

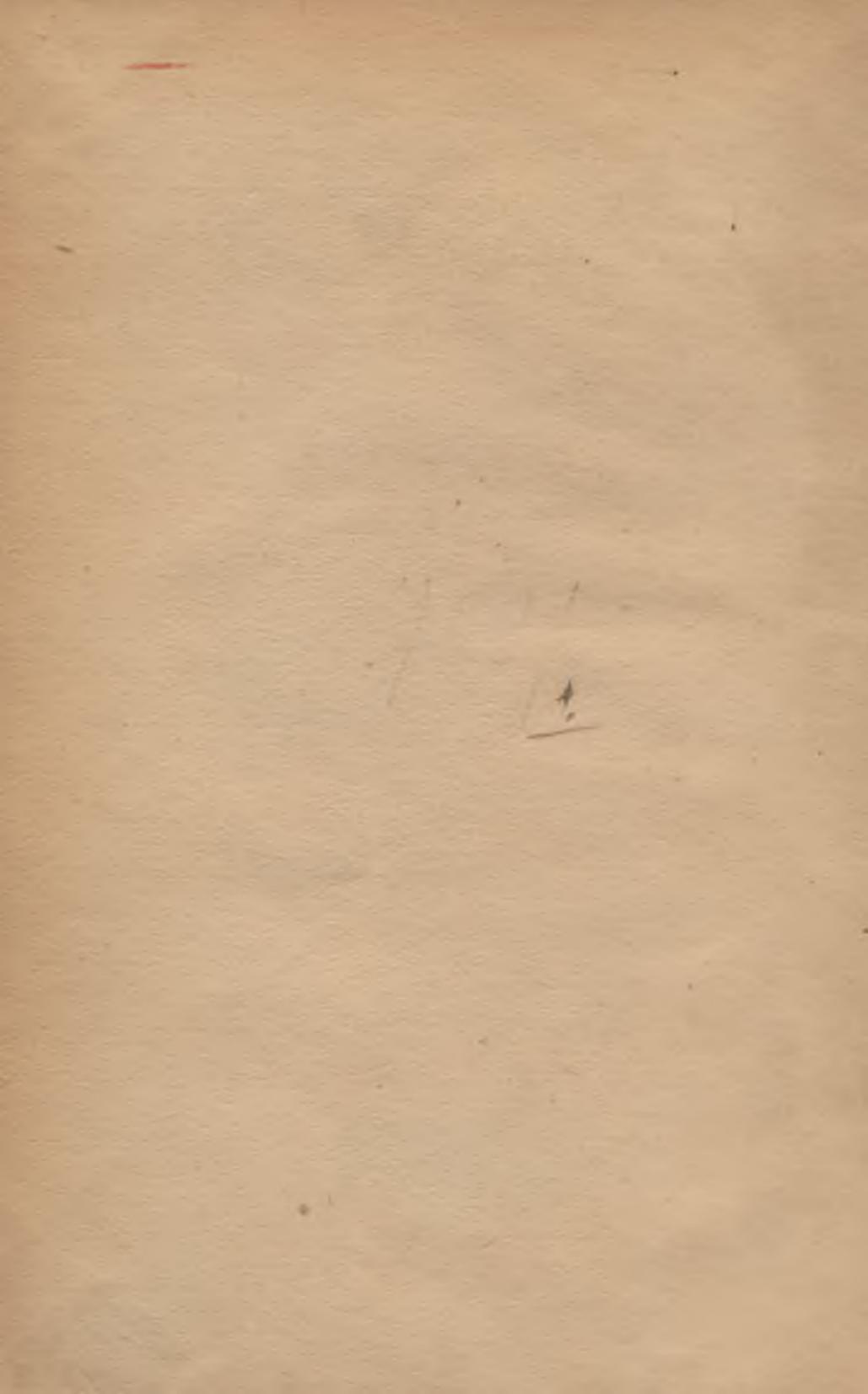
V7; 366085
KR 00 4581342

Biblioteka Gł. AWF w Krakowie



1800066398

51710



L. ~~157~~

Johannes Stangenbergers

Spiele für die Volksschule.

Gänzlich umgearbeitet

und zum Gebrauch an niederen und höheren Lehranstalten eingerichtet

von

H. Schöner,

Stadt-Turnwart in Berlin.



Sechste Auflage.

Mit 11 in den Text gedruckten Abbildungen.



Leipzig.

Verlag von Julius Klinkhardt.

1895.

400



640



[37.016:796]: 496.1 | 2. 06 : 373.3] (430), 18"

Vorwort.

Johannes Stangenbergers „Spiele für die Volksschule“ sind zum ersten Male im Jahre 1853, also zu einer Zeit erschienen, in welcher es keine „Spielbewegung“ gab, die Pflege der Leibesübungen vielmehr im allgemeinen daniederlag. Selbst die 4. Auflage des Büchleins erschien noch zu einer Zeit (1877), da an viele von den besten unserer gegenwärtigen zahlreichen Spielbücher kaum zu denken war. Dieser Umstand wird dem Herausgeber der vorliegenden 6. Auflage hoffentlich auch bei denen, welche angesichts der mächtig anschwellenden Spiellitteratur unserer Tage jede neue Erscheinung hinsichtlich ihres Zulassungsrechtes mit verdoppelter Vorsicht glauben ansehen zu müssen, als Rechtfertigung dafür dienen, dass er dem Wunsche der rühmlichst bekannten Verlagsanstalt nach einer Neubearbeitung des Werkchens willfährig war.

Freilich, mit dem Passierschein der Altersberechtigung allein ist es nicht abgethan. Es muss auch nachgewiesen werden, dass, wer hier auf Grund seines Alters und seiner Vergangenheit den Anspruch auf Einlass in die Werkstätten der Leibesbildung begehrt, auch die Fähigkeiten zu erspriesslicher Wirksamkeit mitbringt. Und in dieser Hinsicht wird nun die Kritik ihren Massstab an die nachfolgenden Blätter anzulegen haben.

Ihr gegenüber liegt es dem Neuherausgeber ob, die vorgenommenen Veränderungen zu begründen.

Die Entstehung des Stangenbergerschen Büchleins in einer Zeit, in welcher noch in mancherlei Hinsicht andere Lebensverhältnisse für die Jugend und andere Voraussetzungen für die Leiter ihrer körperlichen Übungen bestanden, rechtfertigte die damals getroffene Auswahl und Behandlungsweise der Spiele. Die Jugend konnte noch mehr, als gegenwärtig, sich in Flur und Wald, auf Feldern und Wiesen ergötzen, und wenn sie zur gemeinschaftlichen Betreibung von Leibesübungen versammelt werden sollte, so kam es darauf an, ihr vielerlei Neues und Anregendes zu bieten, von dem etwas und von jenem etwas — Singspiele, allerlei Turnübungen, Gesellschaftsspiele, Volksbelustigungen u. s. w. Heute haben wir einen, wenn auch vielfach noch mangelhaften, doch immerhin geregelten Turnunterricht, und es empfahl sich deshalb, hier alle die Belustigungen und spielähnlichen Übungen auszuscheiden, welche in das Gebiet des Turnunterrichts gehören; heute haben wir eine Jugend, welche, um dem erschlaffenden Sitzleben

IV

in Haus und Schule, den verweichelnden Einwirkungen der erhöhten Kultur vorübergehend entrissen zu werden, stärkerer Anregungen bedarf, als früher — weshalb es angemessen erschien, an Stelle der vielen kurzen Spielanweisungen eine geringere Zahl tiefer in das Wesen des Spiels eingehende Beschreibungen zu bieten. Ein oberflächlicher, die Spielidee wenig zur Entwicklung bringender Spielbetrieb vermag nicht so zu fesseln, wie das Eindringen in die Feinheiten des Spiels. Darum entspricht der Jugend unserer Zeit eine Spielanleitung, welche sie lehrt, wenige Spiele gründlich zu erfassen und mit Hingebung und Ausdauer zu betreiben. Spielbücher mit überreicher Auswahl und dürftiger Darstellungsweise haben wir genug; an solchen aber fehlt es noch, welche darauf ausgehen, demjenigen, der einer Anleitung bedarf, den lebhaften Gang des Spiels vor Augen zu führen, die Feinheiten zu zeigen, die Vermeidung von Fehlern nahezulegen, ein festes und logisches Regelwerk auszubilden.

Wenn der jetzige Herausgeber in dieser Richtung das Werkchen eines verdienstvollen Vorgängers zeitgemäss umzugestalten bemüht war, so wolle man es ihm nicht als Impietät anrechnen; sicherlich ist derselbe sich nicht eines Gedankens bewusst, als wollte er den ursprünglichen Verfasser damit herabsetzen, dass er, was seiner Zeit so reichliche Anerkennung gefunden hat (wie durch das Erscheinen von 5 Auflagen bewiesen ist), nicht beibehielt, sondern den veränderten Zeitverhältnissen und den Fortschritten des Spielbetriebes anzupassen sich bestrebte.

Welche grundsätzlichen Auffassungen sonst noch der nachfolgenden Ausarbeitung eigen sind, ergibt sich aus den einleitenden Bemerkungen.

Die heutige Spielbewegung mit der Absicht, die Bewegungsspiele zu einem allgemeinen Bedürfnis und ihre Betreibung zur Volksgewohnheit zu machen, steht im Dienste der Kulturbestrebungen, gehört — wie anderwärts nachgewiesen worden ist — insbesondere auch in den Kreis der zur Erhöhung und Erhaltung unserer nationalen Kulturkräfte in Anspruch genommenen Mittel.

In diesem Sinne möge es den vorliegenden Blättern gelingen, ein ganz bescheidenes Plätzchen sich zu erobern und auszufüllen, mögen sie anerkannt werden als zur Mitarbeit an einer hohen Aufgabe befähigt!

Berlin, den 21. Febr. 1895.

D. H.

Einleitende Bemerkungen.

I.

In unserer Zeit ist die Erkenntnis zum Durchbruch gekommen, dass zur Erhaltung der Arbeitstüchtigkeit das Gefallen an körperlichen Übungen und die Spielfreudigkeit wiedererweckt werden müssen. Ansehnliche Kreise — Volks- und Vaterlandsfreunde aus verschiedenen Berufsarten — sind mit Eifer bemüht, die Bewegungsspiele volkstümlich zu machen, wie sie es einstmals schon gewesen sind. In Schulen und Vereinen wird dem Spiele, das zugleich ermüdet und erfrischt, das den vorzeitigen Verfall der Körperkräfte zurückweist und die bedrohte Harmonie des Seelenlebens erhält, das die Jugend in das ersehnte Mündigkeitsalter und den ernststen Vater, die würdige Mutter in das Kindheits-Paradies verzaubert, das eine Brücke zwischen alt und jung, hoch und niedrig, reich und arm schlagen soll, die sorgsame Pflege zugewendet, welche einem Kulturmittel gebührt.

Während aber dieser hochehrwürdigen Erscheinung einerseits in der Gleichgültigkeit und Trägheit Tausender und Abertausender, in dem Mangel an Zeit und Mitteln, ein schweres Hindernis im Wege steht, droht ihr andererseits zugleich von übereifrigen Förderern eine Gefahr. Oder wäre es nicht eine Gefahr, wenn der Spieleifer dahin führt, dass der Spielfreund, wie von einem Fieber ergriffen, keine höhere Ehre mehr kennt, als im Wettspiel zu gewinnen, keine andere körperliche Neigung mehr, als das eine Spiel zu betreiben, kaum noch eine andere Pflicht neben der des Berufs, als dem „Club“ anzugehören? Die heutige Gesellschaft ist nervös veranlagt, ja vielfach der Nervosität wirklich verfallen, und ein Ausfluss dieser Nervosität, der seine Erzeugerin nährt, ist ein solches Spielleben. Ihm sollen die nachfolgenden Blätter keinen Dienst erweisen!

Wohl aber möchten sie gern ein Scherflein dazu beitragen, dass jenes harmlose, unbefangene, gesellige und einigende Spiel, wie es einer unverdorbenen Kindesnatur entspricht und erfahrungsmässig so sehr zusagt, wieder weiteste Verbreitung fände!

Darum haben die hier behandelten Spiele höherer Art, die vermöge ihres vollkommeneren geistigen Inhalts und ihrer logischen Durchbildung die meiste Anwartschaft auf Volkstümlichkeit besitzen, nicht den Zuschnitt der Wettspiele erhalten, darum ist ihnen ihre ursprüngliche Einfachheit gelassen. Auch ohne jenen Zuschnitt wird man sie gelegentlich zum Wettkampf (zweier Schulen oder Vereine) gebrauchen können, und trotz dieser Einfachheit dürften viele von ihnen im stande sein, den Teilnehmern ein tiefes, wachsendes und dauerndes Interesse abzugewinnen und sowohl hinsichtlich ihres körperbildenden Wertes als auch ihrer geistig-anregenden Form ein Genüge zu leisten.

II.

Am besten kann das Spiel gedeihen und vor Abwegen bewahrt bleiben, wenn an dem grundsätzlichen Verhältnis, in welchem es zum Turnen von jeher gestanden hat, festgehalten wird. Guts Muths und Jahn sahen das Spiel als einen wesentlichen Bestandteil des Turnens an. Ad. Spiess dachte es sich anschliessend an das tägliche (!) Turnen, wollte aber daneben auch noch besondere Gelegenheit zu seiner Pflege gegeben wissen. J. C. Lion bezeichnet einen ernststen und straffen Turnunterricht als den „gutgedüngten und aufgelockerten Boden“ für die Aussaat des Spiels. D. Georgens nennt die Turnkunst die „reifere Schwester des Spiels“.

Dementsprechend gehört die Pflege der Spielfreudigkeit zu den Aufgaben der Schule. Die kümmerlichen Verhältnisse, in denen die körperliche Ausbildung der Jugend lange gehalten wurde, haben das Bewegungsspiel zeitweilig wie ein verzaubertes Dornröschen mit Schlaf umfassen; ihre allmähliche Besserung wird dazu beitragen, diesen Zweig der Jugend-erziehung in seine vollen Rechte einzusetzen und das Spiel in freien Stunden zu einer schönen Gewohnheit der Bevölkerung zu erheben. Durch die Schule ins Leben! In den unteren

Schulklassen steht das Spiel im Mittelpunkt des Turnunterrichts; in den mittleren und oberen Klassen ist es des letzteren fröhlicher Begleiter; nach der Schulzeit aber werde es der Freund, dessen gewinnendem Wesen der grosse Wurf gelingt, das innigste und opferbereite Interesse der Nation in ihrer Gesamtheit für das Ganze der Leibeserziehung im Sinne Fr. L. Jahns zu erwecken!

III.

Ein Spielbuch, das sich nicht die Aufgabe stellt, allen etwas zu bieten, sondern die Absicht hat, zu einer Vertiefung der in erfreulichen Fluss gekommenen Spielbewegung beizutragen, muss seine Auswahl an Spielen nach gewissen Gesichtspunkten treffen.

Auszuscheiden aus dem reichen Schatz der deutschen Spiele und spielähnlichen Unterhaltungen waren demnach in erster Linie:

- a) die nur für den Kindergarten passenden Spiele,
- b) diejenigen Übungen, welche der „reiferen Schwester des Spiels“, dem Turnunterricht, zukommen (Reifenspringen, Seilhüpfen, Übungen mit dem Schwungseil, Übungen am Schwebbaum, Kiebitzlauf, Hinklauf, Bockspringen, Ger- und Scheibenwurf etc.),
- c) Gesellschaftsspiele, wie: Verstecken, Es brennt, Anschlagen, Sprechspiel etc.,
- d) Spiele oder Belustigungen, welche an und für sich nicht einwandfrei sind (Topf- und Hahnschlagen, Sacklaufen, Fuchsprellen u. a.).

Aber auch nach anderer Richtung erschienen Einschränkungen des überreichen Spielstoffes geboten. Für dieselben waren folgende Grundsätze massgebend:

1. die Spiele sollen, insbesondere auf der Mittel-, noch mehr auf der Oberstufe der Schule und bei Erwachsenen, einen ausreichenden körperlichen Übungswert haben, also reichliche und angemessene Bewegung erfordern bezw. gewähren;
2. sie sollen im allgemeinen wenig Vorbereitungen und Hilfsmittel erfordern, insbesondere nicht kostspielige Gerätschaften;
3. sie sollen nicht von der Art sein, dass sie allzu hohe

Anforderungen an die Beschaffenheit und Grösse des Spielplatzes stellen;

4. sie sollen eine einfache und klare Spielidee, einen ebensolchen Regelbau und nicht zu viele Regeln haben, damit sie leicht erlernbar sind;
5. immerhin muss ihr geistiger Gehalt und ihre folgerichtige Durchbildung, wie auch die Anpassung der Spielidee an das Vorstellungsleben einerseits des Kindes, andererseits des Jünglings und Mannes (bezw. des weibl. Geschlechts), so beschaffen sein, dass sie längere Zeit zu fesseln vermögen;
6. sie sollen für die Beteiligung einer grösseren Spielerzahl geeignet sein und möglichst alle Teilnehmer von Anfang bis zu Ende in Anspruch nehmen, also nicht die Mehrzahl derselben allmählich ausschliessen.

Diesen Forderungen dürfte es entsprechen, wenn für die Unterstufe der Schuljugend, wo es gilt, die Spiel- und Bewegungslust in die richtigen Bahnen zu lenken, vornehmlich Nachahmungsspiele berücksichtigt werden, während für die weiter folgenden Stufen fast ausschliesslich Lauf- und Geschicklichkeitsspiele von zunehmender Schwierigkeit in Betracht kommen.

Aus denselben Gründen, welche Lion und Wortmann (Katechismus der Bewegungsspiele) anführen, konnten die vortrefflichen Spiele: „Ritter und Bürger“, „Räuber und Gendarmen“ etc. keine Berücksichtigung finden. Für sie reichen die gewöhnlichen Spielplätze nicht aus; sie werden am besten auf Ausflügen veranstaltet. Anleitung dazu findet man in: Dr. Th. Bach: Wanderungen, Turnfahrten und Schülerreisen, Leipzig (E. Strauch) 1885.

Im übrigen richteten sich sowohl Auswahl wie Einteilung der Spiele nach Alter und Geschlecht, und innerhalb dieser Grenzen hinsichtlich der Reihenfolge nach der inneren Verwandtschaft oder dem Charakter, ferner nach der Schwierigkeit der Ausführung bzw. nach der Geschicklichkeitsstufe der Spieler.

IV.

Es liegt auf der Hand, dass bei einer Auswahl, wenn sie nach vorstehenden Grundsätzen stattfindet, trotz des grossartigen Spielreichtums, der uns besonders in J. C. F. Guts

Muths' Buche: Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes, erweitert durch Klumpp, Schettler und Lion, entgegnetritt, nur mit kleinen Zahlen zu rechnen ist. Immerhin würde auch hiernach die Anzahl der beschriebenen Spiele noch eine erheblich grössere gewesen sein, wenn es nicht zweckmässig erschienen wäre, zu Gunsten einer klaren Beschreibung (bei Festhaltung des vorgesezten geringen Umfanges des Büchleins) den Kreis noch weiter einzuengen. Die Erfahrung lehrt, dass es für die Einbürgerung der Spielfreude und Spielthätigkeit vorteilhafter ist, wenige Spiele gut einzuüben, als von allem naschen zu lassen. Es galt darum, nur eine kleine Zahl von Spielen zu beschreiben und die besten, beliebtesten und schwierigeren derselben in zeitgemässer Bearbeitung, mit sorgfältig behandeltem Regelwerk, darzubieten, wie dies neuerdings insbesondere in den Spielbüchern von Lion-Wortmann, Kreuz, Bollinger-Auer, Kohlrausch-Martens, Gebrüder Küffner, Münch. Turnlehrer-Verein u. a. angebahnt worden ist.

Nur ausführlichere Beschreibungen sind es, nicht erschöpfende. Denjenigen, welche an einzelnen besonders hervorragenden Spielen ein weitergehendes Interesse haben, bieten die vorhandenen monographischen Bearbeitungen derselben Gelegenheit, ihr besonderes Interesse zu befriedigen. Es liegen derartige Arbeiten bis jetzt u. a. vor von Dr. K. Koch¹⁾, F. W. Fricke²⁾, Dr. H. Schnell³⁾, Wickenhagen⁴⁾ und Dr. O. Bohn⁵⁾.

Grösseren Ansprüchen fehlt, soweit es sich nicht um Sportvereine, die einseitig nur eins betreiben, sondern um die Schuljugend sowie um Turnvereine und volkstümliche Spielvereinigungen handelt, unseres Erachtens die Berechtigung. Namentlich gilt dies in betreff der spielenden Schuljugend. Denn „der Erzieher darf das Virtuositentum in keine Wege begünstigen. Erwachsene, die in ihrem Berufe längst ihren Platz

¹⁾ Fussball. Braunschweig (Goeritz und zu Putlitz) 1875.

²⁾ Das Fussballspiel. Seine Geschichte, Vorzüge und Betriebsweise auf deutschen Spielplätzen. Hannover-Linden (C. Manz) 1890.

³⁾ Das deutsche Schlagballspiel ohne Einschenker. Leipzig (R. Voigtländer) 1894.

⁴⁾ Schleuderball als Wettspiel. Zeitschrift für Turnen und Jugendspiel, 3. Jahrgang, No. 18—20.

⁵⁾ Deutscher Schlagball nach Guths Muths. Berlin (Heyfelder) 1895.

ausfüllen, in ihrer äusseren Stellung selbständig, frei und fest begründet sind, mögen so viel Zeit und Kraft, als ihnen der Ernst des Lebens übrig lässt, darauf verwenden, irgend eine Beschäftigung, welche insbesondere auch körperliche Anstrengung verursacht, ohne jeden Zwang dennoch so zu pflegen, als ob die bitterste Notwendigkeit sie ihnen auferlegte . . .; aber unsere deutsche Jugend hat dazu keine Zeit und kein Recht. In ihrem Gedankenkreise dürfen nicht zwei Herren walten, von denen der eine nur Gebote der Pflicht kennt, der andere aber alles freiwillige Interesse mit Beschlag belegt.“ (Guts Muths, Spiele etc., 7. Auflage, VI.)

V.

Der starke Bewegungstrieb der Jugend ist ein fruchtbarer Boden für die Aussaat der Spielfreunde. Und dennoch bedarf er oft genug der erneuten Anregung. Häusliche Verzärtelung, Inanspruchnahme durch die Schule und das erwachte Interesse für Gegenstände der Wissenschaft, Rückwirkungen der physischen Reifeentwicklung auf das Gemüths- und Willensleben, Ungunst der Witterungsverhältnisse u. a. m. führen häufig eine Ablenkung herbei, die nur durch starke Einflüsse zu überwinden ist.

Demgegenüber ist es wichtig, für den Wiederbeginn der während der rauhesten und ungeeignetsten Jahreszeit unterbrochenen Spiele eine möglichst günstige Zeit zu wählen. Erfahrungsgemäss sind dies die ersten sonnigen Frühlingstage. Wenn es die Trockenheit des Spielplatzes irgend gestattet, so veranstalte der Leiter der Spiele an solchen Tagen, und fände sich auch fürs erste mal nur ein kleines Häuflein zusammen, ein Probespiel oder auch allenfalls einen Ausflug und lade darauf zur allgemeinen Beteiligung auf einen zur Eröffnung der Spielzeit bestimmten Tag ein.

Die Spiele müssen, um späterhin gut und gern gespielt zu werden, nach geeigneter Vorbereitung auch planmässig eingeübt werden. Über das Mass der Vorbereitung und die Art der Einübung lassen sich allgemeingültige Regeln nicht aufstellen, da hierbei das Alter, die Vorbildung und die Zahl der Teilnehmer, das Spiel selbst und anderes in Betracht kommen. Hier muss also der Spielleiter durch eigene Beobachtung und eigenes Nachdenken das Richtige zu finden suchen, wobei

Erfahrung seine beste Lehrmeisterin werden wird. Er möge nur nach Kräften selbst mitmachen, was er lehren will, dann kann es ihm nicht fehlen.

Eine wesentliche Unterlage aller Vorbereitung und Einübung ist der Fortschritt vom Leichten zum Schweren, vom Einfachen zum Zusammengesetzten, der schon in der Auswahl und Aufeinanderfolge der Spiele zum Ausdruck kommen muss. Unter Berücksichtigung der Alters- und Klassenstufen muss in dieser Hinsicht ein methodischer Aufbau, ein methodisch angelegter Spielplan vorliegen, sodass beispielsweise Barlauf und andere schwierige Spiele stets erst von gereifteren und hinreichend dafür befähigten Teilnehmern gespielt werden. Jede Verfrühung ist auch hier vom Übel; sie bewirkt eine vorzeitige Sättigung, welche bald in Abneigung übergeht. In dem Spielplan muss dabei der Grundsatz zur Geltung kommen, dass in den einzelnen Spielzeiten Haupt- und Nebenspiele mit einander wechseln, so jedoch, dass die ersteren wesentlich überwiegen. Auch auf die Jahreszeit, die Witterungsverhältnisse und auf einen Wechsel zwischen Spielen, welche starke Anstrengung — namentlich im Lauf — erfordern und solchen, welche weniger anstrengen und aufregen, soll der Spielplan thunlichst Rücksicht nehmen.

VI.

Auf dem Spielplatz herrscht eine für alle verbindliche Ordnung und Regelmässigkeit, auf deren Innehaltung der Spielleiter streng achtet; auch die von ihm allmählich herangebildeten Helfer („Spielwarte“) sind angewiesen, über die Befolgung derselben zu wachen.

Die wichtigsten Regeln einer solchen Platzordnung beziehen sich auf folgende Punkte:

1. Pünktliches Erscheinen, um ein gleichzeitiges und gemeinsames Anfangen der verschiedenen Spiele, vielleicht nach dem Gesange eines Liedes, zu ermöglichen; Zuspätkommende haben sich zu melden.
2. Kein Verlassen der zugewiesenen Gespielschaft und des Platzes ohne Erlaubnis.
3. Kein Mitbringen von Getränken, als Wein etc. (Ein Stück Brot, getrocknetes Obst, Südfrüchte dürfen mitgebracht werden.) Darauf, dass gutes und reines Trink-

wasser nicht unerreichbar ist, wird der Spielleiter Bedacht nehmen.

4. Kein Mitbringen scharfer, spitzer oder scharfkantiger Spielgeräte.
5. Verbot des müssigen Umherstehens und Zusehens.
6. Feststellung der jedesmaligen Teilnehmerzahl.
7. Ablegen und Sicherung der Oberkleider und Kopfbedeckung. (Zweckmässig: wollenes Hemd, starke Schuhe.)
8. Geordnete Verteilung und Wegschaffung der Spielgeräte.
9. Geordneter Wechsel der Spiele und Spielgeräte.
10. Unbedingter Gehorsam; Ausschluss bei Verweigerung desselben.

Sehr empfehlenswert ist es, über jede Spielperiode (Verlauf, besondere Vorkommnisse, Erfahrungen, Namen der Spielwarte [soweit sich dieselben bewährten], Teilnehmerzahl im einzelnen und ganzen) einen Bericht abzufassen und aufzubewahren.

VII.

In Bezug auf Spielgeräte und Hilfsgerätschaften zum Spielen ist im allgemeinen jede Künstelei und Überverfeinerung standhaft abzulehnen. Es giebt für uns nur ein Spielgerät, welches in durchaus kunstfertiger Weise hergestellt sein muss, das ist der Fussball. Im übrigen kann man in dem Bereich, für welchen diese Blätter bestimmt sind, ausnahmslos mit schlichten, in einfach handwerksmässiger Weise hergestellten Geräten auskommen. Im allgemeinen kommen für uns nur Bälle und Schlaghölzer in Betracht; denn hinsichtlich der Abgrenzung des Spielplatzes genügen nötigenfalls abgebrochene Zweige, dürre Reiser, Stöcke, Mützen, Hüte oder andere zur Hand befindliche Gebrauchsgegenstände. Nur Fussball macht da wiederum eine Ausnahme, wenn auch nicht gerade alle unter No. 45 beschriebenen Hilfsgeräte unbedingt erforderlich sind.

Wo es sein kann, da lasse man immerhin einige Ausgaben sich nicht gereuen; nur dem Luxus soll man durchaus widerstehen. Unter diesem Gesichtspunkte sind die nachfolgenden Bemerkungen über die wünschenswerten Spielgeräte aufzufassen.

Wem es gegeben ist und wer die Gelegenheit dazu findet, kann auch unter sonst kümmerlichen Verhältnissen, wo die Gemeinde- oder Staatsbehörden keine besonderen Mittel dafür glauben bewilligen zu können, den Spielplatz genügend ausrüsten, indem er wohlhabende Leute für die Sache interessiert und zur Hergabe von Geldmitteln, gutsituierte Handwerker zur Anfertigung von Fahnenstäben, Bällen etc. bewegt.

1. Bälle.

- a) Handbälle. Gummivollbälle können wegen ihrer Elastizität und Härte nicht empfohlen werden. Die hohlen Gummibälle sind zum Schlagen für einen weiten Wurf zu leicht. Dickwandige Hohlballen von Gummi, vielleicht mit einem Tuch- oder Lederüberzug, lassen sich dagegen gut schlagen und sind dauerhaft; für jüngere Spieler empfehlen sie sich wegen ihrer Leichtigkeit. Ältere und kräftigere Spieler ziehen dagegen etwas schwerere Bälle vor. Ein Knäuel Lumpen oder Kälberhaare, fest unwickelt (wie es allerdings nicht viele Leute mehr können), von Faustgrösse — oder gar ein mit ebensolcher Füllung versehener Lederball, die Naht mit einem Lederstreifen übernäht, 120 g schwer und 7 cm im Durchmesser haltend, eignen sich für sie am besten. Auch kleine Vollbälle von Gummi, mit Wolle oder Werg recht fest belegt und dann mit einem Wollfaden oder Hanfwirnenetzartig unwickelt, sind vorzüglich brauchbar.
- b) Mittlere Bälle. Sie haben 10—15 cm im Durchmesser und $\frac{1}{4}$ — $\frac{1}{2}$ kg Gewicht. Die Füllung besteht aus Kälberhaaren, der Überzug aus 2—6 Stücken festen Leders oder aus grober, fester Leinwand (letztere als Staubträger und wegen der häufigen Reparaturen wenig zu empfehlen).
- c) Grosse Bälle. Durchmesser 18—25 cm, Schwere 1—2 kg, Herstellung wie bei den vorigen, mit zwei sich kreuzenden Riemen unnäht.

Zum Schleuderwurf wählt man grosse und mittlere Bälle, welche mit einer ledernen Schleife oder mit einem gerundeten ledernen Henkelgriff versehen sind. (Lange Schleifen vermehren den Schwung, Henkelgriffe hingegen erhöhen die Sicherheit des Wurfs.)

- d) Fussball. Derselbe besteht aus einer mittels Luftpumpe (im Notfalle auch von einem kräftigen Manne) aufgeblasenen und mit dünner und weicher Lederhülle umgebenen Gummiblase; er besitzt Kugelform im Durchmesser von 18—24 cm. Man thut gut, solche Bälle nur aus leistungsfähigen Fabriken oder als zuverlässig bekannten Handlungen zu beziehen.

2. Schlaghölzer.

Zum Schlagen des mittleren Balles (Sauball) bedient man sich mit Vorliebe einer oben (am Griff) gerundeten, unten aber breiten Kelle. Für den kleinen Ball genügt ein runder Knüppel, dessen oberes Ende etwas dünner und mit einem Knauf versehen oder mit etwas Bindfaden umwickelt ist, damit er der Hand nicht entgleitet. Nähere Angaben beim Schlagball.

3. Fahnenstäbe.

Näheres darüber beim Fussball. Die dort erwähnten $1\frac{1}{2}$ Meterstäbe sind auch bei anderen Spielen zu verwenden.

I. Stufe.

*1. Häschen in der Grube.

Zahl der Spieler: 10—20.

Spielgedanke und Vorbereitung des Spieles.

Die Kinder vereinigen den Ringelreigen mit einer Nachahmung aus dem Tierleben.

Zu dem Behufe stellen sie sich im Kreise auf und verbinden sich gegenseitig durch Handfassung (einwärts gedrehter Stirnring). Ein Knabe kauert mitten im Kreise.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Die Knaben gehen langsam im Kreise herum, wobei sie nachstehendes Liedchen singen. Beim letzten Takt desselben steht der Kreis still und das Häschen hüpf auf einen der im Kreise befindlichen zu, der hierdurch in ein Häschen verwandelt wird, während das bisherige Häschen seine Stelle einnimmt.

Das Spiel wird fortgesetzt, bis jeder Knabe einmal Häschen war.

Lied.

Munter. Fröbel.

Häs-chen in der Gru-be sass und schlief.
Ar-mes Häs-chen, bist du krank, dass du nicht mehr
hüpf-en kannst? Hä-schen hüpf, Hä-schen hüpf, Hä-schen hüpf!

*2. Häschen auf der Wiese.

(„Kleine Jagd.“)

Zahl der Spieler: 30—50.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Tier- und Menschenleben wird in der Form einer Jagd nachgeahmt, bei der es hauptsächlich auf die Schnelligkeit der Beine ankommt.

