

V7 214493
x 002856086

Biblioteka GI. AWF w Krakowie



1800055962

42067

~~N^o 139~~





J. C. S. GutsMuths' Spiele

zur

Übung und Erholung

des

Körpers und Geistes,

gesammelt und bearbeitet

für die Jugend, ihre Erzieher und alle Freunde unschuldiger Jugendfreuden.

Mit den Erweiterungen der vierten Auflage von **F. W. Klumpp**, weisland Oberstudienrate zu Stuttgart, unter Mitwirkung von **Dr. J. C. Lion** zu Leipzig, überarbeitet, sehr vervollständigt und neu herausgegeben in

siebenter Auflage

von

G. Schettler,

Seminar-Oberlehrer zu Auerbach i. B.

Hof.

Verlag von **G. A. Grau & Cie. (Kud. Lion.)**

1885.



684

Ihr „könnt fröhlich sein und scherzen,
Doch verscherzt die Unschuld nicht.“



„Pro patria est, dum ludere videmur.“



Vorbemerkungen zur 6. und 7. Auflage.

Als mir vor acht Jahren von der Buchhandlung, welche sich das Eigentumsrecht auf die 4. Auflage des GutsMuths'schen Spielbuches erworben hatte, das Anerbieten gemacht wurde, eine neue Auflage des obengenannten Werkes zu besorgen, ging ich zwar mit Bangen, doch auch mit Freuden darauf ein; mit Bangen, weil ich mir sagte, die von F. W. Klumpp vor nun mehr fast vierzig Jahren besorgte 4. Auflage mannigfacher Abänderungen und namentlich einer größeren Bereicherung bedürfe, daß es aber gleichwohl ein schweres sei, diese Abänderungen vorzunehmen, ohne der Pietät gegen den Verfasser und den genannten Herausgeber nur irgendwie Eintrag zu thun; mit Freuden, weil das Anerbieten, einem GutsMuths und Klumpp nachzuarbeiten und dazu zu helfen, daß dieses wertvolle Buch der Welt der Großen und durch dieselbe noch mehr der Welt der Kleinen erhalten bleibe, nur ein nach allen Seiten ehrendes war. Gelang es mir auch, die Klippe so zu umgehen, daß mein eigenes Gewissen dabei beruhigt blieb, so mußte ichs doch dahin gestellt sein lassen, daß dieses von anderen trotzdem für zu weit gehalten würde. Jetzt darf ich es immerhin bekennen, daß meine Hoffnung auf Billigung der Grundsätze, nach welchen die Bearbeitung der fünften und sechsten Auflage erfolgte, keine irrige gewesen ist, und durfte es unternehmen, die nämlichen Grundsätze gleicher Weise bei der abermaligen Bearbeitung, welche sich nötig gemacht hat, anzuwenden.

Zuerst hatte ich die GutsMuths'sche Sammlung um eine nicht unbedeutende Anzahl von Spielen vermehrt, weil ich mir sagte, daß, wenn dieselbe auch nur entfernt einen Anspruch auf Vollständigkeit machen sollte, das unabweisbar sei. Zu meiner Freude fand ich hierzu bei der Verlagsbuchhandlung

die größte Bereitwilligkeit, eine Bereitwilligkeit, die auch wieder den nachfolgenden Auflagen, und zwar in erhöhtem Maße, zu gute gekommen ist. Wiederum ist damit einem Wunsche des Verfassers Rechnung getragen, der auf S. 10 der 1. Auflage vom Jahre 1793 eingesteht, daß ihm nur die einmal bestimmte Bogenzahl (es waren 30 Bogen eines kleinen 8-Formats) genötigt habe, bei den Brettspielen abzubrechen und auf S. 11 derselben Auflage erklärt: „Obgleich die Zahl (von 106 Spielen) schon ziemlich ansehnlich ist, und ob ich gleich selbst noch einen ziemlichen Vorrat besitze, so wäre es mir doch sehr angenehm, wenn man mir aus nahen und fernen Gegenden Spiele mittheilte. Alter und Geschmack, Fähigkeiten und Kenntnisse, häusliche Lage und Gesellschaften der Jugend, der besondere Geschmack der Eltern und Erzieher, die Tages- und Jahreszeiten, häusliche Umstände u. s. w. machen eine große Zahl von Spielen nötig. Ich werde daher Nachträge liefern und mich bemühen, nach und nach eine Spielbibliothek zustande zu bringen, wie sie noch keine Nation hat.“

Seit GutzMuths Zeit sind nun aber eine Menge ihm wahrscheinlich noch unbekannter Spiele durch die Beobachtung des Volkslebens, durch die Spielgärten, durch die Einrichtung von Spielplätzen, durch den Turnunterricht gleichsam entdeckt, aufgebracht, verallgemeinert und verbreitet worden, und darunter viele, welche die Jugend ansprechend gefunden und lieb gewonnen hat, und diese konnte ich nicht sämtlich mit Stillschweigen übergehen.

Ferner trat es klar hervor, daß in einem Spielbuche für das Haus auch die Spiele für das jüngere Kindesalter nebst den dazu gehörigen Spielliedchen, denen GutzMuths wenig Beachtung geschenkt hatte, nicht fehlen durften. Daher die Aufnahme mannigfacher Fang- und Wanderballspiele, der Ringelspiele, auch der einfacheren Lauf- und Haschspiele und manches Spielscherzes, der im engen Raume des Wohnzimmers eine kleine häusliche Gesellschaft zu beglücken vermag.

Gleichwohl konnte der ganzen Anlage des Buches nach nicht auch das jüngste Kindesalter, das Spielen der Jugend weit vor dem schulpflichtigen Alter, das Spielen im Kindergarten, des näheren bedacht werden.

Mein Vorrat — auch hiervon ganz abgesehen — war und ist freilich immer noch ein größerer, aber es lag und liegt mir fern, jedwedes Spiel und jede Spiel-Variante aufzunehmen

und damit das Buch unnützer Weise aufzuschwellen, wenn auch die Auswahl der nach meinem Gutdünken besten Spielformen nicht gerade eine leichte war. Das Bestreben, nichts wahrhaft Brauchbares ganz bei Seite zu legen, führte immerfort Zweifel herbei, und ich habe auch diesmal mit denselben zu schaffen gehabt und es nicht leicht mit ihnen genommen.

Die vorzüglicheren Erweiterungen, welche die neueren Auflagen erfahren haben, beziehen sich jedoch mehr auf die Spiele für das reifere Knaben- und angehende Jünglingsalter. Hier galt es besonders, den von Jahr zu Jahr auch in deutschen Ländern immer mehr sich ausbreitenden Sportgelüsten gegenüber Stellung zu nehmen; es durfte mir nicht einfallen, ihnen Rechnung zu tragen und die bestimmte Grenze zwischen Sport und Spiel zu verwischen, wenn nicht der Standpunkt des Erziehers, auf welchen GutsMuths seinen Aufbau begründet hat, verlassen werden sollte. Der Erzieher darf das Virtuositentum in keine Wege begünstigen. Erwachsene, die in ihrem Berufe längst ihren Platz ausfüllen, in ihrer äußeren Stellung selbstständig, frei und fest gegründet 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, angeln wie ein Fischer, das Wild aufstören wie ein Waldläufer, rudern wie ein Bootsmann, reiten wie ein Jockey; niemand kann etwas dagegen haben: 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. Unverdroffen und lauterem Frohsinn voll soll sie in Leitung und in Freiheit ihre Kräfte entfalten, üben und gebrauchen aus Liebe zur Thätigkeit, aber nicht aus Liebhaberei. Sodann auch für den Dienst des eigenen Vaterlandes. Wohl beruht das Kinder- und Jugendspiel in aller Welt auf denselben unvergänglichen Grundlagen, aber es hat sich bei jedem Volke nach Zeit und Ort verschieden zu gestalten, so gut wie nach Alter und Geschlecht; auf „Internationalität“ ist es nicht angelegt, und Landesitte ist keine Unsitte, Landesbrauch darum kein Mißbrauch. So können wir denn die Pflege des Sports, der allenthalben mit der Miene der Internationalität auftritt, getrost der nach angelsächsischem

Vorbilde sich auch bei uns mehr und mehr entwickelnden Sportlitteratur überlassen, ohne daß in unserem Buche eine Lücke bliebe. Nur in der Beachtung ausländischer Formen von Spielen, die ohnehin auch bei uns sich finden, mußte der Weg, den GutsMuths selbst schon eingeschlagen hat, weiter verfolgt werden. In diesem Sinne ist den sogenannten englischen Spielen ihre Würdigung zu teil geworden, ohne in ihrer Einbürgerung ein Radikalmittel wider alle Schäden zu erblicken, an denen unsere Jugendbildung wirklich oder angeblich krankt, und ohne gegen unser eigenes junges Volk, seine Erfindungskraft und seine Leistungen, so ungerecht zu werden, wie man es hier und da in schwärmerischer Überschätzung gewisser Vorzüge der Fremde jetzt beliebt.

Aus ähnlichen Gründen sind aber auch nicht minder gestraft alle die heimischen Spiele jetzt wie früher zurückgelegt, welche mehr die Übung der Kraft als die freie Bethätigung derselben bezwecken, die also allzu sehr an den deutschen Turnplatz erinnern. Sie können in einem Turnspielbuche recht wohl Aufnahme finden, wo sie eine Form der Übung vorstellen, hier aber durften sie es nicht. Dahin gehören z. B. das Stelzengehen, Schlittschuhlaufen, Ger- und Diskuswerfen, Wettlaufen, Schaukeln, Seilspringen und Kastagnettenschlagen. Nur zu besonderen Zwecken, wie sie die beiden Anhänge verfolgen, durfte manches Hierhergehörige ein Unterkommen finden, und diese sind von neuem wesentlich vermehrt.

Manches Spiel, welches in der 4. Auflage des Spielbuches keine Berücksichtigung gefunden hatte, ist schon in die 5. u. 6. wieder aufgenommen und auch diesmal beibehalten. War da von den „gelehrten Spielen“ noch das Billard, wenn auch verkürzt, wiedergegeben, war ebenso die Zahl der Übungsbeispiele zum Schach vermindert, so ist ersteres jetzt ganz gestrichen, nicht weil das Spiel für unwürdig zu halten; im Gegenteil weil es unnötig erschien, es oberflächlich zu berühren, unmöglich, es gründlich zu behandeln; dahingegen sind einige Veränderungen des Schachspiels aufgenommen, welche allgemein weniger bekannt sind, und gegen welche sich die sportmäßigen Freunde des Schachspieles — diese mit Recht! — ablehnend verhalten; weil die Erfahrung lehrt, daß die Anleitungen zum Schachspiel mit wissenschaftlicher Haltung eben für die Masse der Jugend nicht vorhanden sind.

Alle geschichtlichen Bemerkungen, ebenso diejenigen über den Einfluß der Spiele auf Körper und Geist sind wiederum durch kleineren Druck gekennzeichnet worden, nicht um sie zurückzudrängen, sondern nur, um auf den ersten Blick erkennen zu lassen, was zur Beschreibung des Spieles an sich gehört. Der wesentliche Wert dieser geschichtlichen und ethnographischen Notizen beruhet darauf, daß sie es dem Erzieher nahe legen, die verschiedenen Vorstellungsmassen in den Köpfen der ihm anvertrauten Jugend auf eine, obwohl ganz gelegentliche, ungesuchte, doch häufig um so nachdrücklichere Art in Verbindung zu bringen. Hoffentlich ist daher manchem durch die Vermehrung derartiger Hinweisungen auf vergangene und fremdländische Erscheinungen ein Gefallen geschehen.

Nicht unerhebliche Schwierigkeiten hat bei jeder Auflage die Einteilung und Anordnung der Spiele verursacht. GutzMuths hat sie alle insgesamt nach ihrem Einflusse auf die geistige Entwicklung geordnet, aber dabei nur die intellektuelle Seite und die Geschmacksbildung berücksichtigt, Klumpp hat diese Einteilung beibehalten, obwohl er sich in seiner Vorrede gegen diese Einseitigkeit erklärte. Sie hat ja auch manches für sich, und ich habe sie, nach mehreren vergeblichen Versuchen, bei der Einteilung auch die Gefühls- und Willensseite mitsprechen zu lassen, vielfach beibehalten, doch ohne ängstlich auszurechnen, ob ein einzelnes Spiel mehr Aufmerksamkeit, mehr sinnliche Beobachtung oder mehr Wiz, mehr Einbildungskraft oder mehr Gedächtnis, mehr raschen Entschluß oder mehr Geduld erfordert. Die Benennung „Keine Körperspiele“, von denen GutzMuths redete, aufzugeben, fiel nicht schwer; jedes hat Einfluß auf die geistige Entwicklung. Auch den Gegensatz zwischen Gesellschafts- und Einzelspielen habe ich in den Hintergrund treten lassen, weil jedes Spiel für den Einzelnen leicht dadurch zu einem gesellschaftlichen gemacht werden kann, daß man es zu einem Wettspiele werden läßt, wenn schon dies nicht bei allen gleich nahe liegt. Im allgemeinen hat ja auch die Jugend wenig Trieb zu Spielen in der Einsamkeit. Dagegen macht sich bei der Anordnung der Spiele die Rücksicht auf die Spielmittel so naturgemäß geltend, daß sie sich gar nicht umgehen läßt, und ich habe daher die Unterscheidung zwischen Bewegungs- und Ruhespielen, Ball-, Kugel-, Scheiben-, Brettspielen u. s. w. gern beibehalten.

In der Reihenfolge der Spiele verwandter Art lag es mir schon bei der 5. Auflage sehr daran, unter jeder Überschrift ein Fortschreiten von den leichteren Spielen zu den schwereren herzustellen, und trug ich kein Bedenken, hierbei von der GutsMuths'schen Folge abzuweichen. Auf gleichem Wege bin ich in den folgenden Auflagen fortgeschritten, und man wird, hoffe ich, darin nirgends einen Rückschritt finden. Die beigegebenen Inhaltsübersichten sind besonders auch mit Rücksicht hierauf gearbeitet. Die erste weist die systematische Gliederung des Ganzen auf das deutlichste nach, die zweite am Schlusse des Bandes läßt es daneben erkennen, für welches Alter, für welches Geschlecht, für welche Genossenzahl jedes der angegebenen Spiele sich am besten eignet, sie erleichtert das Auffinden der Spiele, deren man gerade zu bedürfen glaubt, ebenso wie deren Würdigung für den bestimmten Zweck, und will somit unnützes Suchen wie zweckloses Versuchen zugleich abschneiden helfen.

Im Texte selbst sind wiederum die Spiele, welche sich nur für Knaben und nur für Mädchen eignen, durch die den Überschriften vorangestellten * und † gekennzeichnet. Im allgemeinen war ich hierbei nicht zu ängstlich, weil selbst Spiele, die auf den ersten Anblick nur für die Knaben zu passen scheinen, doch auch gern von den Mädchen vorgenommen werden; sie erhalten ohne gekünsteltes Zut thun ganz von selbst dann ein anderes, ein milderes Gepräge.

Es sind nunmehr über 90 Jahre verflossen, seit der ehrwürdige GutsMuths sein Spielbuch als eine Ergänzung zu seinem grundlegenden Werke „Gymnastik für die Jugend, enthaltend eine praktische Anleitung zu Leibesübungen,“ zum ersten Male hinausgeschickte. — Trotz zahlloser Nachahmungen, die bald auf unziemliche Erweiterungen, bald auf dürftige Auszüge hinausliefen, hat es sich seine Schar von Gönnern erhalten, durch deren Teilnahme eben jetzt die neue Auflage sich nötig gemacht hat. Bei einem Buche seiner Gattung gewiß etwas Seltenes!

Und wenn selbst an hoher Stelle, wie 1878 durch das königlich Sächsische Ministerium des Kultus und öffentlichen Unterrichts, ferner durch das königl. Bayerische Kultusministerium und den Großherzogl. Badischen Schulrat oder wie seit 1882 wiederholt durch

Se. Excellenz den königlich Preußischen Kultusminister von Gofler in und nach seinem weittragenden und

freudig begrüßten Erlasse für eine bessere positive Körperpflege der Jugend das vorliegende Buch seine besondere Würdigung gefunden hat, so kann dies wohl nur aus den ungewöhnlichen Vorzügen der ursprünglichen Anlage und Haltung, aus der wohlabgemessenen pädagogischen Grundlage desselben erklärt werden, die selbst die Herausgeber der späteren Auflagen trotz ihres lebhaften Bestrebens, es zeitgemäß zu erneuern, niemals anzutasten versucht waren. Da, das gleichmäßige und sich gleichbleibende Urtheil legte es nahe, der bewußten Anerkennung der GutsMuths'schen Verdienste nach dieser Seite hin einen Schritt weiter, als in der 4. und 5. Auflage, entgegenzukommen und wenigstens neben dem schönen Titelbilde (1796 von Romberg und Stölzel in Dresden gegeben) den ursprünglichen kernigen, stellenweise sogar derben und herben Text des Vorworts und der Einleitung in vollem Umfange ungeändert wieder herzustellen. Dies ist geschehen. Wenn außerdem der Herausgeber in den letzten Auflagen gern die Sorgfalt verdoppelte, seinem Liebling in der alten willkommenen Gestalt ein neues zeitgemäßes und doch immer wieder würdiges Kleid auf die weitere Reise mitzugeben, wenn er, mit anderen Worten, abermals nach seinen Kräften alles das sammelte, sichtete und gehörigen Orts unterbrachte, was die geschichtliche Forschung und die Dichtung, was der Vergleich mit anderen Werken, was die aufmerksame Beobachtung des Volkslebens, des Lebens in der Schule, auf dem Turnplatze, in Feld und Flur und Wald ergründet und gefunden haben, so geschah dies also einerseits um des Lieblings selbst willen, anderseits aber auch zum Dank gegen dessen Gönner und Freunde.

Nicht bloß des Herausgebers Liebling ist dieses Buch im Laufe der Zeit geworden — mehr fast als seine eigenen Kinder verwandter Bestimmung —, sondern auch Dr. J. C. Lion in Leipzig, auf dessen Veranlassung es zuerst in des Unterzeichneten Pflege gegeben wurde, hat sich desselben in einer Weise angenommen, die unverkennbar das Gepräge väterlicher und treuester Fürsorge an sich trägt. Verdankte schon die 5. Auflage seiner Hülfe die Einschaltung einer Menge anregender Spiele und Spielformen, die Beseitigung vorhandener Unrichtigkeiten und vielfache Textverbesserungen, so ist seine Mitwirkung neuerlich in einem Umfange eingetreten, die es mir zur Pflicht machte, ihrer auf dem Titel durch Namensnennung zu gedenken.

Wer sich der Mühe unterzieht, die Spuren unserer vereinten Thätigkeit durch näheren Einblick in das Buch zu verfolgen, dem kann es nicht entgehen, daß sich das Kleid desselben trotz des hierzu reichlicher verwendeten Stoffes viel knapper an die altschöne Gestalt anschließt, als die früheren Gewande, und diese sich trotz aller Stätigkeit in der gleich geliebten Grundstimmung somit einnehmender und freundlicher darstellt. Sollte es dem alten Buche auch in dieser neuen Form nach seinem Teile gelingen, den harten Worten, welche auf der 3. Generalversammlung des liberalen Schulvereins Rheinlands und Westfalens zu Bonn 1882 bei Behandlung der „Überbürdungsfrage“ fielen: „Unsere Zungen haben das Spielen verlernt; wenn sie wieder spielen können, dann haben wir auch keine geistige Überbürdung mehr“, oder wie der durch seine löblichen Bestrebungen für eine bessere Körperpflege der Jugend allgemein bekannt gewordene Amtsrichter Hartwich in Düsseldorf bei derselben Gelegenheit es kühnlich aussprach: „Es hat sich bei uns in Deutschland eine Richtung gebildet, die für das Fundament nicht sorgt, die auf den Körper nichts mehr giebt, eine erbärmliche Aristokratie des Geistes ist heute eingerissen, die nichts thut für das Fundament des Ebenbildes Gottes. Ehe die Statistik vielleicht zu spät kommt, lassen sie uns dafür sorgen, daß wir an der leiblichen Erziehung der Engländer, Griechen u. uns ein Muster nehmen. Vor dem Spleen können wir uns schon in acht nehmen; die Lehrer, die Schüler müssen dafür sorgen. Dies ist das wichtigste, was wir jetzt thun können!“ — nach und nach ihre Schärfe zu nehmen und der Jugend wieder zum Spiele, der körperlichen Ausbildung wieder zu vollem Rechte zu verhelfen, so würden alle Pfleger des Buches für ihre Mühen am reichlichsten belohnt werden.

Möge, ihnen zur innigen Freude, dem Verfasser zur bleibenden Ehre, der Jugend aber zu herzlichster Lust, das alte liebe Buch auch im neuen Kleide namentlich Eltern und Lehrern willkommen sein!

Muerbach i. B., Juli 1884.

O. Schettler.

Inhalt.

(Die Ziffern an der rechten Seite geben die Seitenzahl an.)

Vorwort von J. W. Klumpp, 1.

Vorrede von GutsMuths, 15.

Einleitung von GutsMuths, 18.

Erste Klasse: Bewegungsspiele. 45.

I. Spiele zur Schärfung der Beobachtung und der sinnlichen Beurteilung. 47.

A. Ballspiele. 48.

a) Spiele mit dem kleinen Ball. 54.

Willkommen dem Ball, 56. — Fangball, 56. — Bodenprellball, 59. — Doppelball, 59. — Apfel, Birn, Nuß, Schuß, 60. — Esel, Hörndel, Bockel, Bock, 60. — Kaiser, 60. — Einzelballspiel, 61. — Bergball, 61. — Schlagball, 62. — Federball, 62. — Hohlball mit Pressen, 63. — Wanderball, 64. — Königsball, 64. — Der Letzte stirbt, 66. — Schnurball, 67. — Zielball, 68. — Ballschießen, 68. — Ziegen- oder Bärenspiel, 68. — Er kommt, 69. — Ballerraten, 70. — Ballkegelspiel, 70. — Steht alle! 70. — Stund, 73. — Bigoli, 73. — Namenball, 73. — Mühen- oder Kappenball, 74. — Rürgen, 74. — Reiterball, 74. — Kreisball, 75. — Fuhr- oder Fußball, 77. — Ed und Krüpf, 78. — Geierspiel, 79. — Wöchlballen, 82. — Mohnjagen, 82. — Mückeles und Ruckeles, 83. — Schlagball, 83. — Deutsches Ballspiel, 85. — Dreiball, 93. — Vierball, 93. — Freiball, 93. — Ball mit Freistätten, 96. — Deutsch-englisches Ballspiel, 100. — Prellball, 100. — Thorball, 101. — Doppelter Thorball, 102. — Einfacher Thorball, 120. — Handball, 121. — Spanischer Langball, 126. — Parkwiesen-Spiel, 129. Ballforbpiel, 135.

b) Spiele mit dem großen Ball. 137.

Ballonspiel, 137. — Rollball, 139. — Fußball, 141. — Kreisfußball, 141. — Burg- oder Turmball, 141. — Festungentseken, 142. — Englischer Fußball, 144. — Grenzball, 155.

B. Kugelspiele. 157.

a) Das Spielen mit kleinen Kugeln. 157.

Pflaumenpflücken, 159. — Anduzen, 159. — Grüblein, 160. — Schnellern, 160. — Nußspiel, 161. — Rippen, 161. — Höckeln, 162. — Spengeln, 163. — Spicken und Spannen, 163. — Bideln, 163. — Lufttätschen, 164. — Steinchenpiel, 165.

b) Das Spielen mit großen Kugeln. 166.

Sacktreiben, 166. — Kugelwerfen, 167. — Kugelhaschen, 169. — Großes Kugelspiel, 169. — Cochonnet, 171. — Curling, 171. — Echottisches Mail, 172. — Kugelschlagen, 173. — Krocket, 181.

C. Kegelspiele. 183.

Gewöhnliches deutsches Kegelspiel, 184. — Kegelwerfen, 187. — Baumelschub, 189. — Kegeltisch, 191.

D. Scheibenspiele. 191.

Scheibenspiel, 192. — Tonneau, 194. — Galetspiel, 195. — Anschlägen, 196. — Scheibenwerfen, 197. — Fußscheibenspiel, 197. — Steinspiel, 201.

E. Pfahl-, Ring- und andere Spiele. 203.

Pfahlspiel, 203. — Pflockeln, 205. — Stachelwerfen, 205. — Klinkholz- oder Klinkspiel, 206. — Borscheck, 207. — Raßentreiben, 208. — Rißeln, 208. — Stechvogel, 210. — Bogenschießen, 211. — Ringrennen, 213. — Reifenwerfen, 215. — Ringwerfen, 217. — Eierwerfen, 218. — Seilziehen, 219. — Türkentopf, 220. — Drache 220. — Brummer 224. — Kreisel, 225. — Kreis-Kreiselspiel, 226. — Brummkreisel, 227. — Farbenkreisel, 227. — Torlen, 228. — Reifentreiben, 228.

F. Ringelspiele. 229.

Ringelreigen, 232. — Königs Töchterlein, 234. — Lustiger Springer, 235. — Herr von Ninive, 235. — Gänsefieb, 236. — Raubbiene, 237. — Ringschlagen, 237. — Kaze und Maus, 238. — Was machst du in meinem Garten? 239. — Im verbotenen Garten, 240. — Kranzspiel, 240. — Der Plumpjad geht um, 240. — Plumpjad=verstedten, 243. — Hässchen ist gebraten, 244. — Jakobiner, 244. — Jäger und Hühnchen, 245.

G. Nachahmungsspiele. 246.

Adam hatte sieben Söhne, 246. — Wassermühle, 248. — Bauer, 248. — Handwerker, 249. — Liebe Schwester, tanz' etc., 249. — Kleiderwaschen, 250. — Mutter Ganz, 250. — Brücke bauen, 251. — Gänsemarsch, 251. — Vogelhaus, 251.

H. Spiele mit Wechseln der Plätze. 252.

Lochvogel, 252. — Herr Abt ist nicht zu Hause, 253. — Russische Motion, 254. — Wogendes Meer, 255. — Verwechseln der Plätze, 255. — Herr König, ich diene gern! 256. — Kammerchen vermieten, 256. — Böglein, fliegt aus, 267. — Wie gefällt dir dein Nachbar? 257. — Tellerdrehen, 258 — Steckenspiel, 258. — Post, 258. — Lastträger 258. — Der Kessel plakt! 259.

I. Lauf- und Haschspiele. 259.

Haschen, 260. — Schattenhaschen, 261. — Kauerhaschen, 261. — Böglein, husch! 261. — Kreuzhaschen, 262. — Hasch, hasch, 262. — Brotverlaufen, 263. — Böses Tier, 263. — Trimpeltrampel, 263. — Schafe aus, Wolf gesehen! 264. — Bauer, treib' x., 264. — Hallo, der Müller x., 264. — Hielegänschen, 265 — Hahn und Hühner, 265. — Wolf im Garten, 265. — König, ich bin in x., 266. — Rabenschloß, 266. — Bärenreiber, 266. — Bärenspiel, 267. — Kettenhund, 268. — Brückenmann, 268. — Drittenabschlagen, 269. — Glucke und Geier, 271. — Fuchs und Rüklein, 272. — Schäferin und Wolf, 272. — Zwei Glucken, 273 — Vögelverkaufen, 273. — Töpfeverkaufen, 275. — Plumpsackwerfen, 275. — Kette sich, wer kann! 276. — Schwarzer Mann, 276. — Chinesische Mauer, 277. — Wilber Mann, 278. — Bauernspiel, 279. — Holland-Seeland, 279. — Fischzug, 280. — Freiwolf, 280. — Vorgelesen, 281. — König und Königin, 281. — Diebschlagen, 282. — Linnenmessen, 282. — Schlaglaufen, 283. — Tag und Nacht, 284. — Foppen und Fangen, 285. — Mattmachen, 287. — Barlaufen, 288. — Kriegssdingen, 293. — Jagd, 294. — Schnitzeljagd, 296. — Kriegsspiele, 297. — Kriegsspiel mit Stäben, 301. — Maschen- oder Schleifenspiel, 303. — Räuber und Gendarmen, 308. — Ritter- u. Bürgerspiel, 309.

K. Hinkspiele. 310.

Hinkspiele im engeren Sinne, 310. — Hinkebock, 310. — Lämmchen, 312. — Storch und Frösche, 312. — Hast'n lahmen Peter x., 312. — Fuchs, zu Loch! 312. — Fuchs und Henne, 313. — Guten Tag, Herr Nachbar! 314. — Karuffel, 314.

L. Dieh- oder Herrspiele. 314.

Fingerziehen, 314. — Massenziehkampf, 315. — Goldene und faule Brücke, 315. — Brotbacken, 317. — Wassermännchen, 317. — Der König schießt Soldaten aus. 318. — Hier bad' ich und hier x., 318. — Mauerbrechen, 319. — Hase im Kofl, 319.

M. Blindlingspiele. 320.

Blindekuh, 320. — Stille Blindekuh, 322. — Vogelfänger, 323. — Jakob, wo bist du? 323. — Orgelbauer, 325. — Markus und Lukas, 326. — Lauf' Mond, lauf'! 326. — Blinde Jagd, 327. — Blinder Marsch, 327. — Kapinkel, kriech' zu x., 327. — Topfchlagen, 328

N. Nachtspiele. 329.

Versteckens, 331. — Um ein Eck, Eck, 332. — Heimat, 333. — Wächter und Diebe, 333. — Miau, 336. — Jagd im Dunkeln, 336. — Weiwacht, 337. — Nacht-Ritter- und Bürgerspiel, 338.

O. Winterspiele. 340.

Schneespiele, 341. — Eisspiele, 343. — Korktreiben, 347.

II. Spiele zur Übung des darstellenden Witzes. 249.

Handwerkspiel, 351. — Bildhauer, 353. — Der König ist nicht zu Hause, 354. — Schwäbische Musikanten, 354. — Stille Musik, 355. — Stumme Spieler, 355. — Mimik, 356. — Sprüchwörter, 357. — Schattenbilder, 361.

Zweite Klasse: Ruhespiele. 363.

I. Spiele zur Schärfung der Beobachtung, der sinnlichen Beurteilung und Aufmerksamkeit. 365.

A. Ratespiele.

Rate, wer hat dich geschlagen? 365. — Ich sitz' auf einem Tisch, 366. — Flinder Prophet, 367. — Tippnuß, 367. — Vock, Vock, wieviel x., 368. — Kompel, Tompel, Doria, 369. — Brüderchen, wer klopft? 369. — Auf welchem Finger sitzt x., 369. — Böhneln, 369. — Pflöckeln, 369. — Winkewang, 370. — Fuhrwerk, 370. — In den Wald fahren, 370. — Münz oder Unmünz? 370. — Gerade oder Ungerade? : 71. — Kopf oder Schrift? 371. — Lotto, 391. — Der Gerichtshof oder das Amtmanns Spiel, 372. — Augensrätsel, 375. — Händeklopfen, 376. — Ringsuchen, 376. — Knotenspiel, 377. — Flederwisch, 378. — Thaler, Thaler, du x., 378. — Abt von St. Gallen, 379. — Schlüsselsuchen, 380. — Angeln, 380. — Wahrheitspiegel, 381.

B. Verierspiele. 382.

Wer das nicht kann x., 383. — Suchen der Weise, 383. — Die Kelle, 384. — Verhängnisvolle Tasse, 384. — Ungeacht pfeß' ich dich, 385. — Warum machst du x., 385. — Scheibenschießen, 385. — Ritterschlagen, 385. — Wahrsagen, 387. — Menagerie, 387. — Frau Rose, 388. — Buttermilchverkaufen, 388. — Jakob lacht, 389. — Bäckchen, Bäckchen x., 389. — Mutter Sarah, 390.

