab das Schloß.
6. Da kam ein junger Königssohn, Königssohn, Königssohn,
Da kam ein junger Königssohn und sprach zu ihr:
7. Dornröschen, holdes Mägdelein, Mägdelein, Mägdelein,
Dornröschen, holdes Mägdelein, nun wache auf!
8. Dornröschen wachte wieder auf, wieder auf, wieder auf,
Der ganze Hofstaat wachte auf, sie wachten auf.
9. Dornröschen ward nun Königin, Königin, Königin,
Beglückte hoch den Königssohn, beglückte ihn.

10. Sie feierten ein großes Fest, großes Fest, großes Fest,
Sie feierten ein großes Fest: das Hochzeitsfest.

11. Und alle freuten herzlich sich, herzlich sich, herzlich sich;
Es freute sich auch herzlich mit das ganze Land.

Der Spielplatz erfordert für einen Kreis von 30—50 Mädchen die Größe von etwa 10 m Durchmesser.

Der Grundgedanke ist, in kurzen Zügen das Märchen vom Dornröschen darzustellen.

Vor der Ausführung wählen die Mädchen Dornröschen, eine böse Fee, den Königssohn und etwa 8—10 Kinder als Hofgesinde. Dornröschen tritt in die Kreismitte, das Hofgesinde bildet um dasselbe einen kleinen, die übrigen Mädchen mit Handfassung einen großen Stirnkreis, die Fee nebst dem Königssohne stehen außerhalb der Kreise.

Strophe 1. Beide Kreise gehen mit Kreuzschrittgang seitwärts in entgegengesetzter Richtung.

Bei Strophe 2 wird der Rundgang fortgesetzt, die Kinder erheben gegen Dornröschen drohend die rechte Hand.

Während der 3. Strophe bricht sich die Fee Bahn durch die Kreise, welche an Ort stehen, und schläfert unter Armbewegungen und Einzelgesang der 4. Strophe Dornröschen nebst ihrem Hofgesinde ein. Zur Versinnbildlichung des Schlafens knien sie nieder und bedecken die Augen mit den Händen.

Mit dem Gesange der 5. Strophe schließen die Mädchen auch den äußeren Kreis und heben die gefaßten Hände hoch zur Decke.

Bei Strophe 6 durchdringt der Königssohn beide Kreise und singt die 7. Strophe allein.

Während des Gesanges der 8. Strophe erhebt sich Dornröschen, mit ihm der äußere Kreis, der die Arme senkt und sich rückwärts öffnet.

Bei dem Gesange der 9. Strophe reicht der Königssohn Dornröschen den Arm, und der innere Kreis reißt sich paarweise zum Hochzeitszuge an.

Bei der 10. Strophe geht das junge Königspaar mit dem Hofstaat im Gefolge im Kreise umher, und mit dem Gesange der 11. Strophe tanzt das Königspaar nebst Gefolge, dagegen der äußere Kreis hüpfst mit Nachstellhüpfen rechts und links herum.

Vor der Wiederholung werden die Hauptpersonen und der Hofstaat neu gewählt.

III. Teil.

Ruheispiele.

In einem Turnspielbuche können unter Ruhespielen nicht etwa Spiele mit vollständigem Ausruhen, also Spiele mit liegender, oder im strengsten Sinne in sitzender Stellung verstanden werden, bei denen gar keine Körperbewegung beansprucht wird, nein, sondern die Sitz- und Bewegungsspiele ohne bedeutende Anstrengung, ohne weitgehende Bewegung, Spiele, die mehr an die Stelle bannen, im Zimmer halten, Spiele des darstellenden Witzes mit harmloser Neckerei, bei denen die Geistesthätigkeit die Körperanstrengung überwiegt, doch mit Ausschluß aller Karten-, Würfel-, Glück-, Brettspiele und Domino. Zwar kann man einige der letztgenannten Spiele den Mädchen unbedenklich bieten, wie Kartenorakel, Kartenkunststücke, Schwarzer Peter, Hammer und Glocke, Kaufhaus u. a., dann Brettspiele, wie Puff, Mühle, Schach; aber diese können in einem Turnspielbuch keine Besprechung finden. Zeichnet freilich jemand die Formen der Mühle und des Schachs auf den Fußboden und verwendet er statt der Steine und Figuren Mädchen, so wäre er berechtigt, die Beschreibung für die Darstellung der genannten Spiele auch hier zu suchen. Diese Art Schachspiele sind selten, werden selbst als Seltenheiten in der Geschichte verzeichnet. So befehligte allerdings Don Juan di Austria, Philipps d. IX. Sohn, in seinem Schachsaale Menschen als Schachfiguren. Sicher hatten diese nicht die Freude, welche unseren Mädchen die folgenden Ruheispiele bereiten. Wenigstens sagt auch Rabelais im 5. Buch des Gargantua und Pantagrue, Kap. 24 und 25, in seiner Schilderung eines Schachspieles mit lebenden Figuren nichts darüber.

Tivoli und Billardspiel könnten zur Besprechung herangezogen werden, denn es sind Gesellschaftsspiele, welche einige Bewegung erfordern, allein sie erfordern, wenigstens das letzte, ziemlich kostspielige Einrichtungen und haben sich noch nicht das

allgemeine Wohlgefallen des weiblichen Geschlechts erworben. Außerdem giebt es einige Monographien über das Billardspiel. — Selbst die so bildenden Bauspiele liegen außer dem Rahmen dieses Buches, ebenso wie die Rätselaufgaben, die ja auch eine eigene Litteratur aufweisen.

Die Gruppierung der beliebtesten und erprobten Ruheispiele ist nach dem dabei benutzten Spielplatz geschehen in:

1. Ruheispiele nur für das Freie. Nr. 1—3.
2. Ruheispiele sowohl für das Freie als auch für das Zimmer. Nr. 4—28.
3. Ruheispiele nur für das Zimmer. Nr. 29—34.

1. Ruheispiele nur für das Freie. 1—3.

1. Topfschlagen.

Als Spielgeräte sind einige unbrauchbare Thon- oder Blechtöpfe, ein 2—2½ m langer Stock und eine bei den Blindlingspielen (S. 47) beschriebene Papphülle erforderlich.

Der Spielgedanke ist die Darstellung einer Jagd im Finstern, oder die nächtliche Verteidigung gegen angreifende Tiere und Menschen.

Bei der Ausführung bilden die Mädchen eine Stirnlinie. Vor ihrer Mitte ist ein Pfahl zur Bezeichnung des Standorts der Schlägerin eingeschlagen. Dieselbe stellt sich an den Pfahl, erhält die Papphülle über den Kopf gestülpt, den Stock in die Hand gedrückt, wird dreimal um ihre eigene Längsachse gedreht und dann losgelassen, und aufgefordert, nach dem in 15—20 m Entfernung liegenden Topfe zu gehen und dreimal darnach zu schlagen. Wer das Ziel trifft, erhält einen Preis, wer weit vom Topfe wegeilt, wird nach Entfernung der Blendung von den Spielgenossinnen weidlich ausgelacht.

2. Im verbotenen Garten.

Die Teilnehmerinnenzahl kann zwischen 8—40 schwanken.

Der Gedanke des Spieles ist Übung der Aufmerksamkeit und Fündigkeit.

Als Spielplatz dient am besten ein Garten mit mehreren Beeten und Gängen. Auf der Wiese vertreten aufgestellte Mädchen die Beete, die Gänge bilden die Zwischenräume, falls keine Stäbe vorhanden sind. Es können die Wege auch durch Kalkmilch auf dem Rasen bezeichnet werden, während der Sandplatz das Einripen der Gangbahnen gestattet.

Bei der Ausführung gehen die Mädchen von einer Seite des Spielplatzes aus und durchwandern beliebig die Gänge. Die

erwählte Gärtnerin kommt ihnen von der andern Seite entgegen, sucht einem Mädchen zu begegnen, es dadurch zu fangen und zur Gehilfin zu gewinnen. Die Spielgenossinnen suchen der Gärtnerin und später auch deren Gehilfinnen möglichst auszuweichen, dürfen aber dabei nicht umkehren. Das Suchen, Meiden und Fangen geht so lange fort, bis alle Besucherinnen des verbotenen Gartens gefangen sind.

3. Die Blume.

Die Zahl der beteiligten Mädchen kann 8—50 betragen. Das Spiel will die vergebliche Flucht vor der Begegnung mit einer giftigen aber unbekanntem Blume darstellen. Im letzten Grunde erinnert es an den Manzanillabaum der Sage.

Spielverlauf. In einem Zimmer mit gezogenen Strichen oder in Reihen gestellten Stühlen, aber besser in einem Garten mit Gängen und Beeten, auf der Wiese zwischen aufgestellten Mädchen oder sonstwie bezeichneten Wegen lustwandeln die Spielgenossinnen in den Gängen. Zuvor hat eins von der Spielleiterin eine Zauberblume erhalten. Dasselbe sucht einem andern Mädchen zu begegnen, um ihm die Blume zu überreichen und ihre Rolle zu übertragen. Die gefährliche Blume wandert trotz größter Vorsicht und Aufmerksamkeit von Hand zu Hand, denn auch hierbei ist nur Ausweichen aber weder Umkehren noch schnelles Laufen gestattet. Alle schreiten vorsichtig mit würdevollem Gange durch die Wege des Gartens.

2. Spiele für das Freie oder auch Zimmer,

Saal. 4—32.

4. **Versteckens.** Blinzeln. Blinzimus (in Thüringen). Gügelstein (Schweiz).

Bei diesem Spiel darf die Zahl der Mädchen 30 nicht überschreiten. Das Spiel will ein Prüfstein der Findigkeit sein und eine Entdeckungreise darstellen. Es war schon den Griechen unter dem Namen Myinda und Apodidas bekannt und soll die Kinder frühzeitig an die Wahrheit des Wortes: „Wer da sucht, der findet!“ gewöhnen.

Zum Spielplatz eignet sich das Haus, das Gehöfte, der Garten und Wald gleich gut, wenn nur genügend zahlreiche Vergungsorte vorhanden sind. Die Grenzen des Versteckgebietes sind vor dem Beginn zu bestimmen, ebenso das Freimal. In diesem hat sich während des Versteckens die durch Auszählen

erwählte Sucherin (Blinzimus) aufzuhalten. Am besten eignet sich ein Winkel, ein Baum oder Strauch dazu.

Verlauf des Spieles. Die Sucherin im Freimal stellt sich mit geschlossenen oder bedeckten Augen auf. Indessen suchen die Mitspielerinnen Verstecke auf. Das zuletzt versteckte Mädchen ruft: „Kuckuck!“ Dauert es sehr lang, so spricht die Sucherin: „Ich komme!“ Erhebt sich dagegen kein Widerspruch, so fängt sie an zu suchen. Die Sucherin kann auch vor Beginn ihrer Thätigkeit bis zu einer vorher festgesetzten Zahl zählen. Sobald sie ein Mädchen entdeckt, ruft sie es laut bei dem Namen, läuft zu dem Mal und schlägt dreimal mit den Worten daran: „A A ist angeschlagen!“ Das angeschlagene Mädchen muß sich bis zum Ende des Spieles im Freimal aufstellen. Dieses ist erreicht, wenn alle Mitspielerinnen gefunden und angeschlagen sind. Die zuletzt oder zuerst Angeschlagene ist Sucherin im neuen Spiel.

Abänderungen sind:

a) Das angerufene Mädchen führt mit der Sucherin einen Wettlauf nach dem Freimal aus. Wer zuerst ankommt, schlägt die Säumige an, welche sofort weiter zu suchen hat.

b) Gelingt es dem zuletzt versteckten Mädchen von der Sucherin unentdeckt ins Freimal, wo bereits Gefangene stehen, zu eilen, so sind diese erlöst und dürfen sich wieder verstecken.

c) Entfernt sich die Sucherin zu weit von dem Freimale, so eilt irgend ein verstecktes Mädchen dahin, schlägt die später kommende Sucherin an und sucht selbst weiter.

5. **Wer hat dich geschlagen? Wer war's?**

An diesem Spiele können sich schon vier Mädchen beteiligen, doch darf die Teilnehmerinnenzahl 20 nicht überschreiten. Das Spiel will die Selbstbeherrschung und Beobachtungsgabe üben, zugleich abhärten und erheitern. Es ist alt, denn schon auf ägyptischen Bildern finden wir Abbildungen von der Darstellung desselben. Auch die Griechen pflegten es. In Knabenschulen, Pensionen und Kasernen wird es in derberer Form betrieben.

Bei der Ausführung sitzt die Spielleiterin oder die gewählte Spielführerin im Kreise der Mädchen. Ein durch das Los bestimmtes oder sich freiwillig meldendes Mädchen beugt sich mit ihrem Gesicht auf den Schoß der Sitzenden, die ihr mit der Hand die Augen bedeckt. Eine Hand legt es auf den Rücken. Hierauf schlägt sie eine Mitspielerin leicht auf die Hand und die Schlägerin hebt ihre Hand schnell in die Höhe, die andern ahmen dies nach. Nach dem Schlage richtet sich die Knieende sofort auf, um die Schlägerin außer durch das Gefühl durch die Bewegung, Stellung oder den Gesichtsausdruck zu erkennen. Gelingt ihr

dies nicht, so kniet sie aufs neue nieder, bietet die Hand zum Schlagen und rät wieder. Dies geschieht so oft, bis sie die Schlägerin errät. Diese wird nun Büßerin.

6. **Gegenüber.** Vis-à-vis.

Dies Spiel gestattet höchstens 20 Mädchen die Teilnahme.

Der Grundgedanke ist ein heiteres Necken unter Suchen, Finden und Verleugnen guter Freundinnen.

Bei der Ausführung werden die Mädchen in zwei gleiche Abteilungen geteilt. Eine Abteilung bleibt in dem Hauptraum oder auf dem Aufstellungsplatz, ordnet sich aber daselbst in eine gerade oder Halbkreisreihe; die andere Abteilung geht in ein anderes Zimmer, oder entfernt sich bis über Hörweite. Nun wählt sich jedes Mädchen der ersten Abteilung ein Gegenüber aus der zweiten Abteilung und nennt der Spielführerin dessen Namen. Ist dies geschehen, so wird ein Mädchen der zweiten Abteilung herbeigerufen, das liest beim Herannahen auf den Gesichtern ihrer Genossinnen und führt dann vor dem Mädchen, von welchem es sich erwählt glaubt, einen Knix aus. Ist es richtig, so lohnt ihm ein Kopfnicken. Die Glückliche bleibt bei der Abteilung, und ein anderes Mädchen wird herbeigerufen. Errät es seine Erwählerin nicht, so weist es ein Kopfschütteln zu seiner Abteilung zurück. So geht es weiter. Das Spiel endet, wenn alle ihre Erwählerinnen gefunden haben. Dann wechseln die Abteilungen ihre Rollen und das Spiel verläuft wie zuvor. Ein planlos verfahrenes Mädchen muß oft vielmal raten.