Eine ziemlich grosse Spielfläche (Kreis oder Viereck) mit genau bezeichneten Grenzen wird als „Wiese“, der jenseits der Grenzen liegende Raum als „Wald“ angesehen. Inmitten der Wiese stehen, immer 8—12 Schritte voneinander entfernt, etwa 5—8 mal je 3 oder 4 Kinder mit Handfassung im Kreise; sie stellen „Weiden- oder Erlenbüsche“ auf der Wiese dar. Um sie her sitzen und schmausen die „Hasen“, indem sie das nachfolgende Liedchen singen. An einer beliebigen Stelle des Waldes hält sich während des Singens ein Schüler, der „Jäger“, verborgen.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Beim letzten Worte des Liedes tritt der Jäger spähend und in leicht gebückter Haltung bis auf die Wiese hervor. Sogleich suchen die Hasen in den Wald zu entkommen oder in einem der „Büsche“ sich eiligst zu verbergen; denn dort darf sie der Jäger nicht fangen. Wer vom Jäger erhascht wird, ist „Jägerbursche“ und muss ersterem helfen, indem er auf der Grenze Aufstellung nimmt und das Entweichen der Hasen nach dem Walde zu verhindern sucht. Die Hasen, welche dabei von einem der nach und nach ringsher auf der Grenze verteilten Jägerburschen mit einem Schlage der Hand berührt werden, sind ebenfalls gefangen.

Wenn nicht mehr viel Hasen vorhanden sind, pflegen sie aus Furcht, erhascht zu werden, die Büsche nicht mehr zu verlassen. Dann ruft der Jäger, 5 Schritte vom nächsten Busche entfernt: „Häschen, lauft!“ — worauf dieselben alle sofort den Aufenthalt wechseln müssen und hierbei nach und nach gefangen werden.

Wenn alle Hasen gefangen sind, so kann das Spiel wiederholt werden, indem die Kinder, welche vorher Hasen und Jäger waren, nun Büsche sind und umgekehrt.

Munter. Lied. Aug. Härter.

Rup - fe, rup - fe Gräs - chen, es sit - zen hier viel
Häs - chen, und kommt der bö - se Jä - ger dort: husch,
sind wir al - le fort!

*3. Der Hühnerdieb.

Zahl der Spieler: 20—50.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Ein zum lahmen, hinkenden Fuchs gemachter Spieler sucht seine Gewandtheit und Schnelligkeit zur Geltung zu bringen, worin ihm jedoch die andern nicht nachstehen wollen.

Ein Spieler ist „Fuchs“ und steht 10—15 Schritte abseits auf einem abgemarkten Platze („Fuchsloch“); die übrigen Schüler sind zu etwa $\frac{4}{5}$ mit Handfassung in einem nach innen gerichteten Stirnring („Hühnerhaus“) vereinigt, welcher an einer Stelle offen ist („Thür des Hühnerhauses“); $\frac{1}{5}$ der Schüler läuft frei im Kreise, als „Hühner“, umher.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Der Kreis dreht sich links oder rechts herum und singt das nachstehende Lied. Der Fuchs, mit einem Plumpsack versehen, hüpfte auf einem Beine durch die Thür in das Hühnerhaus und sucht durch Schlagen mit dem Plumpsack eine Henne zu fangen. Gelingt ihm dies, so ist er abgelöst, der Getroffene wird Fuchs und das Spiel beginnt aufs neue, indem zugleich die bisherigen Hühner in den Kreis eintreten und die gleiche Zahl der bisher Gereiheten zu Hühnern wird. Gelingt es dem Fuchse nicht, während der Dauer der ersten Strophe eine Henne zu fangen, oder hat er den Boden mit beiden Füßen berührt, so muss er, während der Kreis steht, und von den Hühnern unter leichten Schlägen auf den Rücken (mit der flachen Hand!) verfolgt, in sein Loch flüchten; hierauf

treten die neuen Hühner in den Kreis, letzterer setzt sich singend wieder in Bewegung, und der Fuchs versucht abermals sein Glück. Hat er diesmal Erfolg, so beginnt nach entsprechendem Wechsel ein neuer Spielgang. Geht aber auch die zweite Strophe zu Ende, ohne dass er ein Huhn erwischt hat, so wird die Thür des Hühnerhauses rasch geschlossen, er ist gefangen, und während Absingung der dritten Strophe versetzen ihm sämtliche Spieler der Reihe nach (die Reihenfolge war vorher festgesetzt) einen flachen Handstreich auf den Rücken. — Nun werden die Rollen gewechselt und das Spiel beginnt von neuem.

Rasch. Lied. Volksweise.



1. { Wer ist in un-ser Hüh-ner - haus e - ben dort ge-
 { Wer will sich dort zu ei-nem Schmaus ei - ne Hen-ne



gan - gen? } Füchs-lein, Füchs-lein, mach' dich fort!
 fan - gen? }



Füchs-lein, sag', was willst du dort doch bei un-sern Hühnern?

2. Das Füchslin aber bleibt da, ohne Furcht und Bangen; doch ch' er's selber sich versah, wird mein Fuchs gefangen, Füchslin, Füchslin, bangt dir nicht? Füchslin, jetzo vors Gericht! denn du bist gefangen.

3. Dem Fuchse ward zur Stelle dort, gleich sein Recht verliehen; er musste, nach des Richters Wort, seinen Pelz ausziehen. Füchslin, Füchslin, wohlgemut! Füchslin traun, es ruht sich gut auf des Kürschners Stange.

Hoffmann v. F.

*4. Fassbinden.

Zahl der Spieler: 7—50.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Ein Ringelspiel mit Nachahmung des Handwerkslebens. — Die Knaben, je 5 und 5 oder 6 und 6 im Kreise dicht beisammenstehend, stellen „Tonnen“ oder „Fässer“ dar, indem

sie nach rechts und links sich gegenseitig die Arme auf die Schultern legen und so mit den Armen gewissermassen einen Reif bilden. Einige Mitspieler sind „Büttner“ (Böttcher) und Gesellen — an jeder Tonne zwei oder drei —.

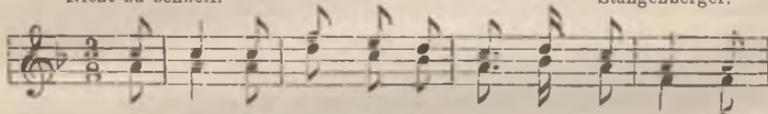
Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Letztere ahmen das Reifentreiben nach, indem sie seitwärts schreitend die Tonnen umkreisen und mit einer Faust auf die andere, welche auf den Reif gelegt ist, schlagen. Alle Spieler singen dabei das nachfolgende

Lied.

Nicht zu schnell.

Stangenberger.



Ich bin der Bütt-ner, ich bin - de das Fass, wohl



wird mir vom Bin - den die Stir - ne oft nass. Doch



fröh - lich und mun - ter im Krei - se her - um und



dann mit dem Ham-mer ge - wan - delt rund - um, rund-



um, rund - um, rund - um, — rund, rund - um. —

***5. Plumpsack.**

Zahl der Spieler: 10—20.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Bei diesem Spiel ist es auf Überraschung und Wettlaufen im Kreise abgesehen.

Alle, bis auf Einen, der den Plumpsack hält, stehen im dicht geschlossenen Stirnring, leicht vornüber gebeugt, die Hände geöffnet auf dem Rücken liegend.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

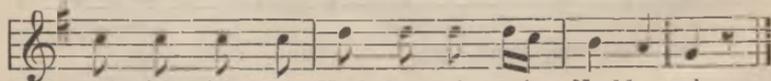
Der „Plumpsackträger“ oder „Schläger“ geht ausserhalb des Kreises herum und sucht sich einen Mitspieler aus, dem er den Plumpsack in die Hände legt. Dabei wird von allen das nachstehende Lied gesungen. Der neue Besitzer des Plumpsackes (Schläger) bleibt einstweilen ruhig stehen und der vormalige Besitzer desselben setzt noch seine Wanderung fort, bis das Lied aus ist. Nun tritt dieser in den Kreis ein, jener aber richtet sich plötzlich auf und treibt seinen rechten Nachbar mit Plumpsackschlägen von seinem Platze weg einmal links um den Kreis herum und auf den Platz zurück, worauf er unter abermaligem Gesang des Liedes mit dem Plumpsack so verfährt, wie sein Vorgänger. — Will man, dass jeder Spieler einmal Schläger wird und zum Laufen kommt, so ordnet man an, dass diejenigen, welche schon einmal Schläger waren, gerade aufgerichtet oder mit dem Gesicht nach aussen im Kreise stehen und den Plumpsack nicht mehr erhalten.

Lied.

f Es geht ein bö - ses Ding her - um, dass wird euch tüch - tig
 | sieht ei - ner nur nach ihm sich um, so fährt's ihm auf den



zwak - ken; | doch kehrt es gar bei ei - nem ein, so
 Nak - ken; |



mücht ich nicht sein Nach - bar sein, sein Nachbar sein.

Eine Abart des Spieles

ist die, dass ohne Gesang gespielt wird, indem der Plumpsack-träger allein während seines Umganges wiederholt im singenden Ton und Rhythmus ruft: „Seht (dreht) euch nicht um, der Plumpsack geht 'rum!“

(Anmerkung. Man darf nicht zugeben, dass die Spieler sich umsehen, um vorzeitig zu ermitteln, ob der Nachbar den Plumpsack erhalten hat oder nicht; denn dadurch würde die beabsichtigte Überraschung vereitelt, in welcher ein Hauptreiz des Spieles liegt.)

*6. Hase im Kohl.

Zahl der Spieler: 10—30.

Spielgedanke und Vorbereitung.

In einer Nachahmung des Tierlebens wird die Selbstbefreiung eines Gefangenen und die Geschwindigkeit des Laufens geübt.

Die Knaben bilden mit Handfassung einen nach innen gerichteten Stirnring (der „Kohlgarten“); ein Spieler ist „Hase“ und steht in der Mitte des Kreises.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Die Knaben, welche den Stirnring bilden, rufen dem Hasen zu: „Häschen, wie bist du in den Kohl gekommen?“ — Dieser antwortet: „Hineingesprungen,“ worauf die Gegenantwort lautet: „Da sieh, wie du wieder herauskommst!“ Dies letztere nun mit Gewalt oder List zu thun — indem es entweder den Kreis durchbricht oder unter den Händen der Gereiheten durchschlüpft —, ist die Aufgabe des Häschens. Wenn es ihm gelingt, so wird es von den andern Spielern verfolgt, und wer es fängt, darf bei der Wiederholung des Spieles Häschen sein.

(Anmerkung. Besonders gewandte und rasch entschlossene Spieler bringen es wohl auch fertig, plötzlich die tiefgehaltenen Hände zweier Mitspieler zu überspringen und hierdurch dem Kreise zu entinnen. Man lässt das natürlich gelten, möge aber nicht besonders dazu ermuntern. Denn wenn es ein minder gewandter Knabe bei Gegnern, welche die Absicht rasch erraten und die Hände heben, versucht, so kann es gefährlich werden!)

Eine Abart des Spieles

ist das „Kettenreißen“, wobei die Spieler einander in zwei geraden, durch Handfassung geschlossenen Reihen gegenüber-

Stangenberger-Schröer, Spiele.



stehen und in vorgeschriebenem Wechsel mit Einzelanlauf die Gegenreihe zu durchbrechen suchen. Die Spieler, bei denen der Durchbruch gelingt, sind Gefangene, welche hinter den Gegnern Aufstellung nehmen müssen.

†7. Kesselbauen.

Zahl der Spielerinnen: 10—30.

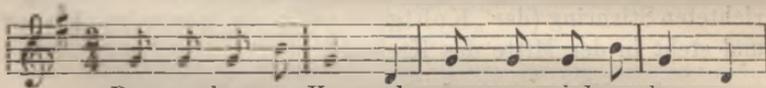
Spielgedanke und Vorbereitung.

Das Spiel bezweckt, eine leichte Bewegung mit Sang und harmloser Freude und Geselligkeit zu vereinen. — Die Kinder werden, im Stirnring einwärts gerichtet, mit Handfassung aufgestellt.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Alle hüpfen im Kreise herum und singen das nachstehende Liedchen. Bei den letzten zwei Takten kauern sich alle nieder, wobei sie ihre Röckchen möglichst bauschig zu machen suchen.

Lied.



Bau - e, bau - e Kes - sel, mor - gen wird es · bes - ser,



trägt die Braut das Was - ser ein, bautz, da fällt der Kes - sel ein!

Eine andere Lesart des Kesselliedes ist:

„Kreise, kreise, Kessel,
morgen wird es besser,
morgen woll'n wir Wasser tra(gc)n,
dass die Mutter waschen kann;
hängt sie auf die Leine
dunkelgrüne Seide;
wenn die Glocke neune schlägt,
geht es kikeriki!“

†8. Der Bauer.

Zahl der Spielerinnen: 10—40.

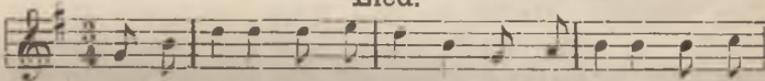
Spielgedanke und Vorbereitung.

Das Spiel verbindet eine leichte Bewegung mit Nachahmung einer menschlichen Beschäftigung. — Die Kinder stehen mit Handfassung im einwärts gerichteten Stirnring.

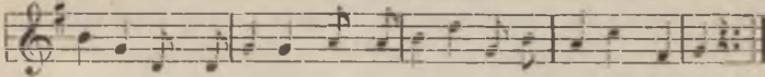
Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Der Stirnring bewegt sich singend im Kreise bis zu den Worten: „Wie der Bauer seinen Weizen aussät,“ bei welchen alle die Schürze mit der linken Hand aufnehmen und mit der rechten die Bewegungen des Samenausstreuens nachmachen. Bei dem „La la etc.“ fassen sich alle Kinder wieder an und hüpfen nach dem Takte im Kreise umher. Dann beginnt die zweite Strophe, in welcher vom Abmähen die Rede ist, was die Kinder bei den betreffenden Worten in der Armbewegung darstellen, woran sich hier und bei allen folgenden Strophen, wie vorhin, bei dem „La la etc.“ das Hüpfen im Kreise anschliesst. Ebenso wird auch bei der dritten Strophe verfahren, wo statt des Abmähens das Dreschen nachgemacht wird. Die vierte Strophe spricht von der Freude des Landmannes, die dadurch dargestellt wird, dass bei den Worten: „Wie der Bauer sich freut,“ immer je zwei Kinder sich an beiden Händen anfassen und bis zu dem „La la“ herumtanzen, worauf sich dann wieder ein grosser Kreis bildet und wie vorhin gehüpft wird. Nach Belieben kann auch noch das Ruhern der Bauern, indem sich jedes Kind an seinem Platze niedersetzt und den Kopf in die Hand stützt, das Zählen des Geldes nach dem Verkauf, so wie das Einfahren des Getreides dargestellt werden (Haspeln).

Lied.



1. { Wollt ihr wissen, wie der Bau-er, wollt ihr wissen, wie der
Se - het, so, so streut der Bau-er, se - het, so so streut der



Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer seinen Weizen aus-sät? |
Bauer, se - het, so so streut der Bauer seinen Weizen ins Feld. |



La la



la la.

2. Wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer seinen Weizen abmahnt? Sehet, so so mäht der Bauer, sehet, so so mäht der Bauer, sehet, so so mäht der Bauer seinen Weizen vom Feld. La la etc.

3. Wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer seinen Weizen ausdrischt? Sehet, so so drischt der Bauer, sehet, so so drischt der Bauer, sehet, so so drischt der Bauer seinen Weizen dann aus. La la etc.

4. Wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer nach der Arbeit sich freut, Sehet, so so freut der Bauer, sehet, so so freut der Bauer, sehet, so so freut der Bauer nach der Arbeit sich dann. La la etc.

9. Ringsuchen.

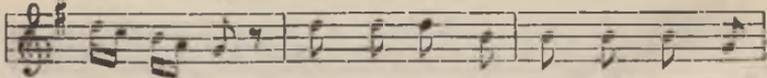
Zahl der Spieler: 10—20.

Spielgedanke und Vorbereitung.

EinSpieler soll dieGabe der Beobachtung zur Geltung bringen, die andern aber suchen ihn listig zu täuschen. — Die Kinder stehen im Stirnring, einwärts gerichtet, und halten eine Schnur, an welcher ein Ring hängt; ein Kind, der „Ringsucher“, steht im Kreise.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Der Ring wird, von den Händen bedeckt; möglichst unbemerkt von Hand zu Hand gespielt, wobei die Kinder das nachstehende Liedchen singen. Beim Ende des letzteren berührt der Ringsucher denjenigen Spieler, bei dem er eben den Ring vermutet; findet er den Ring, so muss dieser Spieler an seine Stelle treten und ein Pfand geben, wenn nicht, so bleibt er Ringsucher, und das Spiel beginnt von neuem. Spielt sich der Ringsucher nach drei Gängen nicht frei, so wird er durch einen freiwillig sich Meldenden ersetzt. Die Auslösung der Pfänder geschieht durch Lösung einer leichten Aufgabe (5mal Schlussprung, Lauf bis zu einem bestimmten Punkt und zurück etc.).

Mässig.	Lied.	Aus dem Volke.
		
<p>Al - le, die das [Ring-lein] lie - ben, neh - men sich gar</p>		
		
<p>wohl in acht, dass sie's fleis - sig von sich schie - ben,</p>		

11. Thalersuchen.

Zahl der Spieler: 10—20.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Ein Spieler bietet seine ganze Beobachtungsgabe auf, während die andern ihn zu täuschen suchen. — Die Spieler stehen im Stirnring, nach innen gerichtet, und halten bei angezogenen Armen die aneinandergelegten Hände vor die Brust. Inmitten des Kreises steht der „Thalersucher“.

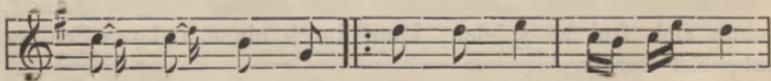
Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Die im Kreise geordneten Spieler singen das nachstehende Lied, und nach dem Takte desselben wendet sich ein Nachbar dem andern zu und hält einen Augenblick seine Hände über die Hände des Nachbars, welche in diesem Augenblick sich ein wenig öffnen, als sollte etwas in sie hineingleiten; beim folgenden Takte macht es dieser ebenso, und desgleichen die nachfolgenden Spieler. Hierbei wird ein Geldstück, der „Thaler“, von Hand zu Hand gegeben oder auch zeitweilig — trotz der Geberde des Weitergebens — zurückgehalten. Der Thalersucher beobachtet aufmerksam die Mienen und Geberden der Singenden. Wenn das Liedchen aus ist, tritt er auf einen Spieler, bei dem er den Thaler vermutet, zu und berührt dessen Hände. Findet sich das Geldstück in ihnen, so vertauscht er seine Stelle mit derjenigen des Inhabers, wenn nicht, so bleibt er; in jedem Falle beginnt hierauf ein neuer Gang des Spieles. Wer dreimal des gesuchten Thalers verfehlte, muss einmal „Spiessruten laufen“, wobei die Spieler, in zwei Reihen gegeneinander aufgestellt, eine Gasse bilden und den durchlaufenden Thalersucher mit flacher Hand leicht auf den Rücken schlagen. Wird hiernach das Spiel fortgesetzt, so übernimmt ein anderer das Thalersuchen.

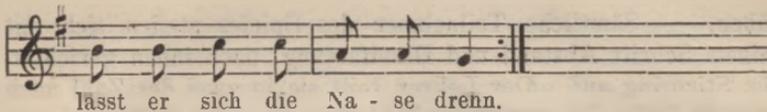
Lied.



Tha-ler, Tha-ler, du musst wan-dern von dem ei-nen



zu dem an- dern! Ei wie schön, ei wie schön,



12. Die Wassermühle.

Zahl der Spieler: 10—20.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Bei leichter rhythmischer Bewegung ahmen die Kinder das taktmässige Stampfen eines Mühlwerks nach.

Sie stehen mit Handfassung im einwärts gedrehten Stirnring.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Die Kinder gehen, das Stampfen der Mühle nachahmend, abwechselnd links und rechts im Kreise herum, wozu sie das nachstehende Liedchen singen. Bei der Stelle: „Klipp, klapp“, lassen sie sich los und klatschen nach dem Takt in die Hände. Wird das Lied wiederholt, so kann das Zeitmass mehr und mehr beschleunigt werden, was die Kinder sehr belustigt.

Munter.	Lied.	Fröbels Schule.
Die Stam-pfen in der Müh-le, die geh-en auf und		
ab; das Was-ser macht's, das küh-le, das		
laut er-schallt: klipp, klapp, klipp, klapp, klipp, klapp, klipp,		
klapp, klipp, klapp, klipp, klapp, klipp, klapp.		

13. Katze und Maus.

Zahl der Spieler: 20—40.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Eine Nachahmung aus dem Tierleben bietet Gelegenheit, sich in Anwendung von Geschwindigkeit, List und Kraft zu

üben. — Sämtliche Teilnehmer des Spieles stellen sich mit einem Schritt Abstand und Handfassung, nach innen gerichtet, im Stirnring auf. Der Lehrer teilt sie in zwei der Zahl nach gleiche Teile (bei ungerader Zahl tritt er selbst ergänzend ein, oder ein Schüler kommt zweimal dran). Der Erste jeder Hälfte (Otto bezw. Paul) wird mit Namen aufgerufen; Otto tritt (vorwärts) in den Kreis und ist „Maus“, Paul tritt (rückwärts) ausserhalb des Kreises und ist „Katze“. Die entstandenen Lücken werden wieder geschlossen; nur bei Anfängern lässt man sie, zur Erleichterung des Spieles, als „Thüren“ offen. Wenn ein Gang des Spieles aus ist, so wird von jeder Hälfte der folgende Spieler Maus bezw. Katze und so fort.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Die Katze will die Maus fangen. Jeder Spieler nimmt für letztere Partei und sucht ihr stets — durch Heben der Hände, Erweiterung des Abstandes etc. — das Entrinnen vor jener zu erleichtern; der Katze aber wird bei ihrem Vordringen — mittels der Arme und festgeschlossenen Hände, sowie durch engeres Zusammenrücken u. s. w. — der ernsteste Widerstand bereitet. Wenn es trotzdem der Katze gelingt, die Maus zu erfassen, so ist ein Gang des Spieles aus und die folgenden Spieler werden Katze und Maus.

Abart des Spieles.

Bei geübteren Spielern kann man mit zwei Mäusen und einer Katze oder mit zwei bis vier Mäusen und zwei Katzen spielen lassen; dann darf aber keine „Thür“ vorhanden sein. In diesem Falle gestaltet sich das Spiel ausserordentlich lebhaft, namentlich dann, wenn es einer der Katzen gelingt, in den Kreis einzudringen und dadurch die Mäuse zum Verlassen desselben zu nötigen, wodurch es der anderen Katze erleichtert wird, ausserhalb des Kreises einen Fang zu machen.

14. Kreislaufen.

(„Ringschlagen“ — „Komm mit“ — „Guten Morgen, Herr Fischer“ — „Wie steht's, wie geht's?“)

Zahl der Spieler: 20—40.

Zwei Spieler machen einen Wettlauf im Kreise. — Die Spieler werden im geschlossenen Stirnring, nach innen gerichtet,

aufgestellt; ein Spieler ist „Schläger“ und steht ausserhalb des Kreises. Ihm wird aufgegeben, mit einem anderen Spieler einen Wettlauf aussen um den Ring herum zu veranstalten.

(Anmerkung. Bei einer grösseren Spielerzahl kann man in gleicher Weise zwei konzentrische Kreise mit zwei Schlägern bilden.)

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Der Schläger geht aussen am Kreise herum und fordert einen Mitspieler durch einen unverhofften, leichten Schlag auf den Rücken und den Ruf „Komm mit!“ zum Wettlauf heraus, indem er gleichzeitig in der ursprünglichen Richtung eiligst den Stirnring umkreist und den freigewordenen Platz als Erster zu erreichen sucht. Der Herausgeforderte läuft in entgegengesetzter Richtung gleichfalls in dieser Absicht. Sobald die Beiden einander begegnen, hemmen sie plötzlich den Lauf, reichen einander beide Hände, verbeugen sich (Knaben) oder knixen (Mädchen) dreimal voreinander, lassen hierauf wieder los und laufen weiter. Wer zuerst den freien Platz im Kreise erreicht, stellt sich ein, während der andere Schläger wird. Die Läufer müssen einander stets rechts ausweichen.

Abweichende oder besondere Regeln.

1. Die Läufer geben einander die rechte oder linke Hand und führen ein „Rad“ aus, ehe sie weiter laufen.
2. Die Läufer begrüssen einander bei der Begegnung, sich verbeugend und die Hand reichend, mit den Worten: „Guten Morgen, Herr Fischer!“ oder „Wie geht's, wie steht's?“
3. Um alle Spieler zum Laufen zu bringen, lässt man diejenigen, welche im Wettlauf siegen, sich nach aussen drehen; dieselben dürfen nicht mehr geschlagen werden und das Spiel ist aus, wenn der ganze Stirnring nach aussen gedreht ist.

Abarten des Spieles.

1. Der Herausgeforderte läuft in derselben Richtung, wie der Schläger, und hat gewonnen, wenn er letzteren abschlägt, bevor derselbe den freien Platz erreicht hat.
2. Der Herausgeforderte läuft in der Richtung, welche der

- Schläger bis zur Herausforderung eingeschlagen hatte, während dieser umkehren und entgegengesetzt laufen muss.
3. Die Spieler stehen mit Handfassung im geöffneten Kreise. Läufer und Schläger laufen nicht auf Kreislinie, sondern im Schlangellauf unter den aufgehobenen Händen der Stehenden hindurch (gleichsam durch Thore) bis zum freien Platze.

15. Zeck.

(„Fangen“ — „Haschen“.)

Zahl der Spieler: 10—30.

(Anmerkung: Dieses Spiel kann schon von 2 Personen gespielt werden und ist in der That schon bei zwei oder mehreren Spielgenossen eins der gebräuchlichsten, beliebtesten und körperbildendsten Spiele. Da es sich indes hier um die Beschreibung von Schulspielen handelt, so ist 10 als Mindestzahl angenommen worden.)

Spielgedanke und Vorbereitung.

Es soll die Schnelligkeit und Gewandtheit des Laufens und Entweichens gezeigt werden. — Durch Wahl, Auslosung oder Abzählen (s. „Nachtrag“) wird ein Spieler zum „Fänger“, „Häscher“ oder „Zeckmann“ ernannt. Der Spielplatz muss, wenn er nicht brauchbare natürliche Grenzen hat, durch Kreidestriche (auf Holzboden), Einkratzen von Linien in Sand oder Kies, Aufstellen von Grenzstäben (welche womöglich mit Fähnchen versehen sind) etc. deutlich abgegrenzt werden. Man rechne auf je einen Schüler etwa 10—12 m (12—16 Schritte im Geviert) als Mindestraum. Will man eine Gelegenheit zum Ausruhen während des Spieles gewähren, so ist hierüber vorher genaue Bestimmung zu treffen (siehe Abarten!).

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Auf gegebenes Zeichen beginnt das Spiel, indem sich die Spieler, vor dem Zeckmann flüchtend, nach allen Richtungen innerhalb der Spielgrenzen zerstreuen. Der Zeckmann sucht sich einem derselben so weit zu nähern, dass er ihn mit der Hand berühren kann. Wenn ihm dies gelingt, so ist er erlöst, und der Getroffene wird von ihm als Zeckmann laut ausgerufen. Sofortiger Wiederschlag ist ungiltig. Wer über die Grenze läuft und dabei vom Zeckmann gesehen

wird, gilt ebenfalls als gefangen und wird als der neue Zeckmann ausgerufen.

Abweichende und besondere Regeln.

1. Es gilt nur ein Schlag auf die rechte (oder linke) Schulter.
2. Es müssen zwei (oder drei) Schläge gegeben werden.

Abarten des Spieles.

1. Zeck mit Freistätte. Der Spielraum oder Spielplatz ist so weit abgegrenzt, dass auf jeden Spieler 6—8 m² Raum kommen. Regel:
 - a) Wer ausruhen will, eilt in das „Freimal“. Wenn er zu lange darin verweilt, kann der Zeckmann das Auslaufen fordern, nachdem er gerufen hat: „Dreimal drei ist neun; wer nicht ausläuft, der ist mein!“
Oder:
 - b) Wer ausruhen will, berührt einen eisernen Gegenstand, z. B. ein Thürschloss, und darf nicht geschlagen werden, solange er daran verweilt („Eisenzeck“, „Eisenmännchen“). Dauert es dem Häscher zu lange, so zwingt er zum neuen Lauf durch das Sprüchlein: „Dreimal eiserne Stangen, wer nicht läuft, wird gefangen!“
2. Zeck mit Befreiung durch Kauern, Hocken oder Knien („Kauerhaschen“, „Huckezeck“). Der Verfolgte kann sich durch plötzliches Kauern etc. vor dem Schlage retten.
3. Schneidezeck („Kreuzhaschen“, „Kreuzjagen“). Sobald der Zeckmann einen Spieler jagt, sucht ein Mitspieler zwischen beiden hindurchzulaufen. Wird er dabei geschlagen, so ist er fortan Fanger. Gelingt es ihm jedoch, unberührt durchzulaufen, so muss der Zeckmann ihm nachlaufen und von der Verfolgung des andern ablassen, und dies immer wieder, sobald ein neuer Spieler den Zwischenraum zwischen ihm und dem Verfolgten schneidet oder durchkreuzt.

(Anmerkung.) Beim Beginn dieses Spieles kann man ausser dem Zeckmann auch den zuerst zu verfolgenden Spieler auszählen lassen. Man muss ferner darauf achten, dass sich nicht bloss die besseren Läufer, sondern alle Spieler beteiligen, weshalb es aber auch ratsam ist, es im allgemeinen nur von sehr geübten und rüstigen Schülern spielen zu lassen.)

16. Letztes Paar vorbei.

(„Böckchen, schiel' nicht“ — „Fang schon“ — „Hasch, hasch“ — „Müller von hinten“.)

Zahl der Spieler: 19—41.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Das letzte Paar soll erstes Paar werden und sucht dies durch schnelles Laufen und geschickte Vereinigung zu erreichen; ein Spieler ist bestrebt, es daran zu hindern. — Die ungerade Schülerzahl wird zu Stirnpaaren in Flankensäule geordnet, der übrigbleibende Spieler steht an der Spitze der Säule und ist „Fänger“. Aufgabe des letzteren ist es, das getrennt an ihm vorbeilaufende letzte Paar an der Wiedervereinigung zu hindern und sich durch Berührung eines dieser beiden Spieler vor der erstrebten Vereinigung freizuspielen; hierdurch ist der Fänger zu schnellem und geschicktem Laufen genötigt.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Auf den Ruf des Fängers: „Eins, zwei, drei! Letztes Paar vorbei!“ laufen die Spieler, welche das letzte Paar bilden, jedes an einer Seite der Flankensäule entlang, am Fänger vorbei, um sich alsdann so schnell wie möglich durch Handfassung wieder zu vereinigen. Der Fänger darf nicht hinter sich sehen, und nicht seitwärts schielen, hält sich aber bereit, den Beiden, sobald sie an ihm vorübereilen, nachzulaufen und einem von ihnen (vor der Wiedervereinigung) einen leichten Schlag zu versetzen. Hat er dies nicht vermocht, so stellt sich das wiedervereinigte Paar hinter ihm an der Spitze der Säule auf und das nunmehr zuletzt stehende Paar läuft, wobei er als Fänger sein Heil von neuem versucht. Gelingt ihm seine Absicht diesmal, so tritt er mit dem gefangenen Spieler zusammen als vorderstes Paar an, und der Nichtgetroffene wird Fänger, worauf das Spiel in der vorigen Weise fortgesetzt wird.

Besondere Regel.

Ehe der Fänger ruft, darf er zurückblicken, um sich das letzte Paar anzusehen und denjenigen Spieler, welchen er für den schlechtesten Läufer halt, zum Schlagen auszuersuchen; die Läufer aber dürfen, um ihn zu täuschen, vor dem Beginn des Laufes heimlich ihre Plätze wechseln.

II. Stufe.

*17. Fuchs heraus.

(„Fuchs ins Loch“ — „Der lahme Fuchs“ — „Hinkefuchs“ — „Hinkepinke“ — „Knappfuss“ — „Wolf, beiss mich nicht“.)