C. Spiele der Handgeschicklichkeit und Geduld. 391.

Stirbt der Fuchs x., 391. — Federspiel, 391. — Salzschnitten, 392. — Eisenblasen, 393. — Flinderstock, 393. — Schnurren, 394. — Bullenspiel, 396. — Riemenwickeln, 396. — Gefesselt's Herz, 397.

— Kreuze im Knopfloch, 397. — Verzauberte Ringe, 398. — Geheimnißvolle Wagschale, 398. — Wilbocket, 399. — Ringelspiel, 400.

D. Spiele zur Bildung des Geschmacks. 402

Täfelerspiele, 402. — Bauispiele, 403. — Figurenspiele, 404. — Zeichnungsspiele, 405. — Zeichnungswürfel, 405. — Blinder Zeichner, 406.

E. Spiele zur besonderen Förderung der Aufmerksamkeit. 406.

Böse Sieben, 406. — Rechenmeister, 407. — Orthographische Lehrstunde, 408. — Kaufmann, 409. — Advokatenspiel, 410. — Parlament, 411. — Reise nach Jerusalem, 411. — Fischen, 413. — Taubenspiel, 413. — Farbenspiel, 414. — Bestimmung nach dem ABC, 414. — Alle Vögel fliegen, 415. — Suppe essen, 415. — Schmied, 416. — Befehlsspiel, 416. — Sprechspiele, 418. — Satzformeln, 418. — Lautspiele, 419. — Fremdsprache, 420.

II. Spiele zur Entfaltung der Kräfte des Gedächtnisses, des Witzes und des reiferen Urteils.

(Verstandesspiele), 421.

a) (Sprechspiele). Spiele zur Schärfung des Gedächtnisses. 422. Reisespiel, 424.

b) Spiele zur Erregung der Phantasie und des Witzes. 429. Spiele der Ähnlichkeit, 429. — Erzähler oder das Märchendichten, 431. — Wortverbergen, 434.

c) Spiele zur Übung des Urteils und des Scharffinns. 437. Fragen und Rätsel, 437. — Akademie der Wissenschaften, 437. — Suchen und Finden nach Musik, 441. — Wie, wo und warum? 444. — Warum und weil? 444. — Schenken und Logieren, 445. — Wasser, Luft und Erde, 445. — Ringspiel, 445. — Fragespiel, 446. — Antwortspiel, 454. — Silbenrätsel, 454. — Gesellschaftsrätsel, 457. — Anwendungsspiel, 458.

d) Brettspiele.

1. Einzelbrettspiele, 460. Einsiedlerspiel, 460. — Magische Quadrate und das Fünfzehnerpiel, 461. — Köjelsprung, 466.

2. Gesellschaftsbrettspiele, 469.

Puffspiel, 469. — Mühlespiel, 471. — Festungs- oder Belagerungsspiel. — Fuchs und Gänse, 473. — Damenspiel, 474. — Deutsches Damenspiel, 474. — Englisches Damenspiel, 476. — Schlagdame, 476. — Wolf und Schafe, 476. — Schachspiel, 476. — (Vom Schach-

brett, 478. — Vom Werte und dem Gange der Steine, 479. — Von der Stellung der Steine, 482. — Gebrauch der Steine. Vom Schlagen, Schachbieten, Rochieren, 485. — Spielgesetze, 487. — Beispiele, 488. — Spielvorschriften, 493.) — Veränderungen des Schachspieles, 500. — Vierschach 500. — Rundschach, 501. — Dreischach, 502. — Verdecktes Schach, 503. Taktisches Kriegsspiel, 515.

Anhang I

Vom Losen und Wählen, 519.

Anhang II.

- A. Über Pfänder Spiele und Spielstrafen, 523.
 B. Spielscherze (Kraft- und Geschicklichkeitsproben) und Ringkämpfe, 528.
 a. Spielscherze einzelner, 528.
 b. Spielscherze mehrerer, 530.
 c. Ziehe-, Schiebe- und Ringkämpfe, 534.
-

Alphabetisches Verzeichnis der Spielnamen. 537.

Vorwort des Herausgebers der 4. Auflage.

Es ist eine sehr ernste Sache um die wahre Freude, sagt ein römischer Weiser. Wir gehen noch weiter und sagen: Es ist eine sehr ernste Sache um das Spiel und besonders um das jugendliche; ernst für die Jugend, weil der tüchtige Knabe sein Spiel mit einem Eifer, mit einer Hingebung seines ganzen Wesens behandelt, wie kaum der Mann sein wichtigstes Geschäft; ernst aber auch, und noch mehr, für den Erzieher, weil das Spiel ein Erziehungsmoment bildet, dessen hohe Bedeutung immer noch nicht genug anerkannt wird.

Gab es doch ganze, lange Perioden, in denen dieselbe völlig verkannt und verleugnet wurde. Zur Zeit der Wiederbelebung der Wissenschaften, als durch diese ein neues Geisteslicht aufflammte, klagt ein Gelehrter (Agricola), dem die Leitung einer Schule übertragen werden sollte: „Eine Schule gleicht einem Gefängnisse, wo Schläge, Thränen und Geheul ohne Ende sind. Hat etwas einen, seinem Wesen widersprechenden Namen (Iulus, Spiel), so ist es die Schule, da es nichts Strengeres und allem Spiel Widerstrebenderes geben kann als sic.“ — Und wenn auch bald darauf ein in beinahe allen Gebieten des Geistes gleich großer Mann, für die Erziehung außer Lehre und Zucht besonders noch „zwei Übungen und Kurzweile verlangte: die Musica und Ritterspiele, mit Fechten, Ringen u. s. w.“, so wurde dieser Ruf doch bald wieder überhört, und in der Schule und der Erziehung herrschte nach wie vor ein Pedantismus und Orbilismus, der für die naturgemäße Entwicklung des jugendlichen Geistes und Körpers weder Sinn noch Gefühl hatte. Ein Glück, daß die Natur auch hier die Mutterpflicht übte und den Knaben, soweit er dem Banne der Schule sich zu entziehen vermochte, hinaustrrieb und im freien, wenn gleich oft heimlichen Tummeln und Spielen die aus-

gestandenen Mühjale des Schuldespotismus für einen Augenblick vergessen ließ. Endlich griff gar über den Rhein herüber die zierliche Aftersitte unserer westlichen Nachbarn auch in unsere Erziehung herein, und der Knabe erschien jetzt im Puder und Haarbeutel, das Mädchen im Reifrocke und der Frisur. Wie hätte die arme Jugend da an etwas so Rohes und Unschickliches, wie lustiges Spielen und Tummeln, auch nur denken dürfen?

Da erhob sich nach langen und schweren Unbilden endlich (es ist nun ein Jahrhundert) gegen die alte und neue Unnatur in der Erziehung und ihre heillosen Früchte ein Mann, Rousseau, und nach ihm eine ganze pädagogische Schule, die philanthropinistische, und suchten die Forderungen der Natur und Vernunft auch in dieses Gebiet wieder einzuführen. Es ist hier nicht der Ort, auf Geist und Richtung dieser Schule genauer einzugehen, wir werden es bei einer anderen Gelegenheit thun; soviel ist aber unbestreitbar, daß durch sie eine notwendige und höchst einflußreiche Revolution in der Pädagogik eintrat, und daß die seitdem immer mehr geltend gewordene naturgemäßere Behandlung der Jugend zunächst ihr Verdienst ist. Durch sie wurde der Körper mit all' seinen Bedürfnissen wieder in seine alten, so lange verkannten und versäumten Rechte eingesetzt und ein frisches, fröhliches Regen und Bewegen der Jugend wieder als natürlich und notwendig betrachtet, und so erschien denn auch das jugendliche Spiel von selbst wieder in dem Kreise der Erziehung.

Wie der ehrwürdige Salzmann in seinem Schnepfenthal überhaupt den Geist und die Bestrebungen der philanthropinistischen Schule wie in einem Brennpunkte sammelte und sie, durch seinen gesunden, ernsten und frommen Sinn vor den viel und mit Recht getadelten Verirrungen möglichst schützend, gleichsam in ihrer Blüte zur Erscheinung brachte, ebenso wurde in diesem selben Schnepfenthal auch die Regeneration der körperlichen Erziehung konkret und fand in seinem tüchtigsten Lehrer, unserm GutsMuths, ihren Repräsentanten. Wir werden bei einer seiner verdienstvollsten Schriften, seiner „Gymnastik für die Jugend“, näher darauf zu sprechen kommen. Hier bemerken wir bloß, daß er mit seinem Freunde Salzmann auch die hohe Bedeutung des fröhlichen, naturgemäßen Jugendspieles wieder erkannt hatte und, was in Schnepfenthal durch ihn und unter ihm ins frischeste Leben eintrat, durch seine Schrift auch in weitere Kreise einzuführen suchte.

Und weil er die Natur, wie sie in der Jugend ewig jung und ewig dieselbe bleibt, mit einfachem gesunden Sinne richtig erfaßt hatte, so haben auch seine Jugendspiele größtenteils noch ihren vollen, ungeschmälerten Wert und werden ihn behalten, so lange unsere Jugend jung und natürlich ist.

Und darin lag denn nicht bloß die Rechtfertigung, sondern auch die Aufforderung, diese treffliche, bereits in dritter Auflage vergriffene Sammlung dem Publikum wieder zugänglich zu machen und sie, denn es ist ein halbes Jahrhundert seit ihrem ersten Erscheinen verfloßen, gewissermaßen ihr Jubelfest feiern zu lassen, und der Vorredner hat der Aufforderung der Verlags-handlung zur Einführung der Schrift um so bereitwilliger die Hand geboten, je mehr er sich in seinem Erzieherberufe durch eine lange Reihe von Jahren selbst damit beschäftigt und sich von der hohen Bedeutung der Sache und ihrem ungemeinen Einflusse auf die Jugenderziehung überzeugt hat.

Denn so lange unsere Jugend spielen soll und spielen will, und spielen will sie, und soll sie immer, und Gottlob! sie darf es auch wieder, bedürfen — nicht die Jugend — wohl aber ihre Erzieher solcher Anleitungen und Nachweisungen und werden sie um so dankbarer annehmen, je allseitiger sie ihren Beruf erfassen.

Je sorgfältiger nämlich der Erzieher den kindlichen Geist in seinen geheimnisvollen Tiefen belauscht und seinen Entwicklungsgang beobachtet, je mehr er dadurch die Vielseitigkeit und Vielgestaltigkeit seiner wichtigen Aufgabe erkennt und sie dabei doch in ihrer tieferen Einheit verstehen und fassen lernt, desto weniger wird er glauben, bloß das, was er an dem Kinde thue, was er gebe und lehre, leite und gebiete, das sei die Hauptsache; vielmehr wird er sich überzeugen, daß dem Kinde wohl von außen her Stoff gegeben und es in menschlicher Weisheit und göttlichen Geboten unterrichtet werden müsse, daß aber in den geheimen Tiefen seines Geistes und Gemütes noch gar manche Kräfte schlummern, welche sich von innen heraus entwickeln sollen, und daß diese keineswegs bloß im Treibhause menschlicher Kunst hervorgerufen werden, sondern nur in freier Entwicklung und Gestaltung unter der schützenden und leitenden Zucht des göttlichen Geistes reifen und Früchte tragen können. Darum ist es ein so wichtiges Gesetz der Erziehung, bei allem Gehorsam, der gefordert werden muß, der kindlichen Eigentümlichkeit dennoch die rechte Freiheit zu gestatten,

damit sie dem innerlichen Drange, zu schaffen und zu gestalten, Raum gebe, und dieser fröhlich gedeihe und erstarke.

Diese Vermittelung von Gehorsam und Freiheit ist freilich eben nicht so leicht hergestellt, als sie gefordert wird, und es gehört viel Einsicht und Umsicht, viel Ernst und viel Liebe, oder richtiger gesagt, es gehört die Weisheit und Gnade von oben dazu, um sie zu finden und anzuwenden.

Wo aber soll dem Kinde diese Freiheit vorzugsweise gestattet werden? Etwa in der Schule? Aber hier wird ja mitgeteilt und gelehrt, hier wird vom Kinde aufgenommen und gearbeitet, hier muß Aufmerksamkeit und Anstrengung, Regel und Ordnung herrschen. Nein, zwar wird der denkende und feine beobachtende Lehrer und Erzieher auch hier die Eigentümlichkeit des Einzelnen zu erkennen und möglichst gewähren zu lassen wissen, aber hier ist nicht die Freiheit, die wir meinen. Oder im Hause? Dort aber soll eine andere Schule sein, die Schule, wenn auch der freien Liebe, so doch zugleich der sittlichen Zucht und des Gehorsams, und es wäre ein unglückliches Verkennen unseres Prinzips, wenn man meinte, weil das Kind in der Schule in so gar engen Schranken gehalten werde, so müsse man ihm zu Hause dafür Ersatz geben und es in voller Freiheit gewähren lassen. Auch hat solches Mißgreifen immer für Eltern und Kinder gleich bittere Früchte getragen. — Aber wo ist denn nun die Zeit für jene verlangte Freiheit, wo ist der Raum, auf welchem wir sie dem Kinde gestatten dürfen?

Es sind dies die Erholungsstunden, es ist der Spielplatz. Der oben genannte mächtige Trieb, seine Kraft anzuwenden, zu schaffen und frei zu gestalten, der in jedem gesunden Menschengenossen lebt, und der bei dem Jünglinge in ahnungsreichen Idealen und kühnen Plänen sich kund giebt, im Manne aber in ernstest Schöpfungen und Thaten hervortritt, dieser beschränkt sich bei dem Kinde und Knaben auf das Gebiet der Phantasie und des Spieles (oder als Auswuchs auf das Zerstoren). Das Spiel ist die erste Poesie des Kindes, der Spielplatz das eigentümliche Gebiet der Jugend und muß ihm unverkümmert bleiben. Wie sich auf ihm die Glieder regen und dehnen und tummeln, so gewinnt ebendasselbst auch der Geist wieder neue Freudigkeit und neue Schnellkraft, strömt in auffauchende Lust aus und spannt sich doch in freier Thätigkeit und oft merkwürdig schaffender Kraft. Denn wie erfinderisch ist der rechte Knabe im frischen jugendlichen Spiele, wie umsichtig

und besonnen, und doch, wenn es gilt, wie entschlossen und kühn! Wie tritt hier jede Eigentümlichkeit, jede geistige Anlage, jede moralische Kraft in aller Frische hervor, wie lernt er bei dem Spiele gebieten und zugleich gehorchen, Anstrengungen und Schmerzen, ja auch Kränkungen ertragen und doch sein Recht wahren und verteidigen! Kurz, der Spielplatz ist seine Republik! Hier gelten ihm keine konventionellen Rücksichten, kein anderes Vorrecht, als das der körperlichen Kraft, des geistigen Talentes, des Mutes und der sittlichen Tüchtigkeit. Darum ist auch der Spielplatz in seiner freien Bewegung und Entfaltung zugleich eine treffliche Vorschule für die selbständige kräftige Entwicklung des Charakters, ein fruchtbarer Bildungsort für den künftigen Mann. Ohne Spiel ist der Knabe kein rechter Knabe, er lebt nur halb, er entwickelt sich unfrei und einseitig. Das Spiel muß für ihn den Ernst der Schule und der sittlichen Zucht ergänzen, es ergänzt sie aber auch vollständig zur schönen Harmonie der Kräfte.

Und wenn wir nun vom Knaben auf den Erzieher übergehen, wie wichtig wird auch für diesen das Spiel, teils als ein treffliches Mittel, die Jugend kennen zu lernen, teils und noch mehr, ihr nahe zu kommen und ihr Vertrauen zu gewinnen.

In der Schule, überhaupt bei dem ganzen erziehenden Verkehr mit dem Lehrer und Erzieher, ist der Knabe wohl selten ganz unbefangen, denn er weiß sich beobachtet, er befindet sich in einem der kindlichen Natur mehr oder weniger lästigen Zwange, er muß die seinem Alter eigentümliche geistige und körperliche Lebhaftigkeit und Beweglichkeit mehr oder weniger zurückdrängen, teils weil sie den Unterricht wirklich stören würde, teils weil das, was auf dem Spielplatze völlig unschuldig und erlaubt ist, bei dem Unterrichte leicht als Unart erscheint und also Rüge und Strafe zuzöge. Was Wunder also, wenn der Knabe sich in diesem, wenn auch noch so notwendigen und aus höheren Gründen heilsamen Zwange vielfach nicht so giebt und nicht einmal so geben kann, wie er ist, und der Lehrer seine wahre Natur oft nur wie durch einen Schleier hindurch erraten muß? Ganz anders auf dem Spielplatze! Hier tritt er aus dem Zwange der Schule heraus, er atmet frei auf und schüttelt alle lästige Beengung ab. Er weiß, daß er hier zur freiesten Bewegung das Recht, das volle Recht hat, er fühlt sich, wenn anders der Schulzwang ihn nicht verkehrterweise

auch hierher begleitet, unbeobachtet oder vergißt wenigstens in der Freude des Spieles die Beobachtung und läßt sich deshalb auch völlig gewähren. Wie offen liegt da das jugendliche Gemüt vor dem Erzieher, wenn dieser ein Auge dafür hat, wie treten alle Eigentümlichkeiten desselben, alle Seiten seines Innern, die guten wie die bösen, so ungeschminkt hervor, welche tieferen Blicke lassen sich da in dasselbe werfen, und zwar nicht bloß in seine sittlichen Anlagen, sondern auch in seine geistigen Kräfte! Denn vergessen wir nicht, daß der Knabe bei dem Spiel viel selbstthätiger und produktiver ist, als bei dem Unterrichte, und daß, von der freien Luft geweckt, manche Kräfte, manche Anlagen hier hervortreten, die in der Schule gar keine Gelegenheit dazu haben, und daß der Lehrer auch nicht selten über das Talent seiner Schüler aus der Beobachtung bei dem Spiele ein noch richtigeres und vollständigeres Urtheil gewinnt, als aus dem bloßen Unterrichte.

Aber es ist nicht allein die so wichtige genauere Kenntniß des Zöglings, es ist auch die größere Annäherung, das offnere Vertrauen desselben, das ihm der Spielplatz gewinnen hilft. Der Unterricht ist etwas Ernstes und verlangt eine ernste Haltung, er verlangt Aufmerksamkeit und Anstrengung; und wie sehr die pädagogische Kunst des Lehrers, den Gegenstand seinen Schülern auch anziehend zu machen, wie sehr bei gesunden, tüchtigen Knaben sogar die verlangte Anstrengung der Kraft selbst wieder etwas Anregendes und Erfrischendes haben mag, die strengere Haltung des Ganzen schon erschwert die offene jugendliche Zutraulichkeit, und auch der humanste und wohlwollendste Lehrer ist nie ganz im Stande, Zurechtweisungen, Rügen und Strafen völlig zu vermeiden. Er mag sich deswegen durch seine Gewissenhaftigkeit und Humanität wohl die Achtung, die Dankbarkeit und Anhänglichkeit seiner Zöglinge erwerben, die ganze volle Offenheit und Unbefangenheit des kindlichen Zutrauens wird ihm aus diesem Verkehre wohl selten zu Theil werden. Diese gewinnt er nur, wenn er nicht bloß an dem Ernste, sondern auch an der Freude, nicht bloß an der Arbeit, sondern auch an dem Spiele seiner Kinder freundlich, unbefangen und ungekünstelt Theil nimmt. Hier erscheint er dem Kinde nicht mehr als Lehrer, sondern als Freund, mitunter sogar als Spielgenosse, und das freundliche Gewährenlassen, das liberale Eingehen des Lehrers in die jugendliche Freude kommt dann der frohen Stimmung des kindlichen

Gemütes auf dem Spielplatze entgegen, entfernt vollends alle Schranken etwa noch zurückgebliebener Scheu und Zurückhaltung, und bringt das Kind dem Erzieher auch durch das Gefühl der Dankbarkeit noch näher. Denn wie hoch der Knabe seinem Lehrer eine solche Teilnahme an seiner jugendlichen Lust anschlägt, wie sehr er ihm die Förderung auch der Freude und des Spieles dankt, das weiß jeder, der selbst Erzieher, oder vielmehr jeder, der selbst jung gewesen ist.

Über den nicht hoch genug anzuschlagenden Wert eines solchen offenen kindlichen Vertrauens aber bedarf es wohl auch nicht eines einzigen weiteren Wortes. Durch dieses erhält der Erzieher erst eigentlich den Schlüssel zu den Herzen seiner Zöglinge, und was ihm oft alle Anstrengung, alle Gewissenhaftigkeit und alle pädagogische Kunst nicht recht gelingen lassen wollten, zu dem verhilft ihm vollends das also gewonnene Zutrauen und die Zuneigung der kindlichen Gemüther.

Dies ist die tiefere Bedeutung, dies der außerordentliche Einfluß frischer, naturgemäßer Jugendspiele. Die Erholung von der geistigen Anstrengung des Lernens, die körperliche Übung und Kräftigung erhält man als freiwillige, aber notwendige Zugabe.

Freilich ist dies nicht die gewöhnliche Ansicht; aber sie muß durchdringen und allgemein werden, wenn die Erziehung ihren naturgemäßen Charakter behaupten und gesunde Früchte tragen soll. Kommt es doch auch jetzt noch häufig genug vor, daß man das Spiel höchstens als eine Vergünstigung betrachtet und überdies mit einem gewissen Mißtrauen hütet. Das höchste, wozu man sich gewöhnlich erhebt, ist die eben bezeichnete Ansicht, daß der Knabe sich damit erholen und physisch stärken solle. Auch bei unserem trefflichen GutsMuths tritt dieses Moment doch gewissermaßen noch als das wichtigere und entscheidendere hervor, und der höhere und allgemeinere Maßstab blickt nur da und dort durch. Doch dürfen wir nicht vergessen, daß er sich durch die Unvernunft und Unnatürlichkeit einer lang eingewurzelten Observanz erst die Bahn brechen mußte, und daß die hier bezeichnete, allein wahre Ansicht damals kaum Eingang gefunden hatte.

Ubrigens können wir unsere Leser nicht dringend genug auffordern, seine treffliche Einleitung voll wahrer, gesunder und tüchtiger Beobachtungen und Gedanken zu lesen und zu beherzigen. Eines nur glauben wir hier gleich als eine nicht

unwesentliche Ergänzung dieser Einleitung hinzufügen zu sollen: Es ist die wichtige Frage über die Teilnahme des Erziehers an dem Spiele seiner Zöglinge, überhaupt über sein Verhältnis zu demselben.

GutsMuths setzt nämlich, wie es nach den Grundsätzen der Philanthropisten in der Ordnung war, stillschweigend voraus, daß der Erzieher an dem Spiele seiner Zöglinge mitspielend und somit unmittelbar anteilnehme, und betrachtet deswegen die ganze darauf sich beziehende Frage gewissermaßen als beantwortet. Sie ist aber damit keineswegs auch gelöst, und es dürften einige Winke darüber hier nicht ganz überflüssig sein.

Das eigene Mitspielen des Lehrers hat mancherlei Bedenken und Hindernisse. Ist er selbst noch jung genug, ist er gesund, besitzt er die erforderliche körperliche Kraft und Gewandtheit und jene jugendlich-geistige Frische und Elastizität, die ihm auch im Spiele eine gewisse Überlegenheit über seine Zöglinge sichert, dann wird er selbst gerne sich unmittelbar in die Spiele seiner Zöglinge mischen und wird mit der ganzen Frische und Unbefangenheit mitspielen, welche ihm die Achtung, die Zuneigung und das freudige Entgegenkommen derselben nur um so sicherer gewinnt und erhält. Aber der bejahrtere Mann, der schwächliche oder gar kränkliche, der ungeübte oder wenigstens mindergeübte, der ernstere und strengere Charakter kann es nicht und darf es nicht. Überhaupt ist es nicht jedem gegeben, den Übergang vom lehrenden, ermahnenden, nötigenfalls sogar strafenden Lehrer zum unbefangenen mitspielenden Genossen seiner Jugend sogleich und richtig zu treffen, was doch unerläßlich ist, wenn die Sache nicht ihre Bedeutung verlieren soll. Die Forderung, daß der Lehrer mitspiele, kann deswegen keine allgemeine sein und ist in der That auch eine untergeordnete. Um so wichtiger wird dadurch die allgemeine Frage:

In welches Verhältnis soll er sich zu dem Spiele seiner Zöglinge setzen?

Suchen wir sie kurz zu beantworten.

1) Daß er sie dabei sittlich überwache, ist eine Forderung, die, so wenig sie häufig berücksichtigt wird, dennoch im Prinzip gewiß nirgends einen Widerspruch findet. Übrigens ist diese Aufgabe wohl die leichteste; das Spiel, die Freude selbst helfen dazu. Denn so wenig auch der Grundsatz der philanthropinistischen Schule, den eine wohlmeinende, aber weichherzige

Pädagogik auch heutzutage so gerne noch festhält: daß nämlich das Kind von Natur rein und unverdorben sei, gegenüber einer tieferen psychologischen Forschung und Beobachtung,*) wie vor dem Offenbarungsworte der ewigen Wahrheit zu bestehen vermag, so ist doch so viel gewiß, daß die Jugend wenigstens relativ gut und besser ist als die Alten, und daß, wenn die Freude überhaupt zu wohlwollenden und guten Empfindungen stimmt, dies bei der jugendlichen Freude noch weit mehr und gewisser stattfindet. So wird denn die sittliche Aufsicht bei fröhlichen Knabenspielen dem Erzieher meist sehr leicht gemacht. Seine bloße Anwesenheit schon wird, wenn er nur irgend die Achtung und Liebe seiner Zöglinge genießt, das meiste thun; der Einfluß der besseren Knaben, und in einem nur sonst gesunden Knabenstaate haben ihn diese unbedenklich, unterstützt ihn, und wo es nötig, wird ein Wink oder ein freundliches Wort Wunder thun. Wenn aber je einmal Rohheit und Gemeinheit oder entschiedene Bosheit und Unsitlichkeit einen Versuch machen wollten, da greife er kurz und energisch ein, und er wird die große Mehrheit, ja beinahe die Gesamtheit auf seiner Seite haben und um so seltener zu solchen Maßregeln gezwungen sein.

Aber er darf die Spiele nicht bloß überwachen, er muß sie

2) auch fördern und leiten. Bei einer tüchtigen, gesunden und lebensfrischen Jugend wird das erstere allerdings weniger nötig sein; denn das Spiel ist ihr so sehr Bedürfnis als Essen und Trinken und so natürlich als Atemholen. Eine Tradition eigener Art, welche wohl auch des Geschichtschreibers**) wert wäre, vererbt die Spiele durch Jahrhunderte und Jahrtausende von Geschlecht zu Geschlecht, und überdies tritt im Nothfalle die eigene Erfindungsgabe der Jugend ein. Allein auch einer solchen spielfreudigen Jugend kann die Mittheilung eines neuen Spieles, eben weil sie gerne spielt, höchst willkommen sein, und sie wird deswegen die Belehrung ihres Lehrers und Erziehers nur um so dankbarer annehmen. Aber die Jugend ist nicht immer das, was wir oben als Bedingung gestellt haben: tüchtig und lebensfrisch. Die mannigfachsten

*) Ich ändere auch an diesem charakteristischen Ausspruche absichtlich gar nichts. D. Sch.

**) Diese Tradition hat in neuerer Zeit bekanntlich mehrere Bearbeiter gefunden. D. Sch.

Hindernisse und Störungen und nachtheilige Einflüsse können hemmend und lähmend in den Weg treten und bald Verdrossenheit und Schlawheit, bald eine noch unglücklichere Fröhlichkeit und Zierbengelei, die sich des Spieles schämt, erzeugen. Da ist es denn dringende Aufgabe für den Erzieher, solcher Verkehrtheit entgegenzuarbeiten, den naturgemäßen Stand der Dinge wieder herzustellen, die verschwundene Freude wieder aufzufrischen, das Interesse anzuregen, guten Rath zu geben, anzuleiten, mit eigenem Beispiele voranzugehen und im Nothfalle sogar durch einen Nachspruch zu zwingen. Es klingt freilich beinahe als Widerspruch: zum Spiel zwingen, und erinnert an gewisse gezwungenfreiwillige Lebehochrufe; allein der besonnene Erzieher wird sich dadurch nicht abschrecken lassen, denn er weiß wohl, daß ein solcher Zwang nur im ersten Augenblick als Zwang erscheint, daß die jugendliche Lust am Spiele bald wieder durch alle Verschrobenheiten und Hemmnisse hindurchbricht, und der natürliche Stand der Dinge schnell wieder gewonnen ist. In einer bedeutenden Erziehungsanstalt waren die Zöglinge durch mancherlei Verhältnisse aus ihrer rechten Stimmung und Haltung gerückt, und dies äußerte sich unter anderem auch in einer Gleichgültigkeit und Verdrossenheit gegen alles gemeinsame, irgend eine Anstrengung erfordernde Spiel. Der um dieselbe Zeit eben neu eingetretene Vorstand, ein denkender, kräftiger Mann und Jugendfreund, nahm sich dies sehr zu Herzen, war aber bald entschlossen. Als in der nächsten Freistunde zum Spiel gerufen wurde, und wieder einer um den anderen sich mit den wichtigsten Gründen zu entschuldigen begann, da erteilte er mit energischer Entschiedenheit den allgemeinen Befehl zum Spiele. Unmutig, murrend, widerstrebend gehorchten die verstimmtten Knaben, und mancher Vater hätte ohne Zweifel bedenklich den Kopf geschüttelt zu solch' verkehrtem Beginnen. Aber was geschah? Nach wenigen Tagen war eine Spiellust, eine Jugendfreudigkeit unter den Knaben erwacht, wie man sie nicht glücklicher wünschen konnte, und ist seitdem nicht mehr verschwunden.

Dennoch — und es ist dies kein Widerspruch — fordern wir endlich,

3) daß der Erzieher seinen Zöglingen bei dem Spiele die möglichste Freiheit und Selbständigkeit der Bewegung gestatte. Von kleinlichem und pedantischem Hofmeistern oder von rigoristischer Strenge, welche jeden Knabenmuthwillen, jede

lebhafteste Kraftäußerung sogleich rügen und in das Maß zahmer, anständiger Ordnung einschnüren zu müssen und die Sittlichkeit der Jugend nur durch ewiges Verweisen und Strafen wahren und erhalten zu können glaubt, wollen wir hier gar nicht sprechen, denn dies ist das sicherste Mittel, mit den kleinen unvermeidlichen Auswüchsen auch die Freude selbst zu unterdrücken, und dafür Verstimmung und Mißmut, Unwahrheit und gar planmäßige Opposition zu erzeugen. Aber auch schon zu vieles Dareinsprechen, ein zu unmittelbares Anordnen und Leiten der Sache, auch wenn es wohlmeinend und freundlich geschieht, fördert nicht nur nicht, sondern macht befangen, verstimmt und hemmt. Wir wiederholen es: Freiheit ist das Lebenselement des jugendlichen Spieles, und es verliert einen großen und gerade den tieferegehenden Teil seines oben geschilderten Wertes, wenn man ihm diese nicht gestattet. Spielt der Erzieher selbst mit, so ist es allerdings einigermaßen ein Anderes: dann wirkt sein Rat aber mehr als der eines überlegenen Genossen. Nicht so verhält es sich, wenn er nur Zuschauer ist; dann mag er wohl im allgemeinen einen Rat geben, einen neuen Vorschlag machen, seine Gründe entwickeln, aber er darf — so lange er nicht höhere Gründe dafür hat — auf der Ausführung desselben nicht bestehen wollen oder die Uebergehung seiner Ansicht gar etwa empfindlich nehmen. Er lasse seine Knaben immerhin gewähren, er kann dadurch nur gewinnen. Entweder geht es doch, und dann danken sie ihm für seine Liberalität, oder es geht nicht, und dann erkennen sie die Zweckmäßigkeit seines Rates und befolgen ihn um so lieber. Er ahme dem besonnenen Arzte nach, der bei seinen Kranken die Natur möglichst gewähren läßt und nur theils die Hindernisse wegzuräumen, theils die Natur unmerklich in ihrem Wirken zu unterstützen sucht. Gerade durch diese mehr nur negative und eben damit gegenüber den Knaben auch unbefangene Stellung hat er allein die oben bezeichnete, so wichtige Gelegenheit, unbemerkt zu beobachten und eben so unmerklich, aber desto nachhaltiger einzuwirken.