7. **Stille Musik.**

An diesem Spiele können sich 6—50 Mädchen beteiligen, die unter einer Kapellmeisterin die Thätigkeit einer stummen Musikbande darstellen.

Als Spielplatz dient das trauliche Zimmer oder der grüne Wiesenplan.

Zu der Ausführung stellen oder setzen sich die Mädchen in einem Kreise um die Kapellmeisterin. Jedes wählt sich ein Musikinstrument, um dessen Gebrauch auf möglichst scherzhafteste Weise nachzuahmen. Die Kapellmeisterin klopft, hebt den Taktstock, das Spiel beginnt und währt bis zum Schlußzeichen. Trotz der seltsamsten Bewegungen der Kapellmeisterin und Musikantinnen darf bei Pfändung oder Plumpsackstrafe kein Ton, kein Lachen zu hören sein, noch ein Instrument ruhen. Dagegen in den Spielpausen giebt sich die Stimmung durch lautes Lachen kund.

8. **Tiermusik.** Tierkonzert.

Die Spielschar beträgt 8—16.

Der Grundgedanke ist die Versinnbildlichung des Geschreies bei der Fütterung in einem Tiergarten.

Zur Ausführung wird eine Kapellmeisterin gewählt. Diese giebt den im Kreise stehenden oder sitzenden Mädchen Tiernamen mit dem Bedeuten, bei der Bewegung des Taktstockes im Takte ohne Lachen und ohne Unterbrechung die Stimme des betreffenden Tieres nachzuahmen. Zuerst wird gestimmt. Die Kapellmeisterin erhebt den Taktstock, sofort tritt lautlose Stille ein. Aber mit dem weiteren Bewegen desselben entsteht ein Höllenlärm, den nur gesunde Nerven vertragen, der aber die Konzertgeberinnen zur größten Heiterkeit stimmt. Der Taktstock schwingt im Kreise herum und bleibt in der Höhe stehen, alle schweigen, die Kapellmeisterin verneigt sich und die Stimmung macht sich in einem allgemeinen Gelächter Luft. Wer sich nicht bis zu diesem Augenblick zu zähmen vermochte, verfällt der bestimmten Strafe (Knötelschlag, Ausschluß bei dem nächsten Musikstück).

Zwar ist dies ein sehr lautes Spiel, aber die Jugend will sich auch einmal ausschreien, und besser, dies geschieht in gegebenen Formen, als in roher Willkür.

9. Suchen nach Musik.

Der Grundgedanke dieses Spieles, welches bei Kindern einfacher verläuft als bei Erwachsenen, stellt das Auffuchen und Einfangen eines verborgenen Lebewesens dar, das sich bei der Annäherung durch sein Geschrei verrät. Zugleich übt es das Gehör, Nachdenken und Schlußvermögen. Die Teilnehmerinnenzahl kann 5—40 betragen, doch sind nur zwei besonders beschäftigt.

Als Spielplatz dient das Freie und das Zimmer.

Spielverlauf. 1. Form. Zuerst zeigt die Spielleiterin den zu suchenden Gegenstand, dann muß sich die Sucherin entfernen, währenddessen wird der Gegenstand versteckt. Ist in dem Spielraum ein Musikinstrument, so spielt ein Mädchen bei der Rückkehr der Sucherin irgend ein Musikstück, im Freien singen die Spielgenossinnen, oder die Spielleiterin klopft in die Hände. Nähert sich die Sucherin dem versteckten Gegenstand, so wird die Musik lauter, entfernt sie sich, leiser, ja schweigt bei allzugroßer Entfernung. Bei fast unmittelbarer Berührung beschleunigt sich mit dem Anschwellen der Stärke der Takt. Lauter Jubel erschallt bei der Auffindung.

Villaume beschreibt das Spiel, das in den Philanthropinen gern betrieben wurde, schon in Camper's Revisionswerk. Bd. 8, S. 390.

2. Form. Sind die Teilnehmerinnen erwachsen, so wird
Netsch, Spielbuch für Mädchen. 17

die Sucherin anfangs auch hinaus geschickt und erst nach Bestimmung der zu lösenden Aufgabe, z. B. sie soll einer Mitspielerin Armring zeigen, oder einen Ring vom Finger streifen u. dergl., hereingerufen, ohne daß ihr eine Andeutung über die Aufgabe gemacht wird. Bei dem Eintritte schweigt noch die Musik, beginnt leise bei der Lösung eines Teiles der Aufgabe, ja schon bei der Annäherung an eine dabei beteiligte Person oder den zu bewegenden Gegenstand, lauter und schneller rauschen die Töne bei der begonnenen Ausführung und brausen jubelnd durch das Zimmer, unterstützt von dem Beifallsklatschen der Mitspielerinnen, bei beendeter Lösung.

10. Handwerkspiel.

Die Zahl der Spielmädchen kann zwischen 8 und 40 schwanken. Als Spielraum dient ebensowohl das Freie als das Zimmer.

Der Grundgedanke dieses bei Familienfestlichkeiten der Mädchen sehr beliebten Spieles ist Bewährung des darstellenden Witzes und schlagfertigen Urteils geknüpft an die Darstellung einer Handwerkertätigkeit.

Vor der Ausführung werden die Mädchen in zwei gleiche Abteilungen geteilt, eine ratende A und eine darstellende B mit je einer Meisterin als Führerin. Alle tragen Knötel bei sich. Die Abteilung A setzt oder stellt sich in beliebiger Ordnung an eine Seite des Spielplatzes. Die Abteilung B geht abseits und berät sich über das darzustellende Handwerk. Nach erzielter Einigkeit verteilt die Meisterin die Handwerkstätigkeiten an einzelne Mädchen. Nun stellt sich die Abteilung B vor die ratende. Die Meisterin B spricht: „Schönsten Gruß; Ehre dem Handwerk!“ Meisterin A: „Was ist euer Begehr?“ B: „Wir bitten um Herberge!“ A: „Was seid ihr?“ B: „Reisende Handwerker.“ A: „Wie heißt euer Handwerk?“ B: „Das sollt ihr raten. Frisch Gesellen ans Werk!“ Lautlos führt die Abteilung B ihre beratenen Tätigkeiten aus. Es sei zum Beispiel „Schneiderin“ gewählt, dann nimmt ein Mädchen Maß, eins näht, eins bügelt, ein anderes wickelt Garn, eins kommt als Bote und wird von einem andern begrüßt, wieder ein anderes trägt die Arbeit fort u. s. w. B fragt: „Was ist's?“ Nun rät die Abteilung A dreimal. Errät sie das Handwerk, so flieht die Abteilung B nach einem bezeichneten Freimal und kommt wieder, um ein neues Handwerk vorzuführen. Bei der Flucht wird sie von der Abteilung A bis an das Freimal mit Knötelschlägen verfolgt. Rät aber die Abteilung A falsch, so muß sie von den Handwerkern verfolgt nach dem Freimal fliehen, worauf die Abteilungen die Rollen wechseln.

In manchen Gegenden sind bei der Begrüßung Verse in Gebrauch.

Das Hauptgewicht liegt bei diesem Spiel in der Darstellung der Handwerkstätigkeit, deshalb habe ich es den Ruhespielen eingereiht.

11. Der blinde Marsch.

Die Spielschar zählt 6—50 Mädchen, welche in zwei Abteilungen und jede Abteilung in Paare geteilt werden.

Der Grundgedanke des Spieles ist die Darstellung eines Marsches im Finstern, geleitet durch das Gehör und verbunden mit harmloser Neckerei.

Als Spielplatz ist ein Saal oder ein ebener Platz im Freien erforderlich.

Bei der Ausführung stellt sich die eine Abteilung am Marschziel, welches ein Baum, ein Tisch oder zwei Pfähle durch eine Schnur verbunden, sein kann, auf. Dasselbst werden auch, falls Geschenke beliebt werden, die Gaben niedergelegt. Die andere Abteilung stellt sich paarweise mit Handsfassung in einer Entfernung von 35—40 m in einer Stirnlinie auf und erhält die Augen verbunden. Die Abteilung am Ziele singt ein Wanderlied (bei Schulfesten spielt ein Musikchor einen Marsch) oder die Spielleiterin führt unter lautem Zählen Händeklappen aus. Sofort schreitet die geblendete Abteilung im Takte dem Ziele zu. Die Sängeriinnen (das Musikchor) entfernen sich während des Marsches der andern Abteilung vom Ziel ohne Unterbrechung des Gesanges. Nach Zurücklegung der vorher bekannt gegebenen Schrittzahl, welche zwischen Ziel und Aufstellungsort der marschierenden Abteilung liegt, schweigt der Gesang (die Musik) oder das Händeklappen, die Leiterin ruft: „Halt!“ und jedes ist an seinen Ort gebannt. Die Tücher werden von den Augen genommen, Staunen malt sich auf den Gesichtern der Entfernten, während das dem Ziele nächste Paar sich für seinen unbeirrten Marsch einen Preis aussuchen darf. Bei der Wiederholung wechseln die Abteilungen mit ihren Tätigkeiten. Wer bereits einen Preis gewonnen hat, darf sich an weiteren Märschen nicht mehr beteiligen, oder erhält bei einem abermalig gewonnenen Siege keinen weiteren Gewinn.

12. Stummes Winken.

Die Spielschar kann 10—40 Mädchen betragen.

Das Spiel will unter Nachahmung einer stummen Gesellschaft die Aufmerksamkeit in steter Spannung erhalten und die Selbstbeherrschung üben.

Bei der Ausführung sitzen die Mädchen auf Stühlen in

einem Kreise, während sie im Freien im Stirnringe stehen mit Merkzeichen an ihren Plätzen. Doch ist ein Stuhl oder Zeichen mehr als Mädchen im Kreis. Die links von dem freien Platze sitzende oder stehende Spielgenossin winkt einer andern mit dem Finger, um sie neben sich als Nachbarin zu bekommen. Die dadurch ihrer rechten Nachbarin beraubte Genossin winkt wieder eine andere neben sich. So geht es fort. Der Scherz wird durch Mißverständnisse und lächerliche Gebärden erzeugt.

Gesetze: 1. Niemand darf bei Strafe (Pfand, Knötelschlag) sprechen.

2. Nur das links von dem leeren Platze sitzende oder stehende Mädchen darf ein anderes herbeiwinken.

3. Dem Winke hat jedes zu folgen; Irrtümer werden durch Kopfschütteln berichtigt.

13. Die Post.

An diesem Spiele können sich 8—40 Mädchen beteiligen.

Der Gedanke des Spieles ist die Darstellung einer plötzlichen Reise. Es erhält zugleich die Aufmerksamkeit in Spannung, erfordert rasche Entschlossenheit, gepaart mit Gewandtheit, läßt aber auch der List freien Raum.

Bei der Ausführung sitzen oder stehen die Mädchen in einem Kreise auf bezeichneten Plätzen, nur die Reisende steht in der Kreismitte. Alle wählen sich Städtenamen, die sie laut der Reihe nach nennen. Hierauf fragt die Reisende ein Mädchen in der Kreislinie: „Wohin soll ich reisen?“ Die Antwort enthält zwei der gewählten Ortsnamen, z. B.: „Von Dresden nach Berlin“. Die Reisende zählt genau in der Kreismitte stehend: „Eins, zwei, drei!“ In dieser Zeit, oder schon während der Antwort wechseln die Trägerinnen der beiden Ortsnamen ihre Plätze, hüten sich aber vor der Reisenden, denn diese ist bemüht, während des Wechsels einen der freien Plätze zu erreichen. Gelingt ihr dies, so ist nun das von ihrem Platze verdrängte Mädchen die neue Reisende, welche die Reise auf die beschriebene Weise fortsetzt. Erhielt die Reisende keinen Platz, so fragt sie selbst behufs Fortsetzung des Spieles zwei andere Mädchen nach Reisezielen.

14. Wie gefällt dir deine Nachbarin?

Der quadratische oder kreisförmige Spielplatz besitzt für 16—50 Mädchen 16—20 m Durchmesser.

Der Grundgedanke dieses Spieles ist, durch Reden der Nachbarinnen etwas Bewegung unter der Spielschar zu erregen.

Zur Ausführung setzen oder stellen sich, mit Bezeichnung ihrer Plätze durch Steine, Striche u. dergl., die Mädchen in einem

Stirnkreise um eine in dessen Mitte stehende Fragerin (Sucherin). Diese wendet sich an ein beliebiges Mädchen der Kreislinie mit der Frage: „Wie gefällt dir deine Nachbarin?“ Antwortet diese: „Gut“, so fragt sie weiter, bis die Antwort lautet: „Die linke gefällt mir gut, die rechte aber nicht“. Auf die weitere Frage: „Wen möchtest du dafür?“ nennt die Gefragte den Namen des gewünschten Mädchens. Hierauf zählt die Sucherin bis drei, in welcher Zeit die bezeichneten Mädchen ihre Plätze zu wechseln haben. Zugleich sucht die Fragende einem Mädchen zuvor auf einen der freien Plätze zu kommen. Wer keinen Platz erhält, ist die neue Sucherin. Die Antwort der Gefragten kann auch lauten: „Beide gefallen mir nicht!“ Dann müssen zwei Namen genannt werden, deren Trägerinnen auf das Zählen der Sucherin mit den alten Nachbarinnen die Plätze wechseln. Hierbei ist es für die Fragende leichter, zu einem Platz zu gelangen.

Gesetze: 1. Die genannten Mädchen müssen auf den Zuruf der Sucherin die Plätze wechseln.

2. Weder die Wechselnden noch die Sucherin dürfen aufgehalten werden.

3. Bei Benutzung von Stühlen hat die Gefragte auf festen Stand derselben zu achten.

4. Die Fragende hat bei dem Platzwechsel genau in der Kreismitte zu stehen.

15. Buttermilchverkaufen.

Auch dies Spiel läuft darauf hinaus, allen Versuchungen der Spielgenossinnen gegenüber standhaft zu bleiben. — Die Zahl der Teilnehmerinnen kann 3—30 betragen.

Bei der Ausföhrung wählen die Mädchen eine Verkäuferin und stellen sich in einer Reihe auf. Die Verkäuferin begrüßt die Spielgenossinnen, geht von einer zur andern und bietet lebhaft ihre Buttermilch an. Zwar werden allerhand witzige Einwände über die Ware, Gefäße und Zahlungsunfähigkeit erhoben, aber dennoch eine Anzahl Liter gekauft, die die Verkäuferin scheinbar in die Gefäße füllt, indem sie dabei spricht:

„Wenn der Wind weht,
wenn der Hahn kräht,
will ich wiederkommen
und mein Geld holen.
Dann darfst du nicht nein sagen,
nicht ja sagen
und nicht weinen
und nicht lachen!“

Sind die Käuferinnen alle befriedigt, so kräht die Verkäuferin wie ein Hahn, pufst wie der wehende Wind, richtet an die

Mädchen allerhand Fragen und scherzhafte Reden, begleitet von lachenerregenden Gebärden.- Wer sich verführen läßt, zu lachen, ja oder nein zu sagen, verfällt in die vorher bestimmte Strafe, als Erduldung eines Knüttelschlages, Erlegung eines Pfandes u. dergl.