Zahl der Spieler: 10—100.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Ein Spieler will seine Ausdauer und Gewandtheit im Hinken, wie auch seine Schnelligkeit im Laufen zeigen; die andern suchen ihre Kunst im geschickten Ausweichen. — Sämtliche Spieler drehen ihre Taschentücher zu Plumpsäcken zusammen (ohne Knoten). Der Spielplatz wird je nach der Grösse der Spielerzahl enger oder weiter begrenzt. Ein geübter Spieler ist „Fuchs“ und begiebt sich in die „Fuchshöhle“, ein eigens für ihn abgestecktes Freimal von 10—12 Schritten im Geviert. Der Fuchs hat die Aufgabe, auf einem Beine (rechts oder links) hinkend Ausfälle aus seiner Höhle zu machen und einem der Mitspieler einen Schlag mit dem Plumpsack zu versetzen.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Das Spiel beginnt damit, dass die Spieler die Fuchshöhle umringen und den Fuchs mit dem Sprüchlein necken: „Fuchs, aus dem Loch, Schläge kriegst du doch.“ (Die Berliner Jungen ändern das dahin: „Fuchs, aus' Loch, Keile etc.“) Nun macht sich der Fuchs zur Verfolgung auf. Die Spielerschar hält sich immer in seiner Nähe, um jede seiner Bewegungen genau zu beobachten und ihn dabei zu zupfen und zu necken; sobald er aber zum Schläge ausholt, weichen sie rasch und geschickt aus. Hierdurch allmählich ermüdet, vermag der Fuchs sich nicht mehr auf einem Beine zu erhalten: er berührt mit dem andern Fuss den Boden. Sogleich stürzen sich die Verfolgten unter dem Ruf „Berührt!“ auf ihn und treiben den im schnellsten Lauf (natürlich auf beiden Beinen) Entfliehenden mit Plumpsackschlägen in die Höhle, worauf ein neuer Gang des Spieles beginnt.

1. Regel: Der Fuchs darf nur mit dem hinkenden Fusse den Boden berühren. Verletzter diese Vorschrift,

so treiben ihn die anderen Spieler in die Höhle, wobei er laufen darf.

2. Regel: Bei der Verfolgung des Fuchses darf keiner dem fliehenden Fuchs den Weg versperren oder ihn festhalten, sonst muss er Fuchs werden.

3. Regel: Wenn es dem Fuchs gelingt, einen Mitspieler zu schlagen, so ist er frei, der Getroffene aber wird in die Fuchshöhle getrieben und setzt das Spiel fort.

4. Regel: Wer die Fuchshöhle betritt, wird Fuchs, der bisherige Fuchs aber ist frei.

Abweichende und besondere Regeln.

1. Jüngeren Schülern, welche noch weniger Kraft und Ausdauer besitzen, kann man, wenn eine grössere Zahl zu beschäftigen ist, gestatten, dass sie nach längerem Hinken einmal mit dem Beine wechseln, d. i. auf dem anderen Beine weiterhinken dürfen; oder man erlaubt ihnen, auf beiden Füßen stehend sich so lange auszuruhen, als sie in einem Atem „Huh“ schreien können.
2. Die ersten drei Schritte darf der Fuchs, wenn er die Höhle verlässt, laufen oder springen.
3. Der Fuchs verlässt die Höhle laufend und läuft so lange, als er in einem Atem „Heh“ oder „Huh“ zu schreien vermag, worauf er hinken muss.
4. Hat der Fuchs drei Ausfälle gemacht, ohne sich frei zu spielen, so muss ein anderer (freiwilliger oder erwählter) Spieler an seine Stelle.

Abarten des Spieles.

1. Beim jedesmaligen Verlassen der Höhle muss der Fuchs rufen: „Fuchs aus dem Loch“; vergisst er dies, so wird er unter dem Ruf: „Fuchs ins Loch“ wieder zurückgetrieben.
2. Bei grossen Spielermassen gelten folgende besondere Regeln: Der Fuchs spielt sich nicht frei, sondern hinkt und schlägt weiter; so auch alle Geschlagenen. Man lässt zwei und mehr Füchse zugleich aus der Höhle ausfallen. Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle Spieler geschlagen sind.
3. Geübteren und gewandteren Spielern kann man zumuten,

dass der Fuchs nach seinen Mitspielern wirft (Plumpsack oder Ball), statt zu schlagen.

(Anmerkung. Das Spiel erhitzt die Schüler stark, weshalb man es nicht am Schlusse der Stunde spielen lasse.)

*18. Schwarzer Mann.

Zahl der Spieler: 10—100.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Ein Spieler will Proben seiner Kraft und Schnelligkeit im Fangen ablegen; die anderen hingegen suchen seinen Nachstellungen zu entgehen. — Auf einem Rechteck, dessen Grenzlinien den Schülern genau bezeichnet werden, ist auf zwei gegenüberliegenden Seiten ein Freiplatz (ganz schmales Rechteck, so lang, als der ganze Spielplatz breit ist), vor welchem sich ein Mal (mit Kreide gezogener Kreis, kleine Vertiefung etc.) befindet. Ein Spieler ist „schwarzer Mann“ und trägt — wie auch die Gehilfen oder schwarzen Männer, die er später durch Schlagen gewinnt — irgend ein Abzeichen (Taschentuch um Arm oder Kopf etc.). Er steht in einem der erwähnten Male, alle anderen Spieler ihm gegenüber hinter dem Gegenmal auf dem Freiplatz. Aufgabe des schwarzen Mannes ist es, beim Wechsel der Plätze ohne umzudrehen, also lediglich im Begegnen, durch einen Schlag auf den Rücken der Gegner Gefangene zu machen, eine Aufgabe, welcher späterhin auch alle seine Gehilfen obzuliegen haben, bis kein freier Spieler mehr übrig ist.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Der schwarze Mann ruft seinen Gegnern zu: „Wer fürchtet sich vor dem schwarzen Manne?“ (Oder: „Fürchtet ihr euch vor dem schwarzen Manne?“ — „Was macht ihr, wenn der schwarze Mann kommt?“) Unverzagt antwortet ihm die ganze Schar: „Niemand!“ (Oder: „Nein!“ — „Ausfliegen und fliehen!“) Hiernach versuchen sie, an dem schwarzen Mann vorüber unangehalten in das andere Mal zu gelangen, indem sie entweder zögernd und vorsichtig, durch behendes Ausweichen und geschicktes Wenden, oder durch die unwiderstehliche Schnelligkeit und Kraft des Laufes dies zu bewirken suchen. (1. Regel: Wer angehalten und geschlagen wird, kehrt mit dem schwarzen Mann um und ist dessen Gehilfe.) Ein auf der

mit Umdrehen verbundenen Verfolgung erteilter Schlag gilt nicht. (2. Regel: Die schwarzen Männer dürfen beim Fangen wohl seitwärts vom geraden Lauf abbiegen, nicht aber umdrehen.) Je mehr Gefangene ein schwarzer Mann bei jedem Gange macht, desto rühmlicher ist es für ihn. (3. Regel: Wenn am Anfange des Spieles der schwarze Mann nach drei Ausläufen noch keinen Gehilfen hat, so wird er durch einen anderen Schüler ersetzt.) Nur innerhalb der festgesetzten Spielgrenzen darf gelaufen werden. (4. Regel: Wer die Seitengrenzen überschreitet, gilt für geschlagen.) — (5. Regel: Der Spieler, welcher allein ungeschlagen aus dem letzten Gange hervorgeht, kann beim nächsten Spiele den schwarzen Mann bestimmen oder selbst schwarzer Mann sein.)

Abweichende oder besondere Regeln.

1. Wer zum Gefangenen gemacht werden soll, muss zwei (oder drei) deutlich gezählte Schläge erhalten.
2. Der schwarze Mann, welcher in den ersten drei Gängen nicht einen einzigen Gefangenen macht, muss einmal „Spiessruten laufen“.
3. Die Gehilfen des schwarzen Mannes halten die Gefangenen so lange an, bis der schwarze Mann kommt und sie abschlägt (bei geringerer Spielerzahl).

Abarten des Spieles.

1. Bei geringer Zahl und grösserer Gewandtheit der Spieler, sowie bei geeigneter Beschaffenheit des Spielplatzes (Rasen, weicher und trockener Boden) müssen die schwarzen Männer oder deren Gegner (oder alle) einen Purzelbaum oder ein Rad schlagen, ehe sie laufen.
2. Wenn die Zahl der schwarzen Männer bis auf 5 (bei grosser Spielerzahl bis auf 10) gestiegen ist, müssen sie Hand in Hand eine Kette bilden und die Gefangenen machen, indem nur die beiden äusseren Spieler schlagen dürfen; den Gegnern ist es hierbei erlaubt, die Kette zu durchbrechen, ehe sie einen Schlag von den beiden äussersten Spielern erhalten haben. Bei einer grösseren Zahl von Gefangenen werden mehrere solcher Reihen gebildet. — Diese Abart erinnert sehr an den „Bärenschlag“ (siehe No. 33).

3. „Der Türk' kommt.“ An Stelle des schwarzen Mannes tritt der „Türk'“. Derselbe ruft: „Was macht ihr, wenn der Türk' kommt?“ Antwort der anderen: „Wir wehren uns!“ Der Geschlagene wird Türk', der bisherige Türk' ist frei, sodass also stets nur ein Schläger ist.

(Anmerkungen. Bei grösserer Schülerzahl achte der Lehrer besonders darauf, dass ein Fallen der Schüler zu Hauf, wodurch leicht ernstere Verletzungen entstehen können, vermieden werde; er ordne an, dass beim etwaigen Fallen eines Schülers auf ein durch ihn gegebenes Zeichen (Trillerpfeife, Händeklatschen, Glocke) alle Spieler unverzüglich den Lauf hemmen und stehen, bis ein neues Zeichen den Fortgang des Spieles erlaubt. — Bei grösserer Zahl der Spieler empfiehlt es sich ferner, nicht drei Schläge, sondern nur einen Schlag auszumachen. — Nach jedem einzelnen Gange des Spieles haben sich die Spieler rasch zu ordnen und zu beruhigen; erst auf ein Zeichen des Lehrers (Spieleiters) erfolge Ruf und Gegenruf und nachher (nicht früher!) beginne der Lauf. — Man nehme, wegen der damit verbundenen Gefahr, keine Steine als Malzichen. — Man lasse das Spiel nicht am Ende der Stunde spielen, da es sehr erhitzt und aufregt.)

*19. Grosse Jagd.

(„Hirsch und Jäger“.)

Zahl der Spieler: 10—100.

Spielgedanke und Vorbereitung.

In einer Nachahmung des Tier- und Menschenlebens suchen die Spieler sich durch Kraft, Schnelligkeit und Ausdauer der Bewegung gegenseitig zu überbieten. — Der Turn- oder Spielplatz (auf ihm wird ja das Spiel für gewöhnlich gespielt; vgl. hierzu die zweite Anmerkung!) werde in seiner ganzen Ausdehnung, also ohne Freistatt etc., für das Laufen in Anspruch genommen. Einer der gewandtesten und ausdauerndsten Spieler, durch ein Abzeichen (Band oder Taschentuch um den Oberarm, Strauss oder Feder am Hut bezw. an der Mütze) leicht kenntlich gemacht, ist „Jäger“, alle übrigen sind das „Wild“ (Hirsche, Rehe oder Hasen).

Die Aufgabe des Jägers besteht darin, das Wild zu fangen und durch drei leichte Schläge auf den Rücken in „Hunde“ umzuwandeln. Sämtliche Hunde müssen den Jäger dadurch unterstützen, dass sie das Wild ergreifen und so lange festhalten, bis letzterer ihm die drei Schläge erteilt hat. Auch die Hunde erhalten, ehe sie sich am Jagen beteiligen, ein

deutlich sichtbares Abzeichen. Bei grosser Spielerzahl kann man dem Jäger von Anfang an 1—3 Hunde zuteilen.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Das Wild zerstreut sich auf dem Spielplatz, während der Jäger dreimal laut ruft: „Hallo, hallo, hallo!“ Die Jagd beginnt. Der Jäger fasst ein bestimmtes Wild ins Auge und jagt ihm nach. Kommt ihm ein anderes Wild dabei so nahe, dass er es fassen kann, so ergreift er es und giebt ihm drei Schläge auf den Rücken, worauf er die Jagd mit Hilfe des Hundes fortsetzt. (1. Regel: Wer drei Schläge auf den Rücken erhält, ist gefangen.) Andernfalls lässt er von dem verfolgten Wild nicht eher ab, als bis es ermüdet ist und in seine Hände fällt. (2. Regel: Jedes Wild, das die Grenzen des Platzes überschreitet, wird Hund.) Das Spiel ist aus, wenn alles Wild erjagt ist. (3. Regel: Das Wild darf sich — natürlich ohne Kratzen, Schlagen, Stossen u. s. w. — losreißen, solange es nicht seine drei Schläge empfangen hat.)

Abweichende oder besondere Regeln.

1. Die Jagd dauert nur so lange, bis noch 3—5 unerlegte Hirsche vorhanden sind (bei grösserer Zahl); es gilt als besonders ehrenvoll, zu letzteren zu gehören.
2. An einer geeigneten Stelle des Spielplatzes wird eine Freistatt gemacht. Vor Beginn des Spieles ist das Wild an derselben versammelt. Der Jäger ruft laut: „Freier Abzug! Hallo, hallo, hallo!“ wobei das Wild entflieht. Wer jetzt in der Freistatt bleibt, ist Hund; wer aber auf der Flucht sich in die Freistatt rettet, alsbald wieder ausläuft und dahin zurückkehrt, nochmals ausläuft und zum dritten Male ungeschlagen die Freistatt erreicht, ist so lange frei, bis es ihm gefällt, wieder mitzulaufen.
3. Man kann gestatten, dass das Wild sich, wenn die Hunde es fassen, gegenseitig befreit, selbstverständlich ohne Schlagen, Stossen u. dgl.

Abarten des Spieles.

1. Der Jäger erlegt das Wild nicht durch Schläge, sondern durch Werfen mit einem Handball.

2. Jedes Wild befindet sich bei Beginn des Spieles in seinem „Lager“. Die zwei oder drei Hunde des Jägers treiben es durch eine Berührung mit der Hand heraus, und der Jäger, welcher mit einigen (2 oder 3) Bällen bewaffnet ist, wirft danach. Trifft er nicht, so kann das betr. Wild wieder sein Lager aufsuchen, bis es etwa von neuem in der angegebenen Weise zum Auslauf gezwungen wird. Das getroffene Wild aber muss dem Jäger fortan die geworfenen Bälle herbeitragen.

(Anmerkung. Das Spiel ist sehr aufregend und erhitzend, weshalb man es nicht am Ende der Stunde spielen lasse. — Besonderes Vergnügen wird es den Schülern dort bereiten, wo man einen sehr lang ausgedehnten, mit natürlichen Grenzen [Weg, Bach, Wiese etc.] umgebenen und mannigfache Deckung [Bäume, Sträucher, Hohlwege, Holzstösse etc.] darbietenden Spielplatz benutzen kann, was jedoch in der Turnstunde wohl nur selten, eher aber auf Turnfahrten oder besonderen kleinen Ausflügen möglich sein wird.)

†20. Adam hatte sieben Söhne.

(„Mufti“.)

Zahl der Spielerinnen: 6—15.

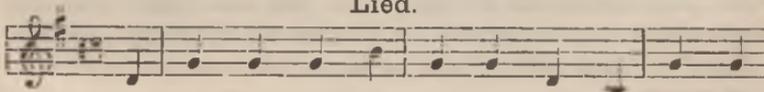
Spielgedanke und Vorbereitung.

Eine Spielerin hat ihre Erfindungsgabe für spasshafte Bewegungen und Stellungen zu erproben. — Die Kinder werden mit Handfassung im einwärts gedrehten Stirnring aufgestellt. Ein Kind befindet sich im Kreise.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Der Stirnring tanzt die Runde und singt das nachstehende Lied. Bei den Worten desselben: „Sie sahen sich ins Angesicht“, bleiben alle stehen und achten genau auf die Spielerin in der Mitte, welche jetzt irgend eine Bewegung (Knixen, Kauern, Arm-, Rumpf-, Bein- oder Kopfbewegung, Niesen, Lachen, Weinen, Husten, Nachahmung des Nähens, Waschens etc.) ausführt; diese Bewegung machen alle nach, indem sie die vier letzten Takte des Liedes singen. Bei jeder Wiederholung tritt ein anderes Kind in den Kreis.

Lied.



Herr A - dam hat - te sie - ben Söh - ne, sie - ben



Söh - ne hat - te A - dam; sie as - sen nicht, sie
 tran - ken nicht, sie sa - hen sich ins An - ge - sichts — sie
 as - sen nicht, sie tran - ken nicht, sie machten's al - le so!

(Anmerkung. Man thut gut, anfänglich die jüngeren oder weniger geweckten Spielerinnen in den Kreis zu stellen, damit die älteren oder geweckteren bei Fortsetzung des Spieles neue und immer spasshaftere Bewegungen zu ersinnen und vorzumachen vermögen; die Wiederholung schon vorher gemachter Bewegungen verstösst gegen die Spielregel.)

†21. Lustige Springerin.

Zahl der Spielerinnen: 10—30.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Man will der Freude an leichter Bewegung und harmlosem Scherz Ausdruck geben; es ist insbesondere der Sang, der dem Spiele einen Reiz verleiht. — Die Kinder bilden mit Handfassung einen nach innen gewendeten Stirning; zwei oder mehrere hingegen (die „Springerinnen“) stehen ausserhalb des Kreises.

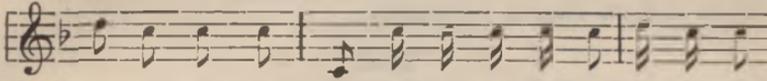
Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Der Kreis dreht sich rechts oder links und singt das nachfolgende Lied. Bei der Stelle: „Da kommt u. s. w.“ hüpfen die Aussenstehenden unter den emporgehobenen Händen hinweg in den Kreis und schütteln den Kopf, rütteln den Rock, stampfen mit dem Fusse, springen vor eine Mitspielerin und tanzen mit dieser einmal im Kreise herum. Bei dem Tanz stehen alle übrigen still. Die zum Tanz Gewählten stellen sich dann ausserhalb des Kreises, die bisherigen „Springerinnen“ nehmen deren Platz im Kreise ein, und das Spiel wird fortgesetzt.

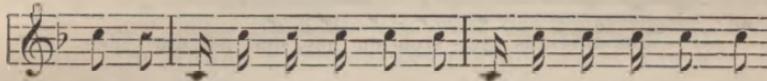
Lied.



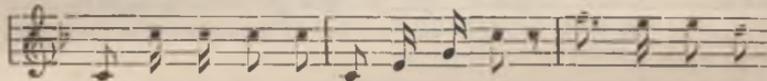
Muss wan-dern, muss wan-dern, wohl hier auf die-sem



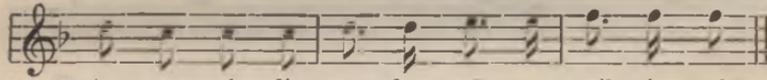
grü-nen Platz! Da kommt ei-ne lus-ti-ge Sprin-ge-rin



'rein, sie schüttelt mit dem Kopf, sie rüt-telt mit dem Rock, sie



stampft mit dem Fuss, sie macht ei-nen Sprung, komm, wir wol-len



tan-zen gehn, die an-dern müs-sen stil-le stehn.

†22. Gänsedieb.

Zahl der Spielerinnen: 9—31.

(Die Zahl muss ungerade sein!)

Spielgedanke und Vorbereitung.

Die räuberischen Neigungen des Fuchses werden in kindlich scherzhafter Weise zum Gegenstande des Abscheues gemacht.

Die Kinder bilden mit Handfassung einen nach innen gerichteten Stirnkreis. In der Mitte desselben steht eine Spielerin als „Gänsedieb“.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Unter dem Gesang des nachstehenden Liedes geht oder hüpfet der Stirnkreis rund herum bis zu den Worten: „Den hab ich lieb“; hier wird der Gesang unterbrochen, der Gänsedieb holt eine Mitspielerin aus dem Kreise heraus und tanzt mit ihr an Ort, alle übrigen lassen los, vereinigen sich, durcheinander laufend, zu Paaren und tanzen ebenso, während die Übriggebliebene, der neue Gänsedieb, rasch inmitten der tanzenden

Paare Stellung nimmt. Plötzlich drehen sich alle Gespielinnen nach dem Gänsedieb, zeigen mit dem Finger auf ihn und singen, auf die Kreislinie zurücktretend, den Schluss des Liedes. Hierauf wird das Spiel wie vorher fortgesetzt.

Fehlerhaft ist es, wenn nebeneinander stehende Gespielinnen sich zu Paaren vereinigen.

Lied.

Wer die Gans ge - stoh-len hat, der ist ein Dieb, der
 ist ein Dieb, wer mir sie a - ber wie-dergiebt, den hab' ich
 lieb, den hab' ich, den hab' ich, den hab' ich lieb.
 Da steht der Gän - se-dieb, den hat kein Mensch mehr lieb.

† 23. Königstochter.

(„Das Türmlein“.)

Zahl der Spielerinnen: 5—7; bei grösserer Zahl werden die Teilnehmerinnen in entsprechende Gruppen geteilt, deren jede das Spiel nach folgender Anleitung ausführt.

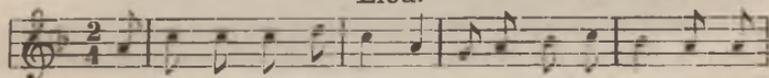
Spielgedanke und Vorbereitung.

Die hinter Kerkermauern trauernde Königstochter soll befreit werden. — Eine Spielerin, des „Königs Töchterlein“, kniet oder kauert nieder, vier (3, 5) Gespielinnen stellen sich um sie her, ergreifen mit beiden Händen den Saum ihres Oberkleides oder Rockes und heben denselben über ihren Kopf (das Kleid bildet einen Turm oder eine Mauer um die Königstochter), so dass der Kopf der Königstochter nicht sichtbar ist; ein Mädchen, die „Befreierin“, steht neben der Mauer und wartet auf das Beginnen des Spieles.

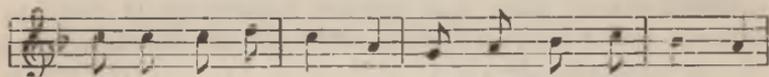
Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Die Befreierin geht um den Turm und singt untenstehendes Lied. Bei den letzten Worten desselben schlägt sie auf die rechte oder linke Hand einer der Gespielerinnen, welche das Kleid halten; die geschlagene Hand lässt den Rock los. Wieder umzieht die Befreierin singend den Kreis, diesmal in entgegengesetzter Richtung, und wieder schlägt sie wie vorher eine Hand ab. Die Spielerin, deren Hände jetzt frei sind, schliesst sich ihr an; beide machen einen Umzug und jede schlägt eine rechte (oder linke) Hand ab. So geht das Spiel weiter, und wenn alle Hände abgeschlagen sind, fällt das Kleid ab, die Königstochter ist frei und springt auf. Alle Spielerinnen fliehen vor ihr; sie aber eilt ihnen nach und schlägt eine. Die Geschlagene ist Königstochter, die vorige Königstochter wird im neuen Spiel die Befreierin.

Lied.



Hier sitzt die Kö-nigs-toch-ter hinter ei-ner Mau-er. Wir



ha-ben sie ge-fun-den in der tief-sten Trau-er.



Mau-er-bre-chen, Mau-er-ste-chen, ei-ne Hand fällt ab.

Nach ähnlicher Weise kann auch folgender Text gesungen werden:

„Wer sitzt in diesem Kammerlein?
Des Königs, Königs Töchterlein!
Was isst sie gern, was trinkt sie gern?
Zucker und süsse Mandelkern’!
Wir wollen sie beschauen, berauen
Und einen Stein abhauen!“

†24. Federball.

Zahl der Spielerinnen: nach Belieben, jedoch in Gruppen von 2—4 einzuteilen.

Spielgeräte. Zu diesem Spiel gehören Schläger (Raketten) und Bälle, welche im Handel zu haben sind und deshalb hier nicht näher beschrieben werden.

Vorbereitung.

Die Spielerinnen stellen sich je nach der ihnen zu stellenden Aufgabe und nach ihrer Zahl entweder in Paaren oder Stirnreihen einander gegenüber oder im offenen Stirnring auf. Jede von ihnen erhält, wenn möglich, zwei Schläger. Die Zahl der in Gebrauch zu nehmenden Bälle richtet sich wiederum nach der Spielaufgabe.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

1. Aufgabe: Jede Spielerin soll sich selbst den Ball schlagen.

Mit beiden Schlägern nimmt sie den Ball auf und wirft ihn in die Höhe. Sobald er zurückfällt, schlägt sie ihn rechts wieder in die Höhe, sodass er im kurzen Bogen sich nach links wendet; hierauf wird er links so in die Höhe geschlagen, dass er im Bogen rechts herabkommt u. s. f. Je länger es gelingt, ihn am gänzlichen Herabfallen zu hindern, desto gelungener ist das Spiel. Die Gespielerinnen erhöhen ihren Wett-eifer dadurch, dass sie die Schläge zählen, welche hintereinander ohne Herabfallen des Balles gemacht werden. Eine besondere Kunstfertigkeit besteht darin, dass mehrere Spielerinnen in gleichem Zeitmass sich den Ball von einer Hand zur andern schlagen.

2. Aufgabe: Je zwei Schülerinnen sollen sich einen Ball gegenseitig zuschlagen.

Je nachdem der Ball angefliegen kommt, wird er von unten herauf, von hinten oder von der Seite her mit dem Schläger gefasst und in schönem Bogen zurückgeschlagen. Hinsichtlich der Zahl der Schläge, welche ohne Herabfallen des Balles gemacht werden, wetteifern hier die Paare miteinander.

3. Aufgabe: Mehrere Schülerinnen sollen einen oder mehrere Bälle einander zuschlagen.

Es ist dabei näher zu bestimmen, in welcher Reihenfolge, in welchem Wechsel etc. der Ball (die Bälle) zu schlagen ist. Dies kann so verschiedenartig sein, dass es zu weit führen würde, es hier näher auszuführen.

(Anmerkung. Da die Spielerinnen beständig genötigt sind, aufwärts zu blicken, so ist dies Spiel in besonderem Masse geeignet, die Aneignung einer guten Haltung zu befördern; auch erhöht es durch die unzähligen Biegungen und Wendungen und die erforderliche Sicherheit des Schlages die allgemeine Geschicklichkeit, namentlich die der Hände, und übt das Auge.)

†25. Himmelhüpfen.

(„Himmel und Hölle“ — „Fussscheibenspiel“ — „Paradies-
spiel“ — „Wochenhüpfen“ — „Hupfeldrei“ — „Hicke“.)

Zahl der Spielerinnen: 2—8.

A. Leichtere Art des Spieles.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Durch die Ausdauer und Geschicklichkeit des Hinkens will man über alle Hindernisse hinweg in den „Himmel“, einen bestimmten Platz des Spielfeldes, gelangen.

Auf den Boden wird mit Kreide oder Rötel die nebenstehende Abbildung (1) gezeichnet oder mit einem Stocke, Steine etc. eingekratzt. Ein flaches Steinchen oder ein Scherben, ganz rund oder länglichrund, ist zur Stelle zu bringen.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Das Steinchen (der Scherben) wird durch leichte, geschickte Stöße mit dem rechten Fusse nach und nach von einem Fache zum andern geschoben, ohne jedoch mit dem Fusse die Linien zu berühren. Das Steinchen darf weder auf den Linien liegen bleiben, noch seitlich herausfliegen; dagegen müssen die Fächer mit den Totenköpfen und das als „Hölle“ bezeichnete Fach ohne Berührung übersprungen werden, und zwar sowohl vom Steinchen wie auch von der Spielerin. (1. Regel): Gelingt es letzterer, unter Innehaltung dieser Vorschrift bis in das mit „Himmel“ bezeichnete Fach zu gelangen, so hat sie im zweiten Gange des Spieles das Vorrecht, gleich beim zweiten Felde beginnen zu dürfen, während die Spielerinnen, welche im ersten Gange einen Fehler gemacht, also den „Himmel“ nicht erreicht haben, im nächsten Gange von vorn anfangen müssen. Die Zahl der so durchzuspielenden Gänge steht im Belieben der Spielerinnen, kann aber natürlich nicht über 10 betragen. (2. Regel): Bei jedem Gange wird mit dem Fusse, welcher das Steinchen zu schieben hat, gewechselt.

Abb. 1.

Himmel
Hölle
10
9
8
7
☠ Totenkopf ☠
6
5
4
☠ Totenkopf ☠
3
2
1

(3. Regel): Wer am öftersten den „Himmel“ erreichte, hat das Spiel gewonnen.

B. Schwierigere Art des Spiels.

Vorbereitung.

Abb. 2.

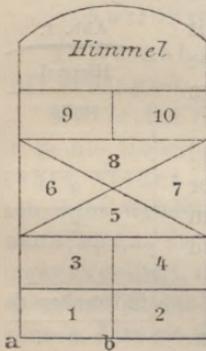
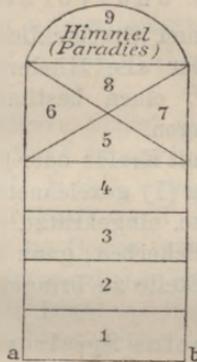


Abb. 3.



Die Spielfigur ist eine der nebenstehenden.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Das Steinchen wird von der Spielerin auf Feld 1 geworfen. Letztere hüpfte auf einem Fusse (1. Regel) hinein und stösst aufhüpfend mit der Fussspitze das Steinchen über die Linie a—b zurück. Nun wird das Steinchen in das

2. Feld geworfen, die Spielerin hüpfte in Feld 1, dann in 2, und stösst, auf demselben Wege, aber auf dem anderen Fusse zurückhüpfend, das Steinchen abermals heraus. In dieser Weise wird weitergespielt, bis das Steinchen aus dem 5. Felde zurückzustossen ist. Bedient man sich der obigen Figur rechts, so darf das Steinchen mit einem Stoss, aber wieder mit dem entgegengesetzten Fusse, über 4, 3, 2 und 1 hinweg herausgespielt werden; das Zurückhüpfen erfolgt wie vorher durch sämtliche Felder. Ist das Steinchen aus 6 zurückzuspielen, so wird durchgehüpfte bis 5, dann zum Grätschstand in 6 und 7 gesprungen, der in 7 stehende Fuss gehoben, in 6 aufgehüpfte und dabei das Steinchen nach 5 gestossen u. s. w.; ebenso wird es aus 7 herausgespielt. Nunmehr wird der Stein nach 9 geworfen (8 ist Freifeld). (2. Regel:) Weder beim Hineinhüpfen links (rechts), noch beim Hinaushüpfen rechts (links) darf nunmehr der zweimalige Sprung zum Grätschstand in 6 und 7 vergessen werden. Hierbei darf in 8 beidemal ein wenig ausgeruht werden. (3. Regel:) Jede Spielerin, welche einen Fehler macht, muss abtreten.

Als fehlerhaft gilt folgendes:

1. Das Werfen des Steines in ein Feld, welches nicht eben an der Reihe ist,
2. das Liegenbleiben des gestossenen Steines auf der Grenzlinie eines Feldes,
3. das Hinausfliegen des Steines über eine Seitengrenze,
4. das Betreten der Linien durch die Hüpfenden,
5. das Heraustreten der Spielerin aus der Figur,
6. das Auslassen des Grätschstandes in 6 und 7,
7. das Zurückhüpfen auf demselben Fusse, auf welchem das Hineinhüpfen erfolgt ist (ausgenommen ist die Abweichung, welche sich ergibt, wenn der Stein aus 6 zurückzutreiben ist, nachdem links hineingehüpft worden war, oder wenn er aus 7 gestossen werden soll, nachdem rechts hineingehüpft worden war).

26. Jakob, wo bist du?

(„Jakobine, wo steckst du?“ — „Jakob und Jakobine“.)

Zahl der Spieler: 10—50.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Die Spieler bilden mit Handfassung einen nach innen gerichteten Stirnring. Mitten im Kreise stehen zwei Spieler mit verbundenen Augen; einer derselben stellt den Knecht „Jakob“ (oder die Magd „Jakobine“), der andere dessen erzürnten „Herrn“ (Herrin) dar. Der letztere trägt einen Plumpsack und sucht den Knecht, um ihn wegen eines Versehens zu züchtigen; jener dagegen ist bemüht, der Züchtigung zu entinnen. Die Mitspieler werden darauf aufmerksam gemacht, dass zum guten Gelingen des Spieles Ruhe nötig ist. Vor dem Beginn müssen der Herr und sein Knecht Jakob von einem Spielordner (oder dem Spielleiter) etliche mal um sich selbst gedreht und dabei ein wenig voneinander entfernt, Rücken gegen Rücken, aufgestellt werden.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Während der Stirnring sich ganz still verhält, ruft der erzürnte Herr: „Jakob, wo bist du?“ („Jakobine, wo steckst du?“) Jakob achtet sorgsam auf die Richtung, aus welcher der Klang der Stimme zu ihm dringt, und nachdem er geantwortet hat: „Hier“ („hier bin ich“) — verlässt er mit

leisem Zehengang arglistig den soeben eingenommenen Platz. Der Herr hat wohl bemerkt, dass Jakobs Antwort von der rechten Seite her oder hinter ihm erklang; mit erhobenem Plumpsack wendet er sich dahin, und ganz leise eilt er der Stelle zu, die unbewehrte Hand durchstreicht suchend nach allen Seiten die Luft, und wehe Jakob, wenn er gefunden wird. Der aber ist entwichen, weit ab von dem Herrn lauscht er auf dessen Fusstritte, und auch seine Hände teilen, tastend und abwehrend, die Luft. Die Spieler im Stirnring lachen laut auf über die komischen Stellungen und Bewegungen der beiden; diese können einander jetzt nicht hören und plötzlich nähern sie sich einander. Der Spielleiter giebt ein Zeichen, dass man still sein solle; allgemeine Spannung! Da — eine flüchtige Berührung, und schon sind sie wieder weit voneinander. Aber sie wissen das nicht, glauben vielmehr noch an ihre gegenseitige Nähe; daher eifriges Suchen des einen, und noch eifrigeres Entfliehen des anderen. Einer von ihnen gerät dicht an den Stirnring und wird hierauf durch die Bemerkung: „Der Kessel brennt“ aufmerksam gemacht, worauf er sich nach innen wendet. Wieder der Ruf: „Jakob, wo bist du?“ — wieder die Antwort: „Hier!“ — angestrenktes Lauschen, Vorspringen, Zurückprellen, Schleichen u. s. w., bis es dem Herrn gelingt, den strafwürdigen Knecht zu ergreifen und mit dem Plumpsack zu bearbeiten, worauf ein anderes Paar in den Kreis tritt und das Spiel von neuem beginnt.