Aber fragt man, wie verträgt sich die oben geforderte und unerläßliche sittliche Aufsicht mit dieser verlangten Freiheit? Die Antwort liegt theils schon in dem oben Entwickelten, theils bietet das Bedürfnis ein Mittel an, das, eben aus dem Prinzip der Freiheit hervorgehend, auch am sichersten abhilft. Der Erzieher wisse seine Knaben selbst in's Interesse zu ziehen,

übertrage ihnen selbst, theils direkt, theils indirekt, wie es die Umstände rätlich machen, einen Teil der Aufsicht, und er wird bald finden, wie gut er beraten ist. Vertrauen erweckt Vertrauen, und der Verfasser hat in seiner langen Erfahrung gar oft die schlagendsten Beweise erhalten, wie sehr ein solches in die Jugend gesetzte Vertrauen von ihr anerkannt und geehrt wird. Er wähle sich die sittlich tüchtigsten Knaben selbst aus, oder noch besser, er lasse sie von der ganzen Schar durch (je nach Umständen offene oder geheime) Abstimmung wählen, und übertrage einer solchen Jury nicht bloß die Aufsicht, sondern auch das Recht und die Pflicht, selbst für Ordnung und Sittlichkeit zu sorgen und nur in wichtigen Fällen an ihn zu appellieren, und er wird finden, wie eifrig und ehrenhaft sie seinem Vertrauen entsprechen, und wie bereitwillig und gehorsam die Knabenrepublik sich den Aussprüchen eines solchen selbstgewählten Schiedsgerichtes fügen wird. Im Notfalle aber ist er ja selbst da, um etwaige Mißgriffe und Mißbräuche zweckmäßig zu verhüten. Es sind dies keineswegs bloß phantastische Träume, der Verfasser hat es vielfach selbst versucht und erprobt; dieselbe Probe haben noch manche andere Erzieher gemacht, und schon Xenophon läßt in der Erziehungsgeschichte des Cyrus seine jungen Perjer durch eine solche jugendliche Jury leiten.

Wir schließen mit einer interessanten Anwendung dieses Grundsatzes, die, nur in erweiterter Ausdehnung der originellste und berühmteste Lehrer des 16. Jahrhunderts, Trozendorf, Rektor des Gymnasiums zu Goldberg in Schlesien, machte, und welche dem Erzieher Veranlassung zu manchen Erwägungen giebt. Trozendorf organisierte seine große, nicht nur von Deutschen, sondern auch von Ungarn und Polen äußerst zahlreich besuchte Schule durchaus republikanisch, mit einem von den Schülern aus ihrer eigenen Mitte gewählten Senate, mit Konsuln, Zensoren, Quästoren, Ephoren u. j. w., von denen alle Verhältnisse des Schul- und häuslichen Lebens, der disziplinarischen Zucht wie der sittlichen Ordnung gehandhabt wurden. Trozendorf war dabei nur dictator perpetuus, hielt aber in der Regel streng an den Aussprüchen des Senates, ob sie Lob oder Tadel, Belohnung oder Strafe enthielten. „Die werden,“ erklärte er, „als Männer dem Gesetze gemäß regieren, welche als Knaben gelernt, den Gesetzen gehorchen.“ Es verschwand dabei aller Unterschied der Stände und äußeren

Verhältnisse, und der damals meist noch sehr emanzipierte Adelige mußte in seiner Schule alle seine Ansprüche aufgeben. Indem er seine Schüler in's Interesse zog, gewann er sie für sich und für das Gesetz, vernichtete besonders eben damit die geheime Opposition, welche in den eigenthümlichen damaligen Schulverhältnissen, zumal dem reiferen Alter vieler Schüler u. s. w., oft stark und nachtheilig gegen Vorsteher und Lehrer sich geltend machte. Er war freilich auch, sagt Karl v. Raumer in seiner trefflichen Geschichte der Pädagogik, der rechte Mann, dies durchzuführen, er war durch Energie des Charakters zum Regieren einer Schule geschaffen und gewann sich zugleich durch christlichen Glauben und durch thätige Liebe die Herzen seiner Schüler. Bei geringen Einnahmen und großer Mildthätigkeit war und blieb er arm. Sein Tod war ebenso merkwürdig wie sein Leben. Als er eben den Schülern den schönen 23sten Psalm erklärte und die Worte las: „Und ob ich schon wanderte im finsternen Thale, fürchte ich kein Unglück, denn du bist bei mir, dein Stecken und Stab tröstest mich“, rührte ihn der Schlag. Er sank zurück, blickte zum Himmel auf und seine letzten Worte waren: „Ego vero nunc avocor in aliam scholam.“ „Nun ruft mich der Herr ab in eine andere Schule!“

Was nun außer dem bisherigen das weitere Verhältnis des Bearbeiters zu dem Werke selbst betrifft, so hat er einiges der sonst — wie er schon oben bemerkte — trefflichen Einleitung theils etwas präziser, theils auch etwas tiefer fassen zu müssen geglaubt, da und dort Stellen, wo die Redseligkeit jener Zeit sich etwas zu breit machte, zusammengeschnitten, einzelnes jetzt Überflüssige oder auch weniger Verständliche weggelassen, in der Darstellung selbst aber nur das geändert, was dem geläuterten Geschmacke unserer Zeit nicht mehr recht genießbar erschien.*) Dieselbe Zensur hat er auch bei der Beschreibung der Spiele selbst eintreten lassen, von denen nur einige ganz ungearbeitet sind. Eine zeitlang war er sogar versucht, die Einteilung derselben zu ändern. Allein er fand bald, daß dies zu weit geführt hätte, ohne dadurch den materiellen Wert des Ganzen zu erhöhen, und so unterließ er es. Mit vollem

*) Auch ich hatte in der 5. Aufl. aus Gründen die Vorrede und die Einleitung in der F. W. Klumpp'schen Abkürzung wiedergegeben, bin aber davon zurückgekommen und setze die GutzMuths'schen Worte wieder in ihr volles Recht ein!
D. Sch.

Rechte behandelt nämlich GutsMuths die geistige Thätigkeit als den Einteilungsgrund. Allein er giebt den dadurch gewonnenen Vorteil sogleich wieder aus den Händen, indem er nur bei dem Erkenntnisvermögen stehen bleibt und die anderen Äußerungen des geistigen Lebens, namentlich die ethischen, geradezu übergeht, während diese doch bei manchen Spielen weit charakteristischer auftreten und gerade für die höhere Auffassung der Sache entscheidend sind. Es sind dies vorzugsweise solche, welche spätere Lebensverhältnisse, also Darstellungen aus dem Leben selbst geben, und welche eben dadurch schon einen eigentümlichen Reiz für den Knaben haben, dem ja das Spiel seine kleine Welt bildet, und dessen Spiele so gerne nur Vorspiele des Lebensernstes sind. In solchen Spielen herrscht meistens eine größere Mannigfaltigkeit der Beziehungen und eine größere Freiheit der Bewegung für den Einzelnen, und sie geben gewöhnlich auch die meiste Gelegenheit, persönliche Tüchtigkeit, geistige Gewandtheit und Besonnenheit, Selbständigkeit und Entschlossenheit, Mut und Ausdauer hervortreten zu lassen. Diesen Charakter haben neben einzelnen anderen besonders auch diejenigen, welche als Gesellschaftsspiele gelten, und in welchen der Bearbeiter deswegen einige Veränderungen vorgenommen hat. Auch hat er namentlich über Kriegsspiele, welche GutsMuths auffallender Weise ganz übergeht, einige einleitende Bemerkungen vorausgeschickt.

Und so übergiebt er denn dieses treffliche Buch auf's neuen Eltern und Erziehern mit dem Wunsche, daß es dazu beitragen möge, nicht nur eine richtige Ansicht über Jugendspiele als heitere Symbole eines höheren Ernstes zu begründen, sondern diese Spiele selbst auch immer entschiedener in ihr altes, unverkümmertes Recht unter unserer Jugend wieder eintreten zu lassen, damit die wohlthätigen Früchte derselben sich an einem nach Leib und Seele gesunden und tüchtigen Geschlechte bewähren mögen.

Stuttgart im Januar 1845.

F. W. Klump.

Vorrede des Verfassers.

Erholung ist dem Menschen, besonders im jugendlichen Alter, durchaus notwendig. Wenn demnach die Jugend, deren Zahl allein in unserer Vaterlande Millionen beträgt, täglich nur zwei Stunden spielt, so beträgt dies viele Millionen Stunden menschlicher Existenz. Sollte es denn da einer großen Nation wohl gleichgültig sein, ob ein so beträchtlicher Teil der Zeit, ja was noch mehr sagen will, der Bildungszeit, verloren geht, oder genutzt wird, ob man ihn zum leidigen Zeitvertreibe, oder zur nötigen Ausbildung der Kräfte, unsittlich, geschmacklos und schädlich, oder unschuldig, anständig und nützlich verwendet? Dies ist der ernsthafteste Gesichtspunkt, aus dem ich dieses Buch zu betrachten bitte. Wahrlich, ich wollte mit diesen mühsam geschriebenen Tändeleien nicht tändeln!

Seit Tranquillus Suetonius, der ein für uns verlorenes Buch über die Spiele der Griechen schrieb, sind unglaublich viel Bücher über Spiele abgefaßt. Dennoch übergebe ich hier dem Publikum das meinige mit der Überzeugung, daß es noch kein vollkommenes Spielbuch sei; ob es aber für den beabsichtigten Gebrauch besser, ob es zweckmäßiger und systematischer als die bisherigen sei, daran zweifle ich keinen Augenblick. Möchte doch jeder Schriftsteller, der davon nicht deutlich und mit Gründen überzeugt ist, seine Schrift lieber zerreißen als drucken lassen. Alle Bücher über Spiele zerfallen in zwei Klassen; sie sind entweder philologisch-historisch, wie die schätzbaren kleinen Werke des Meursius, Bulengerus, Hyde, und kommen folglich hier gar nicht in betracht; oder sie sind in praktischer Hinsicht geschrieben, um im gesellschaftlichen Kreise darnach zu spielen. Ich kenne davon eine ansehnliche Menge, aber kein einziges, das mit gehöriger Auswahl, nach einem bestimmten Zwecke, für bestimmte Subjekte, mit geläutertem Geschmacke und durchdachter Schätzung des Wertes jedes einzelnen Spieles, nach

einem nur etwas gründlichen Systeme abgefaßt wäre. Daher sind alle diese Bücher auf gut Glück gleichsam zusammengewürfelt, theils entsetzlich schlecht, nicht nur geschmacklos, sondern oft pöbelhaft, unsittlich, voll Zweideutigkeiten und Zoten. Sollte man's wohl glauben, daß in einem kleinen, 1792 in Leipzig verlegten, sehr beliebten Buche Sachen abgedruckt wurden, die aus einer der elendesten Schmierereien, die 1757 in Frankfurt erschien, entlehnt sind? Spielformeln, wie diese: „Mit Gunst, ihr Meister und Gefellen, der Teufel ist in der Hölle, der Meister giebt wenig Lohn und viel Knochen, mit Gunst, ihm sei“ &c., oder wie in Dreißigs, des Zusammenschreibers, Machwerke, dem „Unangenehmen Gesellschafter 1792“: „Auf einem meiner Bäume, den ich habe daheime, habe ich 2, 3 u. s. w. Blätter; auf dem dritten Blatte war eine Schnecke, die hatte ein Haus zur Decke, die kroch unter 2, 3 Zweige, sie wollte sitzen träge; mit ihren zwei Hörnern kroch sie auf 2 Dörnern, und da kamen behende 2, 3, 4 Hände und nahmen die Schnecke mit 5 Fingern hinwecke.“

In pädagogischer Hinsicht ist noch gar keine Sammlung von Spielen veranstaltet. Hielte man Spiele für nichtswürdige Possen, die der Zeit, der Mühe und des Papiers nicht wert sind? Schämten sich Gelehrte, sie zu beschreiben? Ach, wieviel tausend leicht- und tiefgelehrte Nichtswürdigkeiten hätte man dann ungedruckt lassen müssen! Bei Büchern ist es nur Nebensache, ob die Buchmanufaktur im Gange bleibt oder nicht, ob Papiermüller, Buchhändler und Gelehrte dabei gewinnen oder nicht, ob sie grundgelehrt sind oder nicht, die Hauptfrage bleibt dabei immer, und sollten sie auch nur über die Stoppeln des Feldes geschrieben sein, können sie merklichen Einfluß auf die physische oder geistige Vervollkommnung des Menschen haben? — Wahrlich eine böse Frage; man thue sie an manches dickleibiges, grundgelehrtes Werk, da erscheint's wie eine Seifenblase, die trefflich glänzt, sich prächtig aufblähet und ohne Folgen bleibt.

Dieses Buch enthält Spiele für die Jugend, aber es ist nicht für die Jugend geschrieben, sondern für ihre Eltern, Erzieher und Freunde; daher nicht nur Beschreibungen, sondern auch Beurteilungen der einzelnen Spiele; daher die Blicke auf das alte Griechenland als historische Erläuterungen und als angenehme Erinnerungen an ein lebenswürdiges Volk; daher der Ton, welcher mehr trocken beschreibend als unterhaltend ist. Ich hätte leicht einige Familien erdichten, ihre

vergnügten Zusammenkünfte schildern und so die Spiele einweben können; dem Tone mag dies gemäß sein; allein ich hasse alle Papierverschwendung und schrieb nie, um Bogen zu füllen. Daher endlich die Einleitung, die, wie der erste Blick lehrt, nicht für die Jugend bestimmt ist. Damit will ich jedoch nicht gesagt haben, daß junge Leute die meisten Spiele dieser Sammlung nicht sollten verstehen und nachspielen können; ich wollte mich nur bestimmt erklären, für wen das Buch geschrieben sei. Spiele sind Blumenbänder, durch welche man die Jugend an sich fesselt; daher übergebe ich sie lieber ihren Erziehern, als ihr selbst. Was soll aber die Jugend machen, die — ach es ist wahrhaftig leider oft, sehr oft der Fall! — entweder keinen Erzieher oder wenigstens keinen für die Zeit hat, wo sie nicht studiert; deren Eltern entweder keine Zeit oder keine Lust haben, sich mit ihr zu beschäftigen? Ich bin bis jetzt noch unschlüssig, ob ich einst ein leichtfaßliches, wohlfeiles Spielbuch für diese ausarbeite, und erwarte darüber erst die Winke des Publikums.

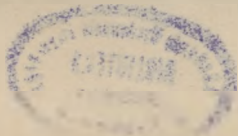
Von jedem Spiele findet man im vorliegenden Buche eine möglichst genaue und umständliche Beschreibung, die bei den Bewegungsspielen fast ohne alle Ausnahme, bei den „sitzenden“ größtenteils auf wirkliche Experimente gegründet ist. Sollte sie manchem bei diesem und jenem Spiele zu umständlich scheinen, so bitte ich zu bedenken, daß man auch auf solche Leser Rücksicht nehmen müsse, die das nicht gleich finden, was sich schon von selbst versteht, sondern denen es erst gesagt werden muß, und daß der Zweck des Buches, der auf praktische Anwendung geht, umständliche Auseinandersetzung erforderte, weil sich nach allgemeinen Angaben gewöhnlich nichts ausführen läßt. Man wird dessen ungeachtet bei den etwas verwickelteren, namentlich bei den Ballspielen, immer noch genug zu thun haben, sie im jugendlichen Kreise bis zu der Geläufigkeit zu bringen, daß sie in ihrer angenehmen Gestalt völlig hervortreten. So lange man diese Geläufigkeit noch nicht erlangt hat, ist jedes Spiel, zumal jungen Personen, sehr widrig; man muß daher kein Spiel nach den ersten Eindrücken beurteilen, die es bei noch unvollkommener Routine macht. — Die Beurteilungen der einzelnen Spiele sind zwar nicht umständlich, — denn ich hatte eben so wenig Lust, mehrere Bände zu schreiben, als meine Leser haben, sie zu lesen — aber doch hinreichend, auf den Gehalt derselben aufmerkamer zu machen, als man



bisher wohl gewesen ist. — Alle, etwa drei ausgenommen, welche mir mitgeteilt wurden, sind entweder aus eigener Erfahrung niedergeschrieben, oder aus verschiedenen deutschen und fremden Gegenden, wozu meine Lage sehr günstig war, zusammengesgetragen, versucht, beschrieben, ergänzt und hin und wieder verbessert. Es sind 106, weil die bestimmte Bogenzahl nicht mehr fassen konnte und mich nötigte, bei den Brettspielen abzubrechen. Ich hoffe, man wird damit zufrieden sein — bezahlt man doch einzeln herausgekommene Spiele häufig mit 6, 12, 24 und mehr Groschen. Obgleich die Zahl schon ziemlich ansehnlich ist, und ob ich gleich selbst noch einen ziemlichen Vorrat besitze, so wäre es mir doch sehr angenehm, wenn man mir aus nahen und fernem Gegenden Spiele mittheilte; Alter und Geschmac, Fähigkeiten und Kenntnisse, häusliche Lage und Gesellschaften der Jugend, der besondere Geschmac der Eltern und Erzieher, Tages- und Jahreszeiten, häusliche Umstände &c. machen eine große Zahl von Spielen nötig. Ich werde daher Nachträge liefern und mich bemühen, nach und nach eine Spielbibliothek zustande zu bringen, wie sie noch keine Nation hat. — Die treffliche Ausführung meiner Idee im Basrelief des Titels verdanke ich der Meisterhand unseres Kambergs und dem einsichtsvollen und treuen Künstler Stölzel. Die Erziehung, in schöner weiblicher Gestalt, an den Altar der Natur gelehnt, neben ihrer Rechten das Symbol der Bildung, in ihrer linken Hand das der Leitung, wacht über die Spiele der unschuldigen Kleinen. Möchten doch Eltern diesen einfachen Gedanken beherzigen!

Schnepfenthal bei Gotha, 6. April 1796.

GutsMuths.





Bu GutsMuths' Spielen für die Jugend, S. 18
(7. Auflage).

Einleitung.

Über den Begriff des Spieles und über den moralischen, politischen und pädagogischen Wert der Spiele; über ihre Wahl, Eigenschaften und Klassifikation.*)

Als die Langeweile zuerst die Hütten der Menschen besuchte, trat das Vergnügen zugleich herein, bot ihnen die Hand und forderte diese Naturkinder zum Tanz auf. So entstanden die natürlichsten, unschuldigsten Spiele, nämlich die Bewegungsspiele. Die Hütten verwandelten sich in Paläste, auch hier erschien die Langeweile; aber man verbat sich die Bewegung, das Vergnügen verband sich den Mund und präsentierte die Karten.

Langeweile ist immer nur die Veranlassung zum Spiele; der natürliche Trieb der Thätigkeit ihr Schöpfer. Die Äußerung dieses Triebes zeigt sich bei den Spielen, nach dem Grade der Kultur und der Verfeinerung der Völker und der einzelnen Menschen, bald körperlich, bald geistig, bald aus beiden gemischt. Daher die verschiedenen Spielgattungen. Beim Spiele im strengen Sinne hat der Spieler keinen Zweck, als den der Belustigung an der freien Wirksamkeit seiner Thätigkeit, davon ist hier die Rede nicht; denn wo sind die Spiele derart, wo bloß ästhetische Größen, nämlich Form und Gestalt, das Materiale derselben machten? Ich kenne nur ein Spiel, das hierher zu gehören scheint, nämlich das sogenannte Parkett. Es ist nun einmal gewöhnlich, alle, wenn auch spielende Beschäftigungen mit Formen und Gestalten nicht Spiel zu nennen. Beim Spiele im gewöhnlichen Sinne ist der nächste Zweck Belustigung, der engertere Erholung oder Schutz gegen Langeweile. Daß diese Belustigung ebenfalls aus der Wirksamkeit

*) Auslassungen W. Klumpp's in der 4. Auflage sind im folgenden durch [], Einschreibungen desselben durch () gekennzeichnet. D. Sch.

unserer Thätigkeit geschöpft werde, ist gewiß. Die Mittel, diese Thätigkeit wirksam zu machen, sind erstlich das Materiale des Spieles, welches sich bald als träge, bald als aktive Masse unserer Thätigkeit widersetzt. Da aber das Materiale fast bei keinem einzigen unserer Spiele allein schon Interesse genug für unsere Thätigkeit hat und sie folglich nicht hinlänglich reizt, so wird zweitens irgend ein Affekt, vorzüglich Ehrliche, mit hineingezogen und als Sporn der Thätigkeit gebraucht, drittens dem Zufalle bald mehr, bald minder Herrschaft über das Materiale eingeräumt, wodurch die Erwartung gespannt und die Thätigkeit rege erhalten wird. Allein der Grund des Vergnügens bei dem Spiele liegt doch nicht allein in unserer Thätigkeit, sondern auch in der Anschauung der Form des Spieles, d. i. [in] der verabredeten systematischen Ordnung unserer Thätigkeit; wird diese gestört, schmiegte sich unsere Aktion dem Systeme des Spieles nur unvollkommen an, so mindert sich die Belustigung. Spiele sind also Belustigungen zur Erholung, geschöpft aus der Wirksamkeit und verabredeten Form unserer Thätigkeit.

Auf Hazardspiele paßt diese Definition nicht; sie sind die Kette, an welcher der Zufall den Spieler nach Belieben an der Nase herumsührt, indem er ihn mit der Geißel der Affekte bald streichelt, bald züchtigt.

Nach dem obigen läßt sich der moralische Wert der Spiele an sich selbst im allgemeinen nun leicht bestimmen. Er richtet sich nach der Natur des Affekts, der zur Spannung unserer Thätigkeit hineingezogen wird. Je unschuldiger dieser ist, desto unschuldiger ist das Spiel. Sein Wert ist daher so verschieden, als die Natur der Ehrliche, der physischen Liebe, der Habsucht. Nach dem Grade des Affekts, denn jede Steigerung macht ihn nicht nur bedeutender, sondern mindert auch die Freiheit unserer Thätigkeit; das Spiel würde aber am unschuldigsten sein, wenn diese ganz frei dabei bliebe und durch gar keinen Affekt rege erhalten würde. Endlich nach dem Grade der Herrschaft, welche dem Zufalle bei dem Spiele zugestanden wird; geht diese nur so weit, als es nötig ist zur mäßigen Spannung der Erwartung und der Thätigkeit, so wird das Spiel mehr Wert haben; verschwindet aber diese völlig daraus, bewegt sie nur höchstens noch die Fingerippen zum Umschlagen der Karte, zum Hinrollen der Würfel, überlassen wir uns bloß dem Zufalle, der uns durch unsere eigenen Affekte geißelt und das

Spiel dadurch pikant wie Brenneßel macht, so entstehen die Hasardspiele, die schlechtesten von allen unmoralischen.

Aber es ist Zeit, den Weg trockener Bestimmung der Begriffe zu verlassen, [man halt jetzt nicht viel von Definitionen, es sei denn die der Liebe in einen Roman ausgesponnen.] Vielleicht bin ich im stande, einen weniger beschwerlichen Weg zu finden.

Spiele sind wichtige Kleinigkeiten; denn sie sind zu allen Zeiten, unter allen Völkern, bei jung und alt Bedürfnisse gewesen, weil Freude und Vergnügen zur Erholung von Arbeit, leider auch wohl zum Schutze gegen Langeweile, ebensogut Bedürfnisse sind, als Befriedigung der Verdauungs- und Denkkraft. Spiele sind daher über den ganzen Erdkreis verbreitet; alles spielt, der Mensch und sein Kind nicht nur, sondern auch das Tier und sein Junges, der Fisch im Wasser, der Hund, das Pferd, der Löwe und ihre Jungen spielen. [Wer hat die Geheimnisse der Pflanzen, die Dunkelheiten der Elemente, die Mysterien des Wärmestoffes, der Elektrizität, des Magnetismus, die endlosen Entfernungen der Weltkörper durchschaut, um hier alles Spiel geradezu verneinen zu können?*)] „Spiele.“ sagt [der unvergleichliche] Wieland, „ist die erste und einzige Beschäftigung unserer Kindheit und bleibt uns die angenehmste unser ganzes Leben hindurch. Arbeiten wie ein Lastvieh ist das traurige Los der niedrigsten, unglücklichsten und — zahlreichsten Klasse der Sterblichen, aber es ist den Absichten und Wünschen der Natur zuwider. — Die schönsten Künste der Musen sind Spiele, und ohne die keuschen Grazien stellen auch die Götter, wie Pindar singt, weder Feste noch Tänze an. Nehmt vom Leben hinweg, was erzwungener Dienst der eisernen Notwendigkeit ist; was ist in allem übrigen nicht Spiel? Die Künstler spielen mit der Natur, die Dichter mit ihrer Einbildungskraft, die Philosophen mit Ideen, [die Schönen mit unseren Herzen und die Könige, leider — mit unseren Köpfen.]“

Die Tradition trug sie von jeher in alle Winkel der Welt, und es mag schwerer sein, eine nützliche Erfindung, die Ver-

*) Neque homines neque bruta in perpetua corporis et animi contentione esse possunt, non magis quam fides in cithara aut nervus in arcu. Ideo ludu egent. Ludunt inter se catuli, equulei, leunculi, ludunt in aquis pisces, ludunt homines labore fracti et aliquid remittunt, ut animos reficiant. — Jul. Caes. Bulengerus de ludis veterum. Gronov. Thes. VII, 906

besserung eines landwirtschaftlichen Instrumentes, aus einem Lande in das andere zu verpflanzen, als ein Spiel Polyneziens in Deutschland einzuführen. Unsere kleinen Mädchen wissen es nicht, daß ihr Spiel mit fünf Steinchen griechischen*) oder wer weiß was für Ursprunges ist; und unsere Knaben nennen das Pflöcken, was die griechischen Kyndalismos hießen. Die Bauern in Strobefek spielen mit denen am Ganges, [am Seinderud,] am Tigris und an den Fokulu von Island ein Spiel, ich meine das Schach; und der Lappe malt sich Kartenblätter mit Kenntniserblut auf Fichtenrinde [weil bei ihm weder Pariser noch Berliner Fabrik ist]. Diese Verbreitung durch so lange Zeiten, die so allgemein und oft so schnell geschah, ist eben ein Zeichen des allgemeinen Bedürfnisses. War es nicht eben der Fall mit den Kartoffeln? Und wenn auch der heil. Antonin, Erzbischof von Florenz, an den Würfeln so viel Sünden als Punkte findet**) [und der heilige Bernhard dem Abte von Clairvaux die Lehre gab, jeden Bissen Brot mit Thränen zu benetzen, weil der Hauptzweck der Kloster Thränenvergießung sei über die Sünden des Volks und der Klosterbewohner]; so tritt doch ein gewisser Abt Abraham***) auf die andere Seite und eritreitet sogar den Einsiedlern Zeitvertreibe, trotz ihrer solidesten Pietät und äußersten Bönitenz. Er führt sogar das Beispiel des heil. Evangelisten Johannes an. [Ich weiß nicht, aus welcher Legende er das hat; allein er sagt auch nur on dit, und gesunder Menschenverstand gilt in jedem Kleide. Seine Worte sind lang, ich will sie abkürzen.] Der Evangelist Johannes spielte einst mit einem Rebhuhne, das er mit seiner Hand streichelte. Da kam ein Mann, ein Jäger von Ansehen, und betrachtete den Evangelisten mit Verwunderung, weil er sich auf eine — nach seiner Idee — so unwürdige Art an dem Tierchen belustigte. [Naturgeschichte war damals noch nicht Mode.] „Bist du denn wirklich der Apostel, von dem alle Welt redet, und dessen Ruhm mich hierherzog? Wie paßt diese Belustigung zu deinem Ruhme?“ — „Guter Freund“ antwortete der sanfte Johannes, ganz sokratisch, „was sehe ich da in deiner Hand?“ — „Einen Bogen“, erwiderte der Fremdling. — „Und warum hast du

*) Pentalitha. Pollux lib. IX. cap. 7 auch Meursius de ludis Graccorum.

**) Quot in taxillis sunt puncta, tot scelera ex eo procedunt.

***) In einer seiner conferences de Cassien. Collat. 24. C. 20 u. 21.

ihn nicht gespannt und immer bereit zum Schuß? — „Ei, das darf nicht sein; wäre er immer gespannt, so würde er seine Kraft verlieren und bald untüchtig sein.“ — „Nun, so wundere dich denn nicht über mich“, fuhr Johannes fort; doch meine Leser wissen schon die Anwendung [von einem Bogen].

Nascitur ex assiduitate laborum animorum hebetudo quaedam et languor. — Danda est remissio animis: meliores acrioresque requieti resurgent.*)

An den Bedürfnissen, oft schon an einem einzigen, erkennt man den Charakter des einzelnen Mannes, so wie oft ganzer Nationen; [aus der kindischen Begierde nach Nürnberger Land blickt der ungebildete kindische Geist des Regers; der Branntwein, sowie das Fluchen verraten den halb oder ganz rohen Menschen; Putz und Schminke den ehemaligen, ewig Cour machenden Franzosen, und die alabasternen Heiligenbilder, die der Spanier aus Nürnberg zieht, verkündigen seinen Aberglauben.] Ebenso läßt sich aus den Spielen auf den Charakter eines Volkes schließen. Sie sind ein sehr sicherer Probestein, auf welchem sich, wie beim Silber, der Grad der Roheit und Verfeinerung eines Volkes ziemlich unzweideutig erkennen läßt. Rohe Nationen lieben in allen Zeiten und Weltgegenden die Spiele des Krieges und des Zufalles (Hazardspiele), deren Abwechslung von dem Bedürfnisse der Bewegung und Ruhe des Körpers geleitet wird. [Hefrige und gefährliche Bewegungen, die Nachahmung kriegerischer Vorfälle, wobei man sich zu durchbohren und die Köpfe zu zerschmettern droht, begleitet von einer wilden harmonielosen Musik, bezeichnen in jenen den rohen, noch ganz unverfeinerten und ungeschwächten Heldengeist; sowie die Ergebung in die Fügung des blinden Zufalls bei dieser Unaufgelegtheit zum Denken und Mangel an Kultur des Geistes ankündigen, der unter der Binde des Aberglaubens gern in der öden Finsternis des Ungefährs umhertappt, wo er zwischen Furcht und Hoffnung den bösen oder guten Einfluß der Geister erwartet und in dieser Erwartung allein das größte Interesse findet, dessen sein kindischer Geist fähig ist.] Die kriegerischen Spiele unserer ältesten Vorfahren, sowie ihr rasender Hang zu Glücksspielen sind bekannt. Vom

*) Seneca de tranquill. animi cap. XV., d. i. anhaltende Arbeit wird Schwächung und Abstumpfung des Geistes. Gib ihm Erholung, sie wird Schärfung für ihn sein und Stärkung.