16. Pfeifchenverstecken. Pfeifchensuchen.

Der Spielplatz ist kreisförmig oder quadratisch von etwa 10 m Durchmesser. Die Zahl der beteiligten Mädchen kann schwanken zwischen 12 und 30.

Der Gedanke des Spieles ist heitere Neckerei und Prüfung der Aufmerksamkeit. — Goethe besingt es mit den Worten:

„Kennst du das Spiel, wo man im lustigen Kreis
Das Pfeifchen sucht und niemals findet,
Weil man's dem Sucher, ohne daß er's weiß,
Zu seines Rockes hintre Falte bindet,
Das heißt an seinen Steiß?“

Bei der Ausführung bilden die Teilnehmerinnen einen dicht geschlossenen Kreis. Vorher werden die Mädchen, welche das Spiel noch nicht kennen, in einen andern Raum oder in einige Entfernung von der Spielabteilung geführt. Dann wird eins in den Kreis geführt, demselben das Pfeifchen gezeigt und dabei gesagt: „Dieses Pfeifchen, hörst du, wie es klingt (wobei gepfeifen wird)? wandert jetzt, und du sollst suchen, wer es hat. Damit du aber nicht weißt, wer es zuerst bekommt, halten wir dir die Augen zu!“ Zwei Spielgefährtinnen treten an die Sucherin heran; eine bedeckt ihr mit der Hand die Augen, die andere hängt ihr das Pfeifchen, welches mit einer $\frac{1}{2}$ m langen Schnur und einer zu einem Häkchen gebogenen Stecknadel verbunden ist, irgendwo auf der Rückseite an das Kleid, pfeift, läßt es sofort fallen und, nachdem beide in die Kreislinie getreten sind, versucht die Sucherin ihr Glück. Sie läßt sich von beliebigen Mädchen die Hände zeigen. Dies geschieht zögernd, aber sie sind leer. Inzwischen fand jemand Zeit, das Pfeifchen zu erfassen, zu pfeifen und wieder fallen zu lassen. Auf den Pfiff dreht sich die Sucherin schnell herum, läßt sich wieder von einem verdächtigen Mädchen die Hände zeigen, aber ohne Erfolg, denn schon wieder ertönt hinter ihr ein Pfiff. So geht es fort, bis die Geneckte durch Nachdenken dahin kommt, das Pfeifchen an sich zu suchen, oder bis ein Mädchen bei einer unerwarteten Wendung an der Schnur zieht und dadurch die wirkliche Besitzerin des Pfeifchens verrät. Jetzt wird es abgehakt, die jetzige Trägerin tritt in die Kreislinie und ein neues Opfer wird herbeigewinkt.

- Gesetze: 1. Nur die Mädchen, welche das Spiel noch nicht kennen, können zu Sucherinnen gewählt werden.
2. Die Schnur muß bei dem Vorzeigen des Pfeilschens in der Hand geborgen werden.
3. Jedes hat sich möglichst vor Zerren an der Schnur zu hüten.

17. Tellerdrehen.

Die 10 bis 50 Teilnehmerinnen haben in diesem Spiele Behendigkeit mit raschem Entschluß zu paaren, wenn sie nicht der im voraus zu bestimmenden Strafe (Pfand, Knötelschlag) und dem Gelächter der Spielgenossinnen verfallen wollen.

Bei der Ausführung bilden die Mädchen stehend oder sitzend einen Stirnkreis, jedes hat einen Blumenamen oder eine Nummer erhalten. Im Kreise setzt eine Mitspielerin einen Holz- oder Zinnteller auf dem Rande in kreisende Bewegung. Dabei nennt sie einen Blumenamen (Nummer). Schnell eilt die Trägerin desselben herbei, um den Teller zu ergreifen, ehe er klappend auf den Boden niederfällt. Gelingt es, so löst sie die Ruferin ab, im andern Falle muß sie an ihren Platz zurücktreten und zahlt ein Pfand oder erhält einen Plumpsackschlag, und die Tellerbesitzerin dreht den Teller aufs neue und ruft ein anderes Mädchen herbei.

Zum Prüfstein des Scharffinnes, zum Beförderer des Wizes und Scharffinnes gestaltet sich das Spiel, wenn der Herbeiruf durch ein Eigenschaftswort mit dem Anfangsbuchstaben des Vor- und durch ein Hauptwort mit dem des Vaternamens der Auf- fängerin geschieht. B. B. Margarete Reil wird gerufen durch: „Malerischer Reigen“, Elsa Müller durch: „Elegischer Meister- gesang“, Lina Leiser durch: „Lustiges Liedchen“ u. s. w.

18. **Stockstellen** heißt das Spiel, wenn statt des Drehens eines Tellers ein 2 m langer Stab in die Kreismitte gestellt und vor dem Niederfallen aufgefangen wird.

19. Die vier Elemente.

An diesem Spiele können sich 10—50 Mädchen beteiligen, welche sich in einem Stirnkreise aufstellen oder setzen.

Der Spielgedanke ist Bewährung der raschen Entschlossen- heit und Aufmerksamkeit unter erschwerenden Umständen. Sonach bereitet es vor für das sichere und klare Handeln im Straßen- gewühl der Großstadt oder des Jahrmartnes.

Bei der Ausführung stellt sich ein Mädchen, die Fragende, in die Kreismitte, geht im Kreise herum, tritt plötzlich dicht an ein Mädchen heran, ruft ihm zu: „Wasser! (Erde, Luft)“, und zählt sofort laut von eins bis zehn. Ehe sie damit fertig ist,

hat das überraschte Mädchen ein Tier zu nennen, was im Wasser lebt. Nennt es ein anderes, oder ein bereits genanntes, oder eine Tierordnung oder Familie, oder weiß es in der Zeit des Zählens gar kein Tier zu nennen, so tritt die Fragende an seine Stelle und die Überraschte wandert im Kreise, bis sie eine Ab- lösung findet. Zur Abwechslung ruft sie: „Feuer!“, darauf haben alle Mitspielerinnen ihre bezeichneten Plätze zu wechseln. Wer dabei keinen Platz erhält, muß die Wanderung im Kreise antreten.

20. Reise nach Jerusalem.

Das Spiel will bei heiterer Unterhaltung das Erzählungs- talent fördern und die Aufmerksamkeit üben.

Bei der Ausführung sitzen oder stehen die 8—30 Mädchen in einem Halbkreise oder Kreise, die bestimmte Erzählerin an einem bevorzugten Platze. Sie verteilt an jede Spielgenossin ein Wort und giebt bekannt, daß sich dessen Trägerin bei dem Vor- kommen desselben vom Platze zu erheben und eine ganze Drehung auszuführen habe, bei dem Wort Jerusalem aber alle zu diesen Thätigkeiten verpflichtet seien, daß Fehler bestraft würden (Pfand, Knötelschlag, zwei Schritte aus dem Kreise rücken u. s. f.). Nun beginnt die Erzählerin frisch und munter ihren Reisebericht nach Jerusalem mit vielfacher Verwendung der verteilten Worte. Bewerkstelligt sie dies geschickt, so kann sich das Spiel zum Be- wegungsspiel gestalten. Sind z. B. die Worte: Bahn, Eisenbahn, elektrische Bahn, Straßenbahn, Straße, Wagen, Reise x. verteilt, und die Reisende spricht: „Neulich fuhr ich mit der Straßen- bahn von der Friedrichsstraße nach dem Bahnhof. Unterwegs begegnete dem Wagen, worin ich die Straßen durchfuhr, die elektrische Bahn mit vollbesetzten Wagen. Wohlbehalten ge- langte ich auf den Bahnhof, und trat voll guter Zuversicht die Reise nach Jerusalem mit der Eisenbahn an“ u. s. w., so werden die Reisegenossinnen in steter Bewegung erhalten, und die Heiterkeit findet immer neuen Anreiz.

21. Mutter Sarah. Vater Eberhard.

Das Spiel, an dem sich 10—20 Mädchen beteiligen können, will die Selbstbeherrschung üben. Einrock beschreibt es unter „Vater Eberhard“.

Bei der Ausführung erwählen die Mädchen eine Spiel- genossin als Mutter Sarah. Diese setzt sich, und die andern ordnen ihre Stühle im Halbkreis um Mutter Sarah. Sie treten einzeln der Reihe nach an letztere heran, zupfen sie an der Nase, am Kinn, an den Ohren und sprechen: „Mutter Sarah, ich zupfe dich an deinen langen Ohren (spitzen Kinn, grauen Haar, krummen Nase u. s. w.), und wenn du wirst lachen, werde ich mich an

deine Stelle machen!“ Mit dem Zupfen werden allerhand lachen-
erregende Gebärden verbunden. Gelingt es einem Mädchen,
Mutter Sarah zum Lachen zu reizen, so löst es letztere ab. Das
Spiel geht weiter.

Gesetze: 1. Gleichzeitig dürfen nie zwei Mädchen Mutter Sarah
necken.

2. Die Neckereien dürfen nicht schmerzhaft sein.

3. Mutter Sarah wird durch das Mädchen, welches sie
zum Lachen reizt, abgesezt.

22. Die einfachste Frage.

Das Spiel will unter harmlosem Necken die Urteils-
kraft prüfen. Die Teilnehmerinnenzahl ist beliebig, doch darf sie nicht
unter vier betragen.

Vor der Ausführung fragt die Spielleiterin, wer das
Spiel noch nicht kenne. Diese werden im Hause in ein anderes
Zimmer, im Freien außer Hörweite fortgeschickt. Die Spiel-
genossen setzen oder stellen sich in einer Halbkreis- oder Kreis-
linie. Nachdem dies geschehen, wird ein unkundiges Mädchen
herbeigerufen und veranlaßt, in den Kreis zu treten. Ist dies
geschehen, so fordert es die Spielleiterin zum Fragen auf. Un-
auffällig tritt ein Mädchen aus der Kreislinie zu der Fragenden,
bleibt in ihrer Nähe, spricht und ahmt ihr alles nach, bis die
Gesoppte in ihrer Verlegenheit verwundert fragt: „Warum machst
du mir alles nach?“ Schallendes Gelächter der Spielgenossinnen
begleitet diese erlösende „einfachste Frage“, die die Gesellschafterin
ebenfalls nachspricht, wodurch oft eine weitere Frage: „Ja, was
lacht ihr denn?“ noch die Lachlust steigert und nun die Fragende
das Ziel des Spieles erkennen läßt. Ein anderes unkundiges
Mädchen wird hierauf zu der Wiederholung des Spieles herbei-
gerufen.

23. Morra.

Zwei Mädchen reichen aus zum Betrieb dieses Spieles. Es
ist in Italien, überhaupt in Südeuropa sehr beliebt, wird von
jung und alt oft betrieben. Unsere Mädchen kürzen sich dadurch
die Fahrzeit in der Eisenbahn bei Ausflügen und würzen damit
die Pausen in Schule, Haus und Garten. Das Spiel übt die
Aufmerksamkeit und Geschwindigkeit.

Spielweise. Bei dem Betriebe sitzen oder stehen sich je
zwei Mädchen gegenüber, beide heben je eine Hand mit gebogenen
Fingern in die Höhe, strecken und beugen blitzschnell einige Finger,
indem sie gleichzeitig die Zahl der gestreckten Finger von sich und
der Gegnerin nennen oder mit gerade und ungerade bezeichnen.
Wer es trifft, gewinnt. Rieten beide richtig oder irrten beide,

so hebt es sich und zählt Null. Streckt z. B. das Mädchen A drei und B vier Finger empor, A schätzt die gehobenen Finger von B nur drei, hat selbst auch nur drei gestreckt, ruft deshalb sechs, B spricht aber richtig sieben, so hat B gewonnen. Hauptbedingung ist dabei das Nennen der Zahl gleichzeitig mit dem Emporstrecken der Finger.

24. Gerade und ungerade. Zahlenraten. Knobeln.

Das Spiel übt das Schlußvermögen und dient besonders zu Preisverteilungen, gestattet aber nur 5—20 Teilnehmerinnen.

Bei der Ausführung sitzen die Mädchen um einen Tisch oder in einem Kreise.

1. Form. Die erwählte Leiterin nimmt so viel Münzen oder Erbsen in beide Hände, als Spielgenossinnen da sind. Unter dem Tische oder unter einem Tuche verborgen, nimmt sie davon eine beliebige Zahl oder alle in eine Hand, hebt sie in die Höhe und läßt die Mädchen der Reihe nach raten. Haben alle eine Zahl genannt, so öffnet sie die Hand, und die Erratende erhält einen Preis oder einen Punkt gutgeschrieben. Bei jedem Gange wechselt die Leiterin die Zahl. Wurden die Treffer als Punkte gutgeschrieben, so erhält nach Ablauf der vorher bestimmten Gänge das Mädchen mit den meisten Punkten den Preis, oder die Mädchen dürfen sich die Preise wählen in der Reihenfolge der erworbenen Punkte.

2. Form. Die Mädchen bilden Paare, jedes Mädchen hält in einer Hand eine Anzahl Münzen oder Marken empor. Jedes rät mit „gerade“ oder „ungerade“ die Zahl der Gegnerin. Dann öffnen beide ihre Hände, und wer es getroffen, hat gewonnen. Haben beide falsch, oder beide richtig geraten, so gilt es nichts, und es wird aufs neue um denselben Preis oder Punkt geraten.

25. Ringwerfen.

Die Teilnehmerinnenzahl darf nicht unter zwei sinken und nicht über 16 steigen. Zur Vorführung kann es als Einzelspiel betrieben werden.

Der Gedanke des Spieles ist eine Jagd mit einer Schlinge, oder auch einen Zielwurf auszuführen. Es übt bei geringer Körperbewegung die Abwägung der Handthätigkeit und das Augenmaß. Früher war es in den Dorfschichten Sachsens so verbreitet wie zur Zeit des 30 jährigen Krieges der Würfelbecher.

Das Spiel wird in mehreren Formen betrieben.