(Anmerkung. Die Neuwahl von Herrn und Knecht nach jedem Spielgange kann derartig erfolgen, dass man die bisherigen Inhaber dieser Rollen, ehe ihnen die Binde von den Augen genommen wird, auf den Stirnring zuschreiten und ein Glied desselben berühren lässt; die berührten Spieler treten sodann an ihre Stelle. Man sollte es jedoch hierbei so einzurichten suchen, dass jeder Mitspieler einmal Herr oder Knecht wird. — Der Wert des Spieles liegt nicht in dem Anlass zur Bewegung, sondern zur Beobachtung und Sinnesschärfung; daneben erregt es, wie wenig andere, die Lachlust und Fröhlichkeit.)

27. Vögelverkaufen.

(„Goldvögelchen“.)

Zahl der Spieler: 10—30.

Spielgedanke und Vorbereitung.

In einer Nachahmung des Tier- und Menschenlebens soll die Geschwindigkeit des Laufens geübt werden.

Der Spielleiter ist „Vogelhändler“, ein Spieler „Käufer“, die übrigen sind „Vögel“. Der Vogelhändler stellt sämtliche Vögel in einer Stirnreihe auf und sagt, während der Käufer ein Stück abseits steht, jedem Vogel seinen Namen leise ins Ohr; hierauf nimmt er seinen Stand einige Schritte vor der Stirnreihe ein, und das Spiel kann beginnen.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Der Käufer nähert sich unter allseitiger Spannung dem Vogelhändler, macht mit der Hand eine Bewegung, als ob er einen Klingelzug in Bewegung setzte, und sagt dabei: „Klinglingling.“ Hierauf entspinnt sich folgendes Zwiegespräch:

Vogelhändler. „Wer ist da?“

Käufer. „Herr von Goldenstein!“

V. „Was will er haben?“

K. „Einen schönen Vogel!“

V. „Wie soll er heissen?“

K. (Nennt nunmehr einen beliebigen Vogelnamen, als z. B.) „Stieglitz.“

Hat kein Vogel diesen Namen erhalten, so erwidert der Händler; „Den hab' ich nicht,“ worauf der Käufer weiter fordert; trifft aber der Käufer den Namen eines vorhandenen Vogels, so antwortet er: „Können Sie haben!“ Der Käufer fragt: „Was soll er kosten?“ und der Händler nennt darauf eine grössere oder kleinere Summe. Der Käufer macht dann die Bewegung des Geldzahlens in die entgegengehaltene und geöffnete Hand des Händlers und letzterer ruft dabei: „(Stieglitz) ... flieg aus; komm wieder in mein Haus!“ Dabei (1. Regel) läuft der Spieler, dessen Vogelname genannt ist, vor die Reihe und sucht dann in weitem Bogen zum Verkäufer zu gelangen und dessen entgegengestreckte Hand zu ergreifen. Der Käufer aber rennt ihm nach und sucht ihn abzuschlagen. (2. Regel): Gelingt ihm letzteres nicht, so bleibt der Vogel des Händlers Eigentum und kehrt auf seinen Platz zurück, worauf das Spiel wie vorher fortgesetzt wird. Wenn aber der Flüchtling vor der Vereinigung mit dem Vogelhändler (3. Regel) vom Käufer geschlagen wird, so geht er in dessen Eigentum über und hilft ihm beim Einfangen der später gekauften Vögel.

Als fehlerhaft gilt es, wenn der Käufer, anstatt den

entfliehenden Vogel zu verfolgen, sich listig in der Nähe des Vogelhändlers aufhält und dem Vogel den Weg dahin abschneidet.

28. Drittenabschlagen.

(„Drei Mann hoch“ — „Der dritte Mann“.)

Zahl der Spieler: 15—20.

(Die Zahl muss gerade sein.)

Spielgedanke und Vorbereitung.

Die Überlegenheit im schnellen Lauf, im sicheren Drehen und Ausweichen, im raschen Überblicken der Lage soll zur Geltung gebracht werden. — Ein Spieler wird zum „Läufer“, ein anderer zum „Abschläger“ (oder „Fänger“) ernannt. Die übrigen stellen sich, zu Flankenpaaren geordnet, im einwärts gerichteten Stirnkreise auf, von Paar zu Paar 2—3 Schritt Abstand lassend. Eine mit Kreide gezogene oder in den Boden eingekratzte Kreislinie vor den Flankenpaaren, welche nicht überschritten werden darf, verhindert eine das Spiel beeinträchtigende Verengerung des Stirnringses.

Die Aufgabe des Läufers ist, ungeschlagen vor einem der Flankenpaare Aufstellung zu nehmen (Dreier-Flankenreihe, „Drilling“), Aufgabe des Abschlägers, dies zu verhindern oder den „Dritten“, d. i. den Letzten einer Dreier-Flankenreihe, zu schlagen und dadurch zum Abschläger zu machen. Es wird vorher bestimmt, in welcher Richtung Läufer und Abschläger zu laufen haben (links oder rechts herum).

Der mit einem Plumpsack versehene Abschläger steht ausserhalb, der Läufer steht innerhalb des Stirnringses.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Sobald das Zeichen zum Beginn des Spieles gegeben ist, eilt der Läufer zu einem der Flankenpaare und stellt sich, ebenfalls einwärts gedreht, vor demselben auf (1. Regel), sodass eine Dreier-Flankenreihe entsteht. Der Hintenstehende der betr. Reihe ist „Dritter“ und darf sich nicht schlagen lassen, weshalb er schnell seinen Platz verlässt und, während das übrigbleibende Paar hinter die Kreislinie zurücktritt, vor einem anderen Paare Aufstellung zu gewinnen sucht. (2. Regel:) Der Dritte darf nicht ausserhalb des Stirnringses und

nicht durch die Mitte desselben laufen, muss vielmehr ohne grossen Zeitverlust rechts- oder linkshin — wie es ausgemacht wurde — vor dem benachbarten oder zweitnächsten Paare seinen Platz einnehmen. Gelingt es dem Abschläger vorher, ihm einen Schlag mit dem Plumpsack beizubringen, so übernimmt er den Plumpsack und wird Abschläger. (3. Regel:) Sobald der Abschläger einen Schlag ausgeführt hat, lässt er den Plumpsack fallen und stellt sich schnell, ehe sein Nachfolger jenen aufheben und ihn damit schlagen kann, vor einem Paare auf.

Fehler.

1. Langes Laufen innerhalb oder ausserhalb des Stirnringses;
2. Auslassen mehr als eines Flankenpaares;
3. Vorbeilaufen bei einem Paare und darauf folgendes Zurückkehren zu demselben.

Abweichende oder besondere Regeln:

1. Der Läufer darf den Platzwechsel nach beiden Seiten (rechts und links) ausführen.
2. Derselbe darf auch mitten durch den Kreis laufen (nur dann zu empfehlen, wenn man sicher ist, dass nicht die „guten Freunde“ einander dabei bevorzugen).
3. Auch der Abschläger darf innerhalb des Kreises laufen.
4. Der Läufer muss ausserhalb des Kreises bleiben, der Abschläger darf auch im Kreise laufen.
5. Der Dritte kann den ersten Platz in der Dreier-Flankenreihe einnehmen, indem er an der Seite herum vorspringt oder zwischen den gegrätschten Beinen der Vorgereichten durchkriecht etc. (Bei Mädchen ist letzteres natürlich ausgeschlossen.)
6. Der Abschläger hat keinen Plumpsack, er schlägt mit der freien Hand. Ein sofortiges Wiederschlagen ist ungültig.
7. (Bei geübteren Spielern und grösserer Zahl derselben:) Es werden zwei Läufer und zwei Abschläger ernannt.
8. Die Flankenpaare werden in zwei Stirnringen aufgestellt; es sind zwei Läufer und zwei Abschläger, welche ohne weitere Bedingung von einem Kreise in den anderen übergehen können.

Abarten des Spieles.

1. Der Stirnring ist auswärts gedreht (Rücken der Paare nach dem Mittelpunkt des Kreises gerichtet); sonst dieselben Bedingungen.
2. Die Paare des Stirnrings stehen nicht in Flanke, sondern Gesicht gegen Gesicht und fassen die Hände. Der Läufer stellt sich zwischen die beiden, welche beim Einlauf desselben die Hände heben; derjenige, welchem der Einläufer den Rücken zukehrt, wird Läufer. Im übrigen gelten dieselben Spielregeln, wie sonst.
3. Eine dem „Schlaglaufen“ (vgl. dasselbe, S. 52) ähnliche Form des Drittenabschlagens wird folgendermassen gespielt: Die Spieler stehen einander in geraden Stirnreihen mit etwa 50 Schritt Abstand gegenüber. Eine Partei stellt den ersten Läufer. Derselbe tritt vor die Reihe der Gegner; letztere bieten ihm alle die geöffnete rechte Hand zum Schlage dar. Er schlägt leicht und schnell auf die Hände dreier Spielgenossen und eilt darauf im schnellsten Laufe zu seiner Partei zurück. Der dritte der geschlagenen Gegner verfolgt ihn. Gelingt es diesem, ihn vor Ankunft bei seiner Partei zu berühren, so ist er Gefangener der Gegenpartei, und diese hat das Recht der Herausforderung; andernfalls wird der Verfolger zum Gefangenen und die erste Partei entsendet einen neuen Läufer. Damit sich das Spiel infolge verschiedener Wechselfälle nicht zu lange hinzieht und eine Entscheidung findet, ist es zweckmässig, bei einer bestimmten Anzahl Gefangener (etwa 3—7) einen Gang für beendet zu erklären.

29. Tag und Nacht.

(„Schwarz und weiss“ — „Bild und Schrift“ — „Scherbenspiel“.)

Zahl der Spieler: 10—60.

Als Spielgerät dient entweder 1. ein grosser hölzerner Würfel, der auf drei Seiten schwarz und auf drei Seiten weiss angestrichen ist, oder 2. eine Pappscheibe (rund oder viereckig), deren eine Seite geschwärzt und deren andere Seite weiss ist, oder 3. eine Münze.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Im Wettlauf zweier Parteien wird die Laufgeschwindigkeit erprobt. — Wenn der Spielplatz nicht entsprechende natürliche Grenzen hat bzw. von grosser Ausdehnung ist, so wird derselbe in einer Länge von 60—100 und einer Breite von 40—60 Schritt (45—75 bzw. 30—45 m) abgesteckt und durch eine Linie zwischen der Mitte der Langseiten in zwei gleich grosse Teilfelder zerlegt. Hinter den beiden Schmalseiten des ganzen Spielfeldes liegen die Freimale. Sämtliche Spieler werden in zwei nach Zahl und Lauffertigkeit möglichst gleiche Parteien geteilt, und jede Partei nimmt, das Gesicht nach ihrem Freimale gewendet, an der Mittellinie Aufstellung. Der Spielleiter lässt beide Parteien je 2 Schritte vorschreiten, wodurch ein hinter den Parteien liegender Freiraum entsteht, und bezeichnet die Linien, auf welchen die Parteien jetzt stehen, als diejenigen, welche nach jedem Lauf wieder einzunehmen und vor Beginn des neuen Laufes nicht zu verlassen sind. (Gut ist es, auch diese Linien durch eingesteckte Zweige oder Stäbe bzw. Kreidelinien etc. abzumarken.) Die Parteien werden durch die Bezeichnungen „Tag“ und „Nacht“ oder „Weiss“ und „Schwarz“ (wenn man Würfel oder Scheibe als Spielgerät benutzt) oder „Bild“ und „Schrift“ (wenn eine Münze als Spielgerät dient) unterschieden. Eine der Parteien ist stets die verfolgende, die andere die fliehende, je nachdem die weisse oder schwarze Seite des zur Erde fallenden Spielgerätes oder die Bild- bzw. Schriftseite der emporgeworfenen und in der Hand des Spielleiters aufgefangenen Münze oben liegt. Die Aufgabe der verfolgenden Partei ist es, von der fliehenden Partei, ehe dieselbe ihr Freimal erreicht, soviel Gefangene zu machen, als es möglich ist. Der Sieg hängt von der Zahl der Gefangenen ab. Es wird vereinbart: entweder, dass so lange gespielt wird, bis eine Partei gänzlich in Gefangenschaft geraten ist, oder bis eine Partei zuerst eine näher zu bestimmende Anzahl von Gefangenen gemacht hat. Die Festsetzungen hierüber hängen insbesondere von der Zahl und Lauffertigkeit der Spieler ab.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Die Parteien stehen, wie oben angegeben; das Spiel beginnt. Der Spielleiter wirft den Würfel (die Scheibe oder Münze) mässig hoch empor, sodass er in den hinter den Parteien

befindlichen Freiraum fällt. Liegt die schwarze Seite oben, so ruft er deutlich: „Nacht“ (bei der Münze heisst es: „Bild“ oder „Schrift“). (1. Regel:) Die hiermit aufgerufene Nacht-Partei hat das Recht der Verfolgung und macht sich sogleich dazu auf, zu welchem Zwecke sie umwendet und über den bisherigen Freiraum hinweg der fliehenden Tag-Partei nachsetzt. Jeder vor Erreichung des Freimaales eingeholte Flüchtling wird durch einen leichten Schlag auf den Rücken zum Gefangenen gemacht. Die Parteien kehren auf die Ausgangslinie zurück und warten des neuen Aufrufs (2. Regel). Lautet derselbe, weil die weisse Seite oben ist: „Tag“, so verfolgt diesmal die Tag-Partei. — Die Gefangenen haben sich rechts und links vom Spielleiter, der rechtwinklig zur Mittellinie steht, so aufzustellen, dass sie eine Seite des feindlichen Spielfeldes flankieren.

Fehlerhaft ist es, sich während des Werfens nach dem Würfel (der Scheibe) umzusehen. Zur Vorbeugung kann anfangs je ein Freiwilliger, später je ein Gefangener zum Aufpasser über die Gegenpartei ernannt werden. Wer von ihm beim betrügerischen Umsehen ertappt wird, ist Gefangener.

Abweichende Regel.

Die Gefangenen, welche ihren Häscher auf dem Rücken ins feindliche Feld zurücktragen, sind frei, solange sie sich nicht zum zweiten Mal schlagen lassen.

(Anmerkung. Die anderwärts empfohlene Regel, nach welcher die Gefangenen in die feindliche Partei eintreten und an der Verfolgung ihrer bisherigen Freunde teilnehmen müssen, kann nicht für zweckmässig erachtet werden, weil sie beständig eine unnatürliche Neugestaltung der Parteiverhältnisse herbeiführt und den Ehrbegriff zu verwirren geeignet ist.)

Abarten des Spieles.

1. Die Parteien wenden das Gesicht der Mittellinie zu, sehen einander an, sodass die fliehende Partei sich umwenden muss. Im übrigen derselbe Verlauf des Spieles.
2. Die Parteien stehen Rücken gegen Rücken, jede auf dem feindlichen Teil des Spielfeldes, haben also auch ihr Freimal im Rücken. Die fliehende Partei muss demnach mit Umwenden durch die feindliche (verfolgende) Partei hindurch oder mit Umgehung derselben in ihr Freimal

zu gelangen suchen. Dabei ist es aber nicht zulässig, dass die verfolgende Partei sich einfach vor dem feindlichen Freimale aufstellt und den Zugang zu demselben verwehrt. Zur Gefangennahme sind drei Schläge erforderlich.

30. Diebschlagen.

(„Räuberschlagen“.)

Zahl der Spieler: 4—30.

(Eine grössere Anzahl wird in zwei Gespielschaften geteilt.)

Spielgedanke und Vorbereitung.

Ein Dieb soll auf frischer That ertappt und eingefangen werden. — Die Spieler werden nach ihrer Lauffertigkeit in zwei Parteien geteilt. Letztere stehen einander in Stirnreihen (mit 50 Schritten Abstand) gegenüber. Zwischen beiden, von einer Partei 30, von der anderen 20 Schritte entfernt, liegt ein Gegenstand, etwa ein grosser Ball, eine Mütze, ein Taschentuch od. dgl.; man kann diesen Gegenstand auch auf einem in die Erde gesteckten Stabe, auf einem Baumstumpf, Pfahl etc. anbringen.

Die Partei, welche von dem Gegenstande nur 20 Schritte Entfernung hat, ist die Partei der „Diebe“ (oder „Räuber“); sie hat die Aufgabe, einen ihrer Spieler nach dem andern zur Entwendung des gedachten Gegenstandes auszuschicken. Die andere Partei umfasst die „Wächter“, deren Aufgabe es ist, den Gegenstand zu hüten bezw. die „Diebe“ zu schlagen, d. i. gefangen zu nehmen. Die Anzahl der Gefangenen, welche den Sieg verleiht, ist festzusetzen. Die Spieler jeder Partei werden der Reihe nach beziffert.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Auf gegebenes Zeichen des Spielleiters (Zählen, Handklappen etc.) läuft No. 1 jeder Partei aus, der Dieb, um den Gegenstand zu ergreifen und in sein Standmal zu tragen, der Wächter, um jenen durch einen leichten Schlag mit dem Plumpsack oder mit der Hand gefangen zu nehmen. (1. Regel:) Wird der Dieb vor Erreichung seines Males berührt, so tritt er als Gefangener hinter das Standmal seines Häschers; gelangt er mit seinem Raube unberührt ins Mal, so ist der Wächter sein Gefangener. Sobald der

Gegenstand wieder auf seinen ursprünglichen Platz gebracht ist, läuft das nächste Paar (No. 2). So geht es weiter, bis eine Partei die vereinbarte Zahl der Gefangenen erreicht und damit den Sieg gewonnen hat. (2. Regel:) Beim zweiten Spiele werden die Rollen und Plätze gewechselt.

Als Fehler, welcher die Gefangenschaft zur Folge hat, gilt das Überschreiten der Seitengrenzen des Spielfeldes.

Abweichende oder besondere Regeln.

1. Wenn sämtliche Spieler jeder Partei einmal gelaufen sind, so ist eine Partie aus; gewonnen hat die Partei, welche die meisten Gefangenen hat.
2. Jede Partei hat am rechten oder linken Ende ihrer Reihe ein Fähnchen aufgepflanzt, von welchem aus jeder Lauf zu beginnen hat. Vor dem Lauf halten die betr. beiden Spieler den Flaggenzipfel in der Hand.
3. Man setzt das Spiel fort, bis eine Partei gänzlich aufgegeben ist. In diesem Falle muss aber nach jedem Gange besonders bestimmt werden, wer zu laufen hat.
4. Der Lauf beginnt nicht auf ein vom Spielleiter gegebenes Zeichen. Nachdem festgestellt ist, dass beide Parteien fertig sind, läuft nach einer (kleinen) Pause zuerst der Dieb aus, der Wächter aber erst nach ihm.
5. Dem Diebe ist es erlaubt, ohne Ausführung seines Vorhabens ins Mal zurückzukehren und von neuem auszulaufen. Der Wächter muss dann gleichfalls in sein Mal zurück. Auch kann bestimmt werden, dass nach dem vergeblichen Versuch eines Diebes und nach dessen Umkehr ins Mal so gleich der nächste Dieb den Versuch wiederholen kann; auf ihn muss dann auch der nächstfolgende Wächter auslaufen.

(Anmerkung. Wenn beide Parteien nach einer Partie gleichviel Gefangene haben, so ist dieselbe unentschieden.)

31. Schlaglaufen.

Zahl der Spieler: 10—50.

(Es ist am besten, wenn die Zahl gerade ist.)

Spielgedanke und Vorbereitung.

Ein Spieler soll den andern trotz eines Vorsprunges einholen und gefangen nehmen. — In einer Entfernung von

40—60 Schritt stellen sich die Spieler, in zwei der Lauffertigkeit nach möglichst gleiche Parteien geteilt, einander gegenüber in Stirnreihen auf. Die Spieler jeder Partei sind nach ihrer Laufkraft ungefähr so geordnet, dass der beste Läufer auf der rechten Seite steht. Durch Losen oder Abzählen wird bestimmt, welche Reihe durch Herausforderung der Gegner das Spiel zu eröffnen hat.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Der erste (rechts stehende) Spieler der Partei A läuft auf die Partei B los und erwählt sich mit kundigem Blick einen ebenbürtigen Gegner zur Herausforderung. Er tritt vor letzteren hin, der ihm nunmehr die geöffnete Hand entgegenstreckt. Beide stehen mit einem vorgestellten Fusse zum eiligen Lauf gerüstet. (1. Regel:) Der Forderer schlägt mit lautem Zählen dreimal auf die dargebotene Hand, wobei er den Gegner durch unvermutet rasches und plötzlich wieder verzögertes Zeitmass in der Aufeinanderfolge der Schläge, durch Scheinbewegungen etc. zu täuschen und zu überraschen sucht. Nach dem dritten Schläge (2. Regel:) wendet er mit möglichster Geschwindigkeit um und sucht rasch sein Mal zu gewinnen; der Geforderte aber setzt ihm als Verfolger nach. Wird der Flüchtige, ehe er sein Mal erreicht, vom Geforderten berührt, so geht er als Gefangener des letzteren hinter dessen Standmal (3. Regel); andernfalls ist dieser sein Gefangener und muss hinter ihm stehen. Jetzt läuft der Erste von Partei B (wenn dieser nicht der soeben Geforderte war) und fordert einen beliebigen Gegner heraus. (4. Regel:) Ist eine Reihe der Spieler mit Herausfordern durch, so fängt der Erste der Übriggebliebenen wieder an. (5. Regel:) Ein Spieler, welcher Gefangene gemacht hat, dann aber selbst in Gefangenschaft gerät, muss seine Gefangenen frei geben, welche also nun wieder ihrer Partei dienen können. (6. Regel:) Das Spiel ist aus, wenn sämtliche Spieler einer Partei in Gefangenschaft geraten sind.

Abweichende oder besondere Regeln.

1. Die Spieler jeder Partei sind abgezählt. Jeder Herausforderer muss denjenigen Gegner wählen, der dieselbe Nummer hat, wie er.

2. Das Recht des Forderns fällt jedesmal der Partei zu, deren Mitglied soeben einen Gefangenen eingebracht hat.
3. Der Parteiführer bestimmt in jedem einzelnen Falle, welches Mitglied seiner Partei sich mit dem Herausforderer zu messen hat.
4. Den Sieg hat diejenige Partei errungen, welche zuerst eine vorher vereinbarte Zahl von Gefangenen aufweisen kann.

Abart des Spiels.

Es treten stets 2 oder 3 Herausforderer vor die feindliche Linie und setzen ebensoviele Verfolger in Bewegung; im übrigen gelten die sonstigen Spielregeln.

(Anmerkung. Dieses Spiel ist eine gute Vorübung für den Barlauf (s. No. 34) und wird deshalb auch das „einfache Barlaufen“ genannt.)

† 32. Reifenwerfen.

Zahl der Spielerinnen: 2—30.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Die Spielerinnen wollen ihr Geschick im Werfen und Auffangen der Reifen zur Geltung bringen. — Die Teilnehmerinnen stellen sich paarweise einander gegenüber in einem Abstand von 6—12 m (je nach dem Grade der Geschicklichkeit) oder im offenen, einwärts gedrehten Stirnring auf (Abstand der Nebner 4—10 m). Jede erhält 2 biegsame, $\frac{3}{4}$ m lange, unten zu einem Griff umgebogene oder mit einem kleinen Querholz versehene Stäbchen (Hasel- oder Weidenruten) zum Werfen und Fangen; dazu anfänglich jedes Paar, später jede Spielerin, einen Reifen von Rohr, welcher $\frac{1}{2}$ m Durchmesser hat und des besseren Erkennens wegen mit mehrfarbigen Papierstreifen umwickelt ist.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Der Reifen wird mit beiden Stäbchen über Kopfhöhe emporgehoben und gehalten, indem mit dem einen Stäbchen (r. Hand) nach aussen, d. i. von der Brust ab, mit der anderen (l. Hand) nach innen, d. i. gegen die Brust hin, ein Druck oder Zug ausgeübt wird. Das nennen wir: „fertig zum Wurf“. Durch ein kurzes Auseinanderziehen der Stäbchen bei gleichzeitiger Bewegung beider Arme nach vorn wird nun ein sicheres Abfliegen des Reifens in geradem Wurf oder hohem Bogen und fast horizontaler Lage ausgeführt. Die Gegnerinnen heben

gleichfalls die leichtgebeugten Arme vor dem Gesicht empor und halten die Stäbchen so, dass deren obere Enden sich berühren oder doch nähern. Das ist: „fertig zum Fang“. So werden die Stabspitzen dem daherfliegenden Reifen entgegengehalten; letzterer wird gefangen, mit beiden Stäbchen, ohne dass er bis an die Hände oder Arme gelangt, festgehalten und alsbald zurückgeworfen. (Regel: Nur ausnahmsweise, im Notfalle, darf das Fangen mit einem Stäbchen und mit dem Arme geschehen.)

Bei Aufstellung der Spieler in Parallelreihen wird paarweise hin und her geworfen bzw. gefangen; oder es wird über Kreuz geworfen (die diesseitige Erste der gegenüberstehenden Zweiten, desgleichen die Dritte der Vierten u. s. f. — oder die diesseitige Erste der jeweiligen Dritten, desgleichen die Zweite der Vierten, die Dritte der Fünften u. s. w. — oder die diesseitige Erste der jenseitigen Vierten, desgleichen die Zweite der Fünften u. s. w.)

Bei Stirnringstellung werfen die Spielerinnen den Reifen von einer zur anderen, oder mit Übersprungung einer oder mehrerer Mitspielerinnen, und zwar mit einem oder mit mehreren Reifen.

Fehlerhaft ist es:

1. Wenn die Stäbchen nicht gleichweit in den Reifen geschoben werden;
2. wenn man beim Wurf nur einen Arm vorbewegt oder einen weiter als den anderen;
3. wenn man (bei der gestellten Aufgabe des sofortigen Fangens nach erfolgtem Wurfe) mit dem Auge lediglich dem Fluge des eigenen Reifens folgt, statt es sofort dem aufzufangenden Reifen zuzuwenden;
4. wenn man das Werfen nicht rechts und links übt.

(Anmerkung. In Anerkennung des bildenden Wertes dieser spielähnlichen Übung ist dieselbe hier wie anderwärts unter die Spiele, zu denen sie im Grunde genommen nicht gehört, aufgenommen worden. Zu ihrer unterrichtlichen Behandlung, welche sehr zu empfehlen ist, giebt eine kurze, aber beachtenswerte Anleitung J. Bollinger-Auer in dem Buche: „Bewegungs-Spiele für Mädchen“ [Zürich 1894]).

III. Stufe.

*33. Bärenschlag.

(„Freiwolf“ — „Kettenschlagen“.)

Zahl der Spieler: 12—80.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Der Bär macht Jagd auf Menschen, wird aber für bewiesenes Ungeschick verfolgt, geschlagen und in die Höhle zurückgetrieben. — Die Grenzen des nicht zu kleinen Spielplatzes werden genau festgesetzt. Auf einer Seite desselben befindet sich ein grösseres Freimal, die „Bärenhöhle“. Ein Spieler ist „Urbär“; er hat das Spiel zu eröffnen und bleibt Führer der von ihm gefangenen Mitspieler, der „Bären“. Die freien Spieler machen es sich zur Aufgabe, die Bären zu necken und zu reizen; sie können sich mit Plumpsäcken (ohne Knoten) versehen.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Der Urbär legt die Hände ineinander und verlässt seine Höhle, um einem der freien Spieler mit geschlossenen Händen einen Schlag zu versetzen. Er hat es, um einen tüchtigen Gehilfen zu gewinnen, auf einen guten Läufer abgesehen, vermag denselben aber nicht zu erhaschen. Da er anfängt, müde zu werden, so begnügt er sich mit einem minder Geübten, der gerade in seine Nähe kommt und bequem zu erreichen ist. In dem Augenblick, in welchem seine Hände denselben berühren, ruft er laut: „Bär!“ — löst seine Hände voneinander und eilt im schnellsten Laufe seiner Höhle zu, wohin auch der soeben zum Bären gewordene Spielkamerad sich wendet, während die freien Spieler inzwischen bemüht sind, beiden so viele Plumpsackschläge als nur möglich beizubringen. (1. Regel: Bei jedem Auslauf darf nur ein Spieler geschlagen werden. Sobald der Bär einen Gefangenen gemacht hat, müssen beide in die Höhle fliehen, wer aber noch frei ist, hat das Recht des Schlages auf beide.)

Sind Urbär und Bär in ihrer Höhle angelangt, so achten sie genau darauf, ob einer ihrer Verfolger mit ihnen die Höhle betritt, da sie in diesem Falle das Recht haben, denselben als

Gefangenen zu erklären. (2. Regel: Wer die Bärenhöhle betritt, ist gefangen.) Sie reichen sich dann je eine Hand und nehmen gemeinsam die Verfolgung auf. Jeder darf mit der freien Hand schlagen; sobald aber einer von ihnen einen Gefangenen gemacht hat, lassen sie einander los; die anderen Spieler werden Verfolger und treiben sie und den neuen Bären mit Plumpsackschlägen in die Höhle. (3. Regel: Nach jedem Schlage muss die Kette gelöst werden.) Ein Spieler, welcher die Höhle im Übereifer mit betreten hat, wird sogleich zum Bären ausgerufen und tritt mit in die Kette ein. Kaum sind aber die Bären ausgelaufen, so zieht, mangels geeigneter Verabredung, ein Bär zu stark nach links, der andere zu stark nach rechts, die mittleren Bären halten nicht fest genug und — die Kette zerreisst. Kaum bemerken dies die freien Spieler, als sie auch schon mit lautem Ruf: „In die Höhle“ auf die Bären, die nun alle vollends loslassen und in eiliger Flucht ihre Rettung suchen, eindringen; einer derselben hält sogar einen Bären fest, wird aber dafür ebenfalls als Bär ausgerufen und in die Höhle getrieben. (4. Regel: Wenn die Kette reisst, so müssen alle Bären einander loslassen und in die Höhle fliehen. — 5. Regel: Wer einen fliehenden Bären festhält, ist Gefangener.)

Abermals geht die — nun wiederum verlängerte — Kette vor. Diesmal trifft sich's, dass die beiden äussersten Spieler derselben in gleichem Augenblick je einen Schlag mit der freien Hand thun und wie aus einem Munde „Bär“ rufen; das ist guter Fang: in solchem Falle gelten beide Schläge (6. Regel). Augenblicklich löst sich die Kette, und in fröhlicher Hetzjagd geht's nach der Bärenhöhle. Endlich ist nur noch ein Spieler frei. Aber auch seine letzte Minute kommt; doch hat er die freudige Genugthuung, in der nächsten Partie „Urbär“ zu sein. Das Spiel ist aus! — Nur wenn die erste Partie einmal ungewöhnlich kurz gewesen ist und die Spieler ausnahmsweise noch nicht sehr erhitzt sind, schliesst sich sofort noch eine zweite an.

Abweichende Regel.

Den freien Spielern ist es erlaubt, von vorn oder hinten sich der Kette zu nähern und sie zu sprengen, wobei sie sich natürlich der Gefahr aussetzen, eingeschlossen und geschlagen

zu werden. Ist die Kette gesprengt, so darf sie nur in der Höhle wieder vereinigt werden; die Trümmer werden mit Plumpsackschlägen dorthin gejagt.

Als fehlerhaft gilt es:

1. die Bären ins Gesicht oder auf den Kopf zu schlagen;
2. über die Grenzen des Spielplatzes zu laufen.

Wer auf solchen Fehlern ertappt wird, muss sogleich zum Bären ausgerufen werden.

Abarten des Spieles.