Gebrauche der Waffen gegen Menschen oder Tiere ermüdet, kehrte man zur Hütte zurück und verschloß die lästige Zeit, oder verspielte sie, wie Habe, Gut und Freiheit, mit Würfeln. Durch Ruhe wieder gestärkt, griff man, wenn Not, Magen oder Thätigkeitstrieb es geboten, wieder zu den Waffen, zum Jagdgewehr, oder begann kriegerische Spiele. Würfel und Waffen waren die Lieblinge der Hunnen, man kannte fast keine Gesetze, als die des Hazardspieles. Ganz germanisch lebt man in dem nordamerikanischen Germanien bei den Delawaren und Irokesen: Krieg oder Jagd, Essen oder Schlafen, Hazardspiel oder kriegerische Spiele. Auch hier ist die Spielsucht unerjättlich. [Pflaumenkerne, die auf der einen Seite schwarz gefärbt, auf der anderen gelb gelassen sind, machen die Würfel. In eine Schüssel gelegt, stößt sie der Spieler gegen den Boden, dem Zufalle entgegen, und erwartet leidenschaftlich den Aufschwung und das Niederfallen derselben. Er zählt fünf, wenn er die größte Zahl von der Preisfarbe hat, und gewinnt das Spiel, wenn er achtmal fünf zählt. Ein gewaltiges Geschrei der Zuschauer, das sich bei jedem Wurf unter das Geprassel der Kerne mischt, verrät ihre lebhafteste Teilnahme, so wie die fürchterliche Gesichtsverzerrung der Spielenden und ihr affektvolles Murren gegen die bösen Geister die Noth ihres Kopfes, die Ungezähmtheit ihrer Leidenschaften ankündigt. So spielen oft ganze Dörfer, ja ganze Stämme gegen einander. Der Instinkt ruft, man kehrt zur Jagd oder zu bewegenden Spielen, besonders zu Tänzen, die zur Tagesordnung gehören. Eine Hirschhaut, über ein Faß, einen Kessel oder über ein Stück eines hohlen Baumes gespannt, giebt in dumpfen Tönen den Takt an. Die Männer tanzen voran, von ihrem Stampfen erzittert den Boden, von ihrem Geschrei die Luft. Das sitzsame Weib folgt mit wenigen Bewegungen sprach- und scherzlos nach. Helldenmäßiger wird der Tanz für Männer allein. Jeder tanzt einzeln mit Kühnheit und Leichtigkeit, seine eigenen oder die Thaten seiner Vorfahren besingend, indem die herumstehenden mit einem rauhen, zu gleicher Zeit ausgestoßenen Tone das Zeitmaß angeben. Noch fürchterlicher ist der Kriegstanz, die Nachahmung eines allgemeinen kriegerischen Gemetzels. Wem liegen nicht durch das Erzählte die Hauptzüge dieser Nationen unverholen und offen vor Augen?] — Laßt uns auf einige Augenblicke den Kulturzustand der alten Thrakier vergessen; ein artiges Spiel, das bei ihnen gewöhnlich war und von dem

Athenäus*) Nachricht giebt, wird uns sogleich darauf zurück führen. Man trat auf einen leicht umzuwerfenden Stein, in der Hand eine Sichel. Den Hals steckte man durch eine von der Decke herabhängende Schlinge. Unversehens stieß ein anderer von der Gesellschaft den Stein um; da hing der Arme, der durchs Los dazu gewählt worden war. Hatte er nicht (Geistes-)Gegenwart genug, den Strick sogleich mit der Sichel abzuschneiden, so zappelte er sich, unter dem Gelächter der Zuschauer, zu Tode. [Niemand würde mir glauben, wenn ich dies Spiel den feinen, gebildeten Griechen oder nur den sanften Otahaiten zueigenen wollte; weit wahrscheinlicher könnte ich's nach Neu-Seeland versetzen, ein Zeichen, daß Volkscharakter und Volksspiele in sehr naher Verbindung mit einander stehen.] Dem Geschichtsforscher, welchem es nicht bloß darauf ankommt, Regenten-, sondern vielmehr Volksbiographien zu bearbeiten, sollten daher diese verräterischen Kleinigkeiten nicht entweichen. [Ein aufgeklärter Geist verachtet nichts: nichts, was den Menschen angeht, nichts, was ihn bezeichnet, nichts, was die verborgenen Federn und Räder seines Herzens aufdeckt, ist dem Philosophen unerheblich. Und wo ist der Mensch weniger auf seiner Hut, als wenn er spielt? Worin spiegelt sich der Charakter einer Nation aufrichtiger ab, als in ihren herrschenden Ergänzungen? — Was Plato von der Musik eines jeden Volkes sagt, gilt auch von seinen Spielen. Keine Veränderung in diesen — (wie in dieser), die nicht die Vorbedeutung oder die Folge einer Veränderung in seinem sittlichen oder politischen Zustande sei!***)]

Ich habe gesagt, Spiele seien wichtige Kleinigkeiten; denn wenn man von der einen Seite aus den Spielen auf den sittlichen und politischen Zustand einer Nation schließen kann, so darf man von einer anderen (Seite) aus jener genauen Verbindung den Schluß machen, daß die Spiele auf den Charakter merklichen Einfluß haben werden, daß sie daher zu den Erziehungsmitteln ganzer Nationen gehören. Es liegt freilich in der Natur der Sache, daß sie oft nach dem schon stattfindenden Charakter erst gewählt werden, daß dieser also schon eher da ist, als jene. Dann werden sie ihn wenigstens immer mehr befestigen und ausbilden helfen. Allein es ist dem ungeachtet

*) Lib IV. Nach ihm erzählt Meursius de ludis Graec. in Gronovii Thesaur. Tom. VII. pag. 948. ☞ hieß Anchone.

**) Wieland im D. Merkur. 1781. Febr. S. 140.

nicht zu leugnen, daß sie oft vor diesem und jenem Zuge des Charakters da waren und ihn mit hervorbringen halfen. Es bedarf hierzu oft nur des sehr zufälligen Beispiels irgend eines Angesehenen. Ginge irgend ein König, von Regierungspflichten ermattet, aus dem Kabinette gewöhnlich auf den Schloßhof und spielte da[selbst] Ballon oder Ball, so würden in seiner Residenz der Ballon und Ball bald die Karten verdrängen. Die Provinzialstädte würden bald nachfolgen, und beide Spiele würden einen ganz merklichen Einfluß auf den Charakter und den Gesundheitszustand des Volkes haben, wenn zumal der Kronprinz nicht verweichlicht würde und da fortführe, wo sein Vater aufhörte. Am Ende des vierzehnten Jahrhunderts er fand man das Kartenspiel und fuhrte es zur Unterhaltung des fast 30 Jahre lang verrückten Königs Karl VI. bei Hofe ein. Die Folgen dieses kleinscheinenden Umstandes sind schlechterdings nicht zu berechnen. Ganz Europa hat sie gefühlt und fühlt sie noch; ja sie nagen in gewisser Rücksicht an den Wurzeln künftiger Generationen. Die Hoflust blies die Karten nach und nach über ganz Frankreich, über Spanien, Italien, über ganz Europa! Die Karten waren es, welche nach und nach die besseren Übungsspiele verdrängten und die Verweichlichung der Nationen, besonders der vornehmeren Klassen befördern halfen. Die Proskriptionen der Kriegs- und Jagdübungen, der Turniere, des Mail-, Ball- und Kugelspieles u. s. w. waren besonders mit von den Kartenkönigen unterschrieben; sie halfen stark zur Umwandlung der mannbaren Ritterschaft in Noblesse, der nervigen Bürger in Muskadins.

Regenten, Gesetzgeber, Philosophen, die den wichtigen Einfluß der Ergötzlichkeiten auf den Volkscharakter und auf das Wohl und Weh der Nation einsahen, hielten von jeher die Spiele ihrer Aufmerksamkeit sehr wert; Lykurg ordnete die Leibesübungen, Gesellschaften und Tänze der Spartaner; Plato die der Bewohner seiner Republik; Kaiser Justinian hob die Hasardspiele auf und setzte Bewegungsspiele an ihre Stelle*).

*) Sie waren: „das Springen, das Stockspringen, der Wurfspeer, doch ohne Spitze, das Wettrennen zu Pferde und das Ringen.“ — „Nicht doch, an der Stelle des cod. Just. 3,43,3, auf welche Gutschmuths sich stützt, wird nur ein Unterschied zwischen unerlaubten und erlaubten Würfelspielen gemacht, von Sprung und Speerwurf ist keine Rede. Erlaubt aber wurden die, bei denen der Würfelfall eine Berechnung einleitet, untersagt die reinen Glücksspiele.“

Karl der Große und Ludwig der Heilige gaben Spielgesetze; Karl V. von Frankreich gab Befehle gegen alle Hasardspiele und empfahl reine Bewegungsspiele und Übungen*); Peter der Große nahm sich der Volksbelustigungen an, um sein Volk geselliger zu machen u. s. w., kurz, man könnte mit solchen Befehlen einen guten Quartanten anfüllen, und wenn man auch die unendliche Menge, die von Konzilien und Synoden gegeben wurden, überginge. Oft waren die Befehle unbilliger Könige wie die Art des Holzsplatters, sie zersplitterten ganze Länder; haben sie aber je die Kartenkönige ganz bezwingen können? Oft trugen sie Aufruhr in benachbarte Staaten; aber brachten sie je die Unterthanen der Kartenkönige zur Rebellion? Geh' in Städte, in Gesellschaften, in Familien, wo der Geist der Glücks- und der Kartenspiele herrschend ist, und untersuch' die dasige Denkungsart, sowie den wirtschaftlichen und körperlichen Zustand; der Satz: an den Spielen sollst du sie erkennen, wird sich bewährt finden. Dies bleiche gramvolle Gesicht hat Spadille entfärbt; diese Zerstreuung hat Basta verursacht; Basta geht's in den Ohren des Schreibers, da liegt die Feder; Basta in denen des Richters, da liegen die Akten u. s. w. — Vom Lotto will ich nichts erzählen, dies sei die Sache der Pfänder in den Leihhäusern. Schade, ewig Schade, daß meine Spiele nie Finanzsache werden können! Dann machte ich damit Cour; sie erhielten allen möglichen Vorschub und bewirkten dann wahrscheinlich ein Plus von Gesundheit und Stärke, das leicht so groß wäre, als das Minus im Beutel beim Lotto. Doch

*) *Voulons et ordonnons que nos sujets apprennent et entendent à apprendre les jeux et ébattemens à eux exercer et habileter au fait de trait d'arc ou d'arbalète en beaux lieux et places convenables à ce, en villes et terroirs: fassent leurs don de prix au mieux traïant et leurs fêtes et jouës pour ce, si comme bon leur somblera.* In seiner Ordonnance de 1369. Bei uns hat der Geist der Industrie schon angefangen, über die bürgerlichen Scheibenschießen Bemerkungen anzustellen. Unter dem Volke möchte ich nicht leben, das nur wie ein Lastvieh arbeitet und bürgerliche Freuden nicht kennt. Sein Geist verschrumpft und wird in sich gefehrt so wie seine Hände und Finger; Magen und Geldbeutel werden seine Abgötter, Eigenliebe wird bei ihm die Nächstenliebe bald ganz verdrängen; denn das schönste Band, das den Bürger an [dem] Bürger festhält, die öffentliche Bürgerfreude, ist zerrissen. Kurz, wenn man Armut durch Aufopferung der Volksfreuden abkaufen will, so ist der Verlust größer, als der Gewinn. O, es giebt ganz andere Seiten im Verhältnisse der Staatsökonomie zur Ökonomie des Bürgers, wo man Verbesserungen machen könnte!

genug — hier nur Winke; die Materie, betreffend den sittlichen und politischen Wert der Spiele, erschöpft kaum ein ganzes Buch. — können die Spiele auf ganze Nationen wirken und in ihrem Zustande eine merkliche Veränderung hervorbringen, so sind sie auch ein Erziehungsmittel für die Jugend, und ich getraue mir, (wenn auch die Erziehung nach den neuesten hannoverschen Entdeckungen weder Wissenschaft noch Kunst, sondern wer weiß was ist,) aus zwei Knaben von völlig gleichen Anlagen durch entgegengesetzte Behandlung in Spielen zwei, in Rücksicht ihres körperlichen und geistigen Zustandes ganz verschiedene Geschöpfe zu machen. Oder läßt sich's denn von vornher so schwer einsehen, daß ein Knabe, den man zehn Jahre hindurch in vernünftiger Abwechslung zwischen geistigem Ernste und körperlichem Scherze, ich meine zwischen geistiger Ausbildung und gesunden körperlichen Übungen und Spielen erhält, daß ein solcher Knabe weit besser gedeihen müsse, als wenn man ihn bei derselben Bildung seines Geistes in Karten und Würfeln Erholung finden läßt? So lange man mir nicht das Gegentheil darthun kann, halte ich diese Tändeleien für Sachen von pädagogischer Wichtigkeit. Ich muß hier einiges über den pädagogischen Nutzen und die Notwendigkeit der Spiele sagen.

1) Wenn das größte Geheimnis der Erziehung darin besteht, daß die Übungen des Geistes und des Körpers sich gegenseitig zur Erholung dienen, so sind Spiele, besonders Bewegungsspiele, so wie Leibesübungen überhaupt, unentbehrliche Sachen. Stände dieser Satz auch nicht im „Emil“, so würde ihn ja schon jeder Schulknabe verkündigen, wenn er nach der Lektion die Bücher wegwirft. Dergleichen allgemein von der Jugend geäußerte Triebe beweisen so scharf, als das schärfste Vernunftschließen. Allein es giebt demungeachtet Leute, die auf obigen Satz durchaus nicht Rücksicht nehmen. Aber, sagen sie mit Cicero,

ad severitatem potius et ad studia quaedam graviora atque majora facti sumus.

Ich bin selbst herzlich davon überzeugt, glaube aber, daß es für jung und alt kein ernsteres Studium nach der Geistesbildung geben könne, als das, was auf Gesundheit, Ausbildung des Körpers und Heiterkeit des Geistes hinzielt; weil ohne diese die Geistesbildung wenig nützt, sondern als ein totes Kapital

da liegt, an dem der Kost nagt. Und wer wirklich der Meinung ist, daß man die Stunden, wo es mit ernstest Anstrengung des Geistes nicht mehr fort will, stets zu irgend etwas Nützlichem, z. B. zum Zeichnen, Klavierspielen, zum Ordnen der Insekten und Mineralien u. dergl., anwenden müsse, der hat von der Ökonomie sowohl des jugendlichen als erwachsenen menschlichen Körpers (als seines Geistes) keine richtige Vorstellung; er weiß das nützliche nicht gegen das nützlichere gehörig abzuwägen, er zieht den Mond der Sonne vor, weil er so sanft ist und das Öl der Gassenerleuchtung erspart. Es ist freilich sehr gut möglich, alles eigentliche Spiel gänzlich zu vermeiden und sich durch bloße Abwechslung zwischen ernstlicher Anstrengung des Geistes und jenen spielenden Beschäftigungen hinzuhalten; allein ich glaube nicht, daß sich auf diese Art, besonders bei der Jugend, eine gewisse weibliche Weichlichkeit, Unthätigkeit und Schläflichkeit des Körpers, (und ebensowenig ein Mangel an Frische, Elastizität und Energie des Geistes) vermeiden lasse. Kurz, man beweise erst streng und redlich, daß die Bildung des Körpers eine Poffe sei, die für uns nichts wert ist; daß unser Geist des Körpers nicht bedürfe; daß dieser auf unsere Thätigkeit, auf unseren Charakter und auf Belebung oder Erstickung des göttlichen Funkens, [der in uns glimmt], gar keinen Einfluß habe. — wenn man das gethan, die Forderungen der Natur, der größten Ärzte und der denkendsten Männer widerlegt haben wird, dann will ich schweigen und einsehen lernen, daß ich Thorheit gepredigt habe; dann will ich gern behaupten, daß man die Zeit zur Erholung wohl edler als zu Spielen und Leibesübungen verwenden könne. [Kann man das aber nicht, so will ich nicht bloß Ärzte und Denker, sondern sogar die Heiligen zu Hülfe rufen und mit Franz von Sales*) behaupten: „qu'il est force de relacher quelque fois notre esprit et notre corps encore à quelque sorte de recreation; et que c'est un vice sans doute que d'être si rigoureux, agreste et sauvage qu'on n'en veille prendre aucune sur soi ni en permettre aux autres.“] — Sollten aber junge oder alte Gelehrte und Jugendbildner einen Skandal darin finden, mit der Jugend zu spielen, so verweise ich sie auf Heraklit, der am Dianentempel zu Ephesus die Knabenspiele als Mitspieler ordnete; auf Sokrates, wie er mit der Jugend spielt; auf

*) St. François de Sales in seiner introduction à la vie devote. III, 31.

Scävola, Julius Cäsar und Octavius, die studiosissime Ball spielten; auf Cosmus von Medicis, der seinem kleinen Enkel auf öffentlichem Plaze die Pfeife verbesserte; auf Gustav Adolf, der mit seinen Offizieren Blindfuß (und trefflich Ball) spielte; (Newton blies Seifenblasen, Leibniz spielte mit dem Grillenspiele und Wallis beschäftigte sich mit dem Nürnberger Land). Nur durch eine unbegreifliche Folgefalschheit ist es möglich, das Billard, die Regelpbahn und die Karten in öffentlichen Häusern für wohlständig, öffentliches Spielen mit Kindern für unanständig zu halten.

2) Langeweile ist eins der drückendsten Übel; sie macht, wie manche Krankheit, aus dem Patienten ein unleidliches Geschöpf. Die Jugend, die in der Vergangenheit noch wenig Stoff zur Unterhaltung findet, in die Zukunft wenig oder gar nicht hinsiehet, sondern fast immer nur für den gegenwärtigen Augenblick empfindet, denkt und handelt, leidet auch öfter und gewöhnlicher an dieser Krankheit, als der gebildete Mann. Die Vergangenheit und Zukunft nehmen ihn in ihre Mitte und machen Gesellschaft mit ihm, und wenn jene ihn mit Leiden und Freuden und ihren Ursachen unterhalten hat, so giebt ihm diese Stoff zu Berechnungen, Planen, Luftschlössern und Sorgen, bis die unverdrängliche Gegenwart das Wort nimmt und befehlsweise von dem spricht, was jetzt zu lassen und zu thun sei. So fehlen der Jugend zwei Gesellschafter, denen an Unterhaltung nichts gleich kommt. Wer soll sie ersetzen als ihre erwachsenen Freunde? Von ihnen erwirbt sie Stoff zur Thätigkeit, bald durch ernste Beschäftigungen, bald durch Spiel.

3) Arbeiten, ernste Beschäftigungen und Umgang mit Erwachsenen sind künstliche Rollen*) der Jugend, in welchen sie auf dem großen Schauplaze allmählich debütiert; Spiele sind natürliche Rollen derselben in ihrem jugendlichen Paradiese. Dort erscheint sie im verstellenden Bühnengewande, hier in klarer Nacktheit; daher ist's dort oft schwer, hier immer leicht, ihren wahren Charakter zu erkennen. Selbst die Neigung zur künftigen Lebensart scheint hier und dort beim Spiele durch.

*) GutsMuths hat auch hier das erste, natürlichste und wichtigste aller Verhältnisse, das der Kinder zu den Eltern offenbar übersehen. So lange dieses auf dem allein wahren Boden der gegenseitigen Liebe ruht, spielen die Kinder im Umgange mit den Eltern, und dies sind die wichtigsten Rollen der Erwachsenen, mit denen sie in Verkehr kommen, keine künstlichen, sondern vielmehr die natürlichsten aller Rollen, die es überhaupt für sie giebt.

4) Gleichgültigkeit gegen alles Wissenschaftliche ist dem Erzieher in seinem Zöglinge ein Fehler, der alle seine Geduld auf die Probe stellt. Er arbeitet an einem Bäumchen, das weder Blüte noch Frucht verspricht; er sieht am Ende keine Folge von dem, was er gethan hat; seine Gehülfin, die natürliche Wißbegierde der Jugend, ist abwesend. Er verliert bald alle Hoffnung, weil er den Grund dieser Gleichgültigkeit im Temperamente des Kindes zu finden glaubt. Er lasse es spielen; ist es hierbei teilnehmend, eifrig und thätig, so liegt die Schuld der Gleichgültigkeit nicht im Kinde, sondern in einer Veranlassung von außen her. Aber auch selbst dann, wenn es von der Natur Opium erhielt, müßte sich, dünkte ich, durch Spiele, besonders durch Bewegungsspiele, viel ausrichten lassen.

5) [Es giebt eine gewisse Empfindlichkeit, die es macht, daß wir leicht jede Kleinigkeit übel nehmen und dies sogleich durch unser Betragen äußern. Wie schlecht man damit in Gesellschaften fortkomme, ist bekannt; wer faßt ein Gefäß gern an, das leicht zerbersten will, wenn man es berührt? Es giebt Leute, die aus Unempfindlichkeit und gutem Humor jedermann gern zum Ball dienen und in das Gelächter über sich mit einstimmen. Geschieht dies aus Mangel an Delikatesse oder vermöge einer gewissen Stumpfheit, so ist es zwar ein bedeutender Fehler, aber ein größerer, wenigstens weit unerträglicherer, ist jene Empfindlichkeit. Der Unempfindlichere befindet sich überall wohl, und seine Gesellschaft sieht ihn immer gern, er heißt ein Mann, mit dem sich gut auskommen läßt, der nichts übel nimmt; dieser, der übertrieben Empfindliche, leidet bei jedem kleinen Anlasse, die Züge des Mißvergnügens und der Bestürzung drücken sich schon auf sein Gesicht, wenn er wegen eines kleinen Versehens, wegen einer kleinen Ungeschicklichkeit und dergleichen nur im mindesten belächelt wird, es ist ihm unmöglich, dies zurückzuhalten, und eben dadurch wird er unangenehm. Diese Art von Empfindlichkeit abzustumpfen, das Auslachen im gehörigen Falle mit einer gewissen männlichen Fassung und Freimütigkeit ertragen zu lernen, sind manche Spiele sehr gut. Sie gewöhnen durch Spaß zum Ernste; lernt man das Necken und Belachen erst in der scherzenden Spielwelt ertragen, so übernimmt man es auch mit mehr Wichtigkeit in der ernstlichen Welt. Hat jener Fehler seinen Grund in einer zu großen Reizbarkeit der Nerven, folglich im Körper, so können Leibesübungen, folglich auch bewegende

Spiele im Freien, durch ihren Einfluß auf jenen ihn oft ganz wegschaffen, wenigstens vermindern; entstand er durch eine zu zarte und zu isolierte Erziehung, wobei sich jedes Kind leicht an eine gewisse bestimmte Behandlung gewöhnt und jede andere sehr übel findet und aufnimmt, so ist das Spiel das vortrefflichste und sichtbar wirksamste Mittel. Dieser Fehler weicht nicht der vernünftigen Vorstellung und Überredung, sondern bloß der Übung und Erfahrung; Knaben der Art müssen häufig aufgezogen, belacht, über ihre Empfindlichkeit besonders von ihresgleichen getadelt und geneckt werden, nicht vorsätzlich, aber wohl durch den natürlichen Anlaß eines Spiels.] (Der freie Verkehr der Jugend unter sich selbst und zwar vorzugsweise bei dem Spiele ist ein treffliches Mittel, jene unglückliche reizbare Empfindlichkeit zu überwinden, welche, aus einer krankhaften, bald körperlichen, bald gemüthlichen Disposition entspringend, den damit geplagten im Verkehre mit anderen ebenso viel Anstoß nehmen als geben läßt, welche aber am schmerzlichsten und drückendsten immer auf ihn selbst zurückwirkt und nicht selten nicht nur sein Verhältnis nach außen, sondern auch seine innere Ruhe völlig untergräbt. Im raschen, bewegten Gange des Spieles hat der Knabe keine Zeit, über kleine, oft nur vermeintliche Kränkungen nachzudenken; die spannende, freudige Teilnahme an der Sache reißt ihn mit sich fort, und, bis er Zeit gewinnt, sich darüber zu besinnen, hat er es in der heiteren, kräftig frischen Stimmung, welche das Spiel immer erzeugt, entweder bereits vergessen oder wenigstens völlig verschmerzt. So gewinnt er aus dem rechten tüchtigen Knabenspiele nicht bloß die wichtige Erstarbung und Abhärtung des Körpers, sondern auch die oft noch wichtigere des Gemütes, und gewinnt sie ohne irgend eine Einbuße an wahrem Ehrgefühl, weil dieses nicht leicht einen natürlicheren und sicherern Schutz findet und eine gesündere, tüchtigere Richtung gewinnt, als in dem freien, naturgemäßen und nur vor sittlichen Verirrungen bewahrten Verkehre der Jugend unter sich.)

6) Um die Herzen der Kinder zu gewinnen, spiele man mit ihnen; der immer ernste, ermahnende Ton kann wohl Hochachtung und Ehrfurcht erwecken, aber nicht so leicht das Herz für natürliche unbefangene Freundschaft und Offenherzigkeit aufschließen. Am offensten ist man immer nur gegen seinesgleichen: die eigentümliche Gesinnung der älteren und der höheren Klasse macht uns zurückhaltender, darum gesellt sich

Gleich so gern zu Gleichem. Durch Spiele nähert sich der Erzieher der Jugend, sie öffnet ihm ihr Herz um so mehr, je näher er kommt, sie handelt freier, wenn sie in ihm den Gespielen erblickt, und er findet Gelegenheit zu Erinnerungen, die beim Studiren nicht veranlaßt werden würden. Überdem aber sind Erinnerungen um so fruchtbringender, je gleicher an Alter und Stande der uns ist, welcher sie giebt. Wir hören dann in ihm die Stimme unserer eigenen ganzen Klasse. Darum bessert die Ermahnung, die ein Zögling dem anderen im stillen und im Bunde der Freundschaft und Gleichheit giebt, gewöhnlich mehr, als die des Lehrers; im Munde des letzteren klingt sie zu erwachsen, zu alt, in dem des anderen just jung genug, um befolgt zu werden.

7) Spiele bilden auf die mannigfaltigste Art den Gang des menschlichen Lebens mit einer Lebhaftigkeit im kleinen nach, die sich auf keinem anderen Wege, durch keine andere Beschäftigung und Lage der Jugend erreichen läßt. Denn nirgends ist die Jugend in ihren Handlungen, in ihrem ganzen Betragen so wenig von seiten der Erwachsenen beschränkt, nirgends handelt sie daher natürlicher, freier und dem Gange des menschlichen Lebens gleichlaufender, als hier. Hier ist eine kleine Beleidigung, Übereilung, Unbilligkeit, Prahlerei, Überlistung, die Fehlschlagung einer Hoffnung, ein unangenehmer Charakter, ein langsamer Kopf, ein Pinsel, ein Geck, eine Überlegenheit an Geistes- und Körperkräften zu ertragen; hier ist Anlaß zum Schmerz und Kummer, sowie zur Freude und Fröhlichkeit; hier ist Gelegenheit zur Schätzung der Gefälligkeit, Geschicklichkeit, Güte u. s. w. im Nebenmenschen. Der junge Mensch wird abgerieben, wie ein Kiesel im Bach; immer besser geschieht es früher als spät, nur sei der Strom nicht ganz verdorben und modrig. Eltern, die ihr eure Kinder eiländlich im kleinen häuslichen Kreise erzieht und sie von der übrigen Kinderwelt zurückhaltet, eure Meinung ist gut, aber euer Erziehungsplan gewiß sehr übel berechnet; ihr seid in Gefahr, eigensinnige, unduldsame, unerfahrene und zu empfindliche Nachkömmlinge zu haben!

8) Spiele verbreiten im jugendlichen Kreise Heiterkeit und Freude, Lust und Gelächter. Wären alle Menschen stets lustig und vergnügt, sicher würde nicht so viel Böses geschehen. Mürrische Laune ist nicht die Stifterin des Guten und Angenehmen; ja schon ein stets ernsthafter Charakter ist weniger

moralisch vollkommen, als der aus Ernst und Scherz lieblich gemischte, bei gleicher Herzensreinigkeit. Die Anlage von allen dreien wird angeboren, aber die Ausbildung liegt in Erziehung und in erziehenden Umständen. Immer bleibt es doch ratsam, die Jugend in einem heiteren, fröhlichen Tone zu erhalten und selbst Spiele zur Beförderung desselben in die Erziehung aufzunehmen. Je mehr die Jugend, jedoch von eigentlichem Leichtsinne entfernt, scherzt und lacht, je mehr man ihr Platz läßt, sich in ihrer natürlichen, liebenswürdigen Offenheit zu zeigen, um so mehr entfernt man sie von stiller trauriger Verschlossenheit, die nirgends angenehm ist, weil sie selbst bei der reinsten Sittlichkeit Mißtrauen einflößt; kurz, um desto besser gedeihet sie an Leib und Seele. [Der heilige Bernhard, den ich oben anführte, soll ebenso wenig Erzieher sein, als der heilige Basilus, der das Lachen aller fideleu Christen für unerlaubt hielt, und, damit die Zahl voll werde, die heilige Gorgonie nicht Erzieherin, weil sie alles Lachen verabscheute und selbst das Lächeln als eine Ausschweifung betrachtete.*)] „Je mehr sie zum Lachen reizen“, sagt Basedow von den Spielen,**) „desto zweckmäßiger sind sie. [Ich wölkte, daß auch die Erwachsenen sowohl unter den geringeren als vornehmeren Ständen mehr scherzten und lachten, als geschieht — Das Lachen ist eine menschliche Handlung, die sowohl Leib als Seele übt und stärkt, und muß also ihre Zeit haben, was auch die blödsinnigen und gallfüchtigen Andächtler davon sagen mögen.“ Er giebt sogar einem Verleger den Rat, ein Werk von 4—6 Alphabeten unter dem Titel „die unschuldigen Lacher“ zu übernehmen.]

9) Spiele sind nötig zur Erhaltung der Gesundheit, zur Stärkung, Übung, Abhärtung des jugendlichen Körpers. Daß hier weder von Karten noch Würfeln und Hazardspielen die Rede sei, sondern einzig von Bewegungsspielen im Freien, versteht sich von selbst. Ich habe sehr vielfältig und lange Gelegenheit gehabt, den Einfluß dieser Spiele, sowie der Leibesübungen überhaupt, auf manchen Verweichlichten, Furchtsamen, körperlich Bequemen, Unthätigen und Ungeschickten zu beobachten, und ihn immer vortrefflich gefunden. Da ich hierüber schon

*) Ihr Bruder Gregorius Nazians lobpreiset sie deshalb in seiner Leichenrede.

**) Elementarbuch 1, 62.

vieles in meinem Buche über die Leibesübungen*) gesagt habe, so fällt hier alle weitere Auseinandersetzung weg.