1. Form. An der Decke des Zimmers, im Freien an einer Latte von einer Gebäudewand, oder an einem Baumaste hängt an einer Schnur ein eiserner Ring von 4—5 cm Durchmesser. Die Schnur ist so lang, daß der Ring ohne straffe Anspannung

derselben in einen kopfhoch eingeschraubten Haken an der Wand gehakt werden kann. Die Spielabteilung stellt sich in einem Halbkreis dem Ring und der Wand gegenüber auf. Das erste Mädchen tritt vor, ergreift den Ring und tritt so weit zurück, bis die Schnur straff gespannt ist. Durch eine wohl abgemessene Bewegung des Handgelenkes geben die Finger dem Ringe einen Stoß, daß er mit Hilfe der angespannten Schnur einen Bogen durch die Luft beschreibt, der neben dem Haken aufsteigt und über demselben endigt, so daß der Ring bei dem Zurückfallen an dem Haken hängen bleibt. So wirft die ganze Reihe durch. Wer geworfen hat, tritt allemal als Letzte an. Gern wird nach Gängen gerechnet, so daß vier Würfe einen Gang und sechs Gänge ein Spiel umfassen. In diesem Falle führt jedes Mädchen seine vier Würfe hintereinander aus. Jeder Treffer wird als Punkt gutgeschrieben, aber vier Treffer hintereinander zählen sechs Punkte. Zwei Abteilungen können gegeneinander spielen. Gespielt wird um die Ehre oder um ausgesetzte Preise (Obst und dergl.).

2. Form. Es ist ein Galgen von $2\frac{1}{2}$ —3 m Balkenhöhe mit einem 40—50 cm langen Querarm errichtet, an dessen Ende hängt ein 4—5 cm weiter Eisenring an einer Schnur bis $\frac{1}{2}$ m Entfernung vom Boden herab. In 1 m Höhe vom Boden ist an dem Balken ein zweiter Querarm von 55 cm Länge parallel mit dem oberen befestigt, auf welchem mit je 10 cm Zwischenraum sechs Haken eingeschraubt sind. Die Abteilung stellt sich so auf wie in Form 1 und wirft auch in der dort beschriebenen Folge. Jede Werferin tritt nach Erfassung des Ringes mit den ersten drei Fingern so weit zurück, bis die Schnur gespannt ist, und wirft den Ring von ihrer Augenhöhe aus nach einem der sechs nummerierten Haken. Hierbei ist die Schnur locker und dient nur dazu, den Ring bequem wieder zu erlangen. Jeder Treffer wird gut geschrieben. Die Form des Zählens ist jedesmal bei dem Beginne des Spieles zu vereinbaren.

3. Form. In ein schrägliegendes quadratisches Brett mit Rahmen sind 5×5 gleichlange Holz- oder Eisenstifte rechtwinklig in gleichen Entfernungen eingeschlagen. Jeder Stift trägt eine Nummer, welche den Wert der gültigen Punkte desselben bezeichnet. Auch hier geschieht das Werfen des Ringes, der an keiner Schnur befestigt ist, von einer vorher bestimmten Entfernung aus, der Reihe nach. Wer mit einer bestimmten Zahl (20—30) Würfen die meisten Punkte aufweist, ist Sieger und erhält den Preis.

26. Klingende Schelle. Klingendes Glöckchen.

Die Spielschar darf nicht über 20 Mädchen zählen.

Der Spielgedanke ist, unter einem Wettschießen das Augenmaß und die Wurficherheit des Armes zu üben.

Als Spielgeräte sind erforderlich ein 40 cm weiter Holzreifen mit einer darin hängenden Klingel oder Schelle, ein Pfahl von 2 m Höhe mit einem 75 cm langen Querarm, an dessen Ende an einer Schnur der Reifen mit dem Glöckchen etwa $1\frac{1}{2}$ m hoch über dem Boden hängt. Endlich 20 kleine Bälle von 6 bis 7 cm Durchmesser oder 1 m lange Holzpfeile mit Blechspitzen.

Zur Ausführung stellt sich die Spielschar in einer geraden Stirnreihe an dem 5—10 m entfernten Wurfsmale an. Die rechte Führerin beginnt nach der Klingel zu werfen. Die übrigen Mädchen rücken nach und werfen einzeln der Reihe nach. Als Königswurf wird der Wurf bezeichnet, der die Schelle traf und sie zum Klingeln brachte. Als zweitbeste Würfe gelten die, bei denen die Geschosse durch den Reifen flogen, dann folgen die, deren Pfeile oder Kugeln am Galgen liegen, die schlechtesten liegen weit vor dem Ziele. Nachdem alle geworfen haben, wird die Reihenfolge für das nächste Werfen nach der Güte und Weite der Würfe festgestellt, worauf erst die Geschosse zurückgeholt werden. Die Wurfbahn wird entsprechend der erworbenen Wurfgeschicklichkeit allgemach von 10 m auf 20 m verlängert.

27. Stechvogel.

Der Gedanke des Spieles ist, einen Raubvogel, der auf seine Beute stößt, in Bewegung zu setzen und dabei die Sicherheit des Auges und der Hand zu üben.

Die Spielschar darf nicht gern 16 überschreiten.

Als Spielgeräte sind erforderlich: a) ein 3 m hoher Galgen oder Baumast, an welchem an einer $2\frac{1}{2}$ m langen Schnur ein 3 kg schwerer Vogel mit spitzem metallenen Schnabel hängt, b) in $1\frac{1}{2}$ m Entfernung vom ruhig hängenden Vogel eine aufgestellte Scheibe von Lindenholz oder mit Leinwand überzogenes Strohgeflecht auf Holzgestell, welches auf der Vorderseite weiß gestrichen mit schwarzen Kreisringen und einem großen Mittelpunkt bemalt ist. Die Mädchen stehen vor dem Galgen der Scheibe gegenüber in einer Bogenreihe. Der Reihe nach tritt je eine Spielgenossin an den Vogel heran, erfährt ihn an einer Bindfadenschleife des Schwanzes, hebt ihn bis zur Augenhöhe empor und läßt ihn, sobald sie das Ziel sicher zu haben glaubt, los. Durch seine Schwere bewegt, fliegt der Vogel nach der Scheibe, wo er sich mit seinem Schnabel festbohrt. Vorsichtig zieht ihn die Schützin unter Nennung der getroffenen Ringzahl heraus und übergibt ihn dem nächsten Mädchen. So geht das Werfen die Reihe ein- oder mehrmals durch. Die getroffenen

Ringe werden aufgeschrieben. Wer die meisten Male den Mittelpunkt oder die größte Anzahl Ringe getroffen hat, erhält den ausgezeichneten ersten Preis, die Nächstbeste den zweiten und die Folgende den dritten.

28. **Alle Vögel fliegen.** Alles, was Flügel hat, stiegt hoch in die Höh'!

Hieran können sich 8—25 Mädchen beteiligen.

Der Grundgedanke dieses Spieles ist Übung raschen Entschlusses und gespannter Aufmerksamkeit, also einen auffliegenden Vogel zu erschassen.

Zu der Ausführung sitzen die Mädchen in einem Kreise um eine Spielführerin oder um einen Tisch herum. Die Spielführerin beginnt eine Erzählung, in welche sie die Namen fliegender Vögel und anderer Tiere einschließt, ja auch leblose Dinge nennt. Sie giebt bekannt, daß die Mädchen bei Nennung eines fliegenden Wesens die Hände zu heben haben, durchaus aber nicht bei einem ohne Flugvermögen. Die Strafe für Unterlassung des Hebens oder falsches Heben besteht in Erduldung eines Knötelschages oder Erlegung eines Pfandes. Die Spielführerin ruft nun unter jedesmaligem Heben ihrer Arme: „Gänse fliegen! Adler fliegen! Störche fliegen!“ Alle heben ihre Arme mit hoch. Sind die Mitspielerinnen sicher im Heben der Arme geworden, so nennt die Leiterin unter Heben ihrer Arme ein nichtfliegendes Ding, spricht z. B.: „Pferde fliegen!“ Ein Teil der Mädchen hebt die Arme und ist dadurch der bestimmten Strafe verfallen, ein anderer Teil hat sie achtsam unten behalten. Bei der Fortsetzung des Spieles folgt vielleicht schon als zweiter Name ein nichtfliegendes Ding, was zur Freude der Aufmerkamen eine ganze Menge Fehler erzeugt. So geht es weiter.

29. **Russische Motion.** (Siehe S. 27.)

30. **Bild und Unterschrift.**

Auf einem Platze, wie er gerade vorhanden ist, oder um einen Tisch herum sitzen die 6—40 Mädchen im Kreise. Jedes sagt der rechten Nachbarin den Namen einer Person in das Ohr, welchen sich dieselbe zu merken hat und jeder linken sagt es eine Unterschrift, bestehend in einem Reim, einem Volksliedansatz, geflügeltem Worte oder eigenem Gedanken. Haben alle Teilnehmerinnen Bild und Unterschrift erhalten, so teilen sie dies der Reihe nach laut den Genossinnen mit. Hierbei wird öfters die ganze Gesellschaft in ununterbrochener Heiterkeit erhalten. So kann z. B. ein Mädchen den Namen Karl V. geschenkt erhalten mit der Unterschrift: „Rechts um die Ecke, links um die Ecke, überall ist Holzauktion“.

31. Schenken und Logieren.

Entspricht dem vorstehendem Spiele. Nur sagt jedes Mädchen der rechten Nachbarin den Namen eines Gegenstandes, und der linken den Raum, oder Ort, worin er sich befindet. Hierbei kann es vorkommen, daß ein Elefant in einer Laterne wohnen muß.

32. Drei Gewissensfragen.

Drei Fragen hinter der Thür. Ein Mädchen der im Kreise sitzenden Spielschar von 8 bis 30 Teilnehmerinnen wird außer Hörweite oder aus dem Zimmer geschickt. Die Genossinnen stellen nun drei Fragen auf, welche die Abwesende nur mit „ja“ oder „nein“ beantworten darf. Sind die Fragen festgesetzt, so wird sie herbeigerufen. Die Spielleiterin fragt: „Was antwortest du auf die erste Frage?“ Die Antwort erfolgt. Erst nachdem alle drei Antworten gegeben sind, giebt die Spielleiterin der Befragten die drei Fragen mit ihren Antworten laut bekannt.

Vielfach bildet die Beantwortung der drei Gewissensfragen die Aufgabe für eine Pfandauslösung.

33. Das räthelhafte Auge. Auge=erraten. Das verschleierte Bild.

An diesem Spiele können sich 6—20 Teilnehmerinnen beteiligen.

Ein Mädchen wird aus dem Zimmer geschickt. Sofort setzt sich ein anderes auf ein Fußbänkchen oder kauert sich auf die Erde. Hierauf wird es derartig mit Tüchern oder Kleidungsstücken behangen, daß nur ein Auge frei bleibt, aber durchaus nichts von seiner Gestalt oder Kleidung zu erkennen bleibt. Alle anderen Mädchen begeben sich mit Ausnahme der Leiterin in das Nebenzimmer und blicken nur durch die Thürspalte in das Spielzimmer. Jetzt wird die Fortgeschickte hereingerufen und die Leiterin fordert sie auf, zu sagen, wer die Vermummte ist, deren Auge ihr allein unverschleiert entgegenleuchtet. Vor ihrem Eintritt ist noch das Licht gedämpft worden, damit die Befragte nicht etwa einige der an der Thürspalte stehenden Mitspielerinnen zu erkennen vermag und dadurch leichtes Raten hat. Mit diesem Spiele beschäftigt sich eine Mädchengesellschaft oft lange Zeit. Sind viel Teilnehmerinnen, so werden 2 und 3 Mädchen vermummt.

3. Spiele nur für das Zimmer. 34—41.

34. Schattenspiele.

Die Teilnehmerinnenzahl richtet sich nach den verfügbaren Räumen; denn es erfordern diese Spiele zwei durch eine Thür verbundene Räume.

Der Grundgedanke der Spiele ist, am Abend eine Gesellschaft angenehm zu unterhalten, zur Heiterkeit anzuregen, dem Witz und der Erfindungsgabe freien Lauf zu lassen.

Behufs Darstellung wird in den Rahmen der Verbindungsthür ein angefeuchteter, durchscheinender weißer Stoff (Tischtuch, Bettlaken u. dergl.) faltenlos mit Kopierzwecken geheftet, vor welchem in dem finsternen Zimmer die Zuschauer sitzen. In dem andern, durch eine schirmlose Lichtquelle (Gasflamme, Petroleumlampe, elektrische Lampe) hell erleuchtete Zimmer finden zwischen Schirm und Lichtquelle die Darstellungen mit Hilfe undurchsichtiger Körper statt.

a) Ein Mädchen liest vor, während die Genossinnen den Inhalt des Vortrags in Vermuthungen, durch Pappauschnitte, allerlei Gegenstände u. dergl. zwischen Schirm und Lampe ausführen, indem sie sorgfältig bemüht sind, sich immer im Profil zu bewegen, um die Schatten in der erforderlichen Schärfe auf die Leinwand zu werfen.

b) Die Darstellerinnen gehen unter Ausführung allerhand scherzhafter Bewegungen vor dem Schirme vorüber und sind von den Zuschauern zu erraten.

c) Es werden vor die Leinwand Märchenpersonen, Märchengruppen, Versinnbildlichungen von Sprichwörtern und Redensarten gestellt, welche von den Zuschauern zu erraten sind.

d) Durch Annäherung, Entfernung, Heben und Senken der Lampe, Übersteigen derselben werden die staunenswertesten Größen- und Bewegungsänderungen bewirkt.

e) Auf den Schirm werden durch Handschatten verschiedene Tiergestalten, wie Hasen, Elefanten, Fische, Kamel-, Hundeköpfe und andere Dinge geworfen.

35. Die böse Sieben. Die böse Zahl.

Das Spiel will die Aufmerksamkeit fesseln, Sicherheit im Einmaleins der Sieben (böse Zahl) bewirken und die Heiterkeit erregen. Die Teilnehmerinnenzahl kann zwischen 3 und 30 schwanken.

Bei der Ausführung sitzen die Mädchen um einen Tisch herum, oder auf Bänken in beliebiger Form, ja sie können auch im Kreise stehen oder in dem Eisenbahnzuge sich die Fahrzeit durch dies Spiel kürzen. Die Erste fängt an zu zählen 1, die Zweite 2 u. s. f. Nie darf aber eine Zahl, in welcher die Sieben aufgeht oder vorkommt (17, 27, 70, 71, 72 u. s. w.) ausgesprochen werden, dafür hat das Mädchen, welches eine dieser Zahlen auszusprechen hätte: „Br“ zu sagen, worauf das Zählen weiter geht. Fehler werden durch die erwählte Leiterin mit der vorher fest-

gesetzten Buße bestraft (Pfand, Knüttelschlag). Nach jeder Unterbrechung durch einen Fehler beginnt wieder das Zählen von eins an. Selten wird trotz der größten Vorsicht die Zahl 100 erreicht.

36. **Salzschneiden.** Mehlschneiden.

Hierbei sitzen die beteiligten 8—16 Mädchen um einen Tisch herum, auf welchem ein Teller mit einem Häufchen Salz oder Mehl steht. Zur Formung wird dasselbe in eine Kaffeetasse oder in ein kleines Trinkglas fest eingedrückt, dann das Gefäß mit der Füllung umgestürzt, durch Klopfen davon abgelöst und dann abgehoben. In dieses feste Gebilde von Salz oder Mehl wird ein Ring oder ein gereinigtes Geldstück senkrecht hineingedrückt. Nun schneiden die Mädchen der Reihe nach mit einem Messer kleinere oder größere Stücke von dem Häufchen ab. Bei welchem der bloßgelegte Gegenstand durch Einsturz der Unterlage umfällt, das muß ihn mit dem Munde herausholen, was mit Salzgenuß oder Bestäubung mit Mehl verbunden ist und der andern Freude erregt.