1. (Bei grosser Spielerzahl.) Die Geschlagenen laufen nicht alle in einer Kette, sondern sie bilden in einer Anzahl von 3—6 mehrere Ketten, von denen (namentlich, wenn man will, dass das Spiel zu Ende gehen soll) etliche gleichzeitig aufs Schlagen ausziehen können. Will man hierbei vermeiden, dass die nächstfolgenden Ketten zu lange warten müssen, so ordnet man an, dass auf ein gegebenes Zeichen alle Bären, welche ausserhalb der Höhle sind, ihre Ketten auflösen und zurückkehren, wobei natürlich die freien Spieler von ihren Plumpsäcken Gebrauch machen dürfen.
2. Die Bären fallen in Ketten von Dreien aus, so zwar, dass zwei einander an der Hand fassen und der Dritte sich an deren Handgelenken festhält, wodurch dieser den Neckereien und Schlägen der freien Spieler besonders ausgesetzt ist, aber auch die Necker verleitet, der freien Hand der Aussenbären sehr nahe zu kommen.
3. (Bei geringer Spielerzahl.) Der Urbär macht einen Gefangenen, und beide laufen miteinander. Wer von ihnen einen Bärenschlag gethan hat, ist frei, der Geschlagene aber tritt an seine Stelle. („Bär zu Paaren.“)
4. Das Spiel heisst „Fischzug“. Die Spieler stehen einander in zwei Parteien wie beim „schwarzen Mann“ gegenüber. Eine Partei stellt, indem sie durchweg Handfassung hat, ein „Fischnetz“ dar. Auf gegebenes Zeichen wechseln die Parteien ihre Plätze, wobei die äusseren Spieler des „Fischnetzes“ mit ihrer freien Hand Gefangene zu machen suchen, welche „aus“ sind, d. i. hinter das Spielfeld treten müssen. Beim folgenden Platzwechsel ist die andere Partei Fischnetz. Der Fischzug wird wechselweise

- so oft wiederholt, bis eine Partei zuerst entweder eine bestimmte Zahl gefangener Fische oder die ganze Gegenpartei in ihre Gewalt bekommen hat.
5. Das Spiel heisst ebenfalls Fischzug. Ein Spieler ist „Fischer“. Von einem Male („Fischerhaus“) kommend, fällt er in die Zahl der Fische ein, fängt einen Fisch, mit welchem er Hand in Hand ein „Netz“ bildet und nun weiter fischt. Jeder gefangene Fisch reiht sich als neue Masche an das Netz an, wodurch sich dasselbe fortwährend vergrössert. Die Fische aber suchen das Netz zu zerreißen. Gelingt ihnen das, so müssen die Teilstücke desselben ins Fischerhaus fliehen, wo der Fischer sie wieder zusammenfügt. Bei dieser Flucht machen die Fische von ihrer Hand oder vom Plumpsack Gebrauch.
 6. „Fischnetz zu Zweien.“ Zwei Spieler stellen das Netz dar, indem sie mit je einer Hand die Enden eines Seiles, Tuches etc. ergreifen. Mit ihrer freien Hand suchen sie nun die Fische zu berühren. Je zwei Gefangene bilden ein neues Netz und nehmen am Fischen teil, bis alle Fische gefangen sind.

34. Barlauf.

(„Barlauf“ — „Bahnlaufen“.)

Zahl der Spieler: 20—60.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Die Parteien sowohl wie die einzelnen Spieler messen sich in der Schnelligkeit, Kühnheit und Gewandtheit des Laufens, verbunden mit schnellem Drehen und Ausweichen. Das Zusammenspiel der Parteien erfordert neben geschicktem Herausfordern der Gegner eine gegenseitige Deckung und Unterstützung, was ein geübtes Auge, rasche Auffassung und blitzartige Entschlussfähigkeit voraussetzt. Guts Muths vergleicht den Barlauf treffend mit dem Schachspiel. — Ein ebener Platz von 50—60 Schritt Länge und 12—35 Schritt Breite, am besten mit feinem Kies oder grobem Sand bedeckt, wird durch 4 oder 6 Markierstäbe (mit oder ohne Fähnchen) deutlich begrenzt. Unmittelbar hinter den beiden kürzeren Grenzlinien sind die Laufmale, in denen sich die beiden feindlichen Parteien aufhalten; die beiden längeren Grenzlinien sind die

Seitenmale. An jedem der letzteren befindet sich ein Gefangenenmal, und zwar rechts, 3—5 Schritt vor dem Laufmal; dasselbe kann in den Boden gerissen sein, aus einem Sprungbrett bestehen oder dgl. Es werden zwei Spielobersten oder Führer entweder vom Lehrer ernannt oder durch Zuruf der Schüler gewählt. Dieselben wählen sich abwechselnd immer je einen Spieler aus, welchen sie in ihrer Partei (oder Mannschaft) haben wollen, bis alle Mitspieler verteilt sind. So entstehen zwei nach Zahl und Spieltüchtigkeit meist annähernd gleiche Parteien. Jede der letzteren nimmt nun in dem ihr überwiesenen Laufmal Stellung in offener Stirnreihe, mit gleichen oder annähernd solchen Abständen über das ganze Mal verteilt. Der Lehrer übernimmt in der Regel die Rolle des Unparteiischen, falls er es nicht etwa vorzieht, mitzuspielen. In letzterem Falle sind streitige Punkte von den Spielobersten zu entscheiden. Wenn ein Unparteiischer vorhanden ist, so nimmt derselbe seinen Stand etwa im letzten Zehntel einer Langseite des rechteckigen Spielfeldes, also unweit der Diagonale, von wo aus alle Teile desselben sich am besten überblicken lassen; es ist vorteilhaft für ihn, einem der Gefangenenmale gegenüber zu stehen.

Die Spieler werden darauf aufmerksam gemacht, dass die Entscheidung darüber, ob getroffen wurde oder nicht, oft sehr schwer (sogar aus nächster Nähe) zu treffen ist — man belehrt sie darüber, warum und wieso optische Täuschungen leicht entstehen, und ermahnt sie, beim Schlagen den flüchtigen Feind möglichst zu schonen, um kein gefährliches Stürzen desselben zu verschulden.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Das Spiel beginnt, indem der Spielführer oder einer der kühnsten und besten Läufer der Partei A als „Herausforderer“ („Forderer“) über seine Mallinie hinweg ins Spielfeld hinein der feindlichen Aufstellung entgegenläuft. Alle Spieler machen sich lauffertig, indem sie in Schrittstellung, den vorderen Fuss dicht an der Mallinie und das entsprechende Knie gebeugt, mit vorgebeugtem Oberleib (wie zum Sprunge ausgelegt) des Augenblickes harren, der nach ihrer Schätzung besonders günstig ist sowohl zur Unterstützung eines Parteigenossen wie zum Angriff auf einen Gegner.

Schon ist der „Herausforderer“, über die Mitte des Spielfeldes weit hinaus, nahe an die Reihe der Feinde (Partei B) herangetreten. Da schnell plötzlich einer der letzteren heraus, um jenen durch einen Schlag zum Gefangenen zu machen —: aber gewandt biegt der zur Seite und eilt seinem Male zu. Sein Verfolger läuft hinter ihm drein; doch da kommt ein Parteigenosse des Herausforderers an — und vor ihm muss er weichen. Denn es gilt die Hauptregel (1. Regel): Man hat den zu fliehen, der später sein Mal verlassen hat, und man darf nur den verfolgen bzw. schlagen, welcher früher auslief! Wer einen Gefangenen machen will, muss also bei allen Gegnern, welche im Spielfelde sind, genau unterscheiden, ob sie vor oder nach ihm ihr Mal verliessen; er „hat Schlag“ (d. i. das Recht zum Schlagen) auf erstere — „Schlag auf ihn“ haben die letzteren. Wie sehr auch das Spielfeld von Kämpfenden wimmelt: dem Parteigenossen darf er kein Hindernis sein, dem später ausgelaufenen Gegner, der ihn verfolgt, muss er entweichen, den früher ausgelaufenen Feind soll er dennoch nicht aus dem Auge verlieren und wenn irgend möglich einholen. Da heisst es, genau sehen, sich biegen und drehen, kühn laufen, dem Verfolger mit überraschenden Wendungen entweichen, den Verfolgten täuschen, überlisten und überraschen! Wer keine Aussicht mehr sieht, „zum Schlage zu kommen“ (einen Gefangenen zu machen), hingegen in Gefahr geraten kann, geschlagen zu werden, eilt ins Mal zurück und hält sich zum neuen Ausfall bereit. Er sieht einen seiner Freunde, der soeben vorging, durch einen ihm entgegenlaufenden Feind — den gefürchtetsten Läufer der Partei B — arg bedroht, und sogleich geht er zur Deckung vor. Wohl bemerkt es der aufmerksame Gegner; er hemmt seinen Lauf und biegt in weitem Bogen zu seinem Male um — aber schon ist es zu spät, der zum Entsatz vorgegangene neue Kämpfer (A) ereilt ihn, berührt seine Schulter und ruft dabei laut: „Halt!“ Das Spiel wird unterbrochen. Alle Spieler gehen ins Mal zurück, der Geschlagene (B) aber „stellt sich“ rasch mit Grätschstand ins Gefangenenmal vor der Partei A, den zu seiner Erlösung (Befreiung) sich nähernden Freunden reckt er den rechten Arm entgegen. (2. Regel: Jeder vorkommende „Fall“ [Schlagen, Erlösen, Durchlaufen etc.] wird laut ausgerufen [„Halt!“ — „Erlöst!“ — „Durch!“] und das Spiel steht, bis

alle Spieler sich wieder in den Laufmalen befinden. — 3. Regel: Der Gefangene muss mit dem linken Fusse im Gefangenenmale stehen; den rechten Fuss darf er so weit abstellen, als er es vermag; die rechte Hand reckt er, wenn ein Befreier sich ihm naht, diesem entgegen.)

Jetzt nimmt das Spiel seinen Fortgang. Zu den bisherigen Spielaufgaben der Parteien tritt eine neue: Partei B hat ihren Genossen zu befreien oder zu „erlösen“, Partei A sucht das zu verhindern und bewacht den Gefangenen! Alsbald macht sich einer von B (nennen wir ihn Karl) auf, um das Befreiungswerk auszuführen. Er läuft nicht gerade auf den Gefangenen zu, sondern von der rechten Seite der Mallinie nähert er sich dem Feinde. Ein Spieler von A (er heisse (Otto) läuft ihm entgegen, um ihn zurückzutreiben, aber sofort geht nun einer von B (Paul) vor und hält sich in der Nähe von Karl. Dieser ist hierdurch gedeckt, lockt Otto — der sich immer vor Paul hüten muss — nach der Mitte des Spielfeldes (näher zum Gefangenen) und weiss es so einzurichten, dass er sich rechts von Paul befindet. Plötzlich läuft letzterer im Bogen rechts vorn an ihm vorüber (siehe die Zeichnung, Abb. 4), Otto weicht in der Richtung nach Karl aus (in der Hoffnung, diesen zu schlagen) — letzterer aber benutzt den günstigen Augenblick, da alle Spieler mehr oder



weniger auf den Ausgang dieses interessanten Treibens achten, um hinter Paul herum (die Bahn, welche dieser soeben gelaufen, kreuzend) dem Gefangenen zuzueilen. Zwar setzen sich sofort einige Spieler von A in Bewegung, um seine Absicht zu vereiteln; allein zu spät: mit Windesschnelle stürmt Karl dahin und berührt des Gefangenen entgegengestreckte Hand mit dem Rufe: „Erlöst!“ Das Spiel steht. Alle Spieler — auch der nun befreite Gefangene — laufen ins Mal und der Kampf beginnt von neuem.

Nehmen wir jetzt einmal an, dass Karl in demselben Augenblicke, als er erlöste, von einem gegnerischen Spieler geschlagen wurde, so war das „gleichzeitig“, was von den Spielobersten bzw. vom Unparteiischen laut ausgerufen wird; in

diesem Falle gilt weder das Erlösen noch das Schlagen, das Spiel steht, jeder läuft ins Mal und eine Partei „fordert“ von neuem. (4. Regel: Fälle, welche sich gleichzeitig ereignen, und an denen beide Parteien beteiligt sind, heben sich gegenseitig auf und gelten deshalb nicht. Jedoch wird dadurch die Eröffnung eines neuen Ganges bewirkt.) Oder nehmen wir an: Karl wurde, ehe er erlösen konnte, regelrecht geschlagen, dann stellt er sich rechts neben den ersten Gefangenen und fasst dessen Hand. (5. Regel: Der zweite Gefangene einer Partei steht rechts vom ersten im Grätschstand wie dieser und, wenn Befreiung naht, mit seitwärts gestrecktem Arme; sein linker Fuss muss den rechten des ersten Gefangenen berühren. Falls beim Erlösen beide durch Handfassung verbunden sind, gelten beide für erlöst; sind sie aber nicht verbunden, so ist nur derjenige frei, welcher berührt wurde.) — Setzen wir jedoch den Fall, dass Otto von Paul geschlagen wurde und im nächsten Augenblicke Karl den Gefangenen erlöste, dann steht es so: Otto geht ins Gefangenenmal der Partei B, das Erlösen Karls gilt nicht. (6. Regel: Wenn zwei oder mehrere Fälle sich unmittelbar nach einander ereignen, so gilt nur der erste von ihnen!) Nehmen wir den vierten Fall an: Otto lässt sich durch Paul nicht von der Verfolgung Karls abdrängen, bemerkt vielmehr rechtzeitig dessen Flankenbewegung nach dem Gefangenenmale, kommt derselben, gleichzeitig dem Angriff Pauls ausweichend, durch eine Bewegung nach rechts zuvor und schlägt Karl, wobei er jedoch vergisst „halt“ zu rufen; Karl, einmal im schärfsten Laufe, kann nicht mehr anhalten, beachtet auch wohl, dass der Schläger nicht ruft, und führt noch glücklich die beabsichtigte Erlösung aus. In diesem Falle ist Ottos Schlag ungültig, das Erlösen aber gilt. (7. Regel: Wer beim Schlagen oder Erlösen den vorgeschriebenen Ruf vergisst oder merkbar später ausstösst, macht dadurch den Fall ungültig. Wer aber „halt“ oder „erlöst“ ruft, ehe er den betr. Spieler berührt, wird dadurch zum Gefangenen, desgleichen auch derjenige, welcher „halt“ ruft, ohne zu treffen. — 8. Regel: Wenn ein Zweifel darüber besteht, ob der Schläger getroffen hat oder nicht, so entscheidet letzterer

selbst [nicht der Geschlagene] durch eine bündige Erklärung, welcher die Kraft und Bedeutung des Ehrenwortes beigelegt wird!)

Denken wir uns schliesslich noch den Fall, dass genau zu gleicher Zeit Karl den Gefangenen erlöste und Paul den Otto regelrecht schlug, so gilt nur das eine oder das andere, worüber der Spielführer der Partei B zu entscheiden hat. Um seinen guten Spieler, der gefangen war, wieder verwenden zu können, wird er vielleicht diesen zurücknehmen und auf Otto als Gefangenen verzichten. Wäre der gefangene Parteigenosse ein schwacher, der geschlagene Gegner aber ein hervorragend guter Spieler, so würde er umgekehrt handeln. (9. Regel: Wenn eine Partei gleichzeitig zwei Gefangene macht oder wenn sie gleichzeitig einen Gefangenen erlöst und einen Gegner schlägt, so gilt nur ein Fall, wobei jedoch der Führer das Recht der Auswahl hat.)

Im neuen Angriff kommt ein Spieler, welcher allzu weit gegen die feindliche Linie vorgegangen war, in bedrängte Lage. Da entdeckt er eine Lücke in der Aufstellung der Gegner, und da es keinen anderen Ausweg für ihn gibt, so versucht er es mit einem Lauf ins feindliche Mal. Sein keckes Wagestück gelingt. Der laute Ruf: „Durch“ verkündet den Fall, das Spiel steht, bis jeder — auch der „Durchläufer“ — in seinem Male ist, und ein neuer Angriff wird eröffnet. (10. Regel: Wer ins feindliche Mal gelangt, ohne geschlagen zu werden, hat freie Rückkehr. Nach dem Durchlaufen steht das Spiel, bis alle ins Mal zurückgekehrt sind.)

Jetzt schickt sich Partei B an, die Gegner zu überlisten. Mehrere der gewandtesten Spieler führen nach Verabredung folgenden Plan aus: No. 1, ein schneller Läufer, fordert zuerst heraus; nachdem die feindliche Partei einen Schläger gegen ihn entsandt hat, folgt No. 2, der sich besonders auf sicheres und rasches Wenden versteht. Dieser giebt sich den Anschein, als wäre er durch die Absicht zum Schlagen so in Anspruch genommen, dass er gar nicht merkte, wie ein später Angelaufener der Partei A ihn zu umgehen und ihm den Rückzug abzuschneiden sucht. In dem Augenblick jedoch, wo dies anscheinend gelungen ist, weiss er, auf engen Kurven laufend, ausbiegend und scharf wendend, der Gefangenschaft zu entgehen, während No. 3, der diese Gelegenheit erspäht hat, dem

Verfolger unvermutet in den Rücken fällt und ihn zum Gefangenen macht. Schon beim nächsten Gange gelingt derselbe Kniff zum zweiten Mal. Die Partei A, nunmehr stark im Nachteil, forciert das Erlösen, setzt sich dabei zu stark aus — während B mit grösster Sorgfalt die Verteidigung des Gefangenenmales ausführt — und verliert den dritten Gefangenen, womit die Partie zu ihren Ungunsten entschieden ist. (11.Regel: Die Partei, welche drei Gefangene verliert, ohne inzwischen zu erlösen, ist besiegt. Gefangene, welche erlöst worden sind, zählen nicht mit.) Hierauf beginnt eine neue Partie. (12.Regel: Nach jedem Spiele wechseln, wenn die Spielobersten es wünschen, die Parteien mit den Plätzen. Die Partei, welche gesiegt hat, eröffnet das neue Spiel.)

Mitunter kommt es vor, dass ein Spieler sich irriger Weise zum Schläge berechtigt glaubt und einen anderen schlägt, welcher dann Protest erhebt. Ein solcher Schlag gilt nicht, wird aber auch nicht bestraft, wenn der Geschlagene nicht Geistesgegenwart genug besass, seinerseits von dem Recht des Schlagens Gebrauch zu machen oder selbst nicht wusste, dass ihm dieses Recht zustand.

Wenn ein Spieler hinfällt, so schützt das natürlich nicht vor dem Geschlagenwerden. Das absichtliche Sich-Hinwerfen — um dadurch den Verfolger, welchem man nicht mehr entgehen kann, einem zum Schutz herbeieilenden Parteigenossen in die Hände zu liefern etc. — ist gefährlich, soll daher nicht allen Spielern und unter allen Verhältnissen, sondern nur nach sorgsamer Erwägung gestattet werden.

Abweichende oder besondere Regeln.

1. Das „Fordern“ bei Eröffnung eines Spieles kann so ausgeführt werden, dass ein Gegner 3 Schläge auf die vorgestreckte Hand erhält (vgl. „Schlaglaufen“), worauf das Laufen beginnt, oder auch so, dass ein Gegner durch Namensaufruf herausgefordert wird.
2. Es kann bestimmt werden, dass jeder neue Gang durch den Schläger oder Befreier eröffnet wird.
3. Um nicht Zeit zu verlieren, kann es gestattet werden, dass nach Beendigung eines Spielganges ein Spieler, der allein noch ausserhalb seines Males und in der Nähe der

Gegner steht, durch den Ruf: „Es kann gelten“ den neuen Gang als Herausforderer eröffnet. Derselbe darf jedoch nicht erlösen.

4. Bei geringerer Zahl der Spieler oder bei beschränktem Spielfelde lässt man nur einen Gefangenen stehen, der, wenn er der zweite Geschlagene ist, für den ersten mit steht.

Fehler:

1. Es gilt für unredlich, das Gefangenenmal heimlich der Partei näher zu bringen, um das Erlösen zu erschweren.
2. Der Gefangene darf ebensowenig die in seine Nähe kommenden Feinde festhalten, wie es letzteren erlaubt ist, das Erlösen zu hindern. Streitigkeiten hierüber wird am besten durch die Bestimmung vorgebeugt: Wenn der Gefangene einen Gegner festhält, so muss seine Partei einen neuen Gefangenen abgeben, den der feindliche Spieloberst sich aussuchen kann; wenn aber ein Spieler, der keinen Schlag hat, das Erlösen verhindert, so gilt, wenn der Befreier es nicht vorzieht, ihn zu schlagen, das Erlösen für gelungen. — Die Parteien werden dann selbst dafür sorgen, dass keins ihrer Mitglieder solche Verstösse begeht.
3. Wer das Seitenmal überschreitet — also auch derjenige, der hinter dem Gefangenenmale herum ausläuft — ist gefangen; wenn zwei Spieler diesen Fehler begehen, so wird nur derjenige bestraft, welcher es zuerst that.
4. Wenn mehrere Spieler zugleich auslaufen, so hat ein Gegner, der nach ihnen kommt, auf sie alle Schlag. Es liegt auf der Hand, dass das für die eigene Partei kein Vorteil ist.
5. Ohne Not soll man nicht durchlaufen, weil dadurch die Partei um einen Vorteil, der mitunter unmittelbar nachher errungen wird, gebracht werden könnte.

(Anmerkung. Wenn das Barlaufspiel nicht genügend vorbereitet — wozu „Schlaglaufen“ und „Diebschlagen“ sich besonders eignen — und sorgsam eingeübt wird, so erregt es häufig so viel Streit und Uneinigkeit, dass es dadurch unleidlich wird. Andernfalls giebt es aber kein Spiel, welches unsere Jugend dauernder fesseln könnte und einen grösseren körperlichen und geistigen Übungswert hätte, als dieses. Es kommt hinzu, dass man es fast

immer und überall, ohne erhebliche Vorbereitungen und fast ganz ohne Spielgeräte vornehmen kann. Das Streiten beseitigt man dadurch, dass man die Spieler daran gewöhnt, sich rasch der Entscheidung des Unparteiischen oder der Spielführer zu unterwerfen. Übrigens verliert sich auch die Neigung zum Streiten in dem Masse, als die Vertrautheit mit den Regeln und Feinheiten des Spieles, die Übung, Gewandtheit und Sicherheit zunehmen, sodass schliesslich die Thätigkeit eines Unparteiischen bis auf seltene Ausnahmen entbehrt werden kann. — Man lasse den Barlauf nur von den ältesten und geübtesten Schülern spielen!)

Eine Abart des Spieles ist der Fahnenbarlauf. Jede Partei pflanzt etwa 10 m vor ihrem Laufmal eine Fahne (Stock mit Taschentuch, Mütze etc.) auf, die sie zu bewachen hat. Die Partei, welcher es gelingt, die Fahne zu rauben und, ohne dass der Räuber geschlagen wird, in ihr Mal zu bringen, hat ohne weiteres eine Partie gewonnen.

*35. Kreisfussball.

Zahl der Spieler: 20—40.

Der Ball sei ein mit Kälberhaaren gefüllter Vollball von 18—22 cm Durchmesser, der mit grober Leinwand oder Leder überzogen ist. (Erstere ist als „Staubfänger“ und wegen der häufigeren Ausbesserungskosten nicht so zu empfehlen, wie Leder.)

Spielgedanke und Vorbereitung.

Mit geschickten Stössen soll ein Ball aus einem Kreise herausgetrieben werden, obwohl die Mitspieler es zu verhindern suchen. — Die Spieler bilden mit Handfassung und einem Schritt Abstand einen nach innen gerichteten Stirnring. Eine Kreislinie, in den Boden gerissen oder mit Kreide auf der Dielung ausgeführt, über welche die Spieler nicht hinwegtreten dürfen, sichert gegen ungeeignete Verengerung oder Erweiterung desselben. Es ist zweckmässig, dass die Füsse in Seitgrätschstand, jedoch nur wenig voneinander entfernt, gestellt werden. Inmitten des Kreises befindet sich der „Balltreiber“, dessen Aufgabe es ist, den am Boden liegenden Ball durch Stösse mit einem näher zu bestimmenden Fuss aus dem Kreise hinauszutreiben. Die Stösse sind weniger mit der Fussspitze, als mit der inneren Fusskante zu führen. Aufgabe der übrigen Spieler ist es, den Ball, entgegen der Absicht des Balltreibers,

im Kreise zurückzuhalten, was sie durch Anhalten und Gegenstöße mit einem bestimmten Fusse oder Beine — ohne jegliche Mitwirkung der Hände — zu bewirken haben. Jeder Spieler hat nur auf einer Körperseite das Entweichen des Balles zu verhindern; deshalb muss vor Beginn des Spieles festgesetzt werden, ob es die rechte oder linke Seite sein soll.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Der Balltreiber stösst mit dem linken (r.) Fusse den Ball nach einer der offenen Stellen des Kreises. Er hat ihn jedoch zu sehr mit der Fussspitze gefasst, sodass derselbe im Bogen oberhalb der Hände aus dem Stirnringe fliegt; das ist ungültig, und er muss dem Balle nacheilen, ihn mit dem bestimmten Fusse in den Kreis zurücktreiben und nun die Lösung seiner Aufgabe von neuem versuchen. (1. Regel: Der Ball muss rollend oder in niedrigem Fluge unterhalb der Hände aus dem Kreise getrieben werden.) Das nächste Mal ist sein Stoss gut — der Ball rollt einer offenen Stelle zu; aber der betreffende Spieler (es ist ausgemacht, dass nur die linke Seite zu decken ist) schlägt ihn mit dem linken Fusse kräftig ab und treibt ihn damit einer anderen Stelle des Kreises zu. Der Balltreiber springt hinzu, und mit einem geschickten Stoss beschleunigt er die Bewegung des dahinrollenden Balles dermassen, dass der Spieler, welcher die nunmehr bedrohte Lücke zu decken hat, dadurch überrascht, seine Schutzbewegung zu spät macht — der Ball ist durch! Der Schuldige holt den Flüchtling zurück und wird Balltreiber, der bisherige Balltreiber aber nimmt den Platz des „Herausgespielten“ ein. (2. Regel: Der Spieler, an dessen linker (r.) Seite der Ball durchrollt, wird Treiber.) Wenn ein Spieler des Stirnringes seinen Platz durch Vordringen, dem Ball entgegen und über die Kreislinie hinweg, verlässt oder den Ball so hoch zurückstösst, dass derselbe über Handhöhe aus dem Kreise fliegt, so wird er hierdurch ebenfalls Balltreiber (vgl. 1. Regel). Ein im flachen Bogen unter Handhöhe heranfliegender Ball darf mit dem Beine (Ober- oder Unterschenkel) angehalten oder zurückgestossen werden.

(Anmerkung. Jeder Spieler ist, wie die 2. Regel besagt, nur zur Deckung einer Seite verpflichtet; doch kann man bestimmen, dass es ihm unbenommen bleibt, auch auf der anderen Seite den Ball anzuhalten.)

Besondere Regel.

Als solche kann es gelten, dass der Balltreiber den Ball auch rückwärts (mit der Ferse) stossen darf. Hierdurch werden häufig recht spasshafte Überraschungen bewirkt.

Abarten des Spieles.

1. Es werden 2 Balltreiber zu einem Ball oder zu 2 Ballen ernannt.
2. Wenn der Ball durch einen ungültigen Stoss (zu hoch) aus dem Kreise geflogen ist, so macht der Stirnring kehrt nach aussen und der Balltreiber hat den Ball hineinzutreiben. Wer dies nicht verhindert, muss dann an Stelle des bisherigen Balltreibers den Ball wieder hinauszutreiben suchen.

36. Wanderball im Kreise.

Zahl der Spieler: 10—20.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Ein mittlerer oder grosser Vollball wird in Umlauf gesetzt und soll vermöge der Geschicklichkeit im Werfen und Fangen ohne Unterbrechung von Spieler zu Spieler „wandern“. Die Schnelligkeit des Schlägers jedoch will es verhindern. — Die Teilnehmer werden mit 1—2 Schritten Abstand auf einwärts gerichtetem, offenem Stirnringe aufgestellt; ausserhalb des letzteren befindet sich der „Schläger“ (oder „Läufer“).

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Der Ball wird von einem Spieler zum andern weitergereicht, wobei sich Geber und Empfänger immer einander zuwenden und mit den Händen nähern. (1. Regel: Der Ball wandert nach Vereinbarung entweder nur links oder nur rechts herum.) Der „Schläger“ läuft ausserhalb des Kreises herum und ist bemüht, den Ball zu berühren. (2. Regel: Eine Berührung des Balles, bei welcher der Schläger in den Kreis getreten, ist ungültig!) Auch wenn der Schläger einem Spieler sehr nahe ist, darf letzterer die Ruhe und Überlegung nicht verlieren, damit ihm der Ball nicht etwa in der Hast entfällt. (3. Regel: Wer den Ball herabfallen lässt, wird Schläger, und der bisherige Schläger tritt an seine Stelle.) Eher mag er eine Täuschung des Schlägers

versuchen, indem er die Bewegung des Weitergebens ausführt, in Wirklichkeit jedoch den Ball behält und erst dann, wenn der weiterlaufende Schläger an ihm vorüber ist, weiterbefördert. Mit Geschick und grosser Schnelligkeit muss der Ball dem einen Nachbar abgenommen und an den andern Nachbar weitergegeben werden; es gilt nicht für ehrenhaft, absichtlich dazu beizutragen, dass ein Nachbar herausgespielt werde. (4. Regel: Derjenige, in dessen Händen sich der Ball während der Berührung durch den Schläger befindet, muss den Schläger ablösen. Letzterer Fall tritt auch dann ein, wenn jemand in der Hast den Ball hochwirft und der Schläger diesen beim Herabfallen berührt. Die gleiche Strafe trifft den, welcher, um sich zu retten, unter Übergehung seines nächsten Nachbarn den Ball weiterwirft.)

Abarten des Spieles.

1. Der Stirnring wird geschlossen, sodass der Schläger, um den Ball zu berühren, über die Schultern der Spielgenossen hinwegreichen muss; zu seiner Erleichterung setzt man jedoch zwei oder mehr Bälle in Umlauf.
2. („Neckball“ ohne Werfen.) Um den Schläger zu tauschen, darf der Ball bald links, bald rechts herumgespielt werden und die Spieler ahmen, so oft es ihnen gerade passend erscheint, die Bewegung des Ballnehmens bzw. Weitergebens nach, auch wenn der Ball gar nicht in ihrer Nähe ist.
3. Man lässt die Teilnehmer kehrt machen (Stirnring nach aussen), den Schläger in den Kreis treten und das Spiel nach einer der vorbeschriebenen Arten ausführen.
4. („Balljagd.“) a) Die Teilnehmer werden, ohne Verwendung eines „Schlägers“, in zwei gleiche Hälften geteilt, worauf zwei Bälle mit gleichen Abständen in Umlauf kommen. Sobald ein Ball den andern überholt hat, beginnt ein neuer Gang des Spieles.
 - b) Der Stirnring wird geschlossen und die Teilnehmer werden zu Zweien abgezählt. Diejenigen, welche mit 1 gezählt werden, bilden die Partei der „Ersten“ („Einser“), die mit 2 ausgezählten die Partei der „Zweiten“ („Zweier“). Der Ring wird nunmehr in 2 Hälften

- geteilt; bei der ersten Hälfte bekommt ein „Erster“ einen Ball, bei der andern Hälfte ein „Zweiter“ dergleichen. Beide Bälle werden sodann gleichzeitig und in gleicher Richtung (l. oder r.) so in Umlauf gesetzt, dass die „Ersten“ und „Zweiten“ nur je ihren Ball weiter befördern. Da nun diejenige Partei gewinnt, deren Ball den der Gegenpartei überholt, so entsteht ein reger Wett-eifer im schnellen und sicheren Weitergeben und Fangen.
5. („Königsball.“) Die Spieler stehen in einer geraden Stirnreihe nebeneinander. Ihnen gegenüber, etwa 10 bis 12 Schritte entfernt, steht der „König“. Letzterer wirft dem ersten in der Reihe einen Ball (Handball) zu. Dieser fängt den Ball und wirft ihn zurück. Der König wirft in solcher Weise nacheinander dem zweiten, dritten etc. den Ball zu. Wer den Ball nicht fängt, wird letzter in der Reihe; wenn ihn aber der König fallen lässt, so muss er seine Würde an den abtreten, der eben erster ist, und als letzter sich anreihen.
6. Die Spieler stehen einander in geraden Stirnreihen gegenüber und werfen einander einen oder mehrere Bälle gegenseitig zu. Das Werfen geschieht
- a) in Zickzacklinien: der erste einer Reihe dem ersten der anderen Reihe, dieser dem zweiten der ersten Reihe, letzterer dem zweiten der anderen Reihe u. s. f., worauf der Ball denselben Weg rückwärts macht;
 - b) in unregelmässigen Linien: die Gegenreihen werfen den Ball beliebigen Spielgenossen zu; jeder zur Erde fallende Ball wird der Partei, welcher er zugeworfen wurde, angerechnet, und eine vorher bestimmte Zahl solcher Fehler beendet ein Spiel, wobei die Partei verliert, welche jene Zahl zuerst erreicht.

37. Wurfball im Kreise.

(„Vexierball“, „Neckball mit Werfen“.)