Dies sei genug über den Nutzen der Spiele. Sie haben auch ihre Nachteile, das ist nicht ganz zu leugnen. Plato meint, es sei nichts schädlicher, als den Kindern vielerlei Spiele zu geben, weil sie dadurch flatterhaft, zum Überdruße und zur Begierde nach Neuerungen gewöhnt werden. [Ich habe das Original nicht bei der Hand.] Die Rede scheint mir vielmehr von Spielzeugen zu sein. Dann ist nichts wahrer.**) Es ist indes nicht nötig, nach Griechenland zu gehen; ich habe selbst Gelegenheit genug gehabt, den Einfluß der Spiele auf eine Kindergesellschaft zu beobachten, die übermäßig groß genug ist, um ihn zu verraten; denn eben durch die Größe einer solchen bei einander lebenden Gesellschaft wird der Einfluß des Spieles verstärkt. Ich habe bemerkt, daß bei weitem nicht alle, sondern nur manche Kinder flatterhaft dadurch werden, dann mehr an's Spiel als an die Arbeit denken und in eine etwas zu mutwillige Stimmung geraten. Dies sind jedoch gewöhnlich nur solche Knaben, deren Lebhaftigkeit oft leicht bis an Wildheit hervorspringt. Am auffallendsten zeigt sich dies im Frühlinge, zur Zeit, wann alle Geschöpfe in eine gewisse freudige Rebellion verfallen, [zur Zeit, wann in Frankreich die Väter einer gewissen Kongregation, die sich vorzüglich mit Unterricht beschäftigte, bei ihren Schulvisitationen den Rektoren zuriefen, „voilà un tems orageux qui s'élève, vos écoliers vont devenir intraitables: mettez — vous donc sur vos gardes, armez vos bras et doublez les chatiments“!] Es ist nicht bloß wahrscheinlich, daß die Jahreszeit dann mehr thut, als das Spiel; eigene Beobachtungen überzeugen hier am besten.

Sollte denn die Jugend allein kalt bleiben, wann die Natur an der Wiedergeburt aller Geschöpfe arbeitet und aller Säfte in Wallung geraten? — Indes, wenn wir auch nichts auf die Jahreszeit, alles auf die Spiele schieben, so wird doch ein verständiger Kinderfreund jene Flatterhaftigkeit teils durch Vorstellungen, teils durch Methode zu mäßigen wissen; und

*) Gymnastik für die Jugend, enthaltend eine praktische Anweisung zu Leibesübungen. Ein Beitrag zur nötigsten Besserung und Erziehung.

**) Auch Locke erklärt sich ganz dagegen in seinem 19ten Abschnitt, und zwar so vortrefflich, daß ich solche Eltern bitte, diese Stelle zu beherzigen, welche ihre Kleinen aus Liebe mit allerlei Spielsachen gleichsam übersättigen. Solche Sachen sollten sich die Kinder selbst machen.

überdem bleibt es auch eine sehr wahre Bemerkung, daß solche lebendige Kinder häufig nur dann die größte Aufmerksamkeit zum Unterrichte mitbringen, wenn ihr Körper durch Bewegung bis zu einem gewissen Grade ermüdet ist.

Spiele benehmen (ferner mitunter) der Jugend die Lust zu arbeiten, sie sehnt sich nach dem Spiele und vernachlässigt die Arbeit. Das ist nicht zu leugnen. Nur ein sehr kleiner Menschenteil arbeitet aus dem wahren Grundsatz der Bervollkommnung und Stiftung des Guten um sich her; könnten die anderen ihren Magen bei Seite legen, auf ihrer Oberfläche, wie Schafe, die Kleidung reproduzieren und in selbstgewachsenen Häusern wohnen, sie arbeiteten wahrhaftig nichts, sondern amüsierten sich nur; denn wenn auch dem Menschen Thätigkeit angeboren wurde, so liebt er doch nicht gleich die, welche ihm mit trockener Anstrengung verbunden ist, sondern nur die, welche ihm Vergnügen macht; jene gewinnt er nur erst allenfalls durch (geistige Bildung, und durch) Gewohnheit und Geläufigkeit lieb. Wenn Grundsatz und Notwendigkeit die einzigen Triebfedern sind, die Hand und Kopf der Menschen in Aktion zu setzen, so gehören sie auch beide in den Plan der Jugenderziehung, weil wir (auch) für diese Welt erziehen. Es ist daher nicht genug, jenen Grundsatz der Bervollkommnung einzuprägen, sondern auch bare Notwendigkeit halte den Arbeitsplan für die Jugend aufrecht, bleibe, so lange es sein muß, der Sporn ihrer Thätigkeit, bis Geläufigkeit und Liebe zur Arbeit entsteht. Man hat von Spielen nichts zu besorgen bei Kindern und Jünglingen, die von der Heiligkeit jenes Grundsatzes überzeugt sind, nichts bei solchen, deren Arbeitsplan nach unänderlichen Gesetzen feststeht, bei denen es Gesetz ist: Erst Arbeit, dann Spiel. Aus dem bisherigen ergiebt es sich ganz deutlich, daß der Grund der Arbeitscheue nicht sowohl in den Spielen, sondern in einem Fehler der Erziehung liegt, der sich auf einen Berechnungsfehler der natürlichen Thätigkeit gründet.

Man hat die sehr üble Gewohnheit, Kinder durch's Spiel zur Arbeit zu reizen: Wenn du recht fleißig bist, sollst du auch spielen!

„Um der Spiele willen sich anzustrengen und zu arbeiten,“ jagt dagegen so gut ein ehrwürdiger Alter, „ist thöricht und kindisch; aber spielen, um zu arbeiten, ist recht.“*) Es ist

*) Aristoteles, Eth. X. 7.

unpädagogisch und unverantwortlich, der Jugend den Zweck der Arbeit auf solche Art zu verrücken.

Was den Mutwillen beim Spiele selbst betrifft, so muß die Gegenwart des Erziehers so viel Gewicht haben, ihn gehörig nieder zu drücken. Endlich aber bleibt es ja immer noch ein sehr natürliches Mittel, jedem Kinde, das, durch Veranlassung der Spiele, in jene Fehler verfällt, anzudeuten, du kannst nicht mitspielen, weil das Spiel einen nachtheiligen Einfluß auf dich hat; suche des Spieles Herr zu sein, dann nur sollst du spielen u. s. w.

Es giebt mehrere Arten von Spielen: sitzende,*) bewegende, instruktive, Gesellschaftsspiele, Karten-, Würfel- und Hasardspiele. Welche Spiele sind die besten? Welche soll man vorzüglich spielen?

(Daß von den letzteren, den Karten-, Würfel- und Hasardspielen, gar nicht die Rede sein kann, werden unsere Leser von selbst natürlich finden. Zum theil sind sie geradezu moralisch so verwerflich, daß es eine Schmach für den deutschen Namen ist, wenn sie überhaupt noch — auch nur von Erwachsenen — gespielt werden, oder, wenn sie dies auch nicht sind, so fehlt ihnen wenigstens der Charakter eines frischen, belebenden, jugendlichen Spieles völlig.) [Ich bin weit davon entfernt, die eigentlich sitzenden, nämlich Würfel- und Hasardspiele zu befördern, daß es vielmehr bei diesem Buche eine meiner Hauptabsichten ist, den Geschmack an denselben aus den jugendlichen Zirkeln verdrängen zu helfen. Diese abscheulichen Spiele, die weder für Körper noch Geist etwas leisten, sondern für beide gleich schädlich sind, gehören entweder auf die unterste Stufe der Menschheit, in die Hände des rohen Wilden, der nicht denken kann; oder in die des schwachen Verfeinerten, der nicht denken mag, sondern nur leidend sich vom Zufall hängen läßt. Beides soll die gutgezogene Jugend nicht sein, sie müsse also beiderlei Spiele gar nicht kennen lernen. Auch die besten Kartenspiele gehören nicht in den Bildungsplan der Jugend. Wenn ich sie auf der einen Seite dem Manne, dessen Kräfte

*) Spiele sitzen freilich nicht, so wenig als Lebensart sitzt, und doch sagt man „sitzende Lebensart“, Sitzspiele wäre freilich besser, ist aber ungewöhnlich.

den Tag über die Handarbeiten zerbrechen, am Abend nicht ganz entreißen möchte, ob sich gleich weit bessere Spiele an ihre Stelle setzen ließen: so bleiben sie doch auf der anderen Seite für alle die, welche nicht mit ihm im Falle des Handarbeitens sind, verwerflich. Der Lydische König Atys war nach Herodot der Erfinder der meisten altgriechischen Spiele. Sein Land kam in unabwendbare Hungerznot; Not weat jede Kraft, bei ihm die Erfindungskraft; so erhielten die Spiele einen majestätischen Ursprung. Er verkürzte durch sie seinem Völkchen die Zeit, welche es beim Hungern natürlicherweise sehr langweilig finden mußte. Er theilte es in zwei Theile; der erste aß heute, indes der andere spielte, morgen wars umgekehrt. Jedermann wird mit diesem Zuge eines königlichen Kopfes zufrieden sein; wer wird aber nicht lachen, wenn er zugleich vernimmt, daß Atys auch Bewegungsspiele z. B. das Ballspiel vornehmen ließ, das wohl bequem ist, den Hunger zu erregen, aber nicht zu stillen. Im Grunde ist doch diese Albernheit noch nicht so groß, als eine ähnliche, wo nicht noch größere, die von den kultiviertesten Klassen der Europäer begangen wird, welche doch wohl einsichtsvoller sein sollten, als weiland König Atys zwei und ein halb Jahrhundert vor dem Trojanischen Kriege. Was würde denn wohl dieser sagen, wenn er von ihnen hörte, daß sie sich nach sitzenden Kopfarbeiten an sitzenden, den Kopf eben so sehr angreifenden und die fatalsten Leidenschaften erregenden Spielen erholen wollen, daß sie in ihren Gesellschaften, vor und nach dem Essen, an den Spieltischen stundenlang halb stumm wie angenagelt zubringen. Weh dir, o Jugend, wenn du dich nach dieser lächerlichen Sitte richtest, es wäre fast besser, du spieltest unter König Atys lieber bis zum Hungertode, als hier bis zur Verderbung deines noch gesunden Geistes und Körpers! Im Charakter einer Nation müßte es für jeden Verständigen ein sehr schätzenswerter Zug sein, wenn sie jene Spiele, wo nicht durchaus verschmähet, doch weit minder begünstigte, als gesunde Übungs- und andere unschuldige Spiele. Wie schlecht kleidet es Herkules, wenn er das Symbol seiner Stärke, die Keule, verwirft, das Spiel seiner rüstigen Muskeln hemmt und weibisch am Spinrocken tändelt. Ihm gleichen die sogenannten edleren Volksklassen, die, ursprünglich stark und tapfer, im Schoße der Weichlichkeit ihre Kräfte, so wie ihre Waffen, verrostet ließen. Sitzende, besonders Karten- und Hazardspiele haben hierauf seit langer Zeit einen unglaublichen

Einfluß gehabt. Ich entlasse sie hier auf immer, indem ich ihnen zum Abschiede den Vers in den Mund lege:

„initio furiiis ego sum tribus addita quarta.“

Jetzt bleiben uns, in Rücksicht der obigen Frage noch eine ganze Menge verschiedenartiger Spiele übrig. Manche von ihnen sind vorzüglich auf Übung des Körpers, andere auf Übung des Geistes entweder ganz allein bei völliger Ruhe des Körpers abgezweckt, oder sie lassen bald mehr, bald weniger Bewegung des Körpers zu. Die Entscheidung jener Frage wird sich am besten aus dem Zwecke des Spielens überhaupt ergeben. Warum spielt man? Der Zweck ist immer

- a) Unterhaltung gegen Langeweile oder
- b) Gewinn oder
- c) Erholung von Arbeit.

a) Wer Langeweile empfindet, sucht sich zu unterhalten. Hat er bloß diesen einzigen Zweck, so sind alle Arten der Spiele gleich gut, für die kein Geschmack, im Vertrage mit Zeit und Ort, entscheidet. Hier ist mithin gar kein Maßstab zur allgemeinen Entscheidung. Überdem aber gehört Langeweile nicht in das Leben des thätigen Menschen und eben so wenig in die Erziehung.

b) Vom Gewinn ist hier eben so wenig die Rede, als von Eroberung der Haselnüsse und Mandeln; aber der Gewinn an Geistesvervollkommnung, an Bildung und Stärkung des Körpers kommt hier schon mehr in Betracht; denn das Leben ist kurz, und die Reihe der Glieder in der Kette der Ausbildung lang. Allein zur Entscheidung der obigen Frage kann dies wenig beitragen, denn alle an sich guten Spiele, sowohl die sitzenden, als die bewegenden, gewähren diesen Vorteil, und für die Anwendung der verschiedenen Spiel-Arten wird dadurch nichts entschieden.

c) Erholung ist der rechtmäßigste Zweck bei allem Spiel. Nach ihm wird die Entscheidung der obigen Frage äußerst leicht. Erholung ist Bedürfnis, so wie Schlaf. Sie gründet sich immer auf Abwechslung der Beschäftigungen. Diese sind hauptsächlich von zweierlei Art, geistig und körperlich. Wäre der menschlichen Natur, besonders der Jugend, stete ernste Beschäftigung erträglich, so würde in der Abwechslung geistiger und körperlicher Arbeiten schon die vollkommenste Erholung liegen. Allein sie will auch Abwechslung zwischen Ernst und Scherz, weil hierdurch die Erholung zu einem

weit höheren Grade gesteigert wird. Aus diesem natürlichen Gesetze der Abwechslung fließt die Beantwortung der obigen Fragen: Alle Spiel-Arten, sowohl die sitzenden als bewegenden, sind an sich gleich gut, sowie sich dies auch schon aus a und b ergab. Ihre Anwendung beruht auf den vorhergegangenen ernstern Beschäftigungen; waren diese geistig, so sei das Spiel körperlich, und so umgekehrt. Dieser Grundsatz ist so einleuchtend, daß sich schwerlich etwas Gründliches dagegen einwenden läßt. Sitzende Spiele gehören folglich hauptsächlich nur denen zu, die wenig mit dem Geiste, alles mit dem Körper unter viel Bewegung arbeiten; bewegende Spiele dem ruhigen, sitzenden Handarbeiter, sowie dem Freunde der Wissenschaften und Künste. [Aber Dank sei es unserer wider-natürlichen Lebensart, unsere Gelehrten, Künstler, unsere Vor-nehmen, kurz die, welche in China lange Nägel tragen würden, spielen wie Krieger, Fechter und Pflüger; vom Schreibtische geht's zum Schach, aus dem Kabinette oder vom langen Gast-male zur Karte.]

Die geistige Ausbildung bleibt bei der Erziehung das Hauptwerk, weil der Geist eigentlich den Menschen macht. Man habe Rücksicht mit diesem sehr bekannten, aber hier brauch-baren Gedanken. Muß man die Wahrheit desselben anerkennen, so sollte die geistige Ausbildung nach Maßgabe des zu bilden-den Gegenstandes immer mit Ernst getrieben (und) nie zum Spiele gemacht werden, um dadurch Erholung für die Arbeiten des Geistes zu verschaffen; einmal, weil diese Erholung nicht echt ist, zweitens, weil man dadurch aus der natürlichen Ord-nung heraus tritt und dem Körper in seine Rechte fällt: je weniger dieser aber noch ausgebildet ist, um desto mehr sollte man auf seine Rechte halten. Bewegende Spiele sind folglich für die Jugend zur Erholung ihres noch schwachen Geistes die zweckmäßigsten und vorzüglichsten. Allein dieser an sich wahre Satz leidet doch sehr häufige Ausnahmen, die durch Zeit, Ort und Umstände veranlaßt werden. Die Jugend süßt nicht immer, sie hat oft den Tag über hinlängliche Bewegung gehabt, Zeit und Ort verbieten Bewegungsspiele, dann sind alle anderen Arten zweckmäßig.

Man findet in diesem Buche eine große Menge Spiele; eine noch größere habe ich verworfen. Ich bin meinen Lesern Rechenschaft schuldig; diese will ich jetzt geben, indem ich meine Gedanken über die nötigen Eigenschaften der Spiele überhaupt darlege.

Wir überlassen den frivolen Gesellschaften der Erwachsenen alle Spiele, die mit Zweideutigkeiten, Anspielungen auf Liebe, Küssen u. s. w. gewürzt sind. Die Jugend spiele nur unschuldig, nichts schmückt sie so sehr, als Unschuld.

Kein Spiel für sie sei unehrbar, führe etwas Unsittliches mit sich, doch setze ich hinzu, daß in meiner Moral für Kinder Lachen, Lärmen, lautes Rufen, Laufen und Springen am rechten Orte und zur rechten Zeit nicht zu den Unsittlichkeiten (sondern nicht einmal zu den Unschicklichkeiten) gehören.

Kein Spiel enthalte etwas gegen das Gefühl des Edlen und Schönen, wenn es auch nicht zur Verstärkung dieses Gefühls beiträgt. Ich hoffe, man soll hier kein Spiel derart finden. Hineintragen kann man freilich jede Unsittlichkeit; das wird nicht meine Schuld sein, sondern die des Tones der Gesellschaft. [Knaben spielen oft Dieb, sie verurteilen und hängen; das ist häßlich und thrakisch roh wie die Anhone. Ein Spiel kann kindisch sein, das ist kein Fehler, wenn es für Kinder ist; aber ein Spiel kann nach dem feinen Tone ehrbar oder, angemessener gesprochen, reizend und schön sein, und ist für Kinder noch mehrbar als für Erwachsene. Dies sei meine kurze Schutzrede für kleine Tändeleien, die man hier und dort finden wird.]

Gefährliche Spiele taugen nichts, denn mit Gesundheit und Leben ist kein Scherzen. Ich habe daher manches Spiel, das durch seine Neuheit gefallen haben würde, unterdrückt. Doch gebe ich noch zu bedenken, daß gefährlich ein sehr beziehender — relativer — Begriff sei; man ist selbst im Sofa nicht sicher.

Kein Spiel sei endlich leer von allem Gehalte, von allem Nutzen; niemand handelt gern ohne Absicht. Spiele müssen daher Übungen sein, die für die Jugend, für die Alten auch, auf irgend eine Art vorteilhaft sind. Sie müssen den Körper bald mehr, bald minder bewegen und seine Gesundheit befördern, es geschehe nun durch Laufen, Springen u. s. w., oder durch frohliches Lachen und sanftere Bewegung. Sie müssen Schnelligkeit, Kraft und Biegsamkeit in die Glieder bringen, den Körper bald zufällig, bald absichtlich gegen Schmerz abhärten und bald diesen, bald jenen Sinn in lebhaftere Thätigkeit setzen. Sie müssen für die Jugend unterhaltend sein, bald ihre Erwartung, bald ihre Ehrliche, bald ihre Thätigkeit spannen, bald ihre zu große Empfindlichkeit abstumpfen, ihre Geduld prüfen, ihre

Besonnenheit und ihren jugendlichen Mut gewissermaßen auf die Probe stellen. Sie seien endlich Übungen für Beobachtungsgeist, Gedächtnis, Aufmerksamkeit, Phantasie, Verstand u. s. w.

Wir finden kein Spiel, daß diesen vielfagenden Forderungen allein und vollkommen Genüge leistet; aber doch viele, die sich diesem Bilde sehr nähern, wenigstens bald dieser, bald jener Forderung entsprechen.

Der menschliche Geist ist in Spielen sehr sinnreich, denn, jagt Leibniz: „il s'y trouve à son aise.“ Das ist eine große Lobrede auf die Spiele in wenig Worten. Die Zahl der Spiele ist wirklich Legion. Jener große Mann bringt sie unter drei Klassen, er teilt sie in solche, a) die bloß auf Zahlen beruhen, b) bei denen es noch auf eine unbestimmte Lage der Dinge ankommt („où entre encore la situation“) und c) in bewegende.*) Mir gefällt diese Einteilung nicht, teils weil sie nicht alle Spiele umfaßt, teils weil sie bloß nach dem Materiale des Spieles gemacht ist, welches bei den Spielen bei weitem nicht die Hauptsache ist. Nach der gewöhnlichen Klassifikation zerlegt man die Spiele in sitzende und bewegende, das ist gut; wenn man aber ferner von Gesellschafts-, belehrenden und Hazardspielen redet, so ist hier nichts als Verwirrung der Begriffe.

Die einzige richtige Abtheilung der Spiele muß, so scheint es mir, von ihrem Hauptprinzipie, nämlich von der Thätigkeit hergenommen werden, indem man sie nach den verschiedenartigen Äußerungen derselben ordnet. Im Körper ist nicht der Quell der Thätigkeit, daher giebt es gar keine reinen Körperspiele, man müßte denn passive Bewegungen des Körpers dafür annehmen, sondern allein im Geiste. Eben daher sind alle bewegenden Spiele mit Übungen der Geisteskräfte verbunden. Allein der Trieb zur Thätigkeit äußert sich oft mehr durch den Körper, daher körperliche oder Bewegungsspiele; oft mehr und oft ganz allein durch geistige Kräfte, daher Spiele des Geistes, die man sitzende, besser Ruhe-spiele nennt, weil der Körper dabei weniger, gleichsam nur beiläufig oder auch gar nicht, in Bewegung gesetzt wird. So entstehen zwei Klassen der Spiele. Eine scharf abschneidende Teilungslinie, die durch die Natur der Sache selbst sich zöge, scheint beim ersten Anblicke zwischen beiden Klassen nicht statt-

*) In einem Briefe an den Mathematiker Remond, Oeuvres, 5, 28.

zufinden, sie ist aber allerdings da, (wenigstens) zwischen dem größten Teile der Spiele. Nur bei manchen hält es schwerer, ihre Klassifikation zu entscheiden. Bei diesen, so wie überall, unterjuche man den Wert der Übung, die sie auf der einen Seite für den Körper, auf der anderen für den Geist gewähren. Ist jene bedeutender als diese, so gehören sie unter die Bewegungsspiele und so umgekehrt. So ist z. B. das Spiel „der König ist nicht zu Hause“ mit körperlicher Bewegung verbunden, allein die Übung der Aufmerksamkeit ist doch überwiegender und bedeutender als die wenige Bewegung im Zimmer; ich rechne es daher zu den Ruhespielen: sobald aber dasselbe Spiel unter dem Namen „der Bildhauer ist fort“ im Freien getrieben, mit mancherlei Körperstellungen, auch mit Laufen und Springen verbunden wird, so hat die Körperbewegung hier mehr Wert, als die Übung der Aufmerksamkeit, folglich gehört es dann unter die Bewegungsspiele.

Die Thätigkeit des Geistes, die ohne Ausnahme bei allen Spielen stattfindet, wirkt durch die verschiedenen Erkenntniskräfte, bald durch die Phantasie, bald durch das Gedächtnis, bald durch den Witz u. s. w. Wenn auch diese Kräfte in ihren Äußerungen nie völlig getrennt erscheinen, sondern, wie die Teile einer Maschine, immer in einer gewissen Verbindung wirken, so zeigt sich doch bald diese, bald jene allein, oder mit einer anderen gemeinschaftlich, vorzüglich wirksam. Hierdurch entstehen die verschiedenen Ordnungen der Spiele, nämlich:

- 1) Spiele des Beobachtungsgeistes und des sinnlichen Beurteilungsvermögens,
- 2) Spiele der Aufmerksamkeit,
- 3) Spiele des Gedächtnisses,
- 4) Spiele der Phantasie und des Witzes,
- 5) Spiele des Verstandes und der höheren Beurteilungskraft,
- 6) Spiele des Geschmacks.

Endlich ist bei dem Systeme der Spiele wegen der Methode im Vortrage noch Rücksicht zu nehmen auf das Material. Dieses besteht in Kugeln, Bällen, Scheiben u. s. w., oft selbst in den spielenden Personen. Hierdurch entstehen die verschiedenen Arten der Spiele, als Ballspiele, Kugelspiele, Scheibenspiele und Gesellschaftsspiele, zu welchen letzteren alle diejenigen gehören, bei denen die Personen selbst das Material ausmachen.

Erste Klasse.



Bewegungsspiele.

Seneca.

Indulgendum est animo, dandum subinde otium, quod alimenti et virium loco sit; et in ambulationibus apertis vagandum, ut coelo libero et multo spiritu augeat attollatque se animus.

de tranquill. animi.

Das ist:

Man muß den Geist manchmal auch gewähren lassen und ihm von Zeit zu Zeit Ruhe zur Nahrung und Stärkung gönnen; frei' im Freien umher, daß er unter offenem Himmel durch freies Atmen sich stark' und erhebe.

I. Spiele zur Schärfung der Beobachtung und der sinnlichen Beurteilung.*)

Zu dieser Ordnung gehören die meisten Arten der Bewegungsspiele. Der beobachtende Geist beschäftigt sich mit den Eindrücken, welche die Sinne ihm zuführen; er betrachtet sie genau, verfolgt und vergleicht ihr Mannigfaltiges, ihre Ähnlichkeit, ihre Verschiedenheit auch bis in's Unmerkliche. Bewegungsspiele sind ganz dazu geeignet, ihn stets zu beschäftigen, weil sie auf sinnliche Eindrücke berechnet sind, nach deren richtiger Vorstellung und Beurteilung der Spieler in seiner Aktion sich richten muß; daher die Abstraktion von allen Eindrücken, die nicht zur Sache gehören, und die gespannte Aufmerksamkeit auf die entgegengesetzten. Das Beurteilungsvermögen äußert

*) Bem.: Der Herausgeber der 7. Auflage rechnet hierher auch die von GutsMuths getrennt aufgeführten „Spiele der Aufmerksamkeit“, weil es ihm nicht gelungen ist, einen wesentlichen, also einen die Trennung nötig machenden Unterschied zwischen diesen und jenen Spielen bezüglich der geistigen Bethätigung herauszufinden, obgleich GutsMuths denselben also bezeichnet: „Bei allen Spielen dieser Ordnung findet wenig oder gar kein eigentliches Beobachten und Beurteilen sinnlicher Eindrücke statt; hier ist nur Richtung der Seele auf einen Gegenstand, um irgend eine bestimmte Veränderung desselben schnell wahrzunehmen und sein Verhalten darnach einzurichten. Sie haben nicht weniger Wert, als die bisher genannten“. Nun denke ich z. B. an das Kämmerchenvermieten, das Drittenabschlagen, an Glucke und Geier, welche Spiele ja GutsMuths zu den „Spiele der Aufmerksamkeit“ rechnet, und frage mich: Findet da kein eigentliches Beobachten und Beurteilen sinnlicher Eindrücke statt? Ich denke: Erst recht, mindestens ebenso, wie bei den vorhergehenden Spielen. Ferner: Einen Ball nach einem bestimmten Ziele werfen, mit dem Schlagholze treffen; eine Kugel rollen oder fortstoßen; einen Reifen drehen; immer sich fragen: Ist jetzt die Reihe an dir, ist die Situation günstig, gerade in diesem Augenblicke einzugreifen, ist der Ball stark oder schwach zu schlagen, dahin oder dorthin zu werfen?; das Unterstützen der Partei, das Verlegenheitsbereiten der Gegen-

sich hierbei größtenteils nur in betreff der sinnlichen Eindrücke, es vergleicht und mißt unaufhörlich Richtungen, Entfernungen, Töne, Gefühle, Schwere des Spielmaterials und Verhältnisse der Spieler selbst. So muß das Aufsteigen eines Balles genau beobachtet, der Bogen desselben gemessen werden, wenn man ihn fangen will; so muß die Richtung der Kugeln zu diesem oder jenem Loche genau bemerkt, die Kraft des Stoßes nach den Entfernungen beurteilt, d. i. abgemessen werden u. s. w. Bewegende Spiele sind daher kein bloßes Durchschütteln des Körpers, sondern stets in einem hohen Grade verbunden mit Übungen der unteren Erkenntniskräfte. Man redet und denkt daher von ihnen viel zu eingeschränkt, wenn man sie nur körperliche Spiele nennt und keinen anderen Nutzen von ihnen anerkennt, als Bewegung des Körpers. Ich rechne zu dieser Ordnung die folgenden Gattungen und Arten.

A. Ballspiele.

Sie sind uralt. Schon bei Homer (Odysf. VIII, 370) spielt Naukifaa, die Tochter des Phäakenkönigs, unter Gesang und Tanz mit ihren Mägden Ball (Sphaira) und wird dabei von Odysseus erschreckt; ebenso spielen die Jünglinge Laodamas und Halios vor dem Fürsten und dem Odysseus Ball. Der Karier Aristonikos, Ballspieler Alexanders des Großen, erhielt von den Athenern nicht nur das Bürgerrecht, sondern sogar eine Statue, und Cicero (Tusc. disp. V., 20, 60) berichtet von Dionys, dem „Tyrannen“, daß er, obgleich längst in Furcht und Menschenhaß vereinsamt, doch das Oberkleid ablegte und seinem Lieblinge das Schwert übergab, wenn er mit dem Balle spielen wollte. Bei den Griechen war das Ballspiel eines der beliebtesten Spiele. Lakädämon, Siphon und Lydien stritten sich um seine Erfindung. Die Spartaner, Kretenser zc. hatten in ihren Gymnasien einen besondern Platz (Sphairistorion) zum Ballspiel und besondere Ballmeister dafür.

partei zc. zc., — erfordert das alles nicht auch die angestrengteste Aufmerksamkeit? Gewiß ist die Beobachtung hier so auf einen bestimmten Gegenstand gerichtet, wie es bei den GutzMuths'schen „Spielen der Aufmerksamkeit“ der Fall ist. Bei den später nachfolgenden Ruhespielen war es dem Herausgeber eher möglich, einen solchen Unterschied wahrzunehmen, und deshalb hat er es dort auch bei der ursprünglichen Einteilung gelassen. Keinesfalls aber möchte er die beherzigenswerten Worte missen, die GutzMuths den Spielen der Aufmerksamkeit widmet und fügt dieselben gleich hier an, schon deshalb, weil sie auch auf die Spiele der Beobachtung und des sinnlichen Beurteilens anzuwenden sind:

„Sie bleiben sehr nützlich, bald als Veranlassung zu heilsamer Bewegung, bald als Mittel, den ernsten, ermüdenden Zeengang zu unterbrechen und sich zu erholen. Diese Erholung ist gleichsam schon die Verbindung, unter der sie nur gespielt werden können, insofern es stets nötig

Es bildete als Sphäristik einen Teil der Gymnastik und bestand einerseits im Zuwerfen, anderseits im Auffangen oder im Zurückschlagen, im Weiter schlagen zc. — Bei den Römern wurde es vornehmlich in den Thermen gespielt. Mercurialis zählt vier griechische Hauptarten der Bälle (*μεγαλάν, μικράν, κενήν σφαιράν* und den etwas gewaltfam herbeigezogenen *χωρυστόν*) auf. Ebensoviele römische. Pila (pilula = Pille) ist der allgemeine Name des Spielballs, vorzugsweise des Handballs, sodann Follis (Urania bei Pollux) der des großen mit Luft gefüllten Ballons, die Paganica stand der Größe nach zwischen den beiden vorigen, war mit Federn gestopft, etwas schwerer als der Follis und besonders bei den Landbewohnern gebräuchlich. Am meisten wurde Pila gespielt und zwar datatim, expulsim oder raptim, je nachdem der Ball an eine Wand geworfen und gefangen oder weiter geschlagen oder aber unmittelbar von Spieler zu Spieler gesandt wurde. Der Follis wurde mit der Faust oder mit dem Arme geschlagen, und war daher der rechte Arm mit einer Art Fausthandschuh versehen. Das Spiel gewährte eine angemessene Bewegung selbst dem höheren Alter. Sehr beliebt war das Spiel mit dem Trigon, einem kleinen Balle, der unseren festgestopften Kinderbällen gleich, und den drei Personen, die sich in ein Dreieck stellten, einander zuschlugen. Nützlicher war das Spiel mit dem Harpastum, einem aus Leder oder aus einer Schweinsblase gefertigten mittelgroßen Balle. Viele zugleich liefen darnach und suchten sich eines oder auch mehrerer in der Mitte hängender Bälle zu bemächtigen. Scävola, Jul. Cäsar, Octavianus zc. waren berühmte Ballspieler. Von so mancher Ballspielart der Griechen und Römer fehlen uns anschaulichere Begriffe, aber ohne Zweifel ist in unseren jetzigen Ballspielen noch viel Klassisches, ohne daß wir es wissen, wie z. B. der Korykos der Griechen, ein Gescht mit einem von der Decke hängenden Sacke, der mit Feigenkernen, Mehl oder Sand gefüllt war, noch jetzt in China üblich ist und wohl auch bei uns im sogenannten Schmirball oder im Kugelschwingen (vergl. das betr. Spiel) seine Nachahmung gefunden hat. — Unter dem Chalifen Harun al Raschid spielten die Araber leidenschaftlich mit dem Federballe. — Im Mittelalter war das Ballspiel allerwärts noch sehr beliebt; auf Island tanzte man zum „Knüttchballe (knüttleikar);“ wurde in der Schweiz im 15. Jahrh. unter Gesang und Kränzenwinden der übrigen Menge der Ball mit dem Schlagholze durch einen hängenden Eisenring getrieben, so hieß es „den Bugel schlagen,“ im Blämischen aber ein ähnliches Spiel „die Klospforte schlagen (closen).“ *) Walthers von der Vogelweide sieht das

ist, alle fremden Ideen zu verbannen und seine Aufmerksamkeit auf das Spiel zu richten. Unterläßt man dies nur einige Augenblicke, so verfällt man in den Fehler der Zerstreuung und büßt dafür. Es giebt viele junge Leute, bei denen die Operationen der Seele sehr langsam von statten gehen. Der Weg vom Auge oder Ohre scheint meilenlang, und von da bis zu den Händen oder den Beinen noch länger. Für diese giebt es keine heilsameren Spiele. Endlich empfehle ich sie noch für alle jungen, flüchtigen Köpfe, die sich nirgends fixieren können.“

*) E. L. Kochholz; „Alemannisches Kinderlied u. Kinderspiel“ S. 359 bis 368 (Leipzig, J. Weber 1857). A. Richter: „Zur Geschichte des deutschen Kinderspiels“ (Westermann's Monatshefte v. J. 1870). H. Wagner: „Illustriertes Spielbuch für Knaben“ (Leipzig, D. Spamer 1882). Meyers Conversationslexicon u. a.