- Gesetze: 1. Der Teller mit dem Salz und Gegenstand bleibt ruhig auf der Mitte des Tisches stehen.
2. Niemand darf an den Tisch stoßen.
3. Jedes muß abschneiden.
4. Wer den Gegenstand zum Fallen bringt, hat ihn mit dem Munde herauszuholen.

37. **Feder- oder Watteblasen.**

Bei diesem Spiele können sich so viel Mädchen, als um einen Tisch herum gedrängt mit aufgelegten Unterarmen sitzen können, beteiligen.

Der Grundgedanke ist, einen Kampf der Winde (Voluten mit seinen Genossen) untereinander darzustellen. Es dient zur Bewahrung der Aufmerksamkeit und Kräftigung der Lunge.

Zur Ausführung wird eine Flaumfeder oder ein Stück Watte auf den Tisch gelegt. Jedes Mädchen bläst es einem andern zu. Die aufgelegten Unterarme hindern zwar das leichte Herunterfallen etwas, aber die Hauptarbeit hat immer die Lunge zu thun; denn nur durch Blasen wandert der leichte Körper um den Tisch herum oder wird schwebend in der Luft erhalten. Wer das Herunterfallen verschuldet, verfällt der bestimmten Strafe. Die Watte oder Feder mit der Hand zu berühren, ist ebenfalls strafbar.

38. **Suppessen.**

Die Teilnehmerinnenzahl muß sich auf 5—16 Mädchen beschränken. Das Spiel will unter einer eigentümlichen Form eines Essens die Aufmerksamkeit prüfen und Heiterkeit erregen, zugleich die Bimperllichkeit bekämpfen.

Den Spielplatz kann nur ein Raum mit einem Tische bilden, um welchen die Mädchen herumsitzen. Die erwählte Hausmutter hat ein Stöckchen oder Knüttel in der Hand und verbietet, die Hände auf den Tisch zu legen, welches Verbot gerade dazu verlocken soll. Jede Teilnehmerin, mit Ausnahme einer einzigen, legt einen Gegenstand auf den Tisch. Die Hausmutter zeigt auf ein Mädchen, das zu erzählen hat, was es gern ißt. Aufmerksam hören alle zu, denn sobald von der Erzählerin das Wort „Suppe“ genannt wird, muß jede Mitspielerin einen Gegenstand ergreifen. Die nichts bekommt, hat ihre Hand auf dem Tische liegen zu lassen und darauf einen leichten Schlag zu erdulden. Auch während der Erzählung darf die Hausmutter die Mädchen, welche ihre Hände auf dem Tische liegen haben, mit dem Rufe: „Fleisch vom Tische!“ warnen und bei Nichtbeachtung der Warnung mit einem Schlag auf die Hand bestrafen, falls sie diese auf dem Tische liegend trifft.

39. Alle Finger in ein Loch. Angeln. Alle in einen Teich!

Dies Spiel gestattet 6—12 Mädchen die Teilnahme, welche am günstigsten um einen runden Tisch herumsitzen, auf welchem in der Mitte ein großer Ring, (Großteich, Gemeindeteich) und vor jedem Mädchen ein kleiner Ring (eigener Teich) gezeichnet ist.

Der Grundgedanke des Spieles ist die Nachahmung eines Fischzuges mit Netz oder Angel und Übung der Aufmerksamkeit.

Die Ausföhrung geschieht so, daß die Spielleiterin spricht: „Ihr seid alle Fische und habt jedes einen Teich, für alle zugleich ist aber der Gemeindeteich, in dem ich mit dem Netze fische. Nehmt euch in acht, sonst werdet ihr in demselben gefangen!“ Zugleich legt sie eine große, leicht zusammenziehbare Schlinge, die an einem Stabe befestigt ist, um den Mittelring und befiehlt: „Jeder Finger in sein Loch! (Jeder Fisch in seinen Teich!)“ Alle gehorchen. „Jeder Finger ins Nachbarloch!“ Geschieht. Hierauf: „Alle Finger in ein Loch! (Alle Fische in den Gemeindeteich!)“ So wechselt die Leiterin in beliebiger Folge mit ihren Befehlen, zieht aber, wenn sie auf einen Fang sicher rechnen kann, die Schlinge rasch zu, während der Anwesenheit aller Finger im Mittelring. Wer gefangen wird, erhält einen Plumpsackschlag oder erlegt ein Pfand. Nur die größte Aufmerksamkeit und Schnelligkeit bewahrt vor Gefangenschaft und Strafe, die zu verhängen die listige Spielleiterin bemüht ist. Die Heiterkeit erhält dabei fortwährend neue Nahrung.

40. Wort erraten.

Das Spiel, an welchem sich jede beliebige Zahl von Mädchen beteiligen kann, will ein Prüfstein für die Aufmerksamkeit sein und eine Quelle lauter Heiterkeit.

Vor dem Beginn verläßt eine Mitspielerin das Zimmer, während die übrigen ein Wort wählen und unter einander die einzelnen Silben verteilen. Hierauf wird die Ratende hereingerufen. Sie zählt bis drei. Alle sagen gleichzeitig laut ihre Silben. Die Ratende geht von einer Mitspielerin zur andern, um einige Silben deutlich zu verstehen und sich daraus das Wort zusammenzustellen. Zu diesem Zwecke läßt sie die Spielgenossenschaft so oft die Silben wiederholen, bis sie das Wort erraten hat. Gelingt ihr dies, so wird ein anderes Mädchen als Raterin fortgeschickt. Gelingt ihr das Erraten nicht, so geht sie selbst noch einmal hinaus, und das Spiel beginnt aufs neue.

41. Fernsprecher. Schnellpost.

Dies Spiel soll die Entstellung eines weitererzählten Geheimnisses verjinnbildlichen.

Alle Mädchen sitzen in einem Kreise. Das erste sagt dem zweiten leise ein Wort ins Ohr. Dieses sagt es dem dritten und so fort. Das letzte Mädchen sagt es laut der ganzen Spielschar. Hierauf sagt die Erste das aufgegebenes Wort. Zur Freude der Beteiligten sind die beiden Worte meist grundverschieden.

42. Kein — ohne. Reimspiel.

Die Mädchen üben sich bei diesem Spiele im Reimen und in dem Auffuchen einer Haupteigenschaft der Dinge.

Bei der Ausführung sitzt die Spielschar in einem Kreise. Zum Beginn verknötet eine Teilnehmerin ein Taschentuch, oder erfakt einen kleinen Ball und spricht: „Kein Mai ohne Blüte“. Bei diesen Worten wirft sie das Tuch oder den Ball einer Spielgenossin zu, wodurch die Empfängerin zu einer Antwort mit kein und ohne, aber mit einem Reim auf das letzte Wort des Zurufes verpflichtet ist. So kann sie antworten: „Kein Mai ohne Blüte; keine Dame ohne Güte. So geht das Zuwerfen mit Zurufen, das Empfangen und Reimen unter Heiterkeit und Scherz fort, bis die Reime langsamer und langsamer fließen. Hierbei hört man Reime wie:

Kein Haus ohne Dach, kein Schrank ohne Fach.

Kein Gold ohne Glanz, kein Ball ohne Tanz.

Kein Topf ohne Hentel, kein Ahn ohne Entel,

Kein König ohne Reich, kein Garten ohne Teich.

Kein Bräutigam ohne traute Braut, kein Frühling ohne Wonnelaut.

Kein Hoffen ohne Freude, kein Morgen ohne Heute.

Kein Geber ohne Spende, kein Anfang ohne Ende.

Hiermit läßt sich ein Abfordern von Pfändern verbinden. Wer keinen Reim zu finden weiß muß ein Pfand geben. Bei der Auslösung der Pfänder ist aber die Forderung und Spendung von Küßen ausgeschlossen.

Anhang.

1. Faul-Ei.

An diesem Spiele können sich 6—40 Mädchen beteiligen.

Als Spielplatz ist jeder ebene Platz geeignet, der Raum zur Aufstellung der Mädchen in einem Kreise und zum Laufen um denselben bietet.

Das Spiel will die Aufmerksamkeit wecken, sowie Veranlassung zu behendem Lauf geben.

Zu der Ausführung stellen sich die Mädchen, mit Ausnahme eines, in einem Kreise auf mit dem Gesichte nach der Mitte gewendet. Auf rasenfreiem Felde zieht jedes um seinen Standort einen Ring, während es den Ort auf Rasen mit einem Steinchen, einer Pappscheibe oder dergleichen bezeichnet. In der Mitte der Kreisfläche ist der Standort für das „faule Ei“. Stehen alle Mädchen an ihren Plätzen, so geht oder läuft das außer dem Kreise stehende um denselben, läßt hinter einer beliebigen Genossin ein Taschentuch fallen und eilt weiter. Merkt es diese nicht und unterläßt sie das Aufheben des Tuches und versäumt sie, der früheren Besitzerin um den Kreis nachzueilen, ehe diese wieder bei ihr angekommen ist, so wird sie von ihr mit den Worten: „Eins, zwei, drei, faul Ei!“ auf die Schulter geschlagen („angeschlagen“) und muß sich im Kreise auf den „Faul-Ei-Platz“ stellen. Die frühere Besitzerin hebt das Tuch auf, bewegt sich wieder um den Kreis, läßt es aufs neue hinter einem Mädchen fallen und eilt weiter. Das war aufmerksam, hebt das Tuch auf und verfolgt die Entfliehende womöglich unter Erteilung von Taschentuchschlägen, bis sie der Verfolgerin Platz erreicht und einnimmt. Nun übernimmt die Verfolgerin das Tragen und Verlieren des Tuches. So geht das Spiel weiter.

Jedes nächste faule Ei löst das vorherige ab.

Nach einer anderen beliebigen Form müssen sich alle faulen Eier in die Kreismitte begeben. Ist eine genügende Zahl beisammen, so stellen sich die Mädchen der Kreislinie zu Paaren gegenüber mit 2 Schritt Entfernung in einer geraden Gasse auf; die faulen Eier müssen hintereinander durch diese laufen und erhalten dabei von den Gassengliedern möglichst viele Taschentuchschläge.

2. Netzball.

Am Netzballspiele können 8—40 Mädchen teilnehmen.

Der erforderliche ebene, baumfreie Spielplatz soll 25 m Breite und 50 m Länge haben. Doch eignet sich auch der freie

Raum in einer Turnhalle. Die Grenzen werden durch Linien, Pfähle oder Fächchen bestimmt.

Als Spielgeräte sind erforderlich ein Hohlball von 16 bis 23 cm Durchmesser und zwei Reifen von 18—25 cm Durchmesser mit daran befindlichen Netzen, oder zwei Reifen von gleichem Durchmesser mit je 2 halbkreisförmig nach unten gebogenen und am Kreuzungspunkte verbundenen halben Reifen, oder 2 gewöhnliche Handkörbe ohne Henkel mit dem angegebenen Durchmesser, endlich zwei Pfähle mit Blechspitzen oder Springständer von $2\frac{1}{2}$ —3 m Höhe zum Aufhängen des Netzes oder seines Erfasses.

In der Mitte jeder Schmalseite des Spielplatzes wird ein Pfahl oder Springständer angebracht und daran das Netz $2\frac{1}{2}$ —3 m hoch befestigt.

Das Spiel bildet einen Wettkampf zweier gegnerischer Abteilungen in der Sicherheit des Werfens nach einem Ziele.

Die Spielschar wird beim Beginn des Spiels in 2 gleiche Abteilungen geteilt, von denen sich eine durch farbige Bänder oder durch um den Arm gebundene Tücher kennzeichnet.

Die Aufgabe jeder Abteilung ist, den Ball in das Netz der Gegenabteilung zu werfen.

Jede Abteilung wählt ein Mädchen als Netzwächterin, welche sich dicht am Netz aufstellt, und 2 Malwächterinnen, die ihre Plätze etwa 2 m weiter vorn in der Nähe der Längsseiten einnehmen. Alle übrigen Mädchen heißen Stürmerinnen. Sie stellen sich bei dem Anfange jedes Spieles oder jedes neuen Ganges in einer 1 — $1\frac{1}{2}$ m breiten Gasse in der Mitte des Spielplatzes auf. In der Gasse wirft die Spielleiterin den Ball in die Höhe. Sofort bemüht sich jede Stürmerin den Ball zu fangen und einer Abteilungsgeossin zuzuwerfen, die dem feindlichen Netze näher steht als sie. Hierbei entsteht ein lebhaftes Durcheinanderlaufen der Mädchen beider Abteilungen. Und es gilt dabei Sicherheit, Umsicht und Schnelligkeit im Zuwerfen und Laufen zu beweisen, um den Sieg zu erringen; denn wenn es gelingt, den Ball ins Netz zu werfen, so gewinnt die Abteilung der geschickten Werferin 2 Punkte. Zugleich ist ein Gang beendet, und es erfolgt wieder die oben beschriebene Aufstellung in Gasse. Begeht jedoch eine Stürmerin einen Fehler, so verschafft dies der Gegenpartei einen Freiwurf, d. h. einen unbehinderten Wurf von einer Linie aus, die $2\frac{1}{3}$ m vom Netz entfernt, parallel zur Mallinie, der Verbindungslinie beider Malwächterinnen derselben Abteilung gezogen wird. Zu dem Zwecke geht eine Gegnerin von dem Punkte, wo der Fehler gemacht wurde, auf einer rechtwinklig auf der Mallinie

stehenden Linie bis an die Parallellinie vor und wirft. Klingt der Wurf, so bringt es ihrer Abteilung einen Punkt ein. Fliegt der Ball über eine Seitengrenze, so ist er „außer dem Spiel“, und eine Stürmerin der Abteilung, die das Außerspielfehlen nicht verschuldete, wirft den Ball von der Stelle aus, wo er die Seitengrenze durchschneidet und zwar genau auf der Grenzlinie stehend, mit beiden Händen über den Kopf in beliebiger Richtung auf den Spielplatz („ins Spiel“). Fliegt der Ball über die Mallinie, so trägt ihn die Keywächterin bis an die Mallinie und wirft ihn von da unverzüglich ins Spiel.

Sobald eine Abteilung 20 Punkte, oder eine andere vorher festgesetzte Zahl, erkämpft hat, hat sie gesiegt.

Als Fehler gilt:

- a) das Stoßen des Balles mit einem oder mit beiden Füßen,
- b) das Festhalten oder zu Falle-bringen einer Gegnerin,
- c) das Weitertragen des Balles von der Stelle, wo ihn die Stürmerin fängt oder aufhält,
- d) das ungesetzmäßige Vorstürmen bei einem Freiwurf.