Zahl der Spieler: 10—20.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Ein mittlerer oder grosser Ball, welchen sich die Teilnehmer gegenseitig zuwerfen und der Schläger berühren will, erhält die Spieler in steter Bereitschaft und nötigt zu geschick-

tem Fangen und Werfen, zu raschen und abgemessenen Bewegungen, mitunter auch zu schnellem Lauf. — Die Teilnehmer werden in offenem, nach innen gedrehtem Stirnringe aufgestellt. Der Abstand der einzelnen richtet sich nach den Raumverhältnissen des Spielplatzes, wie auch insbesondere nach der Zahl, Grösse und Geschicklichkeit der Spieler. Mitten im Kreise steht der „Schläger“, dessen Aufgabe es ist, den Ball zu berühren, um sich frei zu spielen.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Ein Spieler wirft den Ball über den Schläger hinweg einem anderen zu. Der Schläger läuft eilig dorthin, um den Ball zu berühren; doch kommt er zu spät, denn schon hat jener den Ball aufgefangen und dem Nachbar des ersten Werfers zugeschleudert. Dorthin läuft nun der Schläger, aber wieder vergeblich. Schlau hält er sich nun ruhig in der Mitte des Kreises auf, darauf wartend, dass es ihm einer mit einem ungeschickten, niedrigen Wurfe bequem mache. Doch die anderen merken seine Absicht, und um ihn aus seiner Ruhe und abwartenden Stellung herauszulocken, werfen sie gemächlich den Ball von Hand zu Hand im Kreise herum, ja, um ihn höhnnisch herauszufordern, trägt ihn einer dem anderen, ohne die innere Kreisfläche zu betreten, zu und reicht ihn mit den Händen dar. (1. Regel: Der Ball wird in der Regel durch Werfen weiter befördert; doch kann er auch ohne Wurf fortgereicht werden.) Da springt der Schläger blitzschnell hinzu: noch ruht der Ball in den Händen des Gegners, er holt aus und schlägt zu — aber rasch drehte sich der Besitzer des Balles um sich selbst, der Schlag traf seine Schulter oder den Arm, und der Ball, mit kurzer Bewegung fortgeschleudert, fliegt im Bogen einem anderen Spieler zu. Der Schläger eilt nach und berührt den Ball in dem Augenblick, als der neue Besitzer ihn weiter werfen will. Letzterer wird nun Schläger und tritt in die Mitte des Kreises, jener aber geht an die Stelle des Herausgespielten. Ein neuer Gang des Spieles hebt an.

Diesmal hat der Schläger Glück. Beim zweiten Wurf fliegt der Ball zu hoch, dem Schläger bleibt Zeit genug, der Gegend zuzueilen, wo derselbe herunterfallen muss, und noch ehe jemand den Ball erfassen kann, fängt er selbst ihn ab

oder berührt ihn mit der Hand. Derjenige, welcher den Wurf that, tritt an seine Stelle. (2. Regel: Den Schläger muss ablösen, wer es demselben ermöglicht, den Ball zu berühren, indem er den letzteren zu lange festhält oder in ungeeigneter Weise bzw. Richtung fortwirft.)

Der dritte Gang hebt an. Ein Spieler wirft den Ball, schlecht berechnet, über die Kreislinie hinaus. Derjenige Spielgenosse, dem der Ball augenscheinlich zugehört war, darf ihm nachlaufen; ist es zweifelhaft, wem der Wurf galt, indem der Ball in der Höhe zwischen zwei Spielern hindurchflog, so haben beide Beteiligte das Recht des Nachlaufens. Es steht ihnen jedoch frei, ob sie von diesem Recht Gebrauch machen wollen oder nicht. Sie können der Sühne für den schlechtberechneten Wurf ihren Lauf lassen, indem sie an ihrem Platz bleiben. Der Schläger allein geht dann dem Ball nach und holt ihn zurück, und der Werfer muss ihn nach obiger Regel ablösen. Wenn aber ein zuständiger Spieler dem ausserhalb des Kreises niederfallenden Balle nachläuft, so nimmt er dem Werfer die Verantwortung ab und er muss deshalb, wenn es ihm nicht gelingt, den Schläger an der Berührung des Balles durch schnelle Weiterbeförderung mittels eines Wurfes zu verhindern, an dessen Stelle. (3. Regel: Das Fortstossen des niedergefallenen Balles mit Hand oder Fuss ist ungiltig.)

Eine störende Manier mancher Spieler ist es, nach dem Balle zu geizen und ihn, wenn er auch augenscheinlich einem Nachbar zugehört war, durch seitliches Vorspringen (in den Kreis) an sich zu reissen. Dies muss bestraft werden, weil es leicht das geordnete Spiel zu einer regellosen, wilden Balgerei um den Ball herabwürdigt. (4. Regel: Wer durch seitliches Vorspringen einen anderen Spieler am Abfangen des Balles verhindert, muss den Schläger ablösen. Erlaubt ist das Vorspringen nur, wenn es gilt, einem etwas zu kurz geworfenen Balle entgegenzugehen und dem Schläger zuvorzukommen.)

Gute Spieler verstehen es, den Schläger durch allerlei täuschende Bewegungen irrezuführen, zu necken, zu verblüffen und die Mitspieler zu belustigen. Durch rasche Drehungen, bei welchen sie dem bereits ausholenden Schläger plötzlich den Rücken zuwenden (womit ein Rumpfbeugen vorwärts erlaubt ist und gute Dienste leistet), vereiteln sie die Berührung des Balles in

Fällen, wo man eine Verhinderung derselben für unmöglich gehalten hätte; durch Würfe, auf welche der Schläger nicht gefasst war, wissen sie eine Komik der Situation herbeizuführen, welche die Heiterkeit des ernstesten Zuschauers erweckt, so durch Zurückschlagen des ankommenden Balles, durch Werfen rückwärts über Kopf oder Schulter hinweg, unter dem Arme, ja sogar zwischen den Beinen hindurch etc. (5. Regel: Jede Art des Wurfes ist gestattet.)

Abarten des Spieles.

1. („Balljagd“.) Der Abstand der Spieler wird auf mindestens 2 m erweitert und das Spiel nach der unter Ziffer 4b der Abarten des vorigen Spieles (S. 70) bezeichneten Weise ausgeführt.
2. Der Ball wird nicht bloss geworfen, kann vielmehr zur Abwechslung auch an der Erde hin weitergerollt werden. Das Rollen geschieht auf der Kreislinie und durch den Kreis, zwischen den gegrätschten Beinen hindurch (sogar denen des Schlägers, wenn es möglich ist), vorwärts, rückwärts etc.

38. Grenzball.

(„Stossball“ — „Balltreiben“ — „Treibeball“ — „Rossball“.)

Zahl der Spieler: 10—30.

Spielgedanke und Vorbereitung.

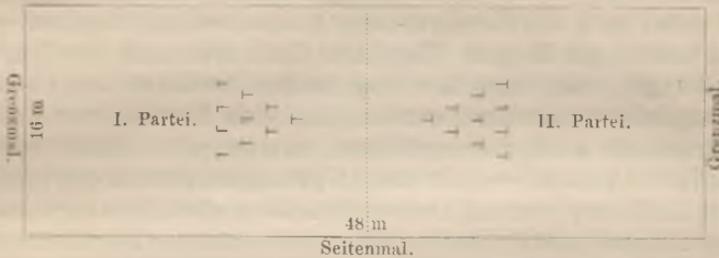
Ein grösserer, aber nicht zu schwerer Ball (etwa $1—1\frac{1}{2}$ kg) soll durch die Kraft wiederholt ausgeführter Würfe trotz der Abwehr der Gegenpartei über die Grenzlinie des Spielplatzes hinausgetrieben werden.

Das rechteckige Spielfeld wird derartig ausgemessen und abgesteckt, dass dasselbe dreimal so lang als breit ist und die Meterzahl seiner Breite („Grenzmale“) sich zur Spielerzahl etwa wie 3 zu 4 verhält. Durch eine in den Boden gerissene oder durch Stäbe markierte Linie („Mittellinie“) zwischen den Langseiten oder „Seitenmalen“ wird es in 2 gleiche Hälften geteilt.

Die Spieler bilden nun zwei der Zahl und Spielfertigkeit nach möglichst gleiche Parteien. Jede derselben nimmt, etwa 5 m von der Mittellinie entfernt und letzterer zugewandt, in

3 oder 4 Treffen Aufstellung (Abb. 5). Im Vordertreffen jeder Partei steht der beste Spieler. Beide Parteien suchen einander rückwärts bis über das jenseitige Grenzmal hinauszutreiben. Durch Auszählen oder Losen wird bestimmt, welche Partei das Recht des ersten Wurfes hat.

Abb. 5.
Seitenmal.



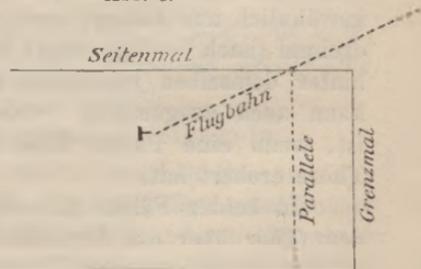
Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Partei I eröffnet das Spiel, indem ihr Führer den Ball kräftig über die Mittellinie hinweg der Gegenpartei zuwirft. (1. Regel: Den ersten Wurf hat immer ein Spielführer [Spielerbst]. Bei Wiederholungen kommt der Anwurf der besiegten Partei zu.) Es zeigt sich, dass letztere etwas eng steht; denn als der Ball mitten in ihre Aufstellung hineinflog und die Nächststehenden ihn ergreifen wollten, stiessen sie zusammen, die emporgehobenen Hände hinderten sich gegenseitig, und der Ball, dadurch zuerst mehrfach auf den Fingerspitzen hin und her hüpfend, fällt endlich zu Boden. Ein Spieler der Partei ergreift ihn sogleich und schickt sich zum Wurf an. (2. Regel: Wer den Ball anhält, aufhebt, zurückstösst, zurückschlägt oder „frei fängt“ [d. h. vor dem Niederfallen im Fluge ergreift], hat den Gegenwurf auszuführen. — 3. Regel: Wenn jemand den Ball so in die Höhe wirft, dass er beim Herabfallen gerade in oder vor die Aufstellung seiner Partei fliegt und von Parteigenossen rasch ergriffen wird, so darf er den Wurf noch einmal [nicht öfter!] wiederholen; fällt ein so geworfener Ball etwa gar **hinter** seiner Partei zur Erde, so wird die Abwurfstelle für den zweiten Wurf dorthin zurückverlegt.) Hatte der feindliche Spielführer (I) einen ziemlich flachen Wurf gethan, so bemüht er sich hin-

gegen, im hohen Bogen zu werfen. (4. Regel: Jede beliebige Art des Werfens — schocken, stossen, schleudern, Kern- und Bogenwurf, mit einer Hand oder mit beiden Händen etc. — ist erlaubt.) Seine Absicht, den Ball über die feindliche Aufstellung hinauszutreiben, misslingt jedoch: zu schwach geworfen, fällt der Ball in die Hände eines Spielers des 2. Treffens, welcher sogleich mit drei mächtigen Sätzen vorwärts springt — wobei auch alle Parteigenossen (I) entsprechend vorgehen — und wirft. (5. Regel: Wer den Ball frei aus der Luft auffängt, ehe derselbe den Boden berührt oder von Mitspielern berührt wurde, hat das Recht, vor dem Werfen so weit vorzurücken, als er es — ohne vorherigen Anlauf — mit drei Sprungschritten vermag. Ein Ball, der von mehreren Spielern gleichzeitig oder von einem Spieler erst nach anderweitiger Berührung aufgefangen wird, schliesst dieses Recht aus.) Die II. Partei hat sich inzwischen mit möglichster Beibehaltung ihrer Aufstellungsordnung und mit äusserster Schnelligkeit zurückgezogen; aber zu rasch hatte ihr Gegner seinen Wurf ausgeführt, und bevor sie weit genug rückwärts gelangt war, flog schon der kräftig geschleuderte Ball über ihre Köpfe hinweg zur Erde nieder und rollte dann noch ein Stück dahin. Von einem flinken Läufer eingeholt, wird er von der Stelle aus, an welcher jener ihn aufhob, der Gegenpartei, die sich bereits wieder in gut geordneter Aufstellung befindet, zugeworfen. (6. Regel: Wird der Ball weder frei gefangen, noch zurückgeschlagen, so muss er von der Stelle aus, bis zu welcher er rollte, zurückgeworfen werden.) Der Wurf gelingt nach Wunsch: nicht zu hoch und in raschem Fluge saust er dahin, über Partei I hinweg; nur mühsam können die andern, die sich schon bis an ihr Grenzmal zurückgedrängt sahen, mit ihrem Jubel an sich halten, — und wie gut auch, dass sie nicht voreilig waren: sie hätten sonst den Spott der Gegner zu fürchten! Denn was geschah? Ein feindlicher Spieler des 4. Treffens, der vorahnend und wachsam ein Stück hinter die Aufstellung seiner Partei (I) zurückgeeilt war, warf sich dem niederfallenden Balle mit solchem Geschick entgegen, dass er ihn durch einen mit beiden Händen ausgeführten kräftigen Schlag nicht sowohl anhielt, sondern vielmehr ein tüchtiges Stück zurücktrieb, worauf er ihm so schnell nachlief, dass

er ihn am Fallpunkte ergreifen konnte. (7. Regel: Wenn der Ball im freien Fluge, ehe andere Spieler ihn berührt haben, durch einen Stoss oder Schlag mit Händen, Schultern oder Oberschenkeln abgeschlagen wird, so erfolgt der nächste Wurf von dem Punkte aus, wo er auf die Erde fiel, oder von einer Stelle, welche ebenso weit vom feindlichen Grenzmal entfernt ist. — Nach dem Rückstoss gehört der Ball demjenigen, welcher ihn aufhebt, gleichviel, von welcher Partei er ist.) Das giebt einen neuen Vorsprung! Damit aber nicht genug, wendet auch der glückliche Schläger noch eine List an, um seiner Partei zum Siege zu verhelfen — sobald er nämlich den Ball aufgenommen hat, eilt er damit, parallel mit Mittellinie und Grenzmal, einem Seitenmale zu, hemmt plötzlich seinen Lauf und wirft schon, ehe es noch der II. Partei möglich gewesen ist, sich angemessen zu verteilen und das Grenzmal gehörig zu decken. (8. Regel: Jedem Werfer bleibt es unbenommen, die Abwurfstelle beliebig nach rechts oder links hin in die Nähe eines Seitenmales zu verlegen; nur darf er sich dabei dem feindlichen Grenzmal nicht nähern.) Doch seine etwas übertriebene Eile hat ihm geschadet. Aufgeregt vom hastigen Lauf und in seiner Wurfstellung noch nicht genügend gefestigt, wirft er schief; der Ball fliegt über das Seitenmal hinaus. Zur Frist für die im Nachtheile befindliche Partei II! Denn wäre der Ball gut geradeaus geworfen worden, so wäre er unangehalten über das Grenzmal gerollt und sie hätte schon jetzt verloren. Nun aber hat sie noch Hoffnung, das Spiel zu wenden. Denn spähende Augen haben genau darauf geachtet, an welcher Stelle der Ball niederfiel. Von ihr aus läuft derjenige, welcher den Ball aufnimmt, parallel mit Grenzmal und Mittellinie, ins Spielfeld und wirft, wenn möglich, ehe die Gegner genügend geordnet sind. (9. Regel: Ein Ball, welcher über ein Seitenmal hinweg aus dem Spielfelde geworfen wurde, wird von

Abb. 6.



einer solchen Stelle gegen die andere Partei zurückgeschickt, welche in der vom Kreuzungspunkte des Seitenmals und der Flugbahn gezogenen Parallelen zum Grenzmal liegt. [Abb. 6]. Das Recht zum Wurf hat der betr. Spielführer.) Doch ihre Hoffnung ist von kurzer Dauer. Obgleich es ihr einigemal gelingt, den über das Grenzmal hinwegfliegenden Ball aufzufangen (10. Regel: Wenn ein Ball weiter als drei Sprungschritte hinter dem Grenzmale frei aufgefangen wird, so kann der Gegenwurf auf der Grenzlinie erfolgen!), ja sogar vorübergehend ein wenig vorzudringen, so macht doch endlich ein Ball, welcher hinter dem Grenzmal niederfällt, der Partie ein Ende. (11. Regel: Nach jeder Partie wechseln die Parteien die Spielfelder und die besiegte Partei hat den ersten Wurf.)

Fehlerhaft ist es:

1. Wenn der Ball an der Erde hingerollt wird,
2. wenn mehr Sprungschritte gemacht werden, als es der Verabredung entspricht,
3. wenn ein Ball erst angehalten und dann zurückgestossen wird,
4. wenn die Spieler der eben am Fange befindlichen Partei sich zusammendrängen und alle oder doch zu mehreren gleichzeitig nach dem Balle greifen; in solchem Falle fängt ihn in der Regel keiner. — Auch liegt es nicht im Interesse der Partei, den Ball so schief zu werfen, dass er früh das Seitenmal überschreitet (vgl. die 9. Regel).

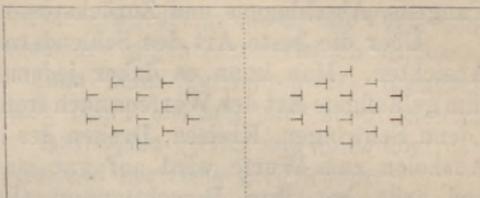
Abart des Spieles.

In der Mitte der Grenzmale befindet sich ein durch Flaggenstäbe gebildetes, etwa 4 m breites Thor. Der Sieg wird gewöhnlich nur dadurch errungen, dass der Ball ein-, zwei- oder dreimal (nach Vereinbarung) durch das Thor geworfen wird und hinter demselben niederfällt (das „Thor erobern“). Daneben kann auch ausgemacht werden, dass der Kampf entschieden ist, wenn eine Partei fünfmal die Grenzlinie seitwärts vom Thore erobert hat.

In beiden Fällen gilt die Regel: Fliegt der Ball neben dem Thor über das Grenzmal, so dürfen die Verteidiger des Thores allemal von der Grenzlinie aus den Gegenwurf thun.

(Anmerkung. Die Aufstellung der Parteien kann auch so geordnet werden, dass einige gute Spieler vorn, die minderwertigen in der Mitte, der Spielführer und noch ein guter Spieler hinten stehen [Abb. 7]. Jedoch thut auch in diesem Falle der Führer derjenigen Partei, welche das Spiel eröffnet, den ersten Wurf. —

Abb. 7.



Da es für den Ungeübten nicht ohne Gefahr ist, einem kräftig geworfenen Balle die Fuss-, Knie- oder Handgelenke, ferner Arme, Beine, Magen oder Gesicht in ungeeigneter Weise auszusetzen, so ist es nötig, über das Fangen und Abstossen des Balles Anleitung zu geben, etwa so, wie es beim nachfolgenden Spiel, Seite 81, geschieht.) —

Bezüglich des Fangens oder Rückstossens müssen die Spieler lernen, nach jeweiliger Beantwortung der Frage: was bringt mehr Gewinn? zu handeln. Die Antwort ist im Augenblick zu geben, und die entsprechende That muss ihr auf dem Fusse folgen. Im allgemeinen wird es so sein, dass man bei grösserem Abstand der Parteien, also bei freiem Vorfelde, den Rückstoss, im entgegengesetzten Falle aber den Fang bevorzugt.

39. Schleuderball.

(„Grenzball“ — „Sauball“ — „Rossball“ — „Wurfball“ — „Balltreiben“.)

Zahl der Spieler: 12—40.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Vergl. das vorige Spiel. Der Ball ist mit einem Henkel (oder Riemenschleife) versehen. Das Spielfeld hat dieselbe Breite wie beim Grenzball (so vielmal $1\frac{1}{2}$ m, als jede Partei an Spielern zählt), ist aber vier bis fünfmal so lang, als breit. Die Entfernung der Parteien von der Mittellinie bei Beginn des Spieles beträgt 7—8 m (9—10 Schritte).

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

In dieser Hinsicht gilt das beim Grenzball Gesagte, nur dass der Ball an der Schleife gefasst und vorwärts geschleudert wird, was allerdings dem Wurf einen ganz anderen Charakter giebt und die selbständige Stellung des Spieles rechtfertigt. An-

fänger lässt man, um ihnen zunächst das Schleudern mit gestrecktem Arme beizubringen, aus dem Stande nach mehrmaligem Armkreisen werfen. Das erleichtert zugleich die Einübung des Fangens, Abschlagens und Zurückstossens.

Über die beste Art des Schleuderns giebt es verschiedene Ansichten. Man kann es daher jedem Spieler überlassen, die ihm geläufigste Art des Werfens nach freiem Ermessen zu wählen; „denn Schwingen, Kreisen, Drehen des Rumpfes, überhaupt das Ausholen zum Wurfe wird auf gar mannigfache Weise geübt, und jede hat ihre Berechtigung“ (Lion-Wortmann, Bewegungsspiele).

Noch besser ist es aber, wenigstens geübteren Spielern gegenüber, dahin zu wirken, dass im Bereiche einer Gespielschaft eine bestimmte Art des Werfens in allgemeine Aufnahme komme. Als die wirksamsten und verbreitetsten Weisen sind folgende zu empfehlen:

1. Der Ball wird ein- bis dreimal mit Armkreisen vorwärts geschwungen und bei der letzten Hebung des Armes plötzlich losgelassen. Dieses „Ausholen“ geschieht im Schrittstand, oder es wird mit Vorspringen bei jedem Armkreise (Nachstellhüpfen) verbunden. (Berliner Schwung.)
2. Ball in der rechten Hand, Vortritt links, Beugen beider Beine, Vorhochschwingen des Balles und Auflegen desselben auf die linke Hand; mit Wippen der Kniee Schwung des r. Armes von oben vorwärts nach unten und weiter von hinten über den Kopf (wobei der l. Arm gesenkt und wieder emporgehoben wird) wiederum auf die innere Fläche der l. Hand; nach mehrmaliger Wiederholung dieses Schwunges unter leichter Rumpfdrehung r. ein Abschwingen nach hinten und mit Vordrehung des Rumpfes das Fortschleudern von unten herauf. (Leipziger Schwung; nach Wortmann.)
3. Die rechte Hand fasst den Henkel, die linke stützt den Ball*); in dieser Haltung des letzteren erfolgt ein Vorhochschwingen und Rückschwingen über den Kopf mit gebeugten Armen nebst Rücktritt l. und halber Rumpfdrehung links, dann ein Vorab- und Rückschwingen des Balles (wobei die stützende [l.] Hand loslässt) mit Rechts-

*) Ein sogenannter „Linkser“ macht es entgegengesetzt.

Vordrehung des Rumpfes und darauf bei sofortigem Vortritt des linken Fusses das Vorwärtsschleudern des Balles.

4. Eine Hand fasst die Schleife, die andere stützt den Ball. So wird letzterer über den Kopf gehoben, mit Vorbeugen des Rumpfes zwischen den gegrätschten Beinen hindurchgeschwungen und dann beim Aufrichten des Rumpfes, indem die stützende Hand loslässt, mit einer leichten Rumpfdrehung und Aufhüpfen rechts und links über den Kopf hinweg armkreisend vorwärts geschleudert.

Die Spielregeln sind (mit entsprech. Abänderung der 4.) dieselben, wie beim Grenzball.

Abweichende oder besondere Regeln.

1. Jedes neue Spiel (Partie) wird vom letzten Werfer eröffnet, nachdem die Plätze gewechselt sind.
2. Wer den Ball frei aus der Luft auffängt, wirft oder stösst ihn zunächst, ohne den Riemen zu benutzen, der feindlichen Partei zu und macht erst von der Niederfallstelle aus den Schleuderwurf; die Gegner dürfen aber, wenn sie den in der ersterwähnten Weise ihnen zugeworfenen Ball frei fangen, denselben ebenso zurückgeben, und wird er nun nicht abermals gefangen, so geht es nach den sonstigen einschlagenden Regeln.

Regeln über das Fangen und Abschlagen des Balles.

1. Nie darf man mit gespreizten Fingern nach dem Balle greifen oder schlagen, um Verletzungen derselben vorzubeugen.
2. Wer den Ball frei fangen will, setze ein Bein mit gebeugtem Knie vor, ziehe die Brust und den Unterleib etwas ein und umfange den Ball mit beiden Armen so, dass die Heftigkeit des Anpralls sich nach Möglichkeit auf Arme, Rumpf und Oberschenkel (des vorgesetzten Beines) verteilt.
3. Um den Ball abzuschlagen, können viererlei Mittel angewendet werden:
 - a) Man erhebt die geballten Hände und schlägt mit Fäusten und Unterarmen gegen den Ball;
 - b) man zieht die Arm- und Brustmuskeln einer Seite (meist der rechten) kräftig zusammen, dreht den Rumpf ein wenig nach innen und setzt die Schulter und den Oberarm derselben Seite mit einem kurzen, aber scharf ab-

gemessenen und energischen Vorstoss dem anprallenden Balle entgegen;

- c) man dreht einen Arm, im Ellbogengelenk fast rechtwinklig gebeugt, mit geballter Faust nach vorn und schlägt mit kurzem Gegenstoss den Ball so ab, dass der fest gespannte Oberarmmuskel den grösseren, der Unterarm den geringeren Teil des Anpralls zu überwinden hat;
- d) man setzt dem heranfliegenden und bereits niederfallenden Balle kurz vorstossend den Oberschenkel eines Beines entgegen, welches im Kniegelenk etwas gebeugt und dessen Muskulatur straff gespannt ist.

Abart des Spieles.

Die Reihenfolge der Werfer ist festgesetzt und wird ohne Rücksicht darauf, wer den Ball annimmt, innegehalten. — Diese Form des Spieles ist besonders für Anfänger geeignet und immer dann zu wählen, wenn die Spieler einer gleichmässigen Ausbildung bedürftig sind.

40. Sauball.

(„Sautreiben“ — „Treibball“ — „Geierspiel“ — „Lochball“ — „Grübchenball“.)

Zahl der Spieler: 6—60.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Ein mittelgrosser Vollball (die „Sau“) soll in einen Kessel getrieben werden, was jedoch die „Kesselhüter“ verhindern wollen.

Einer der Teilnehmer ist „Sautreiber“ mit der Aufgabe, die „Sau“ in den Kessel zu treiben.*) Die übrigen Spieler stehen mit 2—3 Schritt Abstand im offenen Stirnring. Jeder von ihnen hat eine Ballkelle, wie man sie zum Schlagball (s. No. 44) verwendet, in der Hand. Mitten im Kreise ist eine nicht zu kleine Vertiefung (je nach der Gegend mit dem Namen: „Kessel“, „Loch“, „Grube“, „Kute“, „Saukute“ oder „Fudel“ bezeichnet) in den Fussboden gewühlt; zu Füssen jedes Mit-

*) Für diejenigen, welche an dem Namen des Spiels und des Treibers Anstoss nehmen, empfiehlt sich am meisten die Bezeichnung „Grübchenball“ als Spielname, was dann den „Sautreiber“ einfach in „Balltreiber“ verwandelt!

spielers im Kreise befindet sich ein ähnliches, etwas kleineres Grübchen. Die im Kreise aufgestellten „Kesselhüter“ haben die „Sau“ sowohl vom „Kessel“ wie auch von ihren Grübchen fernzuhalten; der Sautreiber ist nebst der Sau vor Beginn ausserhalb des Kreises.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Um zunächst zu bestimmen, wer „Sautreiber“, „Balltreiber“ oder kürzer: „Treiber“ ist, begeben sich alle Spieler zum Kessel, setzen das untere Ende des Schlagholzes hinein, gehen im Kreise herum, bis ein Spruch, den sie hersagen, zu Ende ist oder bis der Spieloberst 1, 2 und 3 gezählt hat, worauf alle auseinander eilen, um je ein Grübchen zu besetzen, d. h. das Schlagholz hineinzustellen. Die Zahl der Grübchen beträgt aber 1 weniger als die Zahl sämtlicher Teilnehmer; demnach bleibt Einer übrig, und er ist Treiber.

Letzterer läuft nun zu dem ausserhalb des Kreises liegenden Balle und treibt ihn, ohne Gebrauch der Füsse oder Hände, lediglich mit Stockschlägen dem Kessel zu. (1. Regel: Kein Spieler darf den Ball anders als mit dem Schlagholz fortbewegen.) Dabei muss er den Kreis der Kesselhüter durchbrechen. Einer derselben, in dessen Nähe er kommt, verlässt mit dem Schlagholz auf einen Augenblick sein Grübchen und versetzt dem Balle schnell einen kurzen, aber so kräftigen Schlag, dass derselbe weit fortrollt, worauf jener ebenso schnell wieder sein Grübchen besetzt. (2. Regel: Jeder Kesselhüter stellt das Ende des Schlagholzes in sein Grübchen.) Der Treiber läuft dem Balle nach, holt ihn mit Stockschlägen zurück und sucht abermals in den Kessel einzudringen. Ein übereifriger Kesselhüter hält einen Fuss in der Nähe seines Grübchens und schreitet mit dem anderen, weit grätschend, dem heranrollenden Ball entgegen, holt aus und schlägt danach. (3. Regel: Kein Kesselhüter darf beim Schlagen ausserhalb des Kreises sich von seinem Grübchen entfernen.) Doch der Treiber war diesmal mehr auf der Hut: er stützt rasch sein Schlagholz vor dem Ball auf die Erde nieder, sodass nicht letzterer, sondern sein Schlagholz getroffen wird. Während dies geschah, hat aber ein Nachbar des Schlägers dessen Grübchen besetzt, der Treiber, welcher es bemerkte, rennt nach dem freigewordenen Grübchen jenes Nachbars und besetzt es, wo-

durch er Kesselhüter, der Schläger aber, der sein Grübchen verlor, Treiber wird. (4. Regel: Der Treiber darf sich vor den Ball stellen, das Schlagholz vorsetzen, kurz: alles thun, um die Berührung des Balles durch die Schlaghölzer anderer zu verhindern. — 5. Regel: Jeder Kesselhüter ist berechtigt, ein Grübchen, dessen Inhaber zum Schlage ausholt, für sich in Besitz zu nehmen. — 6. Regel: Wer in ein frei gewordenes Grübchen zuerst sein Schlagholz stellt, wird Eigentümer desselben.) Der neue Treiber weiss, nachdem er den Versuch, beim Ausholen eines Kesselhüters zum Schlage dessen Grübchen rasch zu besetzen (also nach Regel 5 zu gewinnen), vergeblich einige Male wiederholt hat, endlich den Ball so geschickt zu treiben, dass derselbe das Schlagholz eines Kesselhüters berührt, worauf er mit letzterem die Rolle wechselt. (7. Regel: Wer es nicht verhindern kann, dass der Ball seine Kelle (Schlagholz) berührt, während sie im Grübchen steht, muss letzteres an den Treiber abtreten und dessen Rolle übernehmen.)

Der folgende Treiber wendet ein gutes Mittel an, um endlich einmal in den Kreis einzudringen, indem er, in die Nähe desselben gelangt, dem Balle einen gut gezielten kräftigen Schlag versetzt und dem durch eine Lücke Hineinrollenden nachläuft. Sofort versucht er, den Ball in den Kessel zu bringen, woran ihn freilich mehrere Kesselhüter, indem sie ihren Platz verlassen, zu hindern suchen. (8. Regel: Niemand darf den Treiber anhalten, stossen, schlagen oder sonstwie berühren; jeder hat es nur mit dem Balle zu thun. — 9. Regel: Wenn der Ball im Kreise ist, so darf jeder Kesselhüter sein Grübchen verlassen.) Die Absicht gelingt, der erste Spielgang ist beendet. (10. Regel: Wenn der Ball in den Kessel gelangt ist, beginnt ein neuer Gang des Spieles.)

Abweichende oder besondere Regeln.

1. Nachdem bei Eröffnung eines neuen Ganges alle Spieler ihre Schlaghölzer in den Kessel gestellt und letzteren umkreist haben, muss jeder zunächst zu einem etwas abseits gelegenen Male laufen und dieses mit dem Schlagholz berühren, ehe er sich zum Eigentümer eines Grübchens machen darf.

2. Der Ball darf von den Kesselhütern nur geschlagen werden, wenn er innerhalb des Kreises ist.
3. Wer beim Versuch des Ballschlagens einen Fuss auf seinem Grübchen hält, kann des letzteren nicht verlustig gehen.
4. Es ist den Kesselhütern erlaubt, ihr Grübchen zu verlassen und dem Treiber auch ausserhalb des Kreises entgegenzugehen. (Wegen der hierdurch mitunter entstehenden allgemeinen Unruhe ist bei einer grösseren Schar ungeübter Spieler diese Form zu vermeiden; bei wenigen und geübten Teilnehmern aber kann man sie, namentlich bei kühler Luft, wegen der damit verbundenen lebhaften Bewegung gestatten.)
5. Es wird, bei entsprechender Verminderung der Grübchenzahl, mit zwei oder mehreren Treibern und ebensoviel Bällen gespielt. (Bei grosser Zahl geübter Spieler.)

Abarten des Spieles.

1. Wenn es dem Treiber glückt, die „Sau“ in den Kessel zu bringen, so lassen alle Kesselhüter sofort ihre Stäbe fallen und entfernen sich von ihrem Grübchen; der Treiber aber ergreift den Ball, ruft laut: „Steht alle!“ und wirft, während augenblicklich alle stehen, den Ball nach einem Mitspieler, worauf er sich eines Grübchens bemächtigt. Wurde ein Spieler vom Ball getroffen, so ist derselbe Treiber; war jedoch der Wurf verfehlt, so ergreift ein beliebiger Spieler den Ball und sucht von derselben Stelle aus, wo er ihn aufhob, einen anderen damit zu treffen, um diesen zum Treiber zu machen und sich einen Platz als Kesselhüter zu sichern. Werden alle Grübchen besetzt, ehe jemand vom Balle getroffen ist, so muss der übrigbleibende Spieler Treiber werden.
2. Statt des Schlagholzes wird ein Fuss zum Besetzen des Grübchens und zum Treiben des Balles gebraucht.