Ballspiel für eine Bestätigung des Frühlingseinzuges an und wünscht die Zeit herbei, da die Jungfrauen an der Straße den Ball werfen, während ein anderer Minnesänger das Ballspiel als des Sommers erstes Spiel bezeichnet und Neithardt in seinen Liedern es schildert, wie in den Donau-gegenden das österreichische Landvolk im 13. Jahrhundert mit Ballspiel und Tanz die Sommerlust beging. Dr. Martin Luther sagt in seiner Schrift an die Rats Herrn aller Städte Deutschlands, daß die Knaben während des Tages „viel Zeit zubringen mit Kaulschenschießen, Ballspielen, Laufen und Rammeln“, Georg Nollenhagen in seinem Froeschmäufeler (1566) von den Studenten und jungen Burschen:

„Sie sechten, schlagen Ball, springen's Kleid,
wissen von keiner Traurigkeit.“

Nach dem „Buche der Nügen“ (1266) ward den Kreuzrittern das Ballspiel, jedoch nur um Ave-Maria empfohlen, schlimm genug, daß sie sich lieber bei Tische mit „Wichtlein“, d. i. mit Würfel-Spielen um guten Wein, ergötzen. Daß übrigens das Ballspiel zuweilen mehr als ein Bewegungsspiel war, wird im „Wilhelm von Osterreich“ erzählt, wo die Liebenden Briefe in die Bälle nähen, um sich so dieselben zuzuwerfen. Oft war der Ball auch der einzige Liebesgruß, den sich die von Aufpassern umgebenen Liebenden senden konnten. Als sich später der Reigentanz und der Gesang vom Ballspiele trennten, blieb das Wort „Ball“ für unseren Tanz fortbestehen. Auch die romanische „Ballado“ (ein Tanzlied) erinnert an jene Vereinigung.

Wie sehr das Ballspiel noch nach dem Mittelalter beliebt war, ersieht man daraus, daß an den Höfen, namentlich aber in den Universitätsstädten eigens zum Ballspiel errichtete Gebäude bestanden, sogenannte Ballhäuser, welche Fischart im „Gargantua“ als gewaltige Gebäude, aber ohne Stockwerk und Zimmer, schildert, und von welchen einzelne, z. B. das zu Ingolstadt, zu Bern und Paris, bis auf unsere Zeiten stehen geblieben sind. In ersterem wollte Gustav Adolf Ball spielen, sobald er die Stadt eingewonnen haben würde, und letzteres ist für alle Zeiten dadurch historisch geworden, daß Bailly am 20. Juni 1789 hier die Deputierten des sogenannten dritten Standes schwören ließ, sich nicht eher zu trennen, bis die Konstitution des Königreichs auf gediegener Grundlage erbaut und besetzt sei. Das Ballhaus in der Reichsstraße zu Leipzig entstand 1624, also mitten im 30jährigen Kriege, außerdem entstand noch ein solches in der Petersstraße i. J. 1692. Doch wird im „Turner“ von 1851 S. 19 berichtet, daß von den „hohen Herrschaften“ der Ball auf dem Markte oder wohl auch in einer Allee gespielt wurde. — Um auch in diesem Buche über die innere Einrichtung der Ballhäuser zu berichten, finde eine Beschreibung Platz, welche F. Iselin nach Bieth's Encyclopädie der Leibesübungen III., S. 296—337 in der Turnzeitung vom Jahre 1871 gegeben hat:

„Insonderheit wurde das Ballspiel seit Franz I. († 1547) sehr beliebt in Frankreich, von wo aus es nach Deutschland kam. — Die kleinen Ballhäuser (tribots) erhielten sich zwar mit dem gemeinen Spiel, aber neben ihnen wurden immer zahlreichere größere für das künstlichere Spiel (jeu de paume oder court de paume) eingerichtet. Eines der vorzüglichsten in Deutschland war das 1670 erbaute Ballhaus zu Jena. — Bieth beschreibt eine muster-giltige Einrichtung folgendermaßen: Ein genau rechteckig vierseitiges Gebäude, im Lichten etwa 10 m (35 Fuß) breit und 28 m (100 Fuß) lang, bis an das Dach etwa 8 m hoch. Der Fußboden ist mit einer bestimmten Anzahl Reihen gleichgroßer Steinplatten horizontal und eben ge-

pflastert; die Decke ebenfalls horizontal und eben, mit sichtenen Brettern verkleidet. Die kurzen Seitenwände oder Giebelmauern sind bis an die Decke massiv; die langen Seitenmauern da, wo sie an die kurzen anstoßen, auf etwa 7 m (23 Fuß) nach der Mitte zu, ebenfalls bis an die Decke massiv, dann aber nur etwa 4 m (14—15 Fuß) hoch, so daß also oben etwa ein 4 m hoher offener Raum bleibt, durch welchen gleichförmiges Licht in das Gebäude fällt, welches übrigens keine Fenster von gewöhnlicher Form hat. Dieser offene Raum ist durch Säulen in 6 Öffnungen geteilt, die mit Netzen und Vorhängen versehen sind; jene um das Hinausfliegen der Bälle zu verhindern, diese, um, wenn es nötig ist, die Sonnenstrahlen abzuhalten und das Licht zu mäßigen. Längs der einen Seitenmauer, über der Thüre, geht eine $1\frac{1}{4}$ m breite Galerie, die sich an 2 kleinere Quergalerien an der unteren und der oberen Giebelmauer anschließt (bisweilen fehlt aber die untere Galerie). Diese Galerien sind mit einem abhängigen bretternen Dache bedeckt, welches sich von der Mauer in einer Höhe von fast 4 m unter einem Winkel von 45 Grad abwärts neigt, so daß die Galerien vorn noch 2 m hoch sind. Nach vorn sind sie mit Brustleihen auf etwa 1 m Höhe versehen und darüber mit Netzen geschlossen. — Einige besondere Stellen der Mauern sind für das Spiel wichtig; eine hat die Form eines quadratförmigen Loches, vor einer anderen ist ein 2 m hohes und etwa 27 cm breites Brett befestigt; eine dritte bildet einen etwa 37 cm breiten Vorsprung, der bis auf 5 m der Länge sich erstreckt, und dessen schräge Vermittelung mit den Hauptmauern der Tambour heißt, der eigentliche Stein des Anstoßes für die Spieler. — Alle Wände im Innern des Ballhauses werden schwarz oder wenigstens sehr dunkel angestrichen, damit man den Flug des weißen Balles besser sehen könne. — Außerst wichtig für das Spiel ist die Beschaffenheit und Einteilung des Fußbodens. Auf die Platten des Fußbodens sind mit schwarzer Farbe eine Reihe von Linien (chassos; „Sprunglinien“ bei Vieth) gezogen, ein Haupterfordernis für das Spiel. Mitten durch die Fläche geht der Länge nach eine gerade Linie, ebenso der Breite nach eine Mittellinie. Genau über dieser ist ein Seil gezogen, welches auf den Seiten etwa $1\frac{1}{2}$ m hoch ist, in der Mitte etwa die Hälfte. Von ihm hängt ein Netz bis auf die mittlere Querslinie des Fußbodens herab. Durch dieses Seil und Netz wird der Spielplatz in das „untere“ und das „obere“ Spiel geteilt. — Mit der mittleren Querslinie parallel sind noch verschiedene Querslinien gezogen, teils ganz durchgehend, teils nur von der langen Mittellinie aus bis zur Hälfte des Raumes, links und rechts. Sie dienen dazu, die Linien zu bemerken, wo der Ball, nachdem er aus dem Fluge den Fußboden berührt hat und wieder aufgesprungen ist, nun zum zweiten Mal auf das Pflaster trifft, wenn der dastehende Spieler ihn nicht entweder aus dem Fluge oder nach dem ersten Aufsprunge mit der Rakete zurückgeschlagen hat. — Das Spiel selbst ist entweder ein bloßes Hin- und Herschlagen oder eine ordentliche Partie. Das erstere (Pelotieren) besteht darin, daß 2 Spieler, der eine an die obere, der andere an die untere Quergalerie treten, um sich den Ball mit der Rakete zuzuschlagen, wobei die Kunst darin besteht, den Ball so lange als möglich in der Luft zu erhalten, ohne daß er zur Erde kommt (wie noch jetzt bei dem Federballe). Dieses Pelotieren ist jedoch nur ein Nebenspiel zur Unterhaltung. Die Pelotierenden müssen nach den Gesetzen des Ballhauses abtreten, sobald andere eine Partie spielen wollen. Diese wird gewöhnlich von 2 oder von 4 Personen gespielt. Sind es 4, so hat jede in einem der

nier durch Mittel- und Querlinie bezeichneten Spielräume gewisse darin befindliche Stellen zu verteidigen, damit der Ball nicht dahin gespielt werde. Die Geschicklichkeit besteht darin, daß die unteren Spieler die Bälle in die „Böcher“ der oberen spielen, dagegen verhindern, daß Bälle in ihre „Böcher“ kommen, daher sie dieselben auffangen und jenen im oberen Spiele wieder zuschlagen. Es kommt sehr viel auf die Art an, wie der Ball mit der Rackete geschlagen wird; er kann voll geschlagen und geschnitten werden, wie die Billardbälle. Im letzteren Falle springt er ganz anders vom Boden auf als im ersteren. Der untere Spieler schlägt den Ball gegen das Galeriedach des oberen Spielers, so daß er von dort jenseits der ersten Sprunglinie zur Erde herab kommt. Sobald der Ball auch ein zweites Mal nicht trifft, verliert der Spieler 15 Punkte, ebenso wenn der Ball gegen die Säulen der Lichtöffnungen fliegt. Der Spieler im oberen Spiele hat den Ball in das untere Spiel zurückzuschlagen, ehe er nach dem ersten Aufsprunge den Boden berührt, oder auch noch vor diesem. Er verliert 15, wenn der Ball zum zweiten Male den Boden berührt, worauf ihm der Ball von neuem zugeschlagen wird; dagegen gewinnt er 15, wenn es ihm gelingt, den Ball durch eine Öffnung in die Galerie zu schlagen. Eine Partie besteht gewöhnlich aus 60 Punkten. Ein „Marqueur“ giebt Achtung, wieviel Punkte jeder hat und tritt in eine Thür der Galerie, um mit einem Schlägel die auf ihn zuschießenden Bälle abzuwehren. Als gemeinen Charakter des Spieles giebt Bieth an, es sei ein fortgesetztes Bemühen jedes Spielers, den Ball in das Gebiet seines Gegners zu schlagen und von seinem eigenen Gebiete abzuwehren, ein lebhafter Kampf beider Teile, den Ball nicht bei sich zum zweiten Sprunge kommen zu lassen. — Die Racketen bestehen aus einem zusammengebogenen Stabe von biegsamen Holze, dessen mittlerer Teil einen ovalen Reif von etwa 19 cm Länge und 12 cm mittlerer Breite bildet, und dessen Enden mit einem dazwischen eingeklemmten Stück Holz zu einem etwa 35 cm langen Griffte zusammengefügt sind. Sie haben auch die Form einer gestielten Malerpalette. Der Reif wird mit einem Netze von Darmfäden überstrickt. — Die Bälle werden von Stückchen Tuch gemacht, zuerst ein Kern von der Größe einer Nuß von stark zusammengewickelten Tuchstücken, darüber immer andere, bis eine Kugel von etwa 5 cm im Durchmesser daraus wird. Diese wird in einem nach einem Kugelabschnitte ausgehöhlten Holze recht dicht und rund geklopft, dann mit einem Bindfaden fest unwickelt und endlich mit weißem Tuche überzogen. Das „runde Triebwerk“ nennt Mabelais den Ball in dem prophetischen Rätsel, das er in das Schlußkapitel LVIII seines Romans Gargantua aufgenommen hat:

„Die, denen er (der Ball) die höchste Günst erweist,
die reichsten, bleu'n und martern ihn zumeist
und werden aller weiß' und wege ringen,
ihn einzufangen und in's Joch zu bringen . . .
Also in wenig Augenblicken scheitert
sein Glück; so wird er hin und her geschleudert,
daß, wer ihn kurz zuvor ins Garn gebracht,
dem folgenden ihn d'rum nicht streitig macht.“

In tieferer Bedeutung ist hier das runde Triebwerk der Erdball, auf welchem so viel Streit und Unfriede waltet. — Die Kleidung zum Ballspiele mußte leicht sein. Der Ballmeister lieferte sie gegen Bezahlung. Nach dem Spiele ließ man sich reiben und zog reine Wäsche an, legte sich auch

wohl zu Bette. Die Betten wurden aber späterhin aus guten Gründen abgeschafft.

Noch jetzt spielt man in Frankreich eifrig Ball; in Italien werden zu diesem Zwecke noch heute geräumige Ballplätze erhalten; am gebräuchlichsten aber ist das Spiel in England, sei es, daß es daselbst von den Frauen und Oitern um tancy cakes (Wurmfrautfuchen), von den Männern um hohe Geldsummen oder auch von den Kindern nur um des Scherzes willen vorgenommen wird. Die berühmtesten englischen Ballspiele sind: Bowling, Racket, Tennis und Cricket. Das erstere wird mit großer Geschicklichkeit auf schönen Rasenplätzen (Bowling-green) gespielt. Karl I., Karl II. und mehr englische Könige waren ausgezeichnete Bowlers. Bei dem Racket wird der Ball mit einem Holze geschlagen und steigt gegen eine Mauer. Selbst den Gefangenen in der Queensbench ist dieses Spiel gestattet. Auch Tennis wird mit Schlägeln (rackets) gespielt; in den Tennis-courts ist Cricket das vornehmste und berühmteste aller engl. Ballspiele. In neuester Zeit erweckt ein Treibballspiel zu Pferde, das sog. Polospiel, in England viel Interesse. Das 9. Lancier-Regiment hat dieses Spiel aus Indien mitgebracht, wo die einheimischen Reitervölker, die Sikhs und Mahratten, es seit langer Zeit schon übten. (Vergl. Turnzeitung 1876, S. 151.)

War somit das Ballspiel von jeher geschätzt und geliebt, namentlich auch in diätetischer Hinsicht, so daß man schon in alter Zeit nach Galen's Berichten z. B. unter den aus gymnastischen Instrumenten bestehenden Einbildern an der Bildsäule des Arztes Herophilus den Ball mit vorfand, so trugen doch leider gerade in unserem eigenen Vaterlande nur zu bald die Kartentönige den Sieg über das Ballspiel davon, sodaß seit der Mitte des vorigen Jahrhunderts die Erwachsenen letzteres fast gänzlich aufgaben.

Ein Glück ist es, daß dem Ballspiele der Erwachsenen auf unseren Turnplätzen von neuem eine Stätte bereitet wird, ein noch größeres Glück, daß der Ball ein Lieblingspielzeug für die Kinderhände geblieben ist! Findet doch schon das kleinste Kind, sobald es mit seinen Händchen etwas festzuhalten vermag, sein Wohlgefallen an dem Balle! Es dreht ihn um und um, es rollt ihn hin und her, es drückt und herzt ihn sogar! Fröbel, der Schüler des großen Meisters Pestalozzi, hat diesen Wink verstanden und empfiehlt deshalb unter Hinweis auf eine reiche Ausbeute von Ballspielen und unter Angabe derselben den Ball als erstes, weil zugleich ungefährliches, Spielzeug des Kindes. Möge ihm zu Ehren dieses Spielsbuch mit dem kleinen Balle beginnen. Gern, sehr gern würde ich euch auf die übrigen Beschäftigungen und Spiele, welche F. Fröbel in die ersten Kinderjahre und in den Kindergarten verlegt hat, also auf das Netzzeichnen, das Ausstechen, Ausnähen, Stäbchenlegen, Flechten u. Rückficht nehmen; allein der Umfang und der vornehmliche Zweck dieses Buches läßt nur eine kleine, gelegentliche Auswahl hiervon zu.

a) Spiele mit dem kleinen Ball.

In meiner Jugendzeit noch gab es kleine Bälle aus 6—8 Lederstreifen zusammengenäht und mit Sägeespänen gefüllt; andere waren aus dicht zusammengedrückten Kälberhaaren gefertigt und ohne jede Umkleidung, wieder andere aus Tuchstückchen und mit buntem Wollgarn regelrecht umwickelt, während die wohlhabenden Kinder mit Gummibällen beschenkt wurden, die entweder aus einem Stücke geschnitten, oder, was der stärkeren Elastizität wegen noch besser, aus langen, dünnen, in heißem Wasser erweichten und unter stetem Ausdehnen übereinandergewickelten Gummistreifen gefertigt, mit wollenem Garne überwickelt und mit Leder überzogen waren. Um sich sehr elastische Bälle billig zu verschaffen, legte man locker gewickeltes Garn so lange ins Wasser, bis es unterging, überwickelte es darnach ganz fest, gab ihm einen Überzug von Papier, welcher mit einem Faden befestigt wurde und legte den Ball nun so lange in den Backofen, bis das Papier dunkelgelb gefengt war. Hierauf wurde das Papier entfernt und dem Knäuel ein Lederüberzug gegeben. Jetzt haben die hohlen Kautschukbälle verschiedenster Größe und Farbe die Oberhand gewonnen, die von den Mädchen in der Regel in ein rotes, an einer Leibesseite herabhängendes Ballnetz gebracht und so zum steten Begleiter gemacht werden. In den Spielschulen und Kindergärten haben sich dagegen die leichten reinwollenen, rein- und einfarbigen Bällchen mit Recht eingebürgert, und sind die einzelnen Bällchen den Hauptfarben nach verschieden.*)

Nachdem das Kind in seinen ersten Lebensjahren sich mit dem Balle vertraut gemacht hat, sei es, daß er ihm von der Mutter oder von den Geschwistern auf dem Tische oder auf der Diele zugerollt wird, daß es selbst ihn rollt und wieder hascht, daß es vielleicht im Kindergarten, ein passendes Reimchen dazu singend, denselben an einem Faden als Perpendikel der Uhr hin und her bewegt, als Windmühle im Kreise

*) Vorzügliche und dauerhafte Bälle von jeder Größe liefert man endlich heutzutage aus gepreßtem Filz; sie haben zwar nicht das unruhige Leben der Gummibälle, sind aber weicher, deshalb ungefährlicher und für engere Spielräume die brauchbarsten.

schwingt, als Luftballon steigen, als Dreschflegel niederfallen läßt, mit ihm das Häslein schießt, die Kegel fällt u. u., so fängt es alsbald auch an, ihn an eine Wand oder frei in die Höhe zu werfen und wieder aufzufangen, ihn den Spielgenossen zum Fangen zuzuwerfen, nach einem Niederschlagen auf den Boden selbst aufzufangen — alles noch in ungebundenster Weise. In der Regel begnügt es sich vorerst damit, das Bällchen möglichst oft zu fangen, möglichst hoch zu werfen und es so den Spielgenossen zuvor zu thun. Als einen Entwurf für die Ballspielordnung, z. B. im Kindergarten, giebt Fröbel selbst folgendes an: Das Bällchen kann entweder durch die Thätigkeit des Kindes oder durch die seiner Pfleger

„sich regen, bewegen,
 kann gehen und laufen,
 kann rollen und fallen,
 kann hüpfen und springen,
 kann steigen und neigen,
 sich drehen und schwingen,
 kann kreisen und fliehen,
 sich nahen, entfernen;
 kann kommen und schwinden,
 Getrenntes verbinden;
 von einem Ort zum andern
 kann das Bällchen wandern. —
 Kann sich aber auch verstecken,
 so das liebe Kindlein necken;
 kann im Dunkel sich verkriechen,
 aber auch zum Himmel fliegen.
 All' dies kann das Kindchen lernen,
 kann's im Bällchen froh erschauen,
 lernt so seiner Kraft vertrauen.
 Welches reiche, rege Leben
 kann der Ball dem Kinde geben!
 Doch das Leben beider bleibt das eine,
 wie auch vielgestaltig es erscheine.“

Gar bald aber fängt das Kind mit seinen Genossen auch an, sich an bestimmte Regeln zu binden, und damit ist es an dem Punkte angelangt, wo aus unserem Buche seine Eltern und Lehrer für dasselbe schöpfen können.

Willkommen dem Balle!

Fröbel.

Seid uns gar schön will = kom = men, ihr Bäll = chen far = big
 bunt; wollt' ja zur Freud' uns kom = men, ihr
 Bäll = chen schön und rund! Will = kom = men, ihr
 Bäll = chen bunt! Will = kom = men, ihr Bäll = chen bunt! Will =
 kom = men, will = kom = men, will = kom = men, will = kom = men!

Will man mit diesem Begrüßungsliedchen ein Spiel verbinden, so mag dies eine geschickte Behandlung des Bällchens vorbereiten helfen. Die Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind um das andere hält ein Bällchen mit beiden Händen. Beginnt der Gesang, so dreht sich jeder Ballinhaber rechts und läßt sein Bällchen in die Hände des rechten Nachbars gleiten; hierauf dreht er sich dem linken Nachbar zu, um von diesem ein Bällchen zu empfangen u. Bei dem Wiederbeginne des Liedchens mag das Bällchen zuerst dem linken Nachbar gegeben werden.

Der Fangball. („Facker“; „faules Ei.“)

Die Hauptsache besteht im Fangen des Balles unter allerlei Abänderungen.

- a) Senkrecht oder schief in die Höhe Werfen des Bällchens und Fangen desselben, beides nach Belieben. Im möglichst

vielmaligem Auffangen besteht die Ehre; mit dem Falllassen beginnt ein anderer Spielgenosse das Werfen und das Fangen. Die Spielenden selbst mögen die Würfe zählen oder die Namen der Wochentage, der Monate u. als Zahlworte benutzen. Der Spruch lautet in manchen Gegenden:

Montag, Dienstag, Mittwoch,
Donnerstag und Freitag noch,
nimm den Samstag auch dazu,
Sonntags geht die Woch' zur Ruh'.

Die Fehlwürfe heißen dann „blauer“ Montag, Dienstag u. Zuweilen wird auch gezählt: Ein Ei, zwei Ei, drei Ei u., bis schließlich der Ball einmal als „faules Ei“ zu Boden fällt. Ofter wird auch eine Zahl von Würfeln (7, 12) festgesetzt und bestimmt, daß, so oft ein Kind das Bällchen während der 7 oder 12 Würfe fallen läßt, ihm eben so oft dasselbe aus einiger Entfernung in spaßhafter Weise auf den Rücken geworfen wird. Es hat zu diesem Behufe den Spielgenossen den Rücken zuzudrehen, welchen diese als Zielscheibe benutzen, darf aber auch durch Bücken oder eine schnelle Seitwärtsbewegung dem Bällchen ausweichen und die nicht treffenden Bälle dem werfenden zurückgeben.

- b) Es kann der (ganz runde) Ball auch im Bogen z. B. an eine genügend hohe glatte Wand, auf ein Dach u. geworfen werden, so daß er nach dem Anprallen im Bogen wieder zurückkommt und dann aufgefangen wird, wobei der Spielende etwa spricht:

Tipp, tapp, tapp, spring von der Wand ab!
Dich zu fangen ist mein Sinn!
Einmal, zweimal, dreimal,
daß ich Lehrling bin.

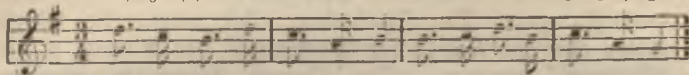
Tipp, tapp, tapp, spring von der Wand ab!
Dich zu fangen ist mein Sinn!
1, 2, 3, 4, 5, 6 mal,
daß ich Geselle bin.

Tipp, tapp u.
Dich zu fangen ist mein Sinn!
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 mal,
daß ich Meister bin.

oder singt:

Nicht zu schnell.

Dr. J. Zelfing.



Werf' ich's Bäll-chen an die Wand, fliegt's zu-rück in mei-ne Hand.
 Prallt zu-rück in ei-nem Nu, schläft dann sanft in sü-ßer Ruh.
 Schließ' auch, Kind, dein Aug-lein zu in der nächst-lich stil-len Ruh!
 Eng-lein sind dann in der Nacht bei-ne sich'-re heil-ge Wacht.

- c) Auch wirft man den Ball gegen eine Wand in der Nähe einer Ecke; er prallt von einer Seite der Ecke zur anderen und wird dann erst gefangen, ferner wirft man ihn nahe vor einer Wand schief auf den Boden, so daß er im Aufspringen die Wand trifft und von dieser zurückprallend gefangen wird. Auch stellt man sich bei den Würfen an die Wand zuweilen mit dem Rücken gegen sie (Bieth). 6 bis 8 und noch weniger oder mehr Kinder können diese und die folgenden Ballspiele gleichzeitig und als Wettübung in der Weise ausführen, daß allemal dasjenige, das den Ball nicht auffängt, zurücktritt, vielleicht auch zur weiteren Übung an einem anderen Platze sein Spiel fortsetzt.
- d) Das Werfen geschieht auch auf Befehl, und ist dann z. B. darauf zu achten, wer das Bällchen am höchsten treibt und dennoch wieder auffängt. Um den Ball recht hoch treiben zu können, wird zuweilen auch ein langer Faden an ihm befestigt und an diesem der Ball vor dem Wurf erst hin und her geschwungen.
- e) Hierauf trifft man nähere Bestimmungen über die Art des Werfens und Fangens, z. B.
- 1) In die Höhe Werfen mit der rechten oder der linken Hand und Fangen mit beiden Händen.
 - 2) Beides mit beiden Händen.
 - 3) Werfen mit der einen Hand und Fangen mit der anderen.
 - 4) Werfen und Fangen mit ein- und derselben Hand. Hiermit kommt ebenfalls der Spieler aus dem Vehringsstande und wird Gesell.
 - 5) Werfen und vor dem Fangen ein- oder mehrmaliges Handklappen.

6) Werfen nach mehrmaligem Unterarmkreisen (Haspeln) und dann Fangen.

7) Fangen des Balles in einem Körbchen, in der Mütze, in der Schürze u. s. w.

Das kunstgerechte Einhalten dieser und ähnlicher Bestimmungen hat insbesondere die Bedeutung einer Vorübung für die später aufgeführten, in vielen Einzelheiten geregelten Ballspiele.

8) In die Höhe Werfen und Herbeirufen eines Mitspielers, der den geworfenen Ball zu fangen hat.

*9) Rechts oder links von hinten unter dem Schenkel durch Werfen und mit derselben Hand frei Fangen.

f) Der Spielende fängt den geworfenen Bodenball ab-sichtlich nicht auf, läßt ihn vielmehr z. B. mit dem 10. Wurf auf seinen Kopf niederfallen oder auf den Boden, so daß er in letzterem Falle federnd wieder in die Höhe springt und nun aufgefangen oder vorher noch mehrmals mit der flachen Hand gegen den Boden getrieben wird, was mit der linken oder der rechten Hand oder auch wechselseitig geschehen kann. (In der Schweiz: „Tälpen, Tälpele“). Oder aber man wirft den elastischen kleinen (oder den großen Hohlball aus Kautschuk oder Gutta-percha) auf den Boden, so daß er möglichst senkrecht empor-springt, um darnach aufgefangen zu werden.

g) **Doppelball.** In die Höhe Werfen zweier Bälle nach-einander oder gleichzeitig.

1) Zuerst fängt jede Hand den von ihr geworfenen Ball wieder auf.

2) Dasselbe über's Kreuz, sodaß der mit der linken Hand geworfene Ball von der rechten aufgefangen wird und umgekehrt. Hiermit wird der Spieler Meister.

3) 2 Bälle werden, einer nach dem anderen, mit der r. (d. l.) Hand an die Wand geworfen, mit der anderen Hand aber gefangen und jener wieder zugereicht, welche dann die Bälle von neuem wirft.

4) Der Ball wird mit der flachen Hand mehrmals an die die Wand zurückgeschlagen und dann erst gefangen.

Der Spieler wird „Obermeister“. — Jede dieser Übungen kann willkürlich fünf- oder sechsmal gemacht

werden. Es ist leicht abzusehen, daß sich noch mancherlei Abänderungen treffen lassen. Ebenso kann der spielende anstatt Lehrling, Geselle und Meister auch Fähnrich, Lieutenant, Hauptmann, Oberst und sogar General werden.

- h) 8 Würfe erfolgen von einem bei den Worten: Apfel, Birn, Nuß, Schuß, alter Mann, junger Mann lauft davon! Beim achten Wurfe fliehen die übrigen, der werfende dreht sich schnell um und sucht von seinem Plaze aus einen zu treffen, der ihn im Falle des Gelingens ablöst. Im anderen Falle beginnt das Spiel von neuem. Laßt der werfende den Ball einmal fallen, so kommt der nächste an die Reihe.
- i) Esel, Hörndel, Böckel, Bock! Mit den ersten drei Worten wird der Ball gegen die Wand geworfen und aufgefangen, mit dem Worte „Bock“ aber muß der Ball auf den Kopf des werfenden fallen. Gelingt dies, so ist der betreffende eben „Bock“, sonst aber „Geis“. Dies vollführt jeder Mitspielende, und schließlich stellt sich jeder, der Geis geworden, mit dem Gesicht gegen eine Wand, um von jedem Bocke dreimal mit dem Balle aus einiger Entfernung geworfen zu werden. Verfehlt hierbei ein Bock eine Geis, so stellt er sich an, und die Geis wirft nach ihm. (Nach S. Wagner's Spielbuch).
- k) Mindestens vier Knaben spielen so, daß der Ball dem werfenden auf den Kopf fällt. Geschieht dies bei allen drei Würfen, so ist er Kaiser, bei zwei Würfen König, bei einem Wurfe „Schläger“, bei gar keinem „Dieb“. Der Kaiser und der König bestimmen, wie oft der Schläger den Dieb mit dem Knötel * zu schlagen hat. Ist kein Dieb da, so tritt der letzte Schläger an seine Stelle; ist kein Schläger da, so übernimmt der Kaiser selbst dessen Rolle. (Nach S. Wagner's Spielbuch).