Anmerkung. F. W. Fricke beschrieb dieses Spiel auf Seite 10—12 im VI. Jahrg. 1897 der „Zeitschrift für Turnen und Jugendspiele“.

3. Das Stafettenlaufen.

Das Stafettenlaufen eignet sich zwar vorzugsweise für Knaben, Jünglinge und Männer; doch finden auch behende Mädchen und Jungfrauen Wohlgefallen daran. Es hat in der Neuzeit weitgehende Pflege in den deutschen Turnvereinen gefunden. Die günstige Aufnahme verdankt es seinem praktischen Hintergrund und der vortrefflichen Wirkung.

Vor Herstellung der Eisenbahn und des Telegraphen, auch in Ländern ohne diese modernen raschen Verkehrsmittel, gab und giebt es reitende Boten, Stafetten genannt, zur raschen Beförderung äußerst wichtiger Briefe oder mündlicher Nachrichten. Die Boten bestiegen an bestimmten Orten des Weges bereit gehaltene frische Pferde und eilten rastlos ihrem Ziele zu, oder sie übergaben dort harrenden Reitern ihre Briefe zur weiteren Eilbeförderung.

Diese Einrichtung liegt dem Staffettenlaufe zu Grunde. Auf einem großen Plage, am günstigsten am Rande, werden die Läuferinnen in gleichen Abständen, gewöhnlich von 100 zu 100 m, verteilt. Die Standorte für die einzelnen Stafetten sind durch Striche oder Pfähle bezeichnet. Die Erste erhält ein Fähnchen, das sie auf den Ruf der Spielleiterin eiligst zur Zweiten trägt, die es ohne Zeitverlust übernimmt und schnellfüßig der Dritten

übermittelt u. s. f. Die Letzte bringt es der Spielleiterin an den Ablaufort zurück. Wichtig ist dabei die Übergabe und Übernahme ohne Zeitverlust, das behende Umbiegen um die Ecken und möglichst schnelles Durchlaufen der Strecken. Es bedarf besonderer Einübung vor Anwendung des Stafettenlaufens als Wettübung zwischen einzelnen Abteilungen oder Schulen.

Die folgenden 4 Formen sind die beliebtesten:

1. Form. Die Spielschar wird in sovieler Paare, Dreier-, Vierer- oder andere Reihen geteilt als Standorte in gleichen Entfernungen (bei Wettkämpfen 100 zu 100 m) um den Rand des Laufplatzes durch Striche, Pfähle oder Fähnchen bezeichnet werden können. Zweckmäßig sind die Ecken als Stationen zu verwenden. Die Einzelnen (Kotten) der Reihen sind als Erste, Zweite, Dritte u. s. w. bezeichnet. Alle Mädchen mit gleichen Ordnungszahlen (also alle Ersten, ferner alle Zweiten u. s. f.) bilden je eine Abteilung. Jede Abteilung sucht im raschen Laufe die anderen zu überflügeln. Nachdem die Reihen an ihren Aufstellungsorten (Stationen) angelangt sind, die erste Reihe in gerader Linie steht und jedes Mädchen derselben den zu befördernden Gegenstand (Brief, Pappscheibe, Fähnchen oder dergl.) erhalten hat, ruft die Spielleiterin: „Achtung!“ und nach kurzer Pause: „Los!“ oder: „Fort!“ Eiligst läuft die erste Reihe zum zweiten Standort, wo jedes Mädchen ohne Verzug den zu befördernden Gegenstand von dem seiner Abteilung (gleichzahligen Kotte), aber genau auf seinem Standort (Linie), übernimmt und damit zum nächsten Standort eilt. Auf diese Weise wird der Gegenstand von jeder Abteilung von Standort zu Standort und von der letzten Reihe in die Hand der am Ablauforte stehenden Spielleiterin befördert. Siegerin ist die Abteilung, deren Mädchen der letzten Reihe zuerst die Spielleiterin erreicht.

Vorteilhaft ist es dabei, wenn die geübtesten Läuferinnen in den ersten Reihen stehen und die Glieder der folgenden Stafette den vorhergehenden entgegenkommen, eine kurze Strecke mit ihnen laufen und auf ihrer Standlinie, aber auch nur da, blickschnell den zu befördernden Gegenstand übernehmen; ja wenn jedes Mädchen mit seiner Abteilungsgenossin vor dem Beginn darüber sich einigt, mit welcher Hand die Übernahme erfolgen soll.

Zu beachtende Gesetze sind:

1. Der zu befördernde Gegenstand muß genau auf der Linie des Standortes jeder Reihe übergeben und übernommen werden.
2. Kein Mädchen darf ein anderes festhalten.
3. Um die innere Lauffseite wird gelöst, oder auf dem

Standort in der Hälfte der Laufbahn wechseln die Abteilungen die Aufstellung derart, daß die bisherigen inneren nun die Außenseite einnehmen und umgekehrt.

4. Siegerin ist die Abteilung, deren Mädchen der letzten Reihe zuerst am Ziel anlangt.

2. Form. Die sämtlichen Mädchen werden in Abteilungen eingeteilt und die Reihen auf ihre Standorte verteilt, wie bei der 1. Form. Zuerst befördert die erste Abteilung den Gegenstand bis in die Hand der Spielleiterin, welche die Laufzeit mit Hilfe der Sekundenuhr feststellt und dann aufschreibt. Hierauf durchläuft die zweite Abteilung die ganze Strecke. Die dazu verbrauchte Zeit wird ebenfalls aufgeschrieben. So geht es fort, bis alle Abteilungen gelaufen sind. Den Sieg hat die Abteilung errungen, welche die kürzeste Laufzeit brauchte.

3. Form. Die Läuferinnen werden in 1. und 2. Abteilungen eingeteilt. Die Reihen gehen an ihre bestimmten Standorte. Jedesmal laufen nur 2 Mädchen, also eins der 1. und eins der 2. Abteilung. Sie durchlaufen aber die Bahn nicht in gleicher, sondern in entgegengesetzter Richtung. Es fängt also in der 1. Abteilung das erste und in der 2. Abteilung das letzte Mädchen an. Die Laufzeit der Siegerin wird aufgeschrieben. Den ersten beiden Abteilungen folgen nacheinander in derselben Form die übrigen 1. und 2. Abteilungen. Gesiegt hat wieder die Abteilung mit der kürzesten Laufzeit.

4. Form. Zwischen zwei entfernten Orten A und B werden die Läuferinnen in einer Kette mit gleichen Abständen von 300—500 m aufgestellt. Die Erste erhält einen Brief zur Weiterbeförderung. Ihre Ablaufzeit von A wird genau aufgeschrieben, ebenso die Abgabe des Briefes in B durch die Letzte. Nachdem in B die Antwort ausgearbeitet und der Letzten übergeben worden ist, beginnt diese den Rücklauf. Ablauf in B und Ankunft in A werden wieder aufgeschrieben und, nachdem alle Läuferinnen sich mittelst gewöhnlichen Gehens in A eingefunden haben, wird die Dauer beider Beförderungen verglichen. Meist ist der Rücklauf kürzer. Gewöhnlich wird nur eine Hinbeförderung ausgeführt.

Das ist die oben erwähnte, in den deutschen Turnvereinen gebräuchliche Form (Vergl. Vogel, Zeitschrift für Turnen und Jugendspiel, VI, S. 309 ff. — Deutsche Turnzeitung, 1877, S. 358 ff u. a. viel. D. v. 1898). Sie dient nicht zum Wettkampf, sondern ist ein Mittel, in möglichst kurzer Zeit größere Strecken zu durchlaufen, oder zwischen zwei entfernten Orten rasch einen Brief zu befördern. Die Turner legen die Stafetten meist 500 m auseinander.

Für Mädchen eignet sich diese Form kaum. Höchstens läßt sie sich anwenden zwischen dem letzten Hause eines Wohnortes und einem etwas weit entlegenem Spielplatz, falls sie durch einen wenig begangenen Weg verbunden sind. Auch bei Schulfesten zur Verbreitung von Nachrichten zwischen bestimmten Punkten auf dem Festplatze, oder zwischen dem Festplatze und dem Wohnorte. Die Entfernungen der einzelnen Mädchen sollten 300 m nie überschreiten. In den Ferienkolonien ist dagegen diese 4. Form gut verwendbar.

4. Dreiball-Lauf.

Der Spielplatz biete Raum zu einer 50 m langen und etwa 4 m breiten Laufbahn. An dem Wettspiel können sich 4—30 Mädchen beteiligen. Es bildet einen Wettkampf in der Schnelligkeit des Laufens.

Als Spielgerät dienen 3 Bälle oder andere leicht tragbare Gegenstände. Sie werden auf der 50 m langen Laufbahn so verteilt, daß der erste 20 m, der zweite 30 m und der dritte 40 m von der Ablaufsstelle entfernt ist. Immer laufen 2 Mädchen miteinander, das eine durchläuft die ganze Bahn zweimal hin und zurück, also eine Strecke von 200 m, während das andere 3 Läufe ausführt, indem es jeden Ball einzeln von der Ablauflinie aus holt und auch dort niederlegt. Ihre drei Laufstrecken betragen ($2 \times 20 = 40$ m, $+ 2 \times 30 = 60$ m, $+ 2 \times 40 = 80$ m) zusammen 180 m. Sind alle Paare der Spielschar gelaufen, so wiederholen sie den Wettlauf mit vertauschten Rollen. Von jeder Siegerin wird die Laufzeit aufgeschrieben, und das Mädchen mit der kürzesten Zeit ist die Siegerin, welche beim Wettkampfe den Kranz erhält.

5. Stenisch-Ringen.

In der Mitte des Spielplatzes, auf welchem die 6 bis 40 Wettkämpferinnen Platz finden, wird eine gerade Linie gezogen. Sie stellen sich, nachdem sie der Größe und Kraftleistung nach in Paare geteilt worden sind, an den Seitengrenzen auf. Das erste Paar tritt auf den Ruf der Spielleiterin so an die Mittellinie heran, daß es sich über dieselbe die rechten Hände reicht und an ihr sich die rechten Füße (gegeneinander stemmend) berühren, während die linken weit zurückstehen. Nach einem weiteren Zurufe bemüht sich jedes Mädchen, seine Gegnerin nach der anfänglichen Festsetzung aus der Stellung zu ziehen oder zu schieben, oder zum Heben des rechten oder linken Fußes zu zwingen. Wer das Ziel erreicht, ist Siegerin. Empfehlenswert ist es, das Ringen auch links auszuführen. So treten die Paare der Reihe nach auf den Kampfplatz. Nach dem Ringen des letzten können die Siegerinnen

paarweise miteinander kämpfen und so immer wieder die jeweiligen Siegerinnen, bis nur noch ein Paar übrig bleibt, dessen Siegerin den Kranz erhält.

Die Spielleiterin gilt als Unparteiische und ihr Ausspruch ist unanfechtbar.

6. Wurfball.

Für 10—30 an diesem Spiel beteiligte Mädchen ist ein ebener Platz von etwa 20—40 m im Geviert erforderlich. Die Seitengrenzen werden durch Striche, Stäbe oder Fähnchen genau bezeichnet.

Der Spielgedanke ist ein Wettkampf zweier mit treffsicheren Schutzaffen bewehrter Parteien. Zugleich ist es ein schätzenswertes Übungsmittel im schnellen und sicheren Zuwerfen, Fangen, Treffen und Laufen, wie es viele Spiele, z. B. Steht alle, Eckball- und Schlagballspiel, erfordern.

Verlauf. Nachdem die Mädchen in zwei gleiche Abteilungen (Parteien), die Läuferinnen und Werferinnen, geteilt sind, kennzeichnet sich eine Abteilung durch ein Taschentuch am Arm, ein buntes Band oder ein anderes Mittel. Dann besetzen Läuferinnen und Werferinnen in beliebiger bunter Ordnung den ganzen Spielplatz. Die Spielleiterin giebt einer Werferin einen Gummiball von 5—7 cm Durchmesser. Sofort flüchten sich die Läuferinnen aus der Nähe der gefährlichen Ballbesitzerin, denn sie sucht eine Läuferin zu treffen oder den Ball einer anderen Werferin zuzuwerfen, welche bessere Aussicht zum Treffen hat. Das Fliehen der Läuferinnen und Zuwerfen des Balles geht so lange fort, bis es einer Werferin gelingt, eine Läuferin mit dem Ball zu treffen („abzuwerfen“). Ist dies geschehen, so wechseln auf den Ruf: „Getroffen!“ oder „ab!“ die Abteilungen ihre Rollen; es werden die Läuferinnen Werferinnen und umgekehrt. Das Abzeichen wechselt nicht mit. Mit dem Rufe: „Achtung!“ beginnt das Spiel aufs neue.

Hierbei zu beachtende Gesetze sind:

1. Ein Überschreiten der Grenzen des Platzes durch eine Läuferin gilt gleich einem „Abwerfen“ und bedingt Rollenwechsel der Abteilungen.
2. Werfen darf nur das Mädchen, welches den Ball aus der Luft gefangen hat, oder nach einem Treffwurf den Ball zuerst berührt und aufhebt. Nach einem mißglückten Zuwerfen darf ihn jede Werferin aufheben, aber sie muß ihn einer anderen ihrer Abteilung zuwerfen, und diese erst darf einen Treffwurf ausführen.
3. Alle dürfen beliebig frei sich innerhalb der Grenzen des

Spielplatzes bewegen, sobald jedoch eine Werferin den Ball in der Hand hat, darf sie ihren Ort nicht mehr verlassen, sondern muß von dieser Stelle aus werfen.

4. Meinungsverschiedenheiten über das Treffen oder Überschreiten der Seitengrenzen entscheidet die Spielleiterin.

Anmerkung. Dr. F. Schnell beschreibt dies Spiel für Knaben in seinem Buch: „Die Übungen des Laufens, Springens, Werfens im Schulturnen“. S. 81/82. Leipzig. N. Voigtländer. 1898.

7. Haffball. Harpastum.

Das von Prof. Dr. Koch-Braunschweig in der „Zettschr. f. T. u. Jugendspiel“. VI. 1897. Nr. 17 beschriebene Spiel bietet den Mädchen und Jungfrauen einen Ersatz für Schleuder- und Fußball.

Die günstigste Teilnehmerinnenzahl ist 6—8 in jeder Abteilung; doch läßt es sich selbst mit Abteilungen von 40 bis 50 Mädchen betreiben. Eine Abteilung kennzeichnet sich durch ein Tuch, farbiges Band oder anderes Zeichen.

An den Enden der Schmalseiten des etwa 200 m langen, 12—20 m breiten baum- und strauchfreien Spielplatzes bilden 2 etwa 6—8 m von einander entfernte Stäbe die Male. Außerdem läuft eine „Mittellinie“ quer durch die Hälfte der Längsseiten und von dieser jederseits 15 m entfernt eine „Ablauslinie“. Diese Linien werden durch Striche, Stäbe oder Fähnchen bezeichnet.