(Anmerkung. Der Spielleiter halte darauf, dass stark ausholende und heftige Schläge gegen den Ball nur dann geführt werden, wenn letzterer frei liegt und nicht durch ein vorgestelltes Bein gedeckt ist, diese Deckung seitens des Sautreibers auch nicht zu erwarten ist. —

Anfänger sind zu belehren, dass sie beim Treiben der Sau neben der Aufmerksamkeit auf letztere auch die Kesselhüter beobachten müssen, um wahrzunehmen, wo ein Grübchen frei geworden ist, und dasselbe schnell besetzen zu können.)

41. Prellball.

Zahl der Spieler: 4—10.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Neben der Kraft, die es beim Schlagen (Prellen) des Balles zu zeigen gilt, soll die Geschicklichkeit im Ballfangen und die Lauftüchtigkeit geübt werden.

Ein Spieler wird durch Auszählen oder durchs Los Schläger oder „Preller“. Zu diesem Behufe versieht er sich mit einem Handball und einem Schlagholz. Letzteres ist, wie auch das nachher zu erwähnende Prellholz, am besten aus Rotbuche, Ulme oder Esche; doch genügt auch ein fester Knüttel von etwa 80 cm Länge. Er bedarf ausserdem eines „Prellholzes“. Dasselbe mit den dazu gehörigen Vorkehrungen kann folgendermassen beschaffen sein:

1. In einer Grube von etwa 40 cm Durchmesser und 15—20 cm Tiefe liegt ein ungefähr 50 cm langes Holz so, dass ein Ende über den Rand der Grube hervorragt. Das Holz ist unten, wo es in der Grube liegt, gegen 10 cm breit und löffelförmig ausgehöhlt, damit der Ball auf die Höhlung gelegt werden kann. Neben der Grube befindet sich ein Pfahl oder Pflock, an welchem das Prellholz durch eine haltbare Schnur befestigt ist.

Oder:

2. In der Erde steht ein fester Pfahl, 20—50 cm hoch, rund oder vierkantig, nicht zu dünn. Auf ihn wird ein etwa 60 cm langes, an einem Ende gegen 10 cm breites und an der Oberfläche etwas ausgehöhltes Brettchen so gelegt, dass es, mit dem Balle beschwert, das Gleichgewicht hält und liegen bleibt. Pfahl und Prellholz sind durch eine Schnur miteinander verbunden.

Oder:

3. Zwei feststehende Pfählchen (vgl. Abb. 8) sind in der

Abb. 8.



Höhe von ungefähr 20 cm durch einen haltbaren Querholzen aus festem Holz oder Eisen verbunden, an welchem das seitlich an mehreren Stellen durchbohrte Prellholz, leicht drehbar, befestigt ist. Das eine, breitere Ende des Prellholzes muss etwas nach oben gebogen und löffelartig ausgehöhlt sein, sodass der Ball in der Vertiefung liegen bleibt, während das andere Ende aufwärts gerichtet ist.

Der Preller nimmt beim Prellholz Aufstellung. Letzterem, und zwar dem freien Ende, gegenüber stehen im Bogen oder Halbkreis, je 8—10 Schritte voneinander und 15—20 Schritte vom Preller entfernt, die übrigen Spieler, die „Fänger“; jeder von ihnen kennzeichnet seinen Platz durch ein Grübchen in der Erde, einen Stein oder dergl; ein derartiges „Mal“ bleibt unbesetzt, es ist das „Laufmal“.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Das Spiel beginnt damit, dass der Preller im Quergrätschstande das Schlagholz mit voller Kraft auf das vordere (freie) Ende des Prellholzes schlägt, wodurch das andere Ende in die Höhe geschwungen und der aufgelegte Ball weit fort oder hoch emporgeschleudert wird. (Bei dem Prellholze, wie es oben unter No. 2 und 3 beschrieben ist, hat es der Preller in der Hand, weite oder hohe Bälle zu schlagen: verlängert er das vordere [freie] Ende des Prellholzes, so erzielt er weitfliegende, verkürzt er es aber zu Gunsten der Länge des hinteren [beschwerten] Endes, so schlägt er hochfliegende Bälle.) Sogleich nach dem Schlage muss er zum Laufmale eilen, dasselbe mit seinem Schlagholz berühren und wieder zum Prellholz zurücklaufen. (1. Regel: Der Preller behält das Recht des Schlagens, wenn er, ehe einer der in nachfolgenden Regeln erwähnten Fälle sich ereignet, mit dem Schlagholz das Laufmal berührt und seinen Standort wieder erreicht.) Die Fänger können, sobald der Ball geschlagen ist, ihren Platz verlassen, um den Ball zu ergreifen. (2. Regel: Wer den Ball frei aus der Luft fängt, ehe der Preller das Laufmal berührt und seinen Lauf beendet hat, wird Preller.) Wenn es keinem derselben gelungen ist, den Ball abzufangen, so suchen sie ihn wenigstens so schnell wie möglich zu ergreifen, um den Preller damit zu werfen. (3. Regel:

Wenn der Preller vor Beendigung seines Laufes mit dem Ball geworfen wird, so muss er seine Stelle an den abtreten, der ihn warf.) Kann man aber den Ball nahe am Prellholz ergreifen und letzteres damit berühren, so wird man ebenfalls Preller. (4. Regel: Wer das Prellholz mit dem Balle berührt, ehe der Preller zurückgekehrt ist, gewinnt das Schlagrecht.)

Abweichende Regel.

Das Laufmal und die Berührung desselben kommt in Wegfall. Dafür muss der Preller aber diejenigen Male (Steine oder Grübchen) berühren, deren Besitzer ausgelaufen sind, um den Ball zu erhaschen.

(Anmerkung. Das Spiel dient neben dem Werte, den es für sich selbst hat, als gute Vorbereitung für den Schlagball.)

42. Stehball.

(„Steht alle.“)

Zahl der Spieler: 6—20.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Das Spiel hat den Zweck, die Teilnehmer im Ballfangen und Treffen mit dem Balle sowie im plötzlichen und raschen Laufen zu üben. Um das Treffen zu erleichtern, ist dem Werfenden das Recht eingeräumt, durch einen Zuruf die Flucht der Mitspieler vor ihm augenblicklich zu hemmen. Hierdurch gesellt sich zu den vorgenannten Übungen noch die plötzliche Unterbrechung (Hemmung) des Laufes.

In der Entfernung von einer Handspanne (soweit, als man die Spitzen des Daumens und des Mittelfingers auseinander spreizen kann) sind in gerader Reihe, oder ungeordnet nebeneinander, oder auch in Wechselreihen, wie die Felder des Damenbrettes, so viel faustgrosse Grübchen im Boden ausgewühlt, als Spieler sind. Durch irgend ein Kennzeichen (Knopf, Bohne, Hölzchen etc.) sorgt jeder Teilnehmer dafür, dass er sein Grübchen genau kennt und jederzeit rasch findet. Nun wird ein „Roller“, der das Spiel zu eröffnen hat, ausgelost oder ausgezählt und die Reihenfolge festgesetzt, in welcher die späteren Roller zu folgen haben. Endlich stellen sich die Spieler, mit Ausnahme des Rollers, in einem nicht völlig geschlossenen Kreise mit einem Schritt Abstand um die Grübchen

herum auf. Drei bis vier Schritte von letzteren entfernt, da, wo der Kreis eine Lücke aufweist, nimmt der Roller, mit einem Handball ausgerüstet, seinen Platz ein.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Der Roller hat die Aufgabe, den Ball mit der Hand in ein Grübchen zu rollen. Gelingt ihm der Versuch nicht so gleich, so darf er ihn ein- oder zweimal erneuern; hat er auch dann noch keinen Erfolg, so tritt er in den Kreis, und der folgende Roller tritt an seine Stelle. (1. Regel: Jeder darf dreimal den Ball rollen. Trifft er kein Grübchen, so kommt der folgende Roller an die Reihe. Jeder neue Roller muss den Angriff von einer anderen Seite aus unternehmen.) Rolllt der Ball in ein Grübchen, so springt derjenige Spieler, dem das Grübchen gehört, hinzu, ergreift den Ball und ruft den sofort nach allen Richtungen auseinanderlaufenden Mitspielern laut zu: „Steht alle!“ („Stand!“ — „Steht!“) — und wirft nach einem derselben. (2. Regel: Derjenige, in dessen Grübchen der Ball gerollt ist, muss von seiner Grube aus werfen. — 3. Regel: Wer nach dem Ruf noch läuft und nicht augenblicklich steht, wird einsteuilen dadurch bestraft, dass ein Steinchen in seine Grube gelegt wird. — 4. Regel: Wenn der Wurf vor dem Zuruf erfolgt, so wird der Werfende mit derselben Strafe belegt. — 5. Regel: Die Fliehenden dürfen dem Werfer, um ihr Gesicht gegen den Wurf zu schützen, den Rücken zuwenden, sonst aber keine ausweichende Bewegung machen.) Trifft der geworfene Ball keinen Mitspieler, so ist der 1. Gang des Spieles aus, alle Teilnehmer kehren auf ihre Plätze zurück, dem ungeschickten Werfer wird ein Steinchen in seine Grube gelegt, und der folgende Roller beginnt das Spiel von neuem. (6. Regel: Wer den Ball wirft und nicht trifft, erhält ein Steinchen in seine Grube.) Wenn jedoch der Wurf trifft, so fliehen alle Teilnehmer den Getroffenen, dieser aber ergreift den Ball und wirft nach dem Zuruf („Steht alle!“) auf einen Mitspieler, worauf das Spiel nach den bisherigen Regeln seinen Fortgang nimmt. (7. Regel: Wer getroffen wird, ruft und wirft von dem Punkte aus, wo er den Ball aufhob. — 8. Regel: Das Werfen wird fortgesetzt, bis ein Fehlwurf den Beginn eines neuen

Ganges durch Rollen des Balles zuwege bringt.) Mitunter kommt es vor, dass ein Spieler den Ball nicht so schnell ergreifen und den Zuruf ausführen kann, als das für gewöhnlich der Fall ist. Die Fliehenden haben dann Zeit, sich soweit von ihm zu entfernen, dass wenig Aussicht zum Treffen vorhanden ist. In diesem Falle darf er einem Teilnehmer, welcher ihm auf eine stumme Anfrage bejahend zugenickt hat, den Ball zuwerfen, der von jenem aufgefangen wird. Die übrigen, die das natürlich bemerkten, fliehen nun vor dem neuen Besitzer des Balles, bis dieser zum Stehen auffordert und wirft. Fehlt er, so bekommt er das Steinchen in seine Grube. (9. Regel: Die Übertragung des Wurfs an einen anderen Spieler ist erlaubt.) — Wenn umgekehrt der Ball so rasch ergriffen wurde, dass es einem Spieler nicht möglich war, sich von dem Besitzer zu entfernen, so hat er das Recht, das „Zuwerfen“ zu fordern. Jener muss ihm dann den Ball so zuwerfen, dass er ihn fangen kann. Der nunmehrige Besitzer ruft nun: „Steht alle!“ und wirft. Derjenige, welcher zum Zuwerfen gezwungen war, darf aber nicht geworfen werden. (10. Regel: Das „Zuwerfen“ darf nur derjenige verlangen, dem es nicht möglich war, vor dem Ruf: „Steht alle“ zu fliehen. — 11. Regel: Wer den Ball zugeworfen hat, wird nicht wieder geworfen.)

Wenn ein Spieler diejenige Summe von Steinchen in der Grube hat, welche vereinbart worden ist (gewöhnlich ist es die Zahl 6), so ist das Spiel aus. Die Strafe für den Verlierer besteht darin, dass die übrigen Teilnehmer eine Reihe bilden und jenen, der sich ihnen gegenüber aufstellen muss, der Reihe nach zu werfen suchen, wobei er aber durch allerlei Bewegungen an Ort (Beinheben, Rumpfbeugen etc.) dem Ball ausweichen darf. (12. Regel: Der Verlierer wird durch Werfen seitens der Mitspieler bestraft.)

Abarten des Spieles.

1. Die Spieler stehen im Kreise, und zu den Füßen eines jeden befindet sich sein Grübchen. Ein Teilnehmer steht mitten im Kreise und wirft den Ball in die Höhe, während die anderen die Flucht ergreifen. Wenn der Werfende den Ball wieder auffängt, so ruft er: „Stehball!“ oder „Steht!“, alle übrigen müssen sofort stillstehen, und er

sucht nun einen mit dem Ball zu treffen. Gelingt ihm dies, so geht das Spiel weiter nach den Regeln der beschriebenen Art; gelingt es nicht, so wird dem Werfer ein Steinchen in seine Grube gelegt, alle Teilnehmer treten an ihre Gruben und der folgende Spieler geht in die Mitte des Kreises, um einen neuen Gang des Spieles zu beginnen etc. Der Verlierer muss einmal „Spiessrutenlaufen“.

2. In der Mitte des Spielraumes stehen die Spieler in einer Gruppe bei einander, mitten unter ihnen derjenige, welcher zuerst werfen soll. Nach dem Ruf: „Achtung!“ wirft letzterer den Ball senkrecht so hoch als möglich empor, gleichzeitig den Namen eines Mitspielers rufend. Während nun der Aufgerufene bemüht ist, den herabfallenden Ball aus der Luft zu fangen, laufen alle anderen schnell auseinander. Der glückliche Fänger aber ruft: „Halt!“ — und sofort stehen alle. Jetzt wirft jener nach einem Mitspieler, der nicht ausweichen darf. Trifft er nicht, so hat er „ein Leben verloren“; trifft er aber, so setzt derjenige das Werfen fort, welcher getroffen wurde. Nach jedem Fehlwurf beginnt ein neuer Gang des Spieles; derselbe wird immer von demjenigen (durch Hochwerfen des Balles) eröffnet, welcher soeben ein Leben verloren hat. Wer drei Leben verloren hat, ist „tot“, d. h. er tritt aus. Statt des letzteren kann auch ein Spiessrutenlaufen angeordnet werden. (Nach Bollinger-Auer.)

43. Eckball.

Zahl der Spieler: 6—14. Bei mehr Teilnehmern bilde man entsprechende Gruppen. Die Zahl muss gerade sein.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Das Spiel bezweckt, im Wettkampf zweier Parteien die Sicherheit im Treffen mit dem Handball und das geschickte Ausweichen zu befördern. — Die Teilnehmer — nehmen wir ihre Zahl auf 10 an — bilden zwei Parteien. Die eine derselben besetzt ein regelmässiges Fünfeck mit 6—7 m langen Seiten (die Ecken sind durch Steinchen oder kleine Gruben etc. kenntlich gemacht) und heisst die Partei der „Äusseren“; die andere, Partei der „Inneren“ genannt, steht innerhalb dieses engeren Spielplatzes. Die „Äusseren“ sind mit einem Handball ausgerüstet.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Die Äusseren werfen sich der Reihe nach den Ball zu, bis er einmal herum ist.

Von jetzt ab ist die Reihenfolge und Richtung, in welcher der Ball zu werfen ist, nicht mehr vorgeschrieben. Es kommt nun vielmehr darauf an, einen geeigneten Moment abzapassen, wo einer der Inneren mit dem Ball getroffen werden kann. Letztere werden deshalb möglichst zweierlei vermeiden: nahe bei einander in der Mitte des Fünfecks zu sein und einem der Äusseren bezw. dem Balle zu nahe zu kommen; denn in beiden Fällen würden sie es den Äusseren erleichtern, sie zu werfen. Vielmehr werden sie sich, unter beständiger Beobachtung des Balles, bemühen, in gehörigen Abständen voneinander und vom Balle zu bleiben; den Würfeln aber werden sie geschmeidig auszuweichen suchen. (1. Regel: Die Äusseren dürfen nach den Inneren erst dann werfen, wenn der Ball einmal die Runde gemacht hat.) Sobald ein Innerer getroffen worden ist, laufen alle Äusseren schleunigst davon, bis der Getroffene den Ball ergriffen hat und „Halt“ ruft. Jetzt müssen sie augenblicklich stehen bleiben; der Getroffene aber (welcher übrigens in den Grenzen des Fünfecks bleiben muss) wirft den Ball nach dem ihm am nächsten stehenden. Trifft er denselben, so erhält jener einen Punkt, trifft er nicht, so wird ihm selbst ein Punkt gerechnet. (2. Regel: Die Inneren bleiben beim Werfen stets in den Grenzen des Rechtecks. Die Äusseren werfen immer von den Ecken aus. — 3. Regel: Jeder Treffer wird dadurch belohnt, dass der Getroffene — jeder Fehlwurf aber dadurch bestraft, dass der Werfende einen Punkt erhält. — 4. Regel: Die Inneren dürfen dem Ball ausweichen, die Äusseren nicht.) — Man verständigt sich vor dem Beginn des Spieles darüber, wie viel Punkte zum Ausschluss führen, wobei die grössere oder geringere Übung der Spielenden in Betracht zu ziehen ist. Meist gilt die Bestimmung, dass drei Punkte die Grenze sind. (5. Regel: Wer drei Punkte hat, ist aus [= muss austreten].) Die Eckplätze, welche hierdurch frei werden (indem Äussere austreten müssen), können von den noch im Spiel gebliebenen Äusseren mitbenutzt werden, indem letztere von einer Ecke zur anderen laufen, was sie auch in der Richtung der Diagonalen thun dürfen.

Das Spiel ist aus, wenn eine Partei bis auf einen Spieler zusammengeschmolzen ist. (6. Regel: Die Partei, welche zuerst bis auf einen Spieler herabgesunken ist, gilt für besiegt.)

44. Schlagball (mit Selbsteinschenken).

(„Deutsches Ballspiel“.)

Zahl der Spieler: 20 — 30.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Zwei Parteien kämpfen um das Recht, den Ball zu schlagen: die eine, durchs Los oder durch Abzählen bereits im Besitz desselben, ist bestrebt, durch geschicktes Schlagen und schnelles Laufen diesen Besitz so lange als möglich festzuhalten; die andere dagegen bemüht sich, durch Fangen und zielsicheres Werfen ihn an sich zu reißen.

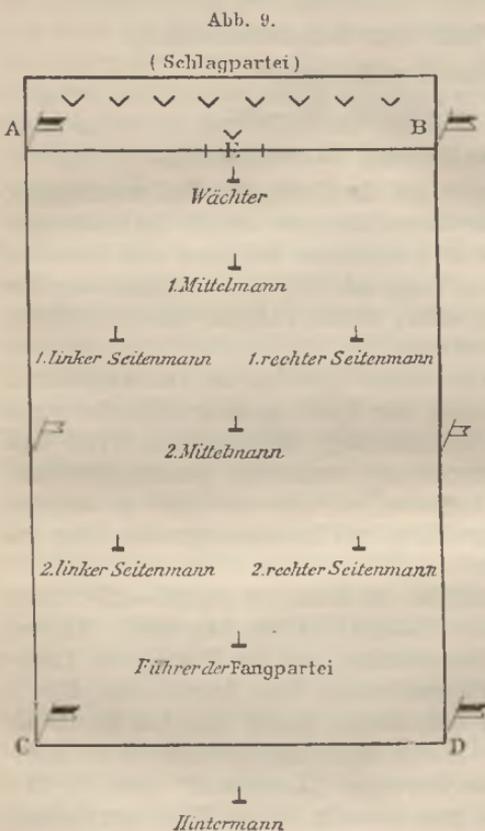
So schlicht und klar diese Spielidee ist, so wechselvoll und anziehend gestaltet sich das Spiel, so hohe Anforderungen stellt es an die Stärke, Schnelligkeit, Gewandtheit, Treff- und Fangsicherheit, Geistesgegenwart, umsichtige Besonnenheit und Entschlusskraft der Teilnehmer, so sehr erheischt es zugleich ein planvolles Zusammenwirken und Ineinandergreifen aller zusammengehörigen Kräfte!

Das eigentliche Spielfeld, ein Rechteck von 20—25 Schritt Breite und 25—40 Schritt Länge, ist fest begrenzt. An den 4 Ecken befinden sich Fahnenstäbe, auf der Mitte jeder Langseite ausserdem ein Markierstäbchen. Eine Schmalseite (Abb. 9, AB) und ein hinter ihr befindlicher Raum von 4 m Breite ist das „Schlagmal“, von dessen Mitte aus der Ball in der Richtung nach dem gegenüberliegenden „Laufmal“ (Abb. 9, CD) geschlagen wird. Es ist zweckmässig, in der Mitte des Schlagmales eine 3—4 Schritt lange Stelle als diejenige, auf der geschlagen werden muss, kenntlich zu machen (E). Die Linie E—B ist das „Sprungmal“, auf welchem sich die Schläger aufstellen, ehe sie laufen.

Als Spielgeräte braucht man ausser den vorerwähnten Stäben einen Handball und ein oder mehrere Schlaghölzer (Pritschen, Klippen, Kellen). Letztere mögen eine Länge von 65—75 cm und einen kreisförmigen Durchschnitt von 4 cm haben. Die Stelle, an welcher die Hand beim Schlagen das Schlagholz

festhält, kann man ein wenig verdünnen, wodurch die Gefahr des Entgleitens wesentlich eingeschränkt wird.

Die Spieler teilen sich nach ihrer Spieltüchtigkeit in zwei gleiche Parteien, indem die vom Lehrer ernannten oder von



der Gesamtheit gewählten Spielführer (Spielobersten) abwechselnd ihre Mitspieler sich auswählen. Den Anfang hierbei macht derjenige, welcher durch Auslösen oder Auszählen dazu bestimmt wird. Nun wird das Schlagrecht für das erste Spiel ausgelöst.*) Diejenige Partei, welcher dasselbe zufällt („Schlagpartei“ oder herrschende Partei), bestimmt zunächst unter sich die Reihenfolge der Schläger (der beste Schläger zuletzt!) und stellt sich im Schlagmal auf. Die anderen bilden die „Fangpartei“ (dienende

*) Eine dem Schlagballspiel eigentümliche Art, die Reihenfolge bei der Wahl der Spieler und das Schlagrecht beim 1. Spiel festzusetzen, ist die: Ein Spieloberst wirft dem andern das Schlagholz zu, der es mit einer Hand fängt und senkrecht hält; der erste umfasst nun das Holz dicht über des Gegners Faust, darauf ebenso der zweite, und so greifen die Fäuste empor, bis das Ende erreicht ist. Derjenige, welcher den letzten Griff macht (das Ende in der Faust hat), behält das Schlagholz und hat zunächst mit seinen Parteinossen das Schlagrecht; der andere aber hat das Vorrecht, bei der Parteibildung zuerst zu wählen.

Partei) und verteilen sich möglichst gleichmässig über das ganze Spielfeld, auch hinter dem Laufmale noch einen oder mehrere Genossen aufstellend (Abb. 9), welchen die Aufgabe zufällt, einen aus dem Spielfelde herausfliegenden Ball in kürzester Zeit zurückzubefördern. Bei grösserer Spielerzahl können auch noch zwei „Aussenmänner“, etwa in der Höhe des 2. Mittelmannes auf beiden Seiten des Spielfeldes stehend, Verwendung finden.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Die Parteien haben ihre Plätze eingenommen (vgl. Abb. 9).

Fassen wir nun zunächst die Thätigkeit der herrschenden Partei ins Auge! Der Führer der Schlagpartei stellt sich bei E auf, Quergrätschstand, linkes Bein vorn, die Kelle in der rechten, den Ball in der linken Hand (oder umgekehrt); er hält jetzt und auch später, wenn andere schlagen, mit Strenge darauf, dass kein Parteigenosse zu nahe hinter dem zum Schlage ausholenden Spieler steht. Ihm gegenüber befindet sich der „Wächter“ der Gegenpartei, ein geübter, umsichtiger und wachsender Spieler, dessen Aufgabe es ist, dem Schläger den geschlagenen Ball zurückzureichen und aufzupassen, ob die Gegner vom Sprungmale aus einen Lauf zu machen suchen. Wer geschlagen hat, lässt das Schlagholz an der Schlagstelle fallen und stellt sich ohne Zeitverlust im Sprungmale auf, um in einem günstigen Augenblicke den Lauf zu unternehmen. An seine Stelle tritt sofort ein neuer Schläger.

Der Schläger lässt sich vom Wächter der Gegenpartei den Ball reichen. Er wirft denselben mit der linken (r.) Hand $\frac{1}{2}$ —1 m gerade in die Höhe („Einschenken“) und schlägt ihn beim Herabfallen mit dem Schlagholz von unten herauf (es ist Ehrenpunkt, nur hohe Bälle zu schlagen) im Bogen nach dem gegenüberliegenden Laufmale, worauf er, nach Fallenlassen des Schlagholzes, entweder ins Sprungmal tritt oder sofort einen Lauf beginnt. (1. Regel: Kein Schläger darf eigenhändig den Ball aufheben oder, wenn letzterer ins Mal geworfen wird, auffangen. Dagegen schenkt sich jeder den Ball, wenn er denselben vom Wächter erhalten hat, selbst ein. — 2. Regel: Jeder Schläger muss sich das Recht zu einem neuen Schlage dadurch erwerben, dass er einen gültigen Lauf ausführt, d. i. ungetroffen

in das Laufmal und — mit oder ohne Aufenthalt in letzterem — auf einen beliebigen Punkt des Schlagmales zurückläuft. — 3. Regel: Der Lauf kann sofort nach dem Schlage von der Schlagstelle aus begonnen werden; geschieht dies nicht, so erfolgt er vom Sprungmale aus. — 4. Regel: Wenn ein Schläger das Schlagholz fortfliegen lässt oder es so wegwirft, dass es einen Mitspieler berührt, oder wenn er dasselbe mit in das Sprungmal nimmt, so gewinnt die Gegenpartei einen Punkt.) Der Schläger, welcher sich zum Laufen anschickt, achtet genau auf die ausgeführten Schläge; bei einem Balle, dessen Flugrichtung unverkennbar nach einem Seitenmale geht, läuft er nicht, denn er müsste doch zurückkehren, weil ein solcher Schlag fehlerhaft ist; auch muss er warten, solange sich der Ball in der Hand eines anderen Schlägers befindet oder eben eingeschenkt wird. (5. Regel: Der Lauf aus dem Sprungmal, desgleichen aus dem Laufmal nach vorherigem Aufenthalt in demselben, darf beliebig nach jedem gültigen Schlage, oder während der Ball ins Mal zurückbefördert wird, begonnen werden, muss aber unterbleiben, während der Schläger den Ball in der Hand hält, bzw. sich eben einschenkt. — 6. Regel: Auf schiefgeschlagene Bälle, welche die Seitenmale überschreiten, darf nicht gelaufen werden.*)

Dem Läufer steht es vollkommen frei, in welcher Richtung er das Spielfeld durcheilen will; nur die Seitenmale darf er nicht überschreiten. (7. Regel: Der Lauf darf in jeder Richtung des Spielfeldes ausgeführt und bei der Rückkehr ins Schlagmal darf jeder beliebige Teil desselben betreten werden. — 8. Regel: Die Überschreitung eines Seitenmales durch den Läufer macht den ganzen Lauf ungültig [Läufer muss ins Schlagmal zurück, ohne zum Schlage berechtigt zu sein] und kommt als Fehler — nach Regel 13 — der Gegenpartei zu gute.)

*) Sollte sich die Neigung zeigen, die Bälle absichtlich so zu schlagen, dass sie zwar im Spielfelde niederfallen, dann jedoch über das nahe Seitenmal hinausrollen, so wird bestimmt, dass Läufe, die nach solchen Schlägen begonnen wurden, ungültig sind, falls das Überschreiten der Seitengrenze seitens des Balles im ersten Drittel derselben, vom Schlagmal aus, stattfand.

Im allgemeinen ist es zweckmässig, einen begonnenen Lauf kühn zu Ende zu führen. Doch kann es auch vorkommen, dass dies infolge einer unvorhergesehenen Wendung des Spieles nicht ratsam erscheint und der Läufer in das verlassene Mal zurückkehrt. Dafür haben dann aber die Fänger das Recht, ihn auch im Male zu werfen oder zu schlagen. (9. Regel: Wer mit beiden Füßen das betr. Mal verlassen hat, um einen Lauf auszuführen, und dann in das Mal zurückkehrt, darf auch im Male von der Gegenpartei geworfen [mit dem Balle berührt] werden.) Um sich fortgesetzten Schlägen oder Würfen zu entziehen, wodurch seine Partei um das Schlagrecht käme (vgl. Regel 10 und 18), ist dann derselbe gezwungen, das Mal zu verlassen und den Lauf zu Ende zu führen. (10. Regel: Wenn der Läufer von einem Fänger mit dem Balle geworfen oder geschlagen wird, so zählt die Gegenpartei sich einen Punkt zu.)

Alle Schläger, welche einen gültigen Lauf gemacht haben, treten in der Reihenfolge, in der sie gelaufen sind, zum Schlagen an. (11. Regel: Nach vollzogenem Lauf ordnen sich die Schläger in der Reihenfolge der Läufe zum neuen Schläge.) Wenn nur noch ein schlagberechtigter Spieler der Schlagpartei vorhanden ist, so fällt demselben die wichtige Rolle des „Lösers“ zu: er hat das Recht, drei Schläge auszuführen und soll solche Schläge machen, dass es seinen Parteigenossen möglich ist, durch gültige Läufe das Schlagrecht wiederzugewinnen. Er wird deshalb, wenn möglich, den Ball weit über das Laufmal hinaustreiben, sodass einige Zeit vergeht, ehe der Ball wieder im Spielfelde in den Händen der Fänger ist. (12. Regel: Jeder Schläger hat einen Schlag, der Löser aber darf dreimal [oder nach Übereinkunft öfter] schlagen.) Die Schläger müssen inzwischen alles aufbieten, um ihren Lauf gültig auszuführen, damit sie nicht den Besitz des Schlagmals verlieren. Zu diesem Zweck müssen nötigenfalls mehrere zugleich auf verschiedenen Seiten laufen (was natürlich auch zu anderer Zeit geschehen kann), wodurch die Aufmerksamkeit der dienenden Partei geteilt und das Gelingen erleichtert wird; ja mitunter muss dies auf die Gefahr hin geschehen, dass die Gegenpartei durch Werfen (Schlagen) einen Punkt gewinnt, bloss um nicht der Herrschaft sofort verlustig zu gehen (vgl. die 19. Regel.)

Betrachten wir nunmehr die Thätigkeit der Fangpartei!

Sie muss es, wie schon früher erwähnt, darauf absehen, die herrschende Partei zu werden, das Schlagmal zu gewinnen (vgl. die 18. Regel). Hierbei kommen ihr zunächst alle Fehler zu gute, welche die Gegenpartei etwa macht: Überschreiten der Seitenmale, Aufheben des Balles durch die Schläger, Mitnehmen oder Entgleiten des Schlagholzes nach dem Schlage. (13. Regel: Jeder Fehler, den die herrschende Partei mit Bezug auf die für sie festgesetzten Regeln begeht, wird zu Gunsten der dienenden Partei als ein Punkt gezählt.) Ausserdem aber kann sie durch eigene Geschicklichkeit und durch gutes Zusammenwirken ihrer Teilnehmer das Schlagmal erobern. Vor allem durch Fangen des Balles, wenn er im freien Fluge herabfällt, wobei es gleich ist, ob das Fangen mit einer Hand oder mit beiden Händen stattfindet. (14. Regel: Jeder gültig gefangene Ball zählt für die dienende Partei einen Punkt. Hierzu gehören aber nicht Prellbälle, welche bereits den Boden oder die Hand bzw. den Körper eines Fängers berührt haben, desgleichen Bälle, welche ausserhalb der Seitenmale niederfallen.) Sodann aber auch durch Berührung der das Spielfeld durcheilenden Läufer mit dem Balle, gleichviel, ob dieselbe mittels eines geschickt ausgeführten Wurfes oder durch einen Schlag mit dem Balle geschieht. (15. Regel: Wird ein Läufer, bevor er das nächste Mal erreicht hat, von einem Fänger mit dem Balle getroffen, so zählt sich die dienende Partei einen Punkt zu. Prellwürfe, welche treffen, werden aber nicht gerechnet. — 16. Regel: Die Fänger dürfen zum Zweck des Fangens und Werfens ihre Plätze verlassen, auch dem Läufer nachlaufen, um ihn mit dem Balle zu schlagen. — 17. Regel: Nur der Wächter muss vom Platze aus werfen, wenn sich der Läufer im Spielfelde befindet; innerhalb des Schlagmales jedoch darf auch er an jeder Stelle werfen oder schlagen [vgl. die 9. R.]). Selbstverständlich dürfen die Fänger keinen Gegner im Laufe hemmen, aufhalten oder dergl.

Sobald sich der Ball im Bereich der dienenden Partei befindet, hat ihn dieselbe, falls kein Anlass zum Werfen vorliegt, auf dem kürzesten Wege ins Schlagmal zurückzubefördern, was durch leichte Schockwürfe geschieht; jeder Empfänger ist dabei gehalten, den Ball sofort weiterzugeben. Hat sie jedoch Ge-

legenheit zum Werfen, indem beispielsweise ein Schläger vom Laufmale aus ins Schlagmal zurückläuft, während der Ball ebendahin (aber vor ihm) unterwegs sich befindet, so wird auf den Ruf: „Ball her!“ derselbe sogleich dem Fänger zugeworfen, welcher es voraussichtlich zum Werfen (oder Schlagen) am bequemsten hat. Alle Fänger müssen demnach sehr wachsam sein.