* Bem. Um einen Plumpsack (ein Knötel) zu fertigen, wird das Taschentuch zusammengedreht oder in der Mitte desselben ein Knoten geknüpft und es darnach zusammengelegt, so daß beide Enden mit einer Hand festgehalten werden können. Man achte darauf, daß niemand einen Stein in dem Knoten versteckt.

- l) Auf den Sandwich- und Freundschaftsinseln spielen alle Kleinen Fangball, jedesmal mit 4—5 Bällen, die von Baumlaube gemacht sind. Fangen und Aufwerfen folgt

ununterbrochen auf einander. Diese Übung mit ordentlichen Bällen, die nur ganz weich sind, und so groß sein müssen, daß man zwei davon bequem mit der Hand halten kann, ist auch bei uns als Einzelballspiel nicht unbekannt. Der eine Ball liegt zwischen den Fingerspitzen, der andere in der Hand; der Spieler wirft den ersten Ball senkrecht bis fast zur Höhe des Zimmers, und während dieser wieder zurückfallen will, wirft er den zweiten und fängt den ersten wieder, und ehe der zweite völlig herabsinkt, läßt er den ersten schon wieder steigen, und so fort. Auf diese Art ist immer ein Ball in der Luft, und ehe er wieder in die Hand fällt, steigt der zweite schon auf. Künstlicher wird diese Übung, wenn man für jede Hand 2 Bälle hat, und sie gewährt einen ganz hübschen Anblick, wenn eine gewisse Fertigkeit darin erreicht ist. Auf ähnliche Art lassen sich zwei Federbälle mit einer Rackete behandeln.

Diese Spiele bekommen stets viel Interesse durch den Wettstreit und durch die Schwierigkeiten, welche damit verbunden sind. Sie sind mit heilsamer Leibesübung verbunden und erfordern ununterbrochen genaue Beurteilung der Aufwürfe und Abmessung der Kraft, welche man dazu anwendet. Daß die Kinder in Ermangelung der Bälle auch andere runde Gegenstände als solche benutzen und es so, wie H. Wagner in seinem illustrierten Spielbuche erzählt, z. B. den Bewohnern der Samoa-Inseln nachthun, welche bei ihrem Tanefua anstatt der Bälle 8 Drangen nacheinander schnell in die Höhe und dabei einander zuwerfen, um sie abermals zu werfen, so daß dieselben in steter Bewegung sind, und daß schließlich derjenige der 6 Spieler verloren hat, welcher eine vorherbestimmte Anzahl Drangen fallen ließ, sei wenigstens angedeutet.

Leute, welche aus derartigen Künsten ein Gewerbe machen, bringen es darin bekanntlich zu einer erstaunlichen Fertigkeit. Sie bedienen sich zu ihrem Werfen und Fangen der Bälle von ungleicher Größe und neben diesen zahlloser anderer Dinge, z. B. Stäbe, Messer, Teller, Eier, Ringe, Schellen, Fähnchen, deren Spiel in der Luft dem Auge einen sehr angenehmen Anblick gewährt. Uns hat die Freude mehr Wert, welche alle diese Künste in aller Welt dem jungen Volke bereiten!

- m) In Gebirgsgegenden wird der Ball statt gegen die Wand gegen eine unbewachsene Anhöhe getrieben und bei dem Herabrollen gefangen, wie es nach C. Kane bei diesem „Bergballe“ die Eskimofrauen thun, wenn sie mit Walrosrippen statt der Schlägel einen Kugelknochen des Walrosses statt des Balles auf einer steilen Eis- oder Schneefläche hinauftreiben.
- n) Schwerer ist es, den Ball statt mit den Händen, mit einer Ballpritsche (Ballstelle, Prell-Rackete, s. S. 52 und 62) auf-

zufangen und dabei sofort denselben weiter zu schlagen, wodurch aus dem Fangballe der Schlagball wird. Zur Vorbereitung für die späteren Spiele mag es jedoch alsbald vorgenommen werden. Alle stehen auf einem großen, freien Plage etwa 4—6 m von einander entfernt. Der Spielleiter wirft einen ziemlich elastischen und nicht zu kleinen Ball einem des Spieles harrenden zu, und dieser schlägt mit der Britsche so darnach, daß der Ball möglichst hoch fliegt. In der Folge schlägt jeder, in dessen Nähe der Ball niederzufallen droht, mit der Britsche nach ihm, so daß er beständig in der Luft sich befindet. Wer den Ball fallen läßt, hat ihn wieder in die Höhe zu werfen und bekommt einen Punkt auf die Tafel (ein „Ei in's Nest“). Sieger ist derjenige, der gar keinen oder die wenigsten Punkte hat. — Ganz ähnlich sind die beiden folgenden Spiele:

Federball (Volant, Engl. Tennis-ball).

Die zu diesem Spiele gehörigen Werkzeuge sind allgemein bekannt und im Handel zu haben; es ist daher keine umständliche Beschreibung derselben nötig. Doch will ich hier noch anführen, daß die Federbälle in den französischen Ballhäusern, wo dies Spiel unter der Regenschaft des Herzogs von Orleans, dessen Lieblingspiel es war, sehr stark getrieben wurde, etwa 5 cm im Durchmesser und 6—7 cm lange Federn hatten. Die netzförmig durchflochtenen Racketen sind nicht so gut, als die mit Pergament oder mit einer Tierblase überspannten. Unsere Federbälle werden gewöhnlich zu klein gemacht. (Vergl. S. 52: Die Racketen im Ballhause.)

Das Spiel besteht in einem geschickten Zuschlagen zwischen 2 oder mehr Personen, so daß der Ball unaufhörlich hin und her getrieben wird, bis er durch Versetzen zum Falle kommt. Wer dies am besten zu verhindern weiß, spielt am besten. Die Sache scheint bei dem Zusehen sehr leicht, es gehört aber mehr dazu, als man glaubt, Ball, Rackete und Hand immer in ein richtiges Verhältnis zu bringen, das in jedem Augenblicke völlig neu ist, weil der Ball immer in verschiedene Lagen kommt. Hierzu müssen die Bewegungen der Rackete, der Hand und des ganzen Körpers erst erfunden, und zwar sogleich auf der Stelle erfunden werden, weil die Lage des Balles nur auf einen Augenblick dieselbe bleibt.

Aus diesem Gesichtspunkte betrachtet, ist dies Spiel vortrefflich als Übung des Beobachtungsgeistes; aber es setzt auch den Körper auf eine heilsame Art in Bewegung und macht ihn durch unzählige Biegungen und Wen-

dungen geschickter. Im Freien läßt es sich jedoch nur selten spielen wegen des Luftzuges; aber desto besser in geräumigen und hohen Zimmern. Ich empfehle es vorzüglich auch dem weiblichen Geschlechte. Geübtere mögen es mit 2 oder auch mehr Bällen spielen.

* Hohlball mit Pressen.

Auch dieses Spiel mit dem größeren, 15 cm im Durchmesser haltenden Gummiballe wird am besten im geräumigen, gebiethen Raume, im Turnsaale gespielt; da gehört es zu den brauchbarsten, namentlich wenn Kühle im Saale herrscht.

Die Spielenden teilen sich in zwei gleiche Scharen und stellen sich zu beiden Seiten einer quer durch die Mitte des Raumes aufgestellten 20 cm hohen Bretterschranke (einer Schwebekante oder des Schwebebaums) auf. An deren einem Ende nimmt der Schiedsrichter, an dem anderen der Anschreiber seinen festen Platz ein.

Das Spiel beginnt, indem der Schiedsrichter den Ball unter eine der Spielscharen so auf den Boden wirft, daß derselbe aufspringt. Die Spieler haben alsdann die Aufgabe, ihn durch Schläge mit der bloßen Hand oder Faust von oben herab im Springen zu erhalten, baldmöglichst aber durch einen solchen Schlag über die Schranke in das Gebiet der Gegner zu befördern. Ist dies so gelungen, daß der Ball dort wiederum einen Sprung macht, so hat ihn nun die Gegenpartei im Springen zu erhalten, bis er über die Schranke wieder zurückspringt.

Als Fehler gilt:

1) jeder nicht von oben herab (sondern von der Seite oder von unten) geführte Schlag,

2) jeder Schlag, der den Ball auf die andere Seite der Schranke bringt, ohne daß er zuvor diesseits aufsprallt,

3) jede Unterbrechung der Sprungfolge dadurch, daß der Ball zu rollen beginnt oder liegen bleibt, d. i. tot wird. — Letzteres wird nur dann nicht als Fehler gerechnet, wenn der über die Schranke gepresste Ball auf dem feindlichen Gebiete gar nicht zum Springen kommt. Jede Berührung des Balles mit dem Körper eines der Spieler giebt indes auch in diesem Falle die Verpflichtung, den Ball nicht tot werden zu lassen.

Nach jedem Fehler wird von neuem angespielt und zwar von derjenigen Schar, die den Fehler gemacht hat.

Jeder Fehler zählt eins. Welcher Schar zuerst 10 Fehler angeschrieben sind, die hat das Spiel verloren.

Nach jedem Spiele wechseln die Spieler die Spielseite. — Es ist darauf zu achten, daß kein Spieler sich zu weit von dem ihm zu anfang angewiesenen Plaze entferne, und zwar um so sorgfamer, je mehrere am Spiel teilnehmen. (Nach L. Bohnstedt-Gotha).

Der Wanderball.

Hauptsache ist das Fangen der von einem Spielfameraden dem anderen reihum zugeworfenen Bälle.

- a) **Königsball.** 6—8 Spieler stehen nebeneinander in einer Reihe. Ein ausewählter steht etwa 10 Schritte vor denselben und wirft zunächst dem ersten das Bällchen zu. Dieser fängt es auf und wirft es jenem zurück, welcher es seinerseits nun dem zweiten zuwirft u. s. f. Wer den Ball nicht auffängt, wird in der Reihe der letzte. Laßt der ausewählte denselben fallen, so tritt er mit in die Reihe, und der gegenwärtig erste vor.*)
- b) 2 Reihen stehen sich in (anfangs) nicht zu großer Entfernung gegenüber. Zunächst wirft die erste Reihe ihre Bälle der zweiten zu, dann diese dieselben Bälle der ersten u. s. f. Das Werfen geschieht mit der linken oder der rechten Hand, das Auffangen mit beiden Händen oder wie es sonst vorher bestimmt worden ist. Mit der Zeit wird die Entfernung der Reihen von einander eine größere, und der Ball wird in immer höheren Bogen zugeworfen. Auch richtet sich die Spielthätigkeit hierbei nach folgendem Fröbelschen Liedchen:

*) Bem. Daß der Herausgeber die von ihm eingeschalteten Spiele mitunter mit denselben Worten beschreibt, wie er sie in seinen „Turnspielen für Knaben und Mädchen“ (Blauen, A. Hofmann 1882) beschrieben hat, wird man natürlich finden.

Hoch im Vo = gen komm' ge = flo = gen, lie = ber Ball;
 im = mer wei = ter, im = mer brei = ter sei das Mal,
 nä = her wie = der, auf und nie = der, flieg', o Ball.

- c) Die Spieler werden in 2 Zeilen einander gegenübergestellt. Dann wirft der erste einen Ball seinem Gegenüber, dieser dem Nachbar des ersten zu u. s. f., worauf der erste einen anderen Ball ergreift und ihn dem zweiten zuwirft, oder auch wartet, bis der erste Ball auf demselben Zickzackwege, den er hinwärts durchwandert hat, wieder zu ihm zurückkommt. Oft^r graben die Spielgenossen hierbei auch ein Loch in die Erde, und es legt jeder einen Apfel, eine Nuß in dasselbe. Derjenige, welcher bei dem Spiele den Ball nicht fängt, hat abermals einen Apfel zc. einzulegen und auszutreten, doch darf er auch, wenn der Ball ihm so zu=geworfen wurde, daß er ihn nicht fangen konnte, denselben zum nochmaligen Zuwerfen zurückgeben. Der fangende darf zwar mit einem Beine einen Schritt vor=, seit= oder rückwärts thun, mit dem anderen darf er aber die Linie, auf der seine Partei steht, nicht verlassen. Wer von den beiden letzten den Ball nicht fängt, bekommt, wenn es 6 oder 8 Spieler waren, den 6. oder den 8. Teil des Eingelegeten und der letzte den Rest. (Nach Jakobs „Spielen der Jugend“.) Dieses Spiel wurde schon von den griechischen Knaben in der Weise gespielt, daß sich dieselben im weiten Kreise umher aufstellten, und daß der werfende oft that, als wolle er den Ball einem bestimmten zuwerfen, es aber doch nicht ausführte, sondern einen ganz anderen Gespielen, vielleicht den unaufmerksamsten, damit beglückte. Fing dieser ihn nicht, so wurde er bestraft.

- d) In einer weitgeöffnieten Kreisreihe wandern mehrere Bälle zugleich, aber in gewissen Abständen von einander, und

alle nur links oder rechts im Kreise herum. Der eine wirft seinen Ball im Bogen dem rechten (linken) Nachbar zu, dreht sich aber dann nach dem linken (rechten) Nachbar hin, um das etwa von diesem ihm zugeworfene Bällchen aufzufangen. — Trifft sich's, daß ein Kind 2 Bällchen in der Hand hat, so ruft wohl auch der Spielleiter „Halt!“, um dem betr. Kinde einen Schlag mit dem Plumpsacke geben zu lassen.

- e) wie a—d, aber statt den elastischen Ball im Bogen zu werfen, wird er von dem einen schräg gegen eine Wand oder gegen den Boden getrieben und darnach von dem anderen aufgefangen.
- f) Die Spieler stehen in zwei geöffneten weit von einander entfernten Reihen sich gegenüber. Der nicht zu kleine Ball wird der einen Gespielschaft zugeworfen, welche ihn dann ihrerseits der anderen zuwirft u. s. f. Fällt der Ball auf dem Gebiete einer Gespielschaft nieder, so erhält dieselbe z. B. einen Strich auf die Tafel. 30 (60) Striche aber beendigen das Spiel. — Ist es ein elastischer Ball, mit dem gespielt wird, so kann er auch gegen den Boden geworfen und so der anderen Partei zugeschnellt werden. Ofter findet man auch, daß 2 Kinder sich gegenseitig ihre Bälle zuwerfen und zurückschlagen mittelst eines Schlagbrettchens. In der Schweiz heißt es dann: Ballebütsche, in Schwaben: Aufstütscherles. Nach Kochholz sah Niebuhr (Reise nach Arabien I, 171) die Kinder am Euphrat es spielen.
- g) Durch Abzählen wird ein Gespieler König, die übrigen stehen in weitem Kreise um ihn herum. Ein Ball liegt neben ihm. Alle rufen nach der Aufstellung „Herr König von Scholen, wer soll den Ball holen?“ Der König ruft einen an, derselbe nimmt den Ball auf, wirft ihn den Gespielern der Reihe nach zu, bis er fehl wirft, oder bis einer den Ball nicht auffängt. Sie treten aus. Der Ball wird wieder hingelegt, alle rufen wieder wie vorhin, der König ernennt wieder einen Gespielern u. s. f., bis der größte Teil ausgetreten ist.
- h) **Der Letzte stirbt!** Die Spielenden stehen in zwei etwa 12—15 Schritte von einander entfernten Reihen einander gegenüber. Der erste der einen Reihe wirft dem ihm gegenüberstehenden ersten der anderen Reihe den Ball im

Bogen zu, nicht zu hoch, zu kurz, zu weit, zu heftig oder etwa seitwärts, sonst wird der Wurf (vom Spielleiter) für ungültig erklärt. Fängt der Gegner den Ball, so wirft er ihn dem zweiten der Gegenreihe zu u. Kommt der Ball einem Spieler nahe, auf den nicht gerade gezielt war, so kann auch dieser ihn fangen. Fällt aber der Ball nieder, so ist derjenige, auf den gezielt war, der also an der Reihe des Fangens war; „tot“, muß also austreten, nachdem er den Ball geholt und dem Nachbar übergeben hat. Nach dem Austritte vieler können die noch spielenden enger zusammentreten. Diejenige Reihe hat schließlich verloren, in welcher alle austreten mußten. Bei dem Austritte des letzten aber kommen die Sieger mit Plumpsäcken unter dem Kuje: „Der letzte stirbt!“ an die Besiegten heran, welche sich jedoch auf die hinter der siegenden Partei befindliche, vorherbestimmte Freistatt retten.

Als eine Art Wanderball ist auch zu bezeichnen

i) Der **Schnurball**. Wenn man z. B. im oberen Stockwerke eines Gebäudes eine Stange so befestigt, daß sie aus einem Fenster weit genug heraussteht, an die äußerste Spitze derselben oder an sonst eine freie wagerechte Stange eine recht haltbare, hänsene Schnur bindet und an diese, so fest als möglich, einen etwas dicken Ball knüpft, so daß er an der Schnur herunter hängt, bis etwa 1 m vom Boden, so erhält man die Vorrichtung zu einem ganz einfachen Ballspiele, das von 2 und mehr Personen gespielt werden kann. Die eine wirft den Ball mit der Hand, oder sie schlägt ihn mit der Britsche, die andere sucht ihn zu fangen, sobald er wieder zurückfällt, doch ehe er noch die senkrechte Linie durchfährt, in welcher die Schnur in der Reihe herabhing. Ein gefangener Ball macht den Schläger des Schlages verlustig. Wollen sich mehr als 2 Personen damit unterhalten, so kann man mit Punkten und Gängen spielen. Dann kommt es darauf an, den Ball so stark zu schlagen, daß er einen, auch wohl 2 Umschwünge um die Stange macht. Jede Person schlägt, unter Abwechslung mit den anderen, viermal; 4 Schläge machen daher einen Gang, und 6 Gänge machen das Spiel. Jeder Umschwung gilt einen Punkt; werden durch einen Schlag aber 2 Umschwünge gemacht, so gelten sie 3 Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte zählt, gewinnt. Ein Schlag unterhalb des

Balles durch ist gleichgültig; wer aber dreimal hinter einander unten durchschlägt, verliert, wie man's nun festsetzen will, alle noch übrigen Schläge dieses Ganges, oder besser, man rechnet ihm die 3 Fehlschläge als einen Schlag an. Wer nur die Schnur trifft, verliert einen Punkt.

Der Ballstock kann bei diesem Spiele etwas breit sein, damit man weniger in Gefahr ist, die Schnur zu treffen.

Dieses Spiel empfiehlt sich der Jugend besonders dadurch, daß es wenig Platz erfordert und den Körper, besonders den Arm und das Auge, übt.

Der Bielball.

a) * **Ballstiefen.** Die in einer Reihe stehenden Gespielen laufen einer nach dem anderen vor dem 10—15 Schritt entfernt stehenden Schützen quer durch. Dieser sucht den Läufer mit einem kleinen Balle zu werfen. Trifft er, so kommt der Läufer nicht zum Schuß, sondern muß sich „unten“ anstellen, um wieder mit durchzulaufen; trifft jener aber nicht, so muß er selbst sich „unten“ anstellen, und der glücklich hindurchgekommene wird nun so lange Schütze, bis er selbst einen Fehlwurf thut. Wer die meisten Treffer (die meisten tot) macht, ist König; er beginnt beim nächsten Male das Spiel. (Deutsche Turnzeitung v. J. 1880, No. 16.)

b) **Das Biegen- oder Bärenspiel.** („Die Wachtel“, franz. canard.) Die gewöhnlichste Spielweise ist folgende. Die Spieler bilden einen Halbkreis. Jeder bezeichnet seinen Stand durch einen Stein, eine kleine Grube zc., und alle sind mit Bällen (oder mit kurzen Wurffstöcken, Steinen zc.) bewaffnet. Im Mittelpunkt des (ganzen) Kreises liegt ein Stein (Fig. 1. A), auf diesem ein Holz in einer Weise, daß es bei der leisesten Berührung herabfällt. Dieser Platz heißt die Hütte. Ein z. B. durch Abzählen gewählter Hüter (B.) hat dieses Holz (den Bären oder die Ziege) aufzulegen. Die im Halbkreise stehenden (C.) werfen der Reihe nach von ihrem Platze aus nach dem aufgelegten Holze. Trifft keiner, so beginnt das Werfen von neuem; es haben jedoch in diesem Falle vorher die spielenden ihre Plätze zu verlassen, nach einem vorher bestimmten Male zu eilen, dasselbe

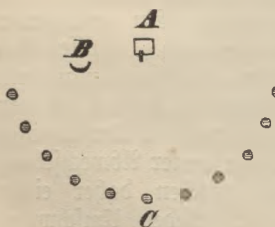


Fig. 1.

mit den Händen zu berühren, die Bälle aufzuheben und nach ihrem oder nach einem von einem anderen Gespielen eben verlassenen Plätze zurückzukehren, während unterdessen der Hüter bereits einen der Plätze eingenommen hat. Der übrigbleibende wird Hüter. Trifft jedoch einer das Holz, so ruft der Hüter: „Der Bär brummt!“ („Die Ziege meckert!“), und alle Spieler verlassen darnach ebenfalls sofort ihre Plätze, holen ihre geworfenen Bälle (Stäbe), schlagen dabei einmal auf den Stein (das Ziel, die Hütte, d. i. die Höhle des Bären, den Stall der Ziege) und eilen zurück zu ihrem Male, deren eines unterdessen vom Hüter besetzt worden ist. Auch in diesem Falle wird der übrigbleibende Hüter.

c) Statt nach dem Bären kann auch nach einem anderen Ziele, nach einer Schelle, einer Scheibe, einer Stange, nach einem Ringe zc. geworfen werden, was mit der Zeit aus immer größeren Entfernungen geschehen mag.

Bei Kinderfesten wird das Werfen mit dem Balle nach einem bestimmten Ziele allein schon zur großen Belustigung. Aus Pappe oder Holz wird eine Figur, z. B. ein Mann geschnitzt. Am Munde oder der Brust der Figur ist ein rundes Loch eingeschnitten, hinter welchem ein herabhängender Beutel befestigt ist. Wer den Ball durch die Öffnung in den Beutel wirft, erhält einen Gewinn. Als Ziel für den Handball diente schon bei dem Augsburger Schießen 1586 „ein Männel auff ein Köffel“, bei dem Amberger Schießen 1596 „ein Türck“. Wer es am öftersten herunterwarf, erhielt eine Gabe. Ebenso warf man in „Narren“, d. h. durch's „Maul“ eines auf einer Scheibe aufgeklebten Gesichts eines Narren oder eines „wiliden Mannes“. (Waffmannsdorff, Turnzeitung 1875, S. 297.) — Aeneas Sylvius, der 1438 bei der Kirchenversammlung zu Basel anwesend war, berichtet: „Auf den grünen Rasenplätzen der Stadt (Basel), besetzt mit Ulmen und Eichen von reichem Schatten, tummelt sich die Schar der Jünglinge zu Erholung und Spiel. Hier üben sie Wettlauf, Kampfspiel und Pfeilschießen. Einige zeigen ihre Kraft im Steinstoßen, andere spielen Ball, doch nicht auf italienische Weise. Sie hängen vielmehr auf dem Spielplätze einen eisernen Ring auf und wetteifern, den Ball hindurch zu werfen. Sie treiben dabei den Ball mit einem Holze an, nicht mit der Hand. Die übrige Menge singt indessen Lieder und windet den spielenden Kränze.“

d) * **Er kommt.** Alle bilden einen Kreis und stehen mit gegrätschten Beinen so, daß der eine mit seinem Fuße den Fuß des anderen berührt. Von 2 Bällen wird z. B. der rote auf den platten Stein gelegt, der andersfarbige aber wird von einem nach ihm geworfen. Trifft er nicht, so wirft nun der Nachbar zur Rechten. Trifft er, rollt also der rote Ball fort, so rufen alle: „Er kommt, er kommt!“ Zwischen wessen Beinen er durchrollt, oder sofern einer überhaupt von

ihm berührt wird, der ist von seinem zweiten Nachbar zur Rechten mit dem Plumpjack aus dem Kreise zu treiben. Gelingt es diesem, ihm dabei einen Schlag zu versetzen, so hat er nun den Ball zu werfen, wenn nicht, der glücklich entronnene.

e) **Ballerraten.** 2 Spielerreihen stehen sich 20 – 30 Schritt weit von einander entfernt gegenüber. Ein durch's Los bestimmter Spieler tritt so in die Mitte zwischen beiden Reihen, daß er der einen den Rücken, der anderen das Gesicht zukehrt. Aus der Reihe, die sich hinter seinem Rücken befindet, wirft einer mit dem Ball nach ihm. Wird er nicht getroffen, so wechseln beide ihre Plätze; wird er aber getroffen, so dreht er sich rauh um und sucht aus dem Verhalten, aus den Gesichtszügen u. d. einzelnen zu erraten, wer ihn geworfen hat. Kennt er den richtigen, so tritt dieser an seine Stelle, im anderen Falle wird nun von der anderen Reihe her, der er also jetzt den Rücken, vorher aber das Gesicht zukehrte, nach ihm geworfen u.

Als einen Zielball kann man auch das Jög.

f) **Ballkegelspiel** betrachten, bei welchem 9 kleine Kegel (oder auch nur 3, nur 1) in gewöhnlicher Weise in der Nähe einer Wand aufgestellt werden und es Hauptsache ist, den Ball so gegen die Wand zu werfen, daß er nach dem Abprallen, also bei dem Niederfallen, die (den) Kegel trifft. Der Spieler mag die „Treffer“ aufschreiben.

Als eine Vereinigung des Jang-, des Wander- und Zielballes sind nun die folgenden Spiele anzusehen, welche deshalb auch immer nur von größeren Kindern, teilweise auch (wieder) von Erwachsenen gespielt werden.

Steht alle! (Niederdeutsch volksüblich: Trennseln, Trudeln, Trundelen, d. i. Rollen genannt.)

Dieses Spiel verdient es sehr, der Jugend empfohlen zu werden. Es gewährt mächtige Bewegungen des Körpers, denn man muß dabei laufen, springen, plötzlich stillstehen; es übt den Arm durch Werfen, erfordert mit-hin auch Augenmaß, verlangt Aufmerksamkeit und ist mit Lustigkeit verbunden.

Die Gesellschaft kann ziemlich zahlreich sein und über 12 Personen steigen. Für jede Person wird in den ebenen Boden ein etwa faustgroßes Loch gegraben; die Löcher befinden sich ent-

weder in einer einzigen Reihe nebeneinander, oder noch besser unordentlich auf einem Haufen, oder auch wie die Felder eines Damenbrettes beisammen. Diese Gruben sind nur etwa eine „gute“ Hand breit von einander entfernt. Jeder zeichnet die seinige, indem er irgend etwas, z. B. ein Messer, einen Knopf u. dergleichen hinein legt, woran er sie sogleich wiedererkennen kann. Ist alles so vorbereitet, so nimmt einer von der Gesellschaft den nicht zu harten Ball und rollt ihn in einer Entfernung von etwa 2 bis 3 Schritten nach den Löchern, um welche die übrige Gesellschaft in einem Dreiviertelkreise umhersteht und mit großer Begierde auf den Lauf des Balles achtet. Fällt er in ein Loch, so springen alle mit größter Schnelligkeit auseinander und entfernen sich von den Löchern. Ein einziger bleibt stehen, nämlich der, in dessen Grube der Ball gerollt ist. Dieser ergreift ihn bei dem Hineinrollen augenblicklich und ruft: „Steht alle!“ (oder „Stand!“ „Standjo!“). Er kann dies nicht schnell genug ausrufen, damit die anderen nicht zu weit fortkommen, und darf's doch nicht eher, als bis er den Ball mit der Hand berührt. Auf jenen Ruf stehen alle augenblicklich still. Unser Spieler, er heiße A, hat nun das Recht, nach dem nächsten, nach B, zu werfen. Trifft er ihn nicht, so ist der erste Gang des Spieles aus. Alle kommen zu den Löchern zurück, und dem A wird zur Strafe ein Steinchen in seine Grube gelegt. Trifft er ihn aber, so nimmt B so schnell als möglich den Ball auf und ruft gleichfalls: „Steht alle!“, denn jeder hat das Recht, sich von dem, der am Werfen ist, so lange zu entfernen, als der Ball nicht in seiner Hand ist. Alle stehen still, und B wirft nun wieder nach dem nächsten, nach C. Trifft er ihn nicht, so endigt jetzt der Gang, und B bekommt einen Stein in's Loch. Trifft er ihn aber, so macht's C wie sein Vorgänger, er ergreift den Ball und ruft den laufenden zu: „Steht alle!“ u. s. w. So können 3, 6 und mehr Personen an's Werfen kommen, ehe ein Wurf fehl geht, womit der Gang des Spieles endigt. Der, welcher nicht traf, bekommt ein Steinchen in die Grube. — Oft tritt der Fall ein, daß einer werfen soll, der es nicht gern wagen mag, entweder weil er keine Fertigkeit im Treffen hat, oder weil er nicht früh genug „Steht alle!“ rufen konnte, mithin alle zu weit von ihm weggelaufen waren. Darum ist auch jedem erlaubt, sowohl dem A als den übrigen, jemanden durch stilles Zuwinken aufzufordern, statt seiner zu werfen; z. B. A hat nicht Lust,

selbst zu werfen, und er fordert einen anderen, Namens B, durch einen Wink auf, es für ihn zu thun. B kann nicht dazu gezwungen werden; hat er aber Lust, so wirft ihm A den Ball schleunigst zu. Da er folglich in dem Augenblicke in keines Mitspielers Hand ist, so haben alle das Recht, sich so lange und so schnell von B zu entfernen, bis B ruft: „Steht alle!“ d. i. sobald er den Ball hat. Hierauf kann er sich einen zum Wurf ausersehen, aber es ist ihm schlechterdings nicht erlaubt, den Wurf von neuem einem anderen zu übertragen. Wirft er fehl, so geht ein neuer Gang an, und nicht A, sondern B bekommt einen Stein in's Loch; trifft er aber einen anderen, Namens C, so kann dieser selbst werfen oder sein Recht wieder übertragen u. s. w. Steht dagegen ein Spieler dem rufenden so nahe, daß jener getroffen werden muß, so hat er das Recht, durch die Aufforderung: „Zuverfen!“ sich den Ball so zuwerfen zu lassen, daß er ihn fangen kann, wobei allerdings zur Flucht der übrigen nicht viel Zeit bleibt, sofern das „Steht alle!“ in den meisten Fällen unmittelbar nach dem Rufe: „Zuverfen!“ folgen wird.

Sobald der Fehlwurf geschehen ist, gehen alle wieder zu den Löchern, und man rollt den Ball von neuem. Hat endlich nach vielen Gängen einer 6 Steinchen in seiner Grube, das ist sechsmal fehl geworfen, so wird er dafür auf folgende Art bestraft. Seine Mitspieler stellen sich in zwei gleichzählige Gegenreihen, 24 Schritt von einander, und nehmen den strafbaren in die Mitte. Einer nach dem anderen hat das Recht, mit dem Ball einen Wurf auf ihn zu thun, und er Gelegenheit, sich im Ausweichen zu üben.