Der Grundgedanke des Spieles ist, den Ball — einen Wurfball von 8—10 cm Durchmesser — durch das feindliche Mal zu werfen, dabei gleichzeitig das eigene zu verteidigen.

Vor Beginn eines Spieles oder eines neuen Ganges nimmt jede Abteilung zwischen ihrer Ablaus- und Mallinie Aufstellung. Nach erfolgtem Zeichen zum Ablauf eilen die Mädchen beliebig auf beide Plathälften.

Die Spielleiterin beginnt das Spiel, indem sie den Ball auf die Mittellinie legt. Gleichzeitig stellen sich einige behende Läuferinnen auf ihre Ablauslinie. Die Spielleiterin ruft: „Los!“ Sofort eilen einige, die „Mitspielerinnen“, vor zum Aufheben (Aufraffen“, wovon der Name des Spieles kommt) des Balles, andere, die „Angreiferinnen“, stürmen in die gegnerische Plathälfte, um sich dort hinter die feindlichen „Hinterspielerinnen“ aufzustellen. Wem es gelingt, den Ball zu erfassen, wirkt ihn zur unverzügerten Weiterbeförderung einer Abteilungsgenossin zu. Bei dem weiteren Verlaufe gelten noch folgende Bestimmungen:

- a) Wer den Ball aufrafft oder fängt, muß ihn augenblicklich

weiter werfen. Dies kann aber in beliebiger Richtung vor-, seit- oder rückwärts geschehen.

b) Ein Fortstoßen des Balles mit dem Fuß ist verboten.

c) Höchstens 2 Schritte darf mit dem Ball in der Hand gelaufen werden.

d) Es ist verboten, eine Gegnerin durch Erfassen der Hand, des Armes, Umschlingung des Halses, Umfassung von vornher oder Hinwerfen am Werfen zu hindern. Gestattet ist es, der Ballbesitzerin das Werfen zu erschweren durch Umfassen von hinten und durch Aufheben.

e) Wer eine unter a—d aufgeführte Bestimmung verletzt, verschafft der geschädigten Abteilung einen Freiwurf. Hierbei darf die Werferin durch nichts behindert werden; doch führt der Freiwurf nicht zur Gewinnung des feindlichen Males.

f) Ein Mal wird jedoch gewonnen und ein Gang beendet, wenn der Ball vom Spielplatz aus zwischen den Malstangen oder ihrer gedachten Verlängerung hindurchfliegt oder =rollt und hinter der Mallinie den Boden berührt. Die Malwärterin hat dabei die Aufgabe, den Ball zu fangen und das Mal dadurch zu retten, daß sie ihn unverzüglich wieder ins Spiel bringt, d. h. in das Spielfeld oder einer Abteilungsgeossin zuwirft.

g) Drei gewonnene Gänge von seiten einer Abteilung bilden ein Spiel und erwerben ihr den Sieg.

Litteratur.

Litteratur für Mädchenspiele, welche bei dem vorliegenden Werkchen benutzt wurde.

1. GutsMuths, J. C. F. Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes. 8. Aufl. 1893. Hof. Rud. Lion. Das ist das klassische Hauptspielbuch.
2. GutsMuths, J. C. F. Unterhaltungen und Spiele der Familien zu Tannenberg. 2. Ausg. Hof. Rud. Lion.
3. Georgens, Dr. J. D. u. J. M. Gayette=Georgens. Illustriertes allgemeines Familien=Spielbuch. Leipzig=Berlin. D. Spamer. 1882.
4. Georgens. Das Spiel und die Spiele der Jugend. Leipzig=Berlin. D. Spamer. 1883.
5. Wagner, Herm. Illustriertes Spielbuch für Knaben. Leipzig. D. Spamer. 1895. Zwar zunächst für Knaben bestimmt, enthält es doch auch viele Spiele für Mädchen verwendbar.

6. *Illustriertes Spielbuch für Mädchen.* Leipzig. D. Spamer.
7. von Hahn, A. *Buch der Spiele.* Leipzig. D. Spamer 1894.
8. Lion, Dr. J. C., u. Wortmann. *Katechismus der Bewegungsspiele für die deutsche Jugend.* Leipzig. 1891. J. J. Weber. Zunächst für Knaben, aber wertvoll auch für Mädchen.
9. Jacob, F. A. L. *Deutschlands spielende Jugend.* Leipzig. 1880. A. Kummer. — 4. Aufl. v. K. Gebjer u. A. Raabe. 458 S. 1896. Pr. 4. M.
10. Ambros. *Spielbuch.* 4. Aufl. Wien 1883. Pichlers Witwe.
11. Schettler, D. *Turnschule f. Mädchen.* III. T. 5. Aufl. Plauen 1883. Neubert.
12. Maul, A. *Die Turnübungen der Mädchen.* IV. T. Karlsruhe 1890. Braun.
13. Schröter, K. *Turnspiele für Schulen und Turnvereine.* 2. Aufl. Hof 1893. Rud. Lion.
14. Ritter, H. *Jugend- und Turnspiele.* Breslau 1883. Fr. Goerlich.
15. Döring, C. *70 Spiele für Knaben u. Mädchen.* 5. Aufl. Plauen 1871. Neubert.
16. Klotz, Dr. M. *Das Turnen in den Spielen der Mädchen.* Dresden. G. Schönfeld. 1861.
17. Naveau, M. u. Th. *Spiele, Lieder u. Verse f. Kindergarten u. s. w.* 4. Aufl. Hamburg 1893. Hoffmann & Campe.
18. Köhler, A. *Die Bewegungsspiele des Kindergartens.* 9. Aufl. Weimar 1892. H. Böhlau.
19. Schlettau, *Lehrerkollegium.* 100 Schulspele. Dresden 1893. A. Huhle.
20. Goldschmidt, F.
21. *Monatsschrift f. d. Turnwesen.* Jahrg. 1891. S. 71 fg. 1893. S. 245.
22. *Jahrbücher f. d. Turnkunst.* Leipzig. Jahrg. 1886 u. a.
23. *Deutsche Turnzeitung.* Jahrg. 1890. S. 16 u. a. a. D.
24. Kuhlrausch, Dr. C., u. Warten, A. *Turnsp. f. Lehrer, Vorturner u. s. w.* 6. Aufl. Hannover 1898. C. Meyer. — Zwar zunächst für Knaben geschrieben, bietet das Buch doch auch viele für Mädchen brauchbare Spiele.
25. Euler, C. *Encyclopädisches Handbuch des gesamten Turnwesens.* Leipzig-Wien. Pichlers Witwe. 1894/95. Artikel: *Spiele für Mädchen.* II. T. S. 672 fg.
26. Busch, Hedwig. *Die Spiele in der Mädchenschule.* Gotha 1895. C. F. Thiemann. Pr. 2 M.

27. Seidel, Bernhard. Spiel- und Turnbüchlein für Mädchen. Hof a. S. 1896. Hud. Lion.
28. Spielregeln des technischen Ausschusses des Zentral-Ausschusses zur Förderung der Volks- u. Jugendspiele in Deutschland. Leipzig. H. Voigtländer.
29. Bohn, Joseph. Ausgewählte Jugendspiele. Trier 1898. Fr. Ling.

Litteratur für Spiele überhaupt:

30. Schnell, Dr. H. Die Übungen des Laufens, Springens, Werfens im Schulturnen. Leipzig 1898. H. Voigtländer.
31. Kreuz, F. Das Tamburin-Spiel. Graz 1897. Pechel. Pr. 1,25 M.
32. Kaydt, H. Das Bewegungsspiel, eine dauernde Schuleinrichtung. Leipzig 1897. H. Voigtländer. Pr. 1 M.
33. von Schenkendorf G., u. Dr. F. A. Schmidt. Ratgeber zur Einführung der Volks- und Jugendspiele. Leipzig 1896. H. Voigtländer. Pr. 0,50 M.
34. „Deutsche Turnzeitung.“ Leipzig. C. Strauch.
35. „Monatsschrift für das Turnwesen.“ Berlin. H. Gärtner. Herausgeber: Schulrat Prof. Dr. Euler u. Prof. W. Eckler.
36. „Zeitschrift für Turnen und Jugendspiel.“ Leipzig. H. Voigtländer. Herausgeber: Dr. H. Schnell und H. Wickenhagen.

Fehlerverbesserung.

S. 50, Zeile 2 von unten: Redendes Pfeisfen — statt „Stoekendes“.

Alphabetisches Verzeichniss.

Die hinter dem Stichwort stehende Ziffer bedeutet die Seitenzahl.

- Adam hatte sieben Söhne. 178.
Alle meine Schäfchen kommt
nach Haus. 33.
Alle Finger in ein Loch. 273.
Alles, was Flügel hat. 269.
Alle Vögel fliegen. 269.
Anhang. 171. 275.
Auf der deutschen Eisenbahn. 192.
Auf einer Bergeßmauer. 239.
Auge erraten. 270.
- Balljagd. 89.
Ballkegelßpiel. 154.
Ballkorb. 139.
Ballköniginnen. 87.
Ballßchule. 78.
Ballßpiele. 74—141. 168. 275.
280. 281. 282.
Ballßpiel mit Freißtätten. 100.
Ballvertreiben. 129.
Ballzeck. 120.
Barlaufen (Barclausen). 37.
Barlaufen mit Fädhuchen. 41.
Bärenßpiel (Bärenßchlagen). 8.
Baue, baue Keffel. 197.
Bauer aufßetzen. 104.
Baumelkegelßßchub. 153.
Bauernßpiel. 15.
Becherball. 168.
Beßeßßball. 77.
- Bilboquet. 168.
Bild und Umßßchrift. 269.
Blinde Jagd, die. 50.
Blinde Kuh. 47.
Blinde Kuh im Kreis. 47.
Blinde Maus. 47.
Blinder Prophet. 49.
Blinder Marsch. 259.
Blindlingsßpiele. 47—51. 227.
259.
Blinzeln. 254.
Blinzimus. 254.
Blumenball. 77.
Boccia. 145.
Bodenpreßßball. 76.
Böckchen, Böckchen, ßchiele nicht!
10.
Böße Ding, daß. 176.
Braut lauf! 10.
Bremer Reißturnier. 157.
Brummender Bär. 80.
Brummkreißel. 170.
Burgball. 128.
Buttermilchverkaufen. 261.
- Croquetßspiel. 147.
- Das böße Ding. 176.
Das Fädhchen. 200.
Das Knötzel geht um. 52.

- Das letzte Paar vorbei. 11.
 Das neckende Pfeifchen. 50.
 Das Nätzchen. 202.
 Das Murmeltier. 197.
 Das räthselhafte Auge. 270.
 Das Schiff. 234.
 Das Stafettenlaufen. 277.
 Das Taubenhaus. 205.
 Das Wandern ist des Müllers
 Lust. 207.
 Der Abt (Herr) ist nicht zu
 Hause. 228.
 Der Bildhauer. 53.
 Der blinde Marsch. 259.
 Der Fürst der Thoren. 233.
 Der Hampelmann. 224.
 Der Kessel platzt. 13.
 Der König ist nicht zu Hause. 20.
 Der lahme Fuchs. 55.
 Der Plumpsack geht um. 52.
 176.
 Der Sandmann ist da. 187.
 Der Zaun, der wird geflochten.
 214.
 Die beiden Blinden. 48.
 Die belebte Schöpfung. 220.
 Die Blume. 254.
 Diebschlagen. 34.
 Die Brücke bauen. 54.
 Die böse Sieben (Zahl). 271.
 Die drei Gewissensfragen. 270.
 Die einfachste Frage. 265.
 Die Jagd. 57.
 Die Nase. 202.
 Die letzten Vier vorbei. 11.
 Die lustige Springerin. 238.
 Die musizierenden Tiere. 249.
 Die Post. 260.
 Die Scharwacht. 204.
 Die schwäbischen Musikanten.
 247.
 Die Stampfen in der Mühle. 181.
 Die Tiroler sind lustig. 188.
 Die vier Elemente. 263.
 Die Ziege meckert. 80.
 Die Zweiteab schlagen. 26.
 Dornröschen. 250.
 Drei Fragen hinter der Thür.
 270.
 Dreiball-Lauf. 280.
 Drei Mann hoch. 24.
 Dritte ab schlagen, die. 24.
 Drüben am Carolasee. 215.
Eckball. 85.
 Elefantenspiel. 171.
 Einleitung. 1.
 Elemente, die vier. 263.
 Erdball. 122.
 Erwacht, ihr Schläferinnen. 221.
 Esel-Bock-Ball. 78.
 Es geht nichts über die Gemüt-
 lichkeit. 27. 190.
 Es kommt ein reicher Vogel.
 219.
 Es geht ein böses Ding herum.
 176.
 Es kommt ein Herr aus Ninive.
 26.
Fackel. 75.
 Fädchen, Fädchen. 200.
 Fangball. 75.
 Fangedeckball. 76.
 Fangen mit Ruhemal. 5.
 Fang schön. 10.
 Faulball. 85.
 Faul-Ei. 275.
 Faustballspiel. 135.
 Federball. 91.
 Federblasen. 272.
 Fernsprecher. 274.
 Fischzug. 33.
 Fuchs ins Loch. 55.
 Fuchs und Gärtnerin. 21.
 Frau Schwalbe. 216.

- Früchchen. 68.
Fuhrball. 85.
Füllball. 85.
- Gassenwanderball. 78. 80.
Gänseabgeben. 209.
Gänsedieb. 212.
Gegenüber. 256.
Geier und Glucke. 16.
Gerade und Ungerade. 266.
Gesellenball. 77.
Goldne Brücke. 46.
Grenzball. 129.
Grünes Gras. 240.
Gügelstein. 254.
- Gäfersäen. 182.
Handwerkspiel. 258.
Hat mich das Glück geführt. 218.
Haschen in Gasse. 28.
Haschen mit Ruhemal. 5.
Hasch, hasch. 10.
Händeklopfen. 59.
Händezeck. 8.
Häschen in der Grube. 194.
Häschen im Busch. 58. 81.
Häschen im Nest. 16.
Henne und Habicht. 16.
Herr aus Ninive. 26.
Herrin und Dienerin. 48.
Hilfschaschen. 9.
Himmelhuppen. 44.
Hinkampf. 46.
Hohlball mit Pressen. 118.
Holland-Seeland. 14.
Höchstes Nummerspiel. 142.
Hohlkreis. 170.
Hüpfender Kreis. 59.
- Ich bin der Fürst der Thoren. 233.
Ich reise nach Jerusalem. 175.
Ihr Kinder, was spielen wir? 236.
- Im Keller ist's finster. 246.
Im Mai. 195.
Im verbotenen Garten. 253.
Irrgarten. 28.
Jakobine, wo bist du? 48.
Jagd, die. 57.
Jagd, blinde. 50.
Jagdball. 89.
Jeder Finger in sein Loch. 273.
Jungferntranz. 244.
- Kaiserball. 121.
Kastenzielball. 87.
Käze und Maus. 23.
Käze und Maus mit Gesang. 203.
Kastagnettenschlagen. 166.
Kauerhaschen. 6.
Kämmerchen vermieten. 9.
Kätzchen, das. 202.
Kegelball. 154.
Kegelspiele. 169.
Kein — ohne. 274.
Kessel plagt, der. 13.
Kettehaschen. 8.
Ketteschmieden. 31.
Kinder Wanderfahrt, der. 186.
Klingendes Glöckchen (Schelle). 267.
Klipp. 68.
Klopfender Stock. 51.
Knobeln. 266.
Knötchelverstecken. 52.
Komm mit! 18.
Kommt ein Vogel gepflogen. 193.
Komm, wir wollen wandern! 189.
Kopf und Schrift (Tag und Nacht). 161.
Königsball. 78.
König, der. 20.
Korbball. 140.