(18. Regel: Wenn die dienende Partei drei [oder nach Übereinkunft mehr] Punkte hat, so hat sie das Schlagmal erobert, die Parteien wechseln die Plätze und es beginnt ein neuer Gang. Den ersten Schlag hat der Spieler, welcher den vorigen Gang beendete oder ein vom betr. Spielobersten Beauftragter.)

Auch ohne Erfüllung vorstehender Regel ist die Partie beendet, wenn die Schlagpartei keinen zum Schlagen berechtigten Spieler mehr im Male hat und die Fänger den Ball zu gleicher Zeit ins Mal befördern. (19. Regel: Die Schlagpartei hat sofort verloren, wenn sie keinen Schläger mehr hat und die Gegenpartei den Ball gleichzeitig ins Mal wirft.) Doch ist hierbei Vorsicht geboten; denn der Ball darf nicht durch das Mal rollen oder über dasselbe hinaus geworfen werden. (20. Regel: Wirft die Fangpartei, während im Male kein schlagberechtigter Gegner vorhanden ist, den Ball durch das Schlagmal, so hat sie die Partie verloren.)

Wollen zwei Parteien durch eine Anzahl von Spielen genau feststellen, auf welcher Seite am besten gespielt wird, so genügt es nicht, die Zeitdauer der einzelnen Spiele oder die Zahl der in ihnen gemachten Läufe zu merken, sondern es muss durch einen Unparteiischen beides aufgeschrieben und zu einander in Beziehung gebracht werden. (Wettspielregel: Ein Unparteiischer zählt die gültigen Läufe jeder Partei und merkt die Zeitdauer der einzelnen Gänge an. Gewonnen hat diejenige Partei, welche in der kürzesten Zeit die meisten Läufe gemacht hat.) Zur Erläuterung dienen folgende Beispiele:

Es werden 8 Partien gespielt. Die Partei A gewann das Mal viermal in zusammen 34 Minuten, während welcher die Partei B zusammen 44 Läufe machte. Die Partei B gewann das Mal viermal in zusammen 24 Minuten, in welcher Zeit die Partei A insgesamt 38 Läufe vollendete.

Berechnung: A macht in 24 Min. 38 Läufe $= 1\frac{7}{12}$ Lauf in 1 Min.
 B " " 34 " 44 " $= 1\frac{5}{12}$ " " 1 "

A hat gewonnen!

Oder:

In 8 Gängen gewann Partei A viermal das Mal in zusammen 48 Minuten, während Partei B zusammen 90 Läufe ausführte. Die Partei B brauchte zur viermaligen Eroberung des Males 39 Minuten, in welcher Zeit die Partei A 66 Läufe vollbrachte.

Berechnung: A macht in 39 Min. 66 Läufe $= 1\frac{0}{13}$ Lauf in 1 Min.
 B " " 48 " 90 " $= 1\frac{7}{8}$ " " 1 "

B hat gewonnen!

Abweichende Regel (vgl. 1. R.).

Der Ball wird vom Wächter, hier Einschenker genannt, dem Schläger zum Schlage eingeschenkt (Schlagball mit Einschenker). Schlecht eingeschenkte Bälle braucht der Schläger nicht anzunehmen. — Sonst verläuft das Spiel nach denselben Regeln.

(Anmerkung. Als Vorübung für das obige Spiel dient:

1. Das Schlagen des selbsteingeschenkten Balles durch einzelne [gegen eine hohe Mauer, auf das Dach eines Hauses, über einen Baum, Platz u. s. w. hinweg].
2. Das Schlagen mit Selbsteinschenken zweier gegeneinander, von der Berliner Jugend Käseball [Ballkäsen] genannt.
3. Der Dreiball. Drei Knaben entscheiden durch das Los etc., wer „den Schlag haben“ soll; er ist Herr, die anderen sind Diener. Die beiden Male A und B sind 30 Schritte auseinander. An jedem derselben steht einer der Dienenden. Der Schläger steht bei A und schlägt den Ball [mit oder ohne Einschenker]. Er hat das Recht [aber nicht die Pflicht], drei Schläge auszuführen und muss spätestens nach dem dritten Schlage in das andere Mal [B] laufen. Dabei kann er aber nach denselben Regeln, wie beim Schlagballspiel, abgeworfen werden. Ausserdem verliert er den Schlag, wenn er bei allen drei Schlägen den Ball verfehlt und wenn er das Schlagholz ins andere Mal mitzunehmen vergisst. Schläger wird:
 - wer den Ball fing,
 - wer den Schläger warf,
 - wer in dem Male stand, in welchem der Schläger fehl-
schlag oder das Schlagholz zurückliess.
4. Der Vierball [„Goldball“]. Er wird nach den Regeln des Schlagballspiels ausgeführt. 2 der Spieler sind Schläger, die beiden anderen Fänger. Das Spiel strengt sehr an, ist aber eben deshalb bei flotten Spielern sehr beliebt.)

45. Fussball (ohne Aufnahmen).

Zahl der Spieler: 20—40.

Spielgedanke und Vorbereitung.

Ähnlich zwei Kriegsheeren, welche, im Rücken je durch ein befestigtes Lager gedeckt, in offener Feldschlacht sich messen, stehen sich hier zwei Parteien gegenüber. Jede derselben hat sich die Aufgabe gesetzt, das feindliche Lager, hier Mal genannt, zu erobern, jede muss also zugleich bereit sein, das eigene Lager (Mal) zu verteidigen. Die Mittel zu Angriff

und Verteidigung sind die geschickte Behandlung des Balles mit den Füßen, die Schnelligkeit im Laufen, die Gewandtheit im Drehen und Wenden; — des Erfolges Gewähr liegt für jede Partei neben den vorbezeichneten Mitteln besonders in der Fähigkeit, bei aller Bewegung und Raschheit die Gesamtlage blitzschnell und richtig zu überblicken, die Schwächen des Gegners sowie die eigenen Vorteile augenblicklich auszunutzen, die zusammengehörigen Kräfte planmässig und zweckentsprechend ineinander greifen, zusammenwirken zu lassen.

Zur Abgrenzung des Spielplatzes (Abb. 10) braucht man:

- 8 Stäbe von je $1\frac{1}{2}$ m Länge,
- 4 „ „ „ 2 m „
- 2 „ „ „ $2\frac{1}{2}$ m „
- 4 „ „ „ 3 m „

Dieselben müssen, um fest in die Erde eingeschlagen werden zu können, unten mit Eisenspitze und, um beim Einschlagen nicht zu splintern, oben mit Eisenringen beschlagen sein. Empfehlens-

Abb. 10. 



wert ist es daneben, die 3 m langen Stäbe weiss-rot oder weiss-blau (wie Grenzpfähle) anzustreichen, damit sie weithin sichtbar sind, und die übrigen Stäbe mit bunten Flaggen zu versehen. — Das Feld muss 120—200 Schritte lang und 60—100 Schritte breit sein. Die 4 Ecken werden durch Eckfahnen von 2 m Höhe gekennzeichnet. Zwischen ihnen sind auf der Breitseite des Feldes die Mallinien, auf der Langseite die Seitenlinien. Ein in der Länge auf beiden Seiten überstehender Raum, Mal genannt, je 15—20 Schritte hinter der Mallinie, wird noch durch zwei $1\frac{1}{2}$ m hohe Grenzflaggen abgesteckt. Der Raum hinter jeder Seitenlinie heisst Mark. In der Mitte jeder Seitenlinie befindet sich eine Mittelfahne von $2\frac{1}{2}$ m Höhe, und genau in der Mitte zwischen diesen wird der Mittelpunkt des ganzen Platzes durch ein Zeichen am Boden, zur Auflage für den Ball beim Anstoss bestimmt, kenntlich gemacht. Ferner steckt man auf den Seitenlinien, 30 Schritte von den Eckfahnen entfernt, 4 Seitenfahnen von $1\frac{1}{2}$ m Höhe ein. Auf jeder Mallinie endlich wird in der Mitte durch Aufstellung von je 2 Malstangen, welche 3 m hoch sind und an deren oberem Ende entweder eine Querstange oder eine bunte Schnur gut befestigt ist, ein 5 m breites Thor als Zugang zum Male hergerichtet. — Allediese Fahnen und Stangen müssen untereinander genau geradlinig bzw. rechtwinklig ausgerichtet stehen.

Über den zu verwendenden Ball vgl. Seite 10.

Die Parteien werden gebildet, indem beide Spielobersten abwechselnd sich ihre Mitspieler auswählen. Das Los entscheidet über das Recht der ersten Wahl. Die Partei, welche durch die zweite Wahl entstanden ist, hat das Vorrecht, entweder den „Anstoss“ oder die durch den Stand der Sonne, die Luftrichtung etc. begünstigte Seite des Spielfeldes für sich in Anspruch zu nehmen; entscheidet sie sich für die Wahl der betr. Spielseite, so fällt der Gegenpartei der Anstoss zu und umgekehrt.

Die Aufstellung der Parteien (vgl. Abb. 11) gestaltet sich wie folgt:

Angenommen, es zählte jede Partei 15 Teilnehmer. Es besetzt den 1. Platz auf beiden Seiten der „Thorwärter“. Demnächst folgen unter 2 und 3 die „Malwärter“, unter 4—6 die „Markmänner“ (deren Mitte der Spieloberst einzunehmen pflegt, um eine gute Übersicht zu haben), unter 7—15 die „Stürmer“. Die Stürmer befinden sich 15 Schritte hinter

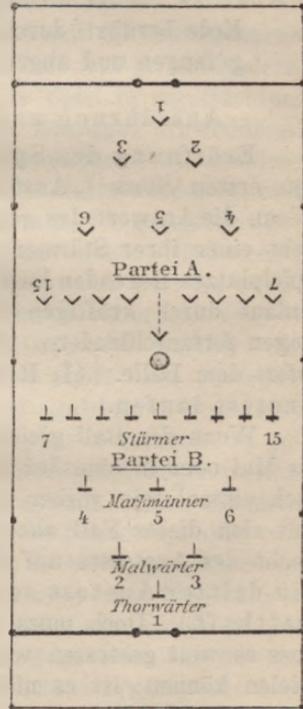
der Mittellinie, 8—10 Schritte voneinander entfernt; 15 Schritte hinter ihnen stehen die Markmänner, 20 Schritte weiter die Malwörter und 10 Schritte hinter diesen der Thorwörter.

Vorstehende Aufstellung geht allerdings im Laufe des Spiels wiederholt verloren, wird aber nach Möglichkeit wiederhergestellt.

Jeder Spieloberst achtet streng darauf, dass seine Stürmer sich angemessen über das Spielfeld verteilen, nach einem gelungenen Stosse nicht allzu heftig dem Balle folgen, dass die Markmänner und Malwörter ihre Pflichten gut wahrnehmen — kurz, dass der Vorteil der Partei allerseits wahrgenommen werde. Deshalb hält er sich soviel als möglich inmitten seiner Partei auf, um letztere und die Gegner scharf zu beobachten, Fehler sofort zu bemerken und durch lautes „Halt!“ das Spiel zum Stehen zu bringen, ermunternd und schützend oder fördernd einzugreifen.

Die Aufgabe des Thorwärters und der Malwörter besteht in dem Schutze ihres Thores und Males. Wenn der Ball in ihre Nähe kommt, so haben sie ihn mit wuchtigem Stoss gegen die feindliche Partei zurückzutreiben. Auf diese Thätigkeit müssen sie sich beschränken und sie dürfen daher nur in Ausnahmefällen ihren Platz verlassen, z. B. beim siegreichen Vordringen ihrer Partei, haben denselben aber sogleich wieder in Eile einzunehmen, wenn der Stand des Spiels dies erfordert. Bei ihrer Auswahl wird auf hervorragende Tüchtigkeit im Stossen des Balles gesehen. Dem Thorwörter muss zugleich eine grosse Ruhe und Besonnenheit eigen sein. — Die Markmänner bleiben stets in der Entfernung von etwa 15 Schritten hinter den Stürmern; ihre besondere Aufgabe ist es, den über die Stürmer ihrer Partei hinwegfliegenden Ball wieder zurückzutreiben, bezw. zu stossen, um das Vordringen der feindlichen Partei zu hindern; sie müssen vor allem schnellfüssig und

Abb. 11.



gewandt sein. — Die Stürmer sollen während aller Wechselfälle des Spieles fortwährend dem Balle folgen und ihn durch das feindliche Thor treten; man stellt hohe Anforderungen an ihre Kraft und Ausdauer im Laufen.

Hinsichtlich der Ausführung unterscheiden wir 3 Arten von Stößen:

Platzstoss = der auf der Erde ruhende Ball wird fortgestossen;

Fallstoss = der niedergefallene Ball wird in dem Augenblick des Wiederaufspringens gestossen;

Abstoss = der niederfallende Ball wird, ohne dass er die Erde berührt, durch Kopf, Brust, Knie oder Schulter aufgefangen und abgestossen.

Ausführung und allgemeine Spielregeln.

Eröffnung des Spieles. Angenommen, Partei A habe den ersten Stoss („Anstoss“). Ihr Führer ruft: „Fertig?“ Wenn die Antwort des gegnerischen Führers lautet: „Los!“ so geht einer ihrer Stürmer etwas vor, um den in der Mitte des Spielplatzes liegenden Ball nach einem kurzen, aber energischen Anlauf durch kräftigen Stoss mit der Fussspitze im weiten Bogen fortzuschleudern. Alle Stürmer und Markmänner folgen sofort dem Balle. (1. Regel: Kein Spieler darf vor dem Anstoss laufen.)

Wenn der Ball gleich nach dem ersten Stoss („Anstoss“) ins Mal oder in eine der beiden Marken fällt, so wird das Spiel noch einmal wie vorher begonnen (vgl. Regel 10). Wiederholt sich dieser Fall auch beim zweiten Anstoss, so geht das Recht des Anstosses auf die andere Partei über. (2. Regel: Ein dritter Anstoss seitens derselben Partei ist nicht statthaft.) Doch muss der Ball selbstverständlich beim Anstoss so weit gestossen werden, dass die Gegner ihn zurückspielen können; ist es nicht der Fall, so wird dies als Fehler bestraft (siehe unten: „Freistoss“).

Platzstoss, Abstoss, Fallstoss. Sobald der Ball ins Bereich der Gegenpartei gelangt, versucht dieselbe, ihn zurückzustossen und dem feindlichen Male näher zu bringen. Das darf jedoch nie mit Hilfe der Hände und Arme geschehen. Es wird also der Ball weder aufgefangen, noch mit Händen oder Armen zurückgeschlagen, noch durch dieselben angehalten. (3. Regel: Der Ball wird nur mit dem Fuss gestossen.)

Verstöße hiergegen werden durch den lauten Ruf: „Hand!“ sogleich festgestellt und als Fehler bestraft (vgl. aber Regel 4, 6 u. 13). Dagegen ist es zulässig, ein Aufspringen des heranfliegenden Balles dadurch zu bewirken, dass man ihm Kopf, Brust, Schulter oder Knie entgegenhält („Abstoss“). Denn es handelt sich hierbei nicht um Stöße gegen das feindliche Mal, sondern darum, einem heraneilenden Gegner die Gelegenheit zum Stoss zu entziehen und zugleich den Ball einem Parteigenossen zuzuspielen. (4. Regel: Das Abstossen des Balles durch Kopf, Brust, Schulter oder Knie ist statthaft.)

Ein Stoss, welcher den Ball während des Aufspringens von der Erde nach dem Niederfallen trifft und fortschleudert, wird „Fallstoss“ genannt. Solange das Spiel in regelrechtem Gange bleibt, findet dieser Stoss die häufigste Anwendung. Wenn hingegen durch Fehler oder gewisse andere Vorkommnisse ein Anhalten und Festlegen des Balles veranlasst worden ist und derselbe aus ruhender Lage, vom Platze aus, fortgetrieben (gestossen, getreten) wird, so nennt man das einen „Platzstoss“.

Ball „ausser Spiel“. Nur so lange der Ball im Spielfelde ist, geht das Spiel ohne Unterbrechung weiter. (5. Regel: Ein Ball, welcher über die Seitenlinie oder neben dem Thor über die Mallinie fällt oder rollt, ist „ausser Spiel“ und muss wieder „ins Spiel“ gebracht werden.)

Ist der Ball aus einer Mark ins Spiel zu bringen, so geschieht es folgendermassen: Ein Spieler der Partei, gegen welche der Ball gestossen war, ergreift letzteren mit beiden Händen, hebt ihn über den Kopf und wirft ihn am Schneidepunkte (wo Flugbahn und Seitenlinie sich kreuzten) in beliebiger Richtung ins Spielfeld, wobei er natürlich seine Partei nach Möglichkeit begünstigt. (6. Regel: Wenn der Ball aus einer Mark „ins Spiel“ zu bringen ist, so wird er von der Stelle aus, an welcher er die Seitenlinie überschritt, mit den Händen ins Spielfeld geworfen.) Weiterstossen darf er selbst erst wieder nach einem gegnerischen Stoss, während ein Parteigenosse den Ball gleich übernehmen kann. Soll aber der Ball aus dem Mal ins Spiel zurückgebracht werden, so sind zwei Fälle zu unterscheiden: ob er nämlich durch einen feindlichen Stoss oder durch Versehen eines Verteidigers ins Mal gelangt ist. In ersterem Falle geht es nach Regel 7, im anderen nach Regel 8. (7. Regel: Ist der Ball durch Feindes-

stoss neben dem Thor ins Mal gelangt, so trägt ein Verteidiger den Ball 6 Schritte vor die nächste Thorstange, legt ihn nieder und tritt ihn ins Spielfeld. — 8. Regel: Wenn ein Spieler den Ball aus Versehen in das eigene Mal treibt oder stösst, so ergreift ein Gegner den Ball, legt ihn einen Schritt vor der nächsten Eckfahne nieder und tritt.) Die Feinde des bedrohten Males dürfen weder in dem einen noch in dem anderen Falle den Stoss zu ihren Gunsten behindern. (9. Regel: Soll der Ball aus einem Male ins Spiel zurückgebracht werden, so müssen die Feinde des Males bis nach erfolgtem Stoss mindestens 6 Schritt vor dem Balle stehen bleiben; die Verteidiger hingegen dürfen mit dem zu stossenden Balle in einer Linie stehen.)

Eroberung des feindlichen Males. Um das Spiel zu gewinnen, muss es einer Partei gelingen, mit dem Balle durch das Thor ins feindliche Mal einzudringen, wobei jedoch Anstoss, Abstoss und Freistoss (vgl. Regel 15) ausgeschlossen sind. (10. Regel: Das Spiel gewinnt diejenige Partei, welche den Ball von vorn zwischen den Thorstangen unter der Leine hindurch stösst; der Stoss darf aber weder ein Anstoss, noch ein Ab- oder Freistoss sein.) Der Ausführung eines solchen siebringenden Stosses ist oft — ausser den Verteidigern des Males — ein Umstand hinderlich, welcher nicht unbeachtet bleiben darf. Es ist nämlich jeder ausser Spiel oder „abseits“, welcher dem feindlichen Male näher ist, als sein stossender (oder werfender, vgl. die 6. Regel) Parteigenosse; derselbe darf den Ball nicht übernehmen, es müssten sich denn zwischen ihm und dem feindlichen Male drei Gegner befinden. (11. Regel: Wer sich zwischen dem feindlichen Male und einem stossenden oder werfenden Parteigenossen befindet, ohne zugleich mindestens drei Verteidiger jenes Males vor sich zu haben, ist „abseits“.) Wenn er trotzdem den Ball stösst, so wird das als Fehler (Regel 15) bestraft, und das Mal kann also hierdurch nicht erobert werden. Anders liegt die Sache, wenn ein Spieler den Ball durch Treiben (= vor sich her rollen) an seinen Gegnern vorübergebracht und nunmehr solche nicht mehr vor sich hat. (12. Regel: Wer den Ball an den letzten drei Gegnern vorbeigetrieben hat, ist zum Stossen berechtigt.)

Verteidigung des eigenen Males. Eine sehr schwierige Aufgabe hat der Thorwarter, wenn die Feinde seine Partei zurückgedrängt haben und das Thor bedrohen. Doch sind ihm dafür auch die weitestgehenden Rechte gewährt: ihm ist es gestattet, in jeder beliebigen und ihm gerade vorteilhaft erscheinenden Weise den Ball zurückzutreiben. (13. Regel: Der Thorwarter darf den Ball mit Armen und Händen berühren, von der Erde aufnehmen, frei fangen, schlagen, werfen und stossen, solange er sich in der parteieigenen Hälfte des Spielfeldes befindet.) Nur eins ist auch ihm, wie allen übrigen Spielern versagt: er darf keinen Gegner unmittelbar und persönlich, sondern lediglich mit Hilfe des Balles am Vordringen hindern. (14. Regel: Niemand darf einen Gegner festhalten, zurückstossen und absichtlich anrennen.)

Fehler. Wer gegen die Regeln des Spieles verstösst, schadet seiner Partei und dient den Gegnern. Denn die Gegenpartei erhält in jedem derartigen Falle das Recht, unter dem Namen „Freistoss“ einen Platzstoss auszuführen, wobei sie hinter den stossenden Genossen tritt, die Gegner aber mindestens 10 Schritte von dem Balle entfernt sein müssen. Letztere Bestimmung erfährt dann eine Einschränkung, wenn der Ball weniger als 10 Schritte von ihrer Mallinie entfernt liegt; hinter die letztere brauchen sie dann nicht zurückzugehen. (15. Regel: Jeder Fehler einer Partei berechtigt die Gegenpartei zu einem Freistoss von der Stelle aus, wo der Fehler begangen wurde.)

Spielzeit und Malwechsel. Man lasse eine Partie des Spiels nicht über 30 Minuten dauern. Ist bis dahin kein Sieg errungen, so gilt das Spiel für unentschieden. (16. Regel: Nach jedem Spiel wechseln die Parteien die Male. War das Spiel unentschieden, so hat die Partei den Anstoss, welche ihn vorher nicht gehabt; war es jedoch entschieden, so haben die Verlierer den Anstoss.)

(Anmerkung. Auf die zahlreichen Abweichungen in den Spielregeln, wie auf die anderen Arten des Fussballspiels hier einzugehen, würde zu weit führen. — Zur leichteren Unterscheidung der Parteien dient es, wenn die Spieler Armbinden oder Schärpen von verschiedenen Farben tragen. — Die Spielobersten bzw. die Unparteiischen dürfen kein Hineinreden seitens der Spielenden dulden. Ihren Entscheidungen und Befehlen muss sich jeder ohne Zögern und ohne Widerrede fügen. —)

Nachtrag.

a.

Die Verteilung einzelner Spielaufgaben (wer ist zuerst Hase, Fuchs, schwarzer Mann, Katze oder Maus, Fänger, Schläger etc.?) kann ohne weiteres durch Feststellung des Spielers oder durch Wahl der Spieler, vielleicht mit Rücksicht auf gewisse hervorragende Eigenschaften (Gewandtheit, Schnelligkeit, Kraft etc.) der betr. Teilnehmer, stattfinden. Doch gewährt es auch einen grossen Reiz, dies durch Auslosen oder Abzählen zu bewirken, wodurch zugleich ein Weg gezeigt ist, wie die Entscheidung ohne Streit und Eifersucht getroffen werden kann, wenn kein Spielleiter da ist, der dem Ausbruch von Misshelligkeit vorbeugt. Für beides folgen deshalb hier einige Winke.

Auslosen.

1. Man nimmt 2 Strohhalme, Hölzchen oder Papierstreifen von verschiedener Länge. Ein Teilnehmer hält dieselben so in einer Hand, dass man nur die beiden Enden hervorstehen sieht, während sie im übrigen verdeckt sind. Es wird bestimmt: wer das kürzere (oder längere) Hölzchen zieht, ist Hase oder Fuchs u. s. w.

So bei zwei Teilnehmern. — Bei grösserer Beteiligung wird das Ziehen wiederholt, bis jeder gezogen hat. Diejenigen, welche kurz gezogen haben, treten zusammen und zielen unter sich, und so weiter, bis nur noch zwischen Zweien das Los zu entscheiden hat; wer dann kurz zieht, eröffnet das Spiel.

2. Dasselbe Verfahren wird angewendet, indem ein Spieler einen Knopf, eine Münze, ein Steinchen oder dergl. in einer Hand verbirgt und die übrigen raten: rechts oder links. Wer die leere Hand trifft, kann die betr. Spielrolle nicht erhalten.

Abzählen:

1. Die Spieler stehen in einer geraden oder kreisrunden Stirnreihe. Einer von ihnen spricht einen Abzählreim und berührt bei jeder Silbe (oder jedem Worte), die er spricht, der Reihe nach einen Mitspieler; derjenige, auf welchen die letzte Silbe (Wort) trifft, ist Fänger oder Katze etc.
2. Ähnlich, nur etwas zeitraubender ist das Verfahren, wonach derjenige, auf welchen des letzte Wort (Silbe) fällt, aus ist, worauf das Abzählen unter den Bleibenden so lange fortgesetzt wird, bis noch einer ist, dem dann die betr. Rolle zufällt.

Hierzu einige Beispiele:

- (1) Patsche, patsche Kügelchen,
 Mir und dir ein Krügelchen,
 Mir und dir ein Tellerchen,
 Sind wir zwei Gesellerchen.

Ich und du,
 Müllers Kuh,
 Bäckers Esel
 Der bist — du!

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,
 Gehe hin und hole Weizen,
 Gehe hin und hole Korn,
 Bleibe hinten oder vorn.

Storch, Storch, Langbein,
 Wenn du fliegst ins Land herein,
 Bringst dem Kind ein Brüderlein?
 Wenn der Roggen reifet,
 Wenn das Fröschchen pfeifet,
 Wenn die goldnen Ringen
 In der Kiste klingen,
 Wenn die roten Appeln
 In der Kiste rappeln.

Pitre patre Lebensstrick,
 Sieben Katzen schlugen sich
 In einer dunklen Kammer
 Mit einem blanken Hammer,
 Eine bekam einen harten Schlag,
 Dass sie hinter der Thüre lag.
 Ab und dran!

(2) Eene meene mink mank,
 Pink pank,
 Ose pose packe dich,
 Einer wäre weg!

1, 2, 3,
 Butter auf den Brei,
 Salz auf den Speck,
 Ich oder du bist weg.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,
 Eine alte Frau kocht Rüben,
 Meine Mutter die kocht Speck,
 Ich oder du bist weg.

b.

Für diejenigen, welche mit der turnerischen Ausdrucksweise nicht hinreichend bekannt sind, diene folgende Erläuterung:

Wenn eine Anzahl Personen nebeneinander im Kreise stehen, das Gesicht (die Stirn) nach der Mitte desselben gewandt, so bilden sie einen nach innen (einwärts) gedrehten Stirnring.

Stehen zwei Spieler nebeneinander, die Stirn nach derselben Seite gerichtet, so bilden sie ein Stirnpaar. Eine Anzahl Stirnpaare hintereinander nennt man eine Flankensäule.

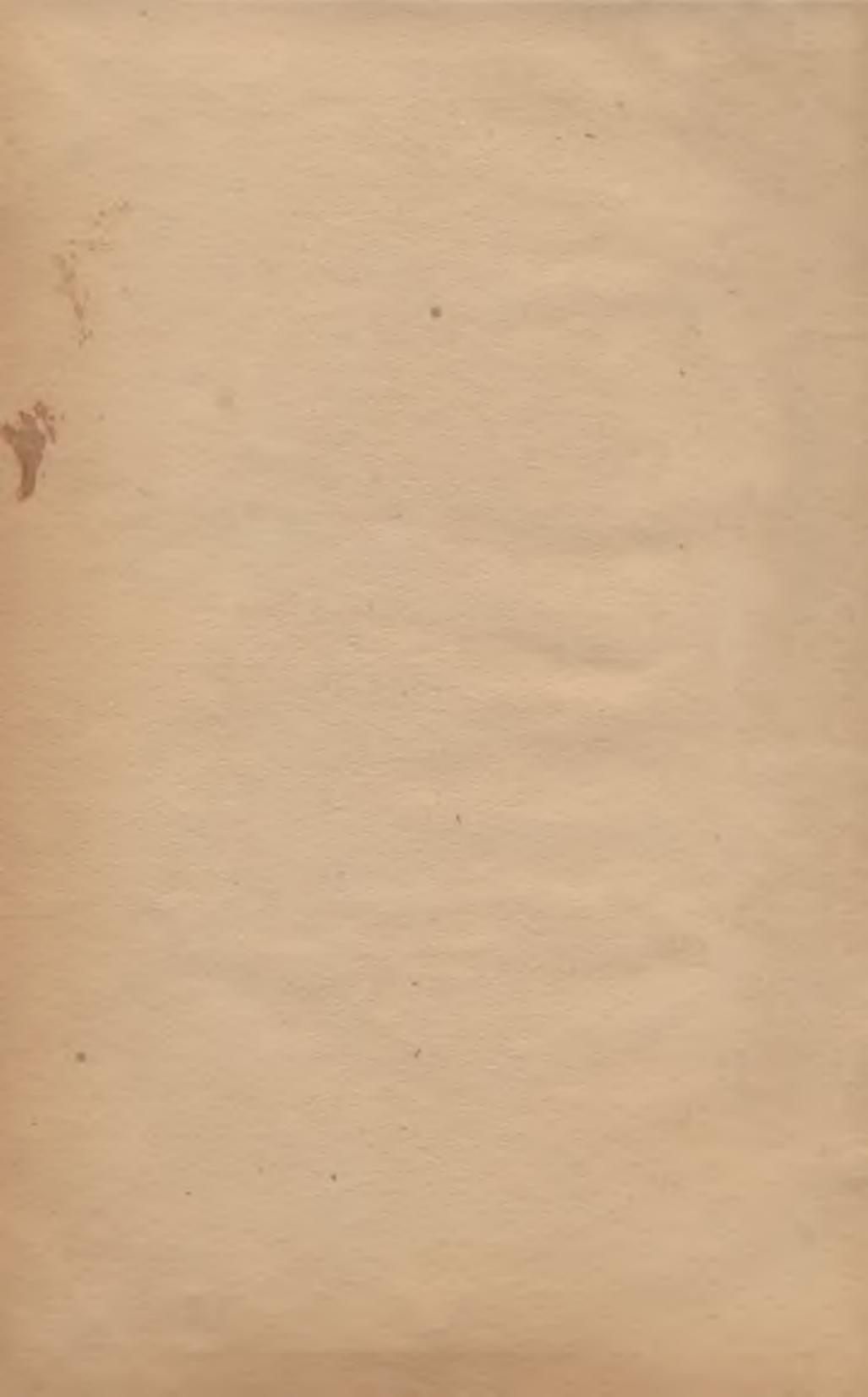


Inhalt.

	Seite		Seite
Vorwort	III	†23. Königstochter	38
Einleitende Bemerkungen	1	†24. Federball	39
Spiele der I. Stufe.		†25. Himmelhüpfen	41
*1. Häschen in der Grube	11	26. Jakob, wo bist du?	43
*2. „ auf der Wiese	12	27. Vögelverkaufen	44
oder kleine Jagd	12	28. Drittenabschlagen	46
*3. Hühnerdieb	13	29. Tag und Nacht	48
*4. Fassbinden	14	30. Diebschlagen	51
*5. Plumpsack	16	31. Schlaglaufen	52
*6. Hase im Kohl	17	32. Reifenwerfen	54
†7. Kesselbauen	18	Spiele der III. Stufe.*)	
†8. Bauer	18	*33. Bärenschlag	56
†9. Ringsuchen	20	34. Barlauf	59
10. Ringleinstreichen	21	*35. Kreisfußball	67
11. Thalersuchen	22	36. Wanderball	} Spiele mit dem grossen Balle
12. Wassermühle	23	37. Wurfball im	
13. Katze und Maus	23	Kreise	
14. Kreislaufen	24	38. Grenzball	71
15. Zeck	26	*39. Schleuderball	79
16. Letztes Paar vorbei	28	40. S.uball	} Sp. mit dem mittleren Balle
Spiele der II. Stufe.		*41. Prellball	
*17. Fuchs heraus	29	42. Stehball	} Sp. mit d. klein. (Hand)- Balle
*18. Schwarzer Mann	31	43. Eckball	
*19. Grosse Jagd	33	44. Deutscher Ball	93
†20. Adam hatte sieben		*45. Fussball	} Sp. mit dem Hohlball
Sohne	35	Nachtrag	
†21. Lustige Springerin	36		108
†22. Gänседieb	37		

(Die mit einem Sternchen bezeichneten Spiele eignen sich vornehmlich für Knaben, die mit einem Kreuz versehenen in erster Linie für Mädchen, die übrigen sind sowohl als Knaben- wie als Mädchenspiele anzusehen.)

*) Diese Gruppe von Spielen eignet sich zum Teil auch für Erwachsene verschiedenen Alters; bejahrtere Leute werden sogar auf manches einfachere Spiel der II. Stufe zurückgreifen.





AKADEMIA WYCHOWANIA FIZYCZNEGO • KRAKÓW
BIBLIOTEKA GŁÓWNA

A

640

KOLEKCJA
SWF UJ

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800066398