- Kreisball (2 Formen). 93.
 Kreisel. 170.
 Kreisfußball. 123.
 Kreisfangball. 77.
 Kreisrollball. 124.
 Kreiswettlauf. 18.
 Kreiswurfball. 121.
 Kreuzhaschen. 7.
 Kroket. 147.
 Kugelspiele. 142.
 Kugelwerfen. 145.
 Kurnispiet. 70.
 Kurzes Schwingseil. 61.
 Labyrinth. 28.
 Lahmer Fuchs. 55.
 Langes Schwingseil. 60.
 Lauffpiele. 3. 18. 166. 174.
 202. 228. 275.
 Lawn-Tennis. 106.
 Lebensalter. 184.
 Letztes Paar vorbei. 10.
 Liebe Schwester tanz' mit mir.
 211.
 Litteratur. 283.
 Maiglöckchen und Blümlein.
 242.
 Mäuschen, laß dich nicht er-
 wischen! 203.
 Mehlschneiden. 272.
 Meißner Brücke. 198.
 Meisterball. 78.
 Mönch. 170.
 Morra. 265.
 Murmeltier, das. 197.
 Musizierenden Tiere, die. 249.
 Mutter Sarah. 264.
 Nachbar mit Gunst. 49.
 Neckball. 120.
 Neckendes Pfeischen. 262.
 Netzball. 106. 275.
 Nummerball. 77.
 Obermeisterball. 78.
 Paradiespiel. 44.
 Parkwiesenball. 106.
 Parteiwettspiel. 143.
 Pendelkegelschub. 153.
 Pfeischenhaschen. 50.
 Pfeischensuchen. 262.
 Pfeischenverstecken. 262.
 Pinke. 55.
 Plumpack. 51. 52. 178.
 Polizei und Diebe. 34.
 Porzbeck. 68.
 Post, die. 260.
 Prellball. 92. 118. 122.
 Prellball mit dem kleinen Ball.
 92.
 Prellball mit dem großen Hohl-
 ball. 118.
 Prophet, blinder. 49.
 Pyramidenball. 128.
 Raßball. 282.
 Rasenballspiel. 106.
 Räuber und Prinzessinnen. 13.
 Reifentreiben. 155.
 Reifenwerfen. 155.
 Reisturnier, Bremer. 157.
 Reise nach Jerusalem. 264.
 Rette sich, wer kann. 12.
 Rettungshaschen. 9.
 Riesenschlange. 174.
 Ringentwinden. 68.
 Ringender Kreis. 66.
 Ringel=Ringel=Reihe. 192.
 Ringlein, Ringlein, du mußt
 wandern. 201.
 Ringschlagen. 118.
 Ringwerfen. 266.
 Rohrstab. 61.
 Rohrreifen. 61.
 Rollball. 124.
 Ruhepiele. 252.

- Rupse, rupse Gräschen. 185.
 Russische Motion. 27. 230.
- Salzschneiden. 272.
 Sandmann, der. 27. 187.
 Schattenhasen. 7.
 Schattenspiele. 270.
 Scharwacht, die. 204.
 Scheibenwerfen. 162.
 Schenken und Logieren. 270.
 Schiff, das. 234.
 Schlagball, deutscher. 96.
 Schlagballspiel, deutsches. 96.
 Schlaglaufen. 36.
 Schlangenlied. 174.
 Schlangeziehen. 3.
 Schleuderball. 131.
 Schnellpost. 274.
 Schnurball. 88.
 Schutzgemeinschaft. 28.
 Schwarze Mann, der. 30.
 Schwingseil, kurzes, langes.
 61. 60.
 Seht den Himmel wie heiter.
 220.
 Seilkampf. 63.
 Seilziehen. 63.
 Seilziehen im Viereck. 64.
 Seilziehen im Kreise. 66.
 Sellerie, Sellerie, Suppenkraut.
 226.
 Singspiele. 173.
 Stabentwinden. 67.
 Stabkugel. 168.
 Standio. 82.
 Stechvogel. 268.
 Steht alle. 82.
 Stehball. 82.
 Stelzengehen. 163.
 Steyrisch Ringen. 280.
 Stille Blindenfuh. 47. 227.
 Stille Musik. 256.
 Stockhasen. 51.
- Stockstellen. 263.
 Storchhüpfen. 46.
 Stoßball mit Aufwerfen. 133.
 Stummes Winken. 259.
 Subtraktionspiel. 143.
 Subtraktionskugel. 143.
 Suchen und Finden nach Musik.
 257.
 Suppeessen. 272.
- Tag und Nacht. 161.
 Tamburin-Ballschlagen. 112.
 Taubenhaus, das. 205.
 Tauziehen. 63.
 Thaler, Thaler, du mußt
 wandern. 202. 228.
 Tellerdrehen. 263.
 Tierkonzert. 256.
 Tiermusik. 256.
 Tiroler, der. 188.
 Topfschlagen. 253.
 Töpfe verkaufen. 55.
 Tönende Schelle (Klingel). 51.
 Treffspiel. 143.
 Turmball. 128.
 Türtenkopf. 66.
 Türtenschießen. 79.
- Water Eberhard. 264.
 Versteckens. 254.
 Biereggis. 85.
 Vis-à-Vis. 256.
 Vogelhändler. 43.
 Vollkreisel. 169.
 Vögel verkaufen. 43.
- Wachtel 80.
 Wallendes Meer, das. 20.
 Wandball. 76.
 Wandern, das. 207.
 Wanderball im Kreise. 120.
 Wanderball in Reihen (2 For-
 men). 80. 121.
 Wanderplumpsack. 52.

- Waschfrau, die. 230.
 Was machst du in meinem Garten. 21.
 Watteblasen. 272.
 Wenn die Kinder artig sind. 180.
 Wer die Gans gestohlen hat. 212.
 Wer hat dich geschlagen? 255.
 Wer war's? 255.
 Wetthinken. 42.
 Wettlaufen. 4.
 Wettlaufen auf einer Kreislinie. 5.
 Wettziehen. 63.
 Wettziehen im Kreise. 66.
 Wie gefällt dir deine Nachbarin? 260.
 Wiesel. 59.
 Wittmann. 10.
 Wir Vöglein habens wahrlich gut. 222.
 Wir winden dir den Jungferntanz. 244.
 Wir woll'n die goldne (Weißner) Brücke bauen. 198.
 Wochenhüpfen. 44.
 Wogende See (Meer), die. 20.
 Wollt ihr wissen, wie der Bauer seinen Hafer ausfüt? 182.
 Wollt ihr wissen, wie die kleinen Mädchen machen? 184.
 Wolf und Schäferin. 33.
 Wort erraten. 273.
 Wurfball. 281.
 Wurftegelspiel. 153.
 Zahlenraten. 266.
 Zählball. 76.
 Zaunflechten. 214.
 Zed. 5.
 Ziegenspiel. 80.
 Ziehkampf. 46.
 Zielball. 79.
 Zweite abschlagen, die. 26.



Verlag von Carl Meyer (Gustav Prior)
in Hannover und Berlin SW. 19.

Zu beziehen durch alle Buchhandlungen:

Lehrgang für das Mädcheturnen.

Turnlehrern und Turnlehrerinnen

vorgelegt von

Alfred Böttcher,

und

Arno Kunath,

Stadt-Turninspektor in Hannover,

Turnlehrer des Allgem. Bremer
Turnvereins.

— Mit 90 Abbildungen. —

Preis geb. Mk. 2.25, eleg. geb. in Leinen Mk. 2.80.

Urteile.

Zeitschrift für Turnen und Jugendspiel. Das sehr umfangreiche, übersichtlich angelegte Werk ist nicht nur für Volks- und Mittelschulen, sondern auch für höhere Mädchenschulen bestimmt. Schon die Namen der Verfasser verbürgen einen gediegenen Inhalt. Sind doch beide seit langen Jahren mit der Erteilung von Mädcheturnunterricht vertraut und gleichzeitig Leiter von Damenabteilungen. So ist es denn für mich von großem Interesse gewesen, den reichen Übungsstoff einer Durchsicht zu unterziehen.

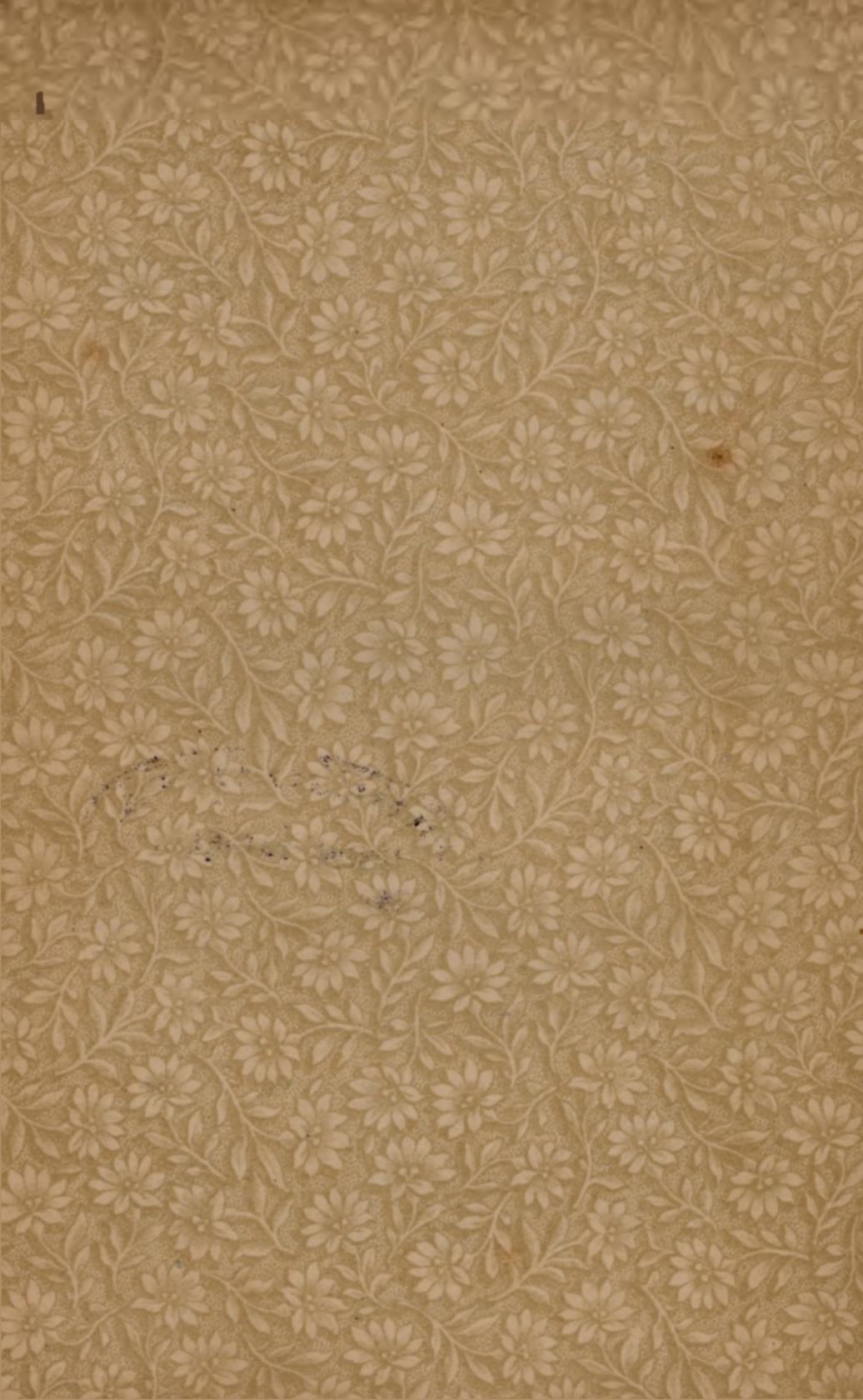
Das Werk zerfällt in sechs Teile:

Übungsstoff für die 7. u. 6. Klasse	Seite	1—16
" " " 5.	" "	17—51
" " " 4.	" "	52—89
" " " 3.	" "	90—129
" " " 2.	" "	130—177
" " " 1.	" "	178—222
und "Inhang"	" "	222—230

Jedem Teile ist der Lehrplan vorgegedruckt; es folgen dann die Ausführungen über den Übungsstoff, der aber nicht, wie es in neuester Zeit beliebt wird, für die einzelnen Unterrichtsstunden zugeschnitten ist, eine Arbeit, die jedem Turnlehrer und jeder Turnlehrerin süklich selbst überlassen werden kann.

Mein Wunsch geht dahin, daß die mühevollen Arbeit den Verfassern reichen Lohn bringen möge. Der Preis ist im Vergleich zum Wert des Werkes ein außerordentlich geringer. Möchten die Kolleginnen und Kollegen nicht veräumen, das Buch ihrem Bücherschatz einzuverleiben; es wird gute Dienste leisten. Auch den Verwaltern von Schul-Bibliotheken empfehle ich es zur Anschaffung.

Schlesische Schulzeitung. Das vorliegende Buch bildet ein Seitenstück zu dem „Lehrgang für das Knabeturnen in Volksschulen“ von A. Böttcher. Für die verschiedenen Altersstufen ist dem Lehrgang für das Mädcheturnen ein Lehrplan vorgegedruckt. Derselbe bietet den Unterrichtsstoff in knapper Form. Interessant ist das Studium, wie die Herren Verfasser den Lehrstoff bei methodischem Aufbau so allseitig zu verarbeiten und abwechslungsreich zu gestalten wissen. Die Beschreibung der Übungen ist klar, bestimmt und leicht verständlich. Wir zählen das Buch den besten Lehrbüchern bei, die auf dem Gebiet des Mädcheturnens erschienen sind.





BIBLIOTEKA
UNIW. JAGIŁŁ.
STODJUM WYCH. FIZ. U.J.

KOLEKCJA
SWF UJ

A.

134

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800051885