Oder der Sträfling muß sich, am besten dicht vor einer Wand, auf einen Stuhl stellen und so auf sich werfen lassen. Dann ist es ihm gestattet, durch Wendungen und Biegungen des Körpers den Würfen auszuweichen, wie der Held Wolfdietrich in gleichnamigen Liede des alten Heldenbuches sich den Messerwürfen des Heiden Helligan zu entziehen verstand.

Gesetz. 1. Das Rollen des Balles geschieht von den Spielern nach ihrer Größe. Jeder hat das Recht, dreimal zu rollen; ist dann der Ball noch nicht in ein Loch gefallen, so kommt ein anderer an die Reihe. Es geschieht, wenn die Löcher nicht in einer Reihe sich befinden, abwechselnd von 4 Seiten her, und jede Person muß von einer anderen Seite her den Ball nach den Löchern abrollen.

2. Kein Spieler darf eher rufen: „Steht alle!“, als bis der Ball in seinen Händen ist, und keiner von den übrigen

darf dann noch einen Schritt weiter laufen. Thut er's aber dennoch, so muß er, auf Verlangen des ersteren, die Schritte zurück thun.

3. Derjenige Spieler, in dessen Grube der Ball gerollt wurde, stellt sich bei dem Wurf neben die Löcher, alle in der Folge getroffenen dahin, wo der von ihnen abgerollte Ball liegt; alle diese Leute haben dann noch das Recht, von den genannten Standpunkten einen Sprung nach der Person hin zu thun, nach welcher sie werfen wollen, um ihr näher zu kommen. Dagegen steht es jedem, nach welchem der Wurf geschieht, frei, ihm durch alle möglichen Biegungen und Wendungen des Körpers auszuweichen.

Statt den Ball nach den Gruben zu rollen, wird er auch an eine Wand oder auf das Dach oder senkrecht in die Höhe geworfen, und bei dem Werfen der Name eines Mitspielers gerufen, der den herabfallenden Ball sodann flugs zu erfassen verpflichtet ist. — Abänderungen:

a) A wirft den Ball in die Höhe und ruft den B. Dieser sucht den Ball zu fangen oder schnell zu ergreifen; die anderen entfernen sich von ihm, bis „Stund“ (in Hannover) gerufen wird. Hat B den Ball gefangen, so darf er ihn in die Höhe werfen und den C rufen, der dann an seine Stelle tritt; hat er aber nur den Ball von der Erde aufgenommen, so sucht er den nächsten (D) zu treffen, der nicht ausweichen darf. Trifft B den D, so bekommt D, trifft er nicht, so bekommt B einen Strich. Wer den Strich erhält, beginnt den neuen Gang. Wer zuerst 6 Striche hat, muß Spießruten laufen. (Anhang II).

b) **Vigoli** (in der Schweiz). Wie „Steht Alle!“, aber der durch Auszählen bestimmte Knabe wirft den Ball auf das Hausdach, ruft einen Gespielen, der den niederfallenden Ball aufzufangen hat, während alle anderen entspringen. Hat jener ihn aufgefangen, so ruft er „Vigoli“; alle stehen fest u. Trifft einmal einer den anderen nicht, so wirft der fehlende den Ball stark an die Hauswand, daß dieser weit hinausprallt; wo er auffällt, wird den übrigen ihr neuer Standpunkt angewiesen. Darauf stellt sich der fehlwerfende an die Hauswand, jeder andere wirft nach ihm, worauf er den Ball auf's Dach befördert und denjenigen ruft, der ihn vielleicht am härtesten getroffen.

c) **Namenball**. Sind bei obigem Spiel wenig Teilnehmer, so erhalten sie Tiernamen, sonst aber behalten sie ihre Namen,

und werden dieselben ganz oder auch nur deren Anfangsbuchstaben auf ein Täfelchen, an ein Thor, geschrieben. Jeder fehlende und jeder getroffene erhält einen Strich. Wer 6 Striche hat, muß Spießruten laufen.

d) **Mützen- oder Kappenball.** Die Knaben legen, anstatt Grübchen zu machen, die Mützen (Mädchen die Taschentücher) in eine Reihe; ein erwählter legt seine Kappe an die erste Stelle, tritt darnach vor das unterste Ende der Mützenreihe und wirft den Ball in eine beliebige Mütze. Der Besitzer derselben ist Werfer. Trifft jedoch der erwählte nicht, so kommt seine Mütze an die letzte Stelle, und sein Nachbar hat durch Einwerfen des Balles in eine Mütze den werfenden zu bestimmen. Geht bei dem Spiele selbst ein Wurf fehl, so bekommt der betreffende Spieler ein „Ei“ (ein Steinchen) in sein Nest (seine Kappe, sein Tuch), und das Spiel beginnt von neuem. Wer 3 Eier im Nest hat, tritt ab. Wer schließlich kein Ei hat, ist König.

e) **Küngen.** (Künken, König). Alle Spieler stehen um eine Grube her, in welcher der Ball sich befindet. Durch irgend einen Abzählreim wird der König bestimmt, welcher alsbald den Ball ergreift mit den Worten: „So nimmst se, so nimmst se (nämlich „die Balle“) der Küng; so trifft er, so trifft er den N.“ Unterdessen ergreifen alle anderen die Flucht, der König wirft nach einem, und der getroffene stellt sich dort an, wo der Ball liegen bleibt, ergreift ihn und wirft nach dem König. Trifft er diesen, so wird er selbst König, anderenfalls wird er bestraft. Zu diesem Zwecke wirft er den Ball stark an die Hauswand oder mit der linken Hand über die rechte Schulter hinweg, so daß er weit zurückfliegt, und stellt sich gebückt gegen dieselbe, um sich von jedem Spielgenossen von dort aus, wo der Ball zuerst niederfiel, werfen zu lassen. Darnach wirft der büßende den Ball auf das Dach und ruft zum Fange denjenigen herbei, dessen Ball ihn vorhin am härtesten traf. (Nach Kochholz: „Alemannisches Kinderlied und Kinderspiel“.)

f) * **Reiterball** (Köfliballen, Ballenreiterspiel, Ballerüterigs, Ejeligs in der Schweiz) ist ein Stehball für die Knaben unter erschwerenden, aber sehr belustigenden Umständen, und war bereits ein Spiel der Ägypter. Die Spieler paaren sich nach der Größe, Kraft und Geschicklichkeit. Das Loß, oder ein Abzählreim, oder ein Geldstück, ein Messer, das in die Luft

geworfen wird und im Niederfallen das Unten und Oben angiebt, bestimmt, wer Kofz („Puckesel“) oder Reiter sein wird. Die Reiter auf ihren Pferden bilden einen Kreis und werfen sich den Ball zu, die Pferde aber sind unruhig, um ihren Reitern das Fangen zu erschweren. Sobald der Ball einmal zu Boden fällt, sitzen sofort die Reiter ab und fliehen. Ein flinkes Kofz ergreift sofort den Ball und ruft: „Steht alle!“ („Halt!“), und die Reiter haben augenblicklich stehen zu bleiben. Fürchtet nun das betreffende Kofz, wegen zu großer Entfernung des nächsten Reiters, denselben zu fehlen, so wirft es nicht nach ihm, sondern giebt den Ball einem Kofse, das dem nächsten Reiter näher steht; auch dieses wieder kann ihn einem näheren Kofse geben, ehe es einen Fehlwurf thut; denn mit einem solchen sitzen die Reiter sofort wieder auf, im Falle des Treffens aber werden die Reiter Kofse und die Kofse Reiter. Fängt dagegen der Reiter den ihm zugeachten Ball mit den Händen auf, so fliehen die Kofse eiligst und werden von den Reitern verfolgt, bis der Inhaber des Balles ruft: „Steht alle!“ und nun nach dem nächsten Kofse wirft zc.

* Kreisball.

Eine Gesellschaft von unbestimmter Anzahl stellt sich auf einem ebenen und freien Platze in einen Kreis. Die Entfernungen zwischen den einzelnen Personen richten sich nach der Stärke der Gesellschaft; denn der Durchmesser des Kreises wird stets so groß gemacht, als man mit einem nicht zu schweren und ziemlich weichen Balle bequem im Kernwurfe nach einem Ziele werfen kann. Jeder bezeichnet seinen Platz mit einem Steine oder auf andere Art, und das Spiel beginnt. Das Ganze ist ein beständiger Krieg aller gegen alle, um sich nach gewissen Gesetzen des Spieles in den Kreis zu bringen. Nur ein einziger, der sich nicht hat hineinbringen lassen, erhält zuletzt das Recht, alle Hineingebrachte durch Ballwürfe matt oder tot zu machen. Kann er dies, so hat er das Spiel gewonnen.

Regeln. 1. Wenn die Personen, wie oben gesagt ist, stehen, so wird der Ball herumgeschickt, d. i. einer wirft ihn dem anderen zu, nicht nur der Reihe nach, ein Nachbar dem anderen, sondern jedem, er stehe, wo er wolle. Jeder muß dabei sehr aufmerksam sein, den Ball immer im Auge behalten

und ihn zu fangen suchen; denn der erste, z. B. A, der ihn fallen läßt, muß nun in den Kreis. (Dies gilt aber nur von dem ersten, die anderen kommen auf andere Art hinein.)

2. Jetzt wird es Hauptabsicht der Spieler, die den Ball unaufhörlich herum schicken, dem A, welcher im Kreise steht, mit dem Balle einen Wurf beizubringen. A muß also sehr auf seiner Hut sein und sich immer mit äußerster Schnelligkeit aus derjenigen Gegend des Umfanges entfernen, in welcher sich der Ball aufhält; da aber die anderen den Ball eben solchen Mitspielern zuwerfen, denen A am nächsten ist, so hat er immer viel Gelegenheit, seine Beine im Laufen zu üben. Endlich geschieht ein Wurf. Wir müssen hier zwei Fälle annehmen. Wird A verfehlt, so muß B, welcher warf, auch zu ihm in den Kreis, das Spiel aber geht fort, wie vorher, und man hat nun 2 Personen, die sich, um dem Wurf zuweichen, im Kreise herumtummeln. Wird aber A getroffen, so bemächtigt er sich so schnell als möglich des Balles; alle übrigen entfernen sich ebenso schnell von ihren Stellen und laufen vom Kreise weg; sobald aber A den Ball mit der Hand berührt, so hat er das Recht zu rufen: Halt! Dann müssen alle da stehen bleiben, wo sie sind, und A geht, wenn er etwa den geprellten Ball erst außer dem Kreise holen mußte, wieder in den Kreis, und von hier aus, denn von keiner Stelle außer dem Kreise darf er es, wirft er mit dem Balle nach irgend einem entflohenen, den er am leichtesten zu treffen denkt. Trifft er einen, so muß dieser zu ihm in den Kreis, und alle übrigen gehen an ihre Stellen. Trifft er keinen, so ist seine Mühe vergebens, alle nehmen ihre Plätze wieder ein, und A muß wieder, wie oben, sich im Kreise herumtummeln.

3. Auf diese Art kommen sehr bald mehrere in den Kreis und müssen dann nach sich werfen lassen. Immer aber hat nur der getroffene das Recht vor den übrigen, mit dem Balle nach den entflohenen zu werfen; jedoch kann er es, wenn er kein guter Werfer ist, einem besseren übertragen, und es ist überdem die Pflicht eines jeden, den Ball seinem getroffenen Mitspieler so schnell als möglich in die Hände zu bringen, damit er „Halt!“ rufen und die fliehenden zum Stehen bringen kann.

Ist endlich das Spiel so weit gediehen, daß alle bis auf einen in dem Kreise sind, so nimmt dieser, den wir M nennen wollen, den Ball. Er umläuft die Grenzen des Kreises bald

hier, bald dort; die innen stehenden fliehen vor ihm; er sucht sich ihnen möglichst zu nähern, um irgend einen mit dem Ball zu treffen. Jeder getroffene tritt aus dem Kreise und ist matt (tot). Macht er auf diese Art alle matt, so hat er das Spiel gewonnen. Allein die anderen haben das Recht, den M, wo sie nur können, wieder auf's Korn zu nehmen. Sie suchen nämlich, wenn er geworfen hat, auf's schleunigste den Ball zu erhaschen und damit nach ihm zu werfen. M ist daher sehr auf der Hut und entfernt sich nach dem Wurf sogleich von dem Kreise. Wird er aber wirklich getroffen, so hat er das Spiel verloren und muß entweder allein oder mit seinen etwa schon matt gemachten in den Kreis treten, seine Gegner aber treten auf die Kreisgrenze und fangen das Spiel von neuem an. Dasselbe geschieht auch, wenn M nach einem im Kreise wirft und ihn nicht trifft.

Bei dem Mattmachen kann M zwar, wie er will, quer durch den Kreis laufen, um seine Gegner gleichsam desto besser zum Schuß zu bekommen; er darf aber nie innerhalb des Kreises nach ihnen werfen, eben so wenig dürfen jene bei dem Wurf nach M heraustreten.

Dieses in den Rheingegenden, im Salzburgischen, vielleicht in ganz Oberdeutschland übliche Spiel vereinigt mehrere Übungen auf eine unterhaltende Art; es setzt durch häufiges Laufen und Ausweichen des Wurfs den ganzen Körper in Bewegung, macht ihn schneller und biegsamer; es übt und stärkt den Arm, fordert Aufmerksamkeit und beschäftigt das Beurteilungsvermögen.

Abänderungen:

a) **Fuhr-** oder **Ful-** (d. i. Faul-) **Ball**, **Eckball**, „**Faulbart**“, „**Viereggis**“ (in der Schweiz). 4 Steinchen werden in die 4 Ecken eines Viertels gelegt. In jedem „Eck“ steht ein Kind, ebenso viele befinden sich im Geviert, „die Stubenhocker“: Ehe das eigentliche Spiel beginnt, wandert der Ball bei den vier Spielern in den Ecken nach der Reihe oder kreuzweise, um dadurch die im Kreise befindlichen recht nahe an einanderzubringen, damit später kein Wurf fehl gehe. Die außenstehenden haben 6 voraus, dürfen also sechsmal fehl werfen, die innenstehenden jedoch nur dreimal, was nicht wechseln kann. Wer die Zahl überschritten hat, muß als „faul“ heraus. Wird ein innerer getroffen, so wechseln die äußeren schnell ihre Plätze, und unterdessen sucht der getroffene oder ein anderer einen derselben zu treffen. Der getroffene sowohl, als der fehlwerfende erhalten „Eins“.

Ist nur noch einer in den Ecken, so darf derselbe aus einem Eck in's andere laufen, um nach den inneren zu werfen, sobald er ihnen am nächsten ist.

Bei größerer Zahl der Spieler tritt an die Stelle des Vierecks ein regelmäßiges Vieleck.

b) Dieser Faulball wird auch noch — nach Werner und Jakobs „spielender Jugend Deutschlands“ — auf folgende Weise gespielt: In der Mitte eines geräumigen freien Platzes wird ein Pflock, die „Faul“, in die Erde gesteckt, und von diesem Pflocke aus eine Linie quer über den Spielplatz gezogen als Mal für beide Parteien. An dem einen äußersten Ende des Spielplatzes befindet sich ein Klotz oder Stein, auf diesem ein schmales, dünnes, langes Brettchen, der Faulke zugekehrt. Auf das hintere Ende desselben wird, wie bei dem Brellballe, der Ball aufgelegt. Der von seiner Partei erwählte schlägt mit aller Gewalt und zwar mit einem starken Stöcke auf das andere Ende des Brettchens, so daß der Ball im großen Bogen über die Mallinie hinaus der anderen Partei zusliegt. Unterdessen läuft der Schläger nach der Faulke, schlägt mit dem Stöcke daran und kehrt zurück. Kommt er an dem Schlagmale an, ehe die Fangpartei den Ball ergreift, oder ohne daß er von ihr mit dem Balle getroffen wird, so behalten die Parteien ihre Rollen bei; im anderen Falle wechseln sie dieselben.

c) **Eck und Krüpf** (d. i. Krippe). Einer der werfenden Partei steht im Eck, einer der zuwerfenden Partei ihm gegenüber in der Krüpf. Jener sucht diesen zu treffen. Gelingt es ihm, so flieht er schleunigst mit seiner Partei, und der getroffene nimmt ebenso schnell den Ball, um einen der fliehenden zu treffen. Wirft jener fehl, so ist er „faul“; ebenso dieser, wenn er nicht treffen sollte. Der „Faulke“ hat bis zum nächsten „Ries“ (Spiel) zu warten. So sucht eine Partei die andere zu schwächen. Ist schließlich im Eck nur noch einer, so läuft derselbe, wie es bei dem Kreisballe geschieht, hin und her, um besser zu treffen oder sich vor dem Wurfe besser schützen zu können. Gelingt es ihm, den einen nach dem anderen in der Krüpf zu treffen, ohne selbst einmal getroffen zu werden, so nimmt er nun mit seiner Partei die Krüpf ein. (Vergl. Nothholz: Alemannisches Kinderspiel, Leipzig bei F. F. Weber. 1857.)

* **Geierspiel.** („Treibball“; „Sauball“; „Sautreiben“.)
„Hawkgame“ in Engl.

Dieses in Deutschland hin und wieder gewöhnliche Spiel habe ich auch in England und in Frankreich gefunden. Wenn es mit Eifer gespielt wird, so strengt es den Körper vortrefflich an, verursacht viel Aufheiterung, viel Gelächter, und ist vollkommen unschuldig.

Ein freier Wiesenplatz giebt den Spielraum. Die Gesellschaft kann aus 6, 12, 20 und mehr Personen bestehen. Jeder versieht sich mit einem ungefähr $\frac{3}{4}$ bis 1 m langen, etwas starken Stocke. Man macht ein Loch in den Boden von der Größe eines kleinen Hutkopfes, und im Kreise um dasselbe so viel kleinere Löcher, als Spieler da sind, weniger eins. Diese Löcher können 2, 3 Schritte von einander entfernt sein; hierdurch bestimmt sich die Größe des Kreisumfangs und seiner Entfernung vom großen Loche selbst. (Fig. 2.) Die Spieler

Fig. 2.
machen entweder durch Abzählen einen zum Geier, oder sie gehen alle an das Mittelloch, halten ihre Stöcke hinein, rufen 1, 2, 3, springen schnell nach einem vorherbestimmten Male, schlagen mit dem Stabe an dasselbe und eilen an den Umkreis, wo jeder seinen Stock in ein Loch setzt und dabei oder noch zuvor den Ball aus dem Mittellocke zu treiben sucht. Der übrigbleibende ist Geier (oder, wenn man den Ball als Geier, der in ein Gehöft eindringen, als Wildschwein, das in den Kessel will, betrachtet, wenigstens Treiber desselben, während die anderen dann als Hüter gedacht werden). Dieser erhält den Ball, welcher eine Faust dick sein kann und mit Haaren ausgestopft ist. Jeder andere aber bleibt bei seinem Loche im Umkreise, in welches er die Spitze seines Stockes setzt, indem er sich mit dem Rücken aus dem Kreise herausstellt. — Setzt versucht es der Geier, welcher außerhalb des geschlossenen Kreises steht, den Ball mit kleinen Schlägen seines Stockes an der Erde hin zu rollen, um ihn in den Kreis zu bringen. Er ist behutsam, wählt diejenige Stelle, wo der Kreis mit weniger schnellen und geschickten Personen besetzt ist, dringt mit seinem Balle zugleich hindurch, um ihn in das Mittelloch zu rollen. Dies ist der Zweck seiner Arbeit, der aber schwer und

selten erreicht wird. In diesem Augenblicke schreit alles: „Geier, der Geier!“ Alle sind in tausend Stellungen und Wendungen beschäftigt, den Ball aus dem Kreise heraus zu bringen. Der Geier hingegen thut alles Mögliche, um ihn hinein zu bringen, oder irgend einem anderen, der sich's eben recht angelegen sein läßt, dadurch ein Grübchen abzugewinnen, daß er seinen Stock in dessen verlassenes Grübchen steckt. Hierdurch wird der, welcher sein Grübchen verliert, sogleich Geier. Aber oft glückt dem Geier beides nicht; ehe man sich's versieht, bekommt der Ball einen Schlag, daß er weit fortfliegt, und unter Gelächter zieht der Geier ab, um bald von neuem wieder zu kommen. Ist der Geier ein recht flinker Bursche, so macht er allen anderen oft genug zu schaffen, und das Spiel wird ungemein lebhaft und lustig; ist er aber zu schläfrig, so verliert es viel von seiner Annehmlichkeit. Die Gesellschaft thut daher besser, 2, ja 3 Personen zu Geiern zu machen und jeder einen Ball zum Hereintreiben zu geben. Nur muß man dann auch 2 bis 3 Grübchen weniger machen, als Spieler da sind.

Regeln. Der Geier darf mit seinem Stocke alles thun, um den Ball fortzubringen und ihn vor den Schlägern zu schützen, indem er den Stock, wenn einer nach dem Balle schlägt, vor diesem auf die Erde stützt, so daß der Schlagende nur den Stock treffen kann. Hierin besteht einer seiner größten Vorteile. Aber er darf weder die Hände noch die Füße gebrauchen, um den Ball, dieses unreine Tier, zu schützen oder in's Loch zu bringen, und dies darf auch keiner von den übrigen.

Wenn der Geier in den Kreis eindringt, so darf keiner seine Person antasten und ihn etwa herausstoßen. Man hat es nur mit dem Balle zu thun.

Wenn es dem Geier unmöglich fällt, seinen in den Kreis gebrachten Ball länger zu verteidigen, so muß er alles Mögliche thun, irgend ein vom Stocke verlassenes Loch der Umstehenden zu gewinnen; wenn jeder Geier dies thut, so sind die Umstehenden desto mehr genötigt, die Grübchen mit den Stöcken besetzt zu halten und sich weniger darauf einzulassen, den Ball fortzuschaffen.

Bringt der Geier den Ball in's Mittelloch, so muß jeder sein bisheriges Grübchen verlassen und seinen Stock in irgend ein anderes zu stecken suchen. Auch der bisherige Geier sucht eines zu erhalten. Wer keines bekommt, ist wieder Geier.

Daß kein Spieler nach dem Balle schlagen müsse, wenn die Beine seiner Gespielen im Wege stehen, versteht sich von selbst. Mit Hefigkeit und mit weitem Ausholen wird überhaupt nur dann geschlagen, wenn der Ball frei genug dazu liegt. Im Gegenteile sind es nur immer kurze, zurückgehaltene, zum Fortrollen passende Schläge, die horizontal an der Erde weggeführt werden.

Keiner der Umstehenden darf von seiner Grube weggehen, um etwa den Ball außer dem Kreise zu schlagen; hier darf man ihn nur so weit verfolgen, als man noch reichen kann, wenn man den einen Fuß an seine Grube setzt. Ja, man kann auch, wenn man den Geier mehr begünstigen will, ausmachen, daß der Ball durchaus nur geschlagen werden darf, wenn er innerhalb des Kreisumfangs liegt. Doch hängt dies nur von dem Willen der Gesellschaft ab, da es nicht notwendig zum Spiel ist.

Wenn aber der Geier den Ball in den Kreis gebracht hat, dann kann jeder auf seine Gefahr seine Stelle verlassen und hinein gehen, um den Ball fortzuschaffen. Kein im Kreise stehender darf seine Grube mit dem Fuße bedecken.

Abänderungen:

a) Belagerung. Wie das Geierspiel, aber es wird um den Kessel ein kleiner Wall aufgeführt, so daß eine kleine Festung fertig wird. Die Treffer gelten als Schüsse. Der getroffene ist tot, tritt also aus; das betr. Loch bleibt leer, darf auch vom Belagerer nicht besetzt werden, wenn nicht vorher ausdrücklich bestimmt worden ist, daß dasselbe von den Gespielen mit verteidigt werden muß. Sobald der Belagerer, der Balltreiber, den Ball in ein leerstehendes Loch bringt, darf diesen niemand anrühren, es tritt Waffenstillstand ein. Bringt er aber den Ball in die Festung, so ist das Spiel aus. Stellen sich die Spieler statt an den Grübchen an nahen Bäumen auf, so heißt dieses Spiel auch „Baumball.“ Von dem Treiber wird dann der Ball nach einem vorher bestimmten Baume hingetrieben, und wird ersterer abgelöst, sobald der Ball einen der besetzten Bäume berührt. Die abwehrenden Spieler müssen wenigstens eine Hand am Baume lassen.

b) In Hamburg hörte ich den Treibball „Mutter und Kind“ nennen, und es bildeten die Löcher nicht einen Kreis um das Mittelloch, sondern eine gerade Reihe. Derjenige, welcher den Ball in seine Grube bekam, suchte eiligst denselben

aufzuheben und einen der entfliehenden beiden Nachbarn damit zu treffen. Gelang ihm dies, so bekam der betreffende Knabe ein Steinchen, „eine Mutter“, (während die später in dasselbe Loch gelegten Steinchen „Kinder“ hießen), in seine Grube; im anderen Falle der werfende selbst. Sobald einer eine bestimmte Anzahl Steinchen zur Strafe erhalten hatte, mußte er sämtliche Steinchen aus den Gruben räumen und bekam dabei von allen Beteiligten fort und fort Plumpsackschläge. (Kochholz beschreibt fast dasselbe Spiel S. 398 unter dem Namen „Löchliballen“, „Stecklegrüblig's“, nur hat dabei der zu strafende obendrein noch Spießruten zu laufen, und wird ihm dabei der Rücken „mutschbreit“ geschlagen.)

c) „Mohrenjagen“ (Murmeli's, Bohnisloch). Die Spielenden halten ebenfalls ihre Stäbe in das Mittelloch, den Mohrenkessel, laufen aber auf den Ruf des im Kreise stehenden: „Rühr um!“

oder: „Rocketi-bocketi, rum-bumbum,

Dreimal um die Gruben rum,“

statt nach dem Male um das Mittelloch herum, immer die Stäbe im Kessel haltend, bis endlich jener wieder spricht:

„Murmeli, Murmeli, such' in's Loch!“,

womit jeder ein Grübchen zu erwischen sucht. Der übrigbleibende sucht nun den Ball aus dem Kessel in eins der Grübchen zu treiben. Ist dies gelungen, so darf der Inhaber des Grübchens noch einen Schlag nach dem Balle thun, um ihn herauszubringen; gelingt ihm dies nicht, so tritt er vom Spiele ab, oder er löst den Mohrentreiber ab, sobald es diesem gelingt, den Ball mit einem Schläge aus dem Grübchen zu bringen. Wenn der Ball einmal in den Kessel rollt, so haben alle Auseren die Plätze zu wechseln, und sucht dabei der Treiber ein Loch zu treffen. Der übrigbleibende wird Treiber. Dauert es zu lange, ehe einmal eine Ablösung erfolgt, so rufen die Mitspieler: „Ich verbiet mich!“. Kann der Treiber auch nicht einen der mit diesem Rufe austretenden mit seinem Stabe treffen, so heißt er „Ewiger Mohrentreiber“. (Nach Kochholz).

Früher hieß dasselbe Spiel Rührum, wie noch jetzt in Niedersachsen „Rührei“, „Zudum“, „Studum“ (Stande in der Grube um), Schaggun, Schagger, ul (wie heute noch „Schaggerreiterpferdchen“). Auch Fischart erwähnt in seinem Spielverzeichnis des „Zudum, die Mor ist im Kessel“ und deutet nicht minder darauf mit den Worten: „Uf daß er mit ein zunsted (Zaunstecken) blib, damit man die suw in Kessel trib.“

Die schon S. 50 angeführte Stelle im Buche der Rügen (B. 505) lautet:
 „Mit schaggün ist in ein spil erlaubet, der ez tuon wil umb ave
 Mariä.“

In Ulrich von Lichtenstein's Frauendienst ist unter „schaggun“ ein Ballspiel zu verstehen, bei welchem der Ball in einem Kreise der Spielenden so geschwind herumgetrieben wurde, daß er bei mehreren vorbeisprang, ohne daß diese ihn mit ihren Stöcken berühren konnten. — Rochholz führt eine Übersetzung dieses Spieles aus H. J. Catsens holländischen Kinder-Lustspielen an (aus dem Niederdeutschen in's Hochdeutsche übersezt von Joh. Heinr. Muman und mit Kupferstichen versehen von Conrad Meyer 1657. Es führt dieses Büchlein auch den Titel: „26 nichtige Kinderspiele“):

Der Studum wird also bestellt,
 daß eine Grub man vorderst wählt,
 in welche wird ein Kloß getriben
 von einem, welcher überbliben
 und keins der Grüblein hat besetzt,
 alß man sich um dieselben hezt.
 Deß muß er nun so lang arbeiten,
 bis er den Kloß zur Grub mag leiten.
 Wann aber der in Kessel fällt,
 alßdann die Stimm Studum erschalt.
 Und fahrt der Treiber seine Gesellen,
 so nächst an ihm, zu seiner Stellen.
 Die andern auch all setzen drauf,
 ihr Loch zu ändern in dem Lauff;
 wer sich hier saumt ein Loch zu haben,
 muß mit dem Kloß so lang rum traben,
 bis er ihn in den Kessel bringt
 und man den Studum wieder singt.

Die einfachste Form ist aber das schwabische
 d) Mückeles oder Nückeles. Ein im Kreise stehender
 sucht mit seinem Stabe den Mückel oder Nickel, also den Ball
 (oder einen Faßpunkt, einen Stein u.), in eines der auf dem
 Umfange des Kreises gelegenen und von den Gespielen be-
 wachten Grübchen zu bringen. Kommt der Ball in die Nähe,
 so darf der betreffende mit dem Stabe sein Grübchen verlassen
 — er selbst aber nicht den Platz —, um den Ball abzuwehren;
 liegt aber der Mückel einmal darin, so tritt jener als Mückeles-
 schläger in die Mitte, der abgelöste nimmt dessen Platz ein,
 und das Spiel beginnt von neuem.

Schlagball.

(„Prelleri's“ in der Schweiz, „Kolbenball“.)

Bei diesem bis zu Ende des 18. Jahrh. in Holland be-
 liebten Nationalspiele teilen sich die Spieler durch das Los
 in 2 Parteien oder besser dadurch, daß durch einen Abzählreim

zwei Spielgenossen bestimmt werden, welche sich nun einen Genossen durch Aufruf wählen; der gerufene wählt einen dritten, der dritte einen vierten u. s. f., bis die ganze Schar in zwei gleichtheilige Parteien gebracht ist. Sie stellen sich in einiger Entfernung einander gegenüber. Die Partei desjenigen, der zuerst durch den Abzählreim bestimmt wurde, ist Schlagpartei und wählt nun unter sich auf irgend eine Weise einen Einschenker und einen Schläger (Breller). Der Einschenker wirft den Ball mäßig hoch, der Schläger prellt ihn hinüber zur Fangpartei, welche ihn zu fangen hat, noch ehe er den Boden berührt. Trifft der Schläger mit einem der ihm erlaubten 3 Schläge den Ball, so hat er schleunigst nach einem in der Mitte zwischen beiden Parteien befindlichen Male hin und wieder her zu laufen, ehe von der Fangpartei der Ball zurückgeworfen, oder er selbst von dem absichtlich nach ihm geworfenen Balle getroffen wird, wodurch er das Recht erhält, das nächste Mal, wenn die Reihe des Schlagens an ihm ist, den Ball viermal zu schlagen. Getraut er sich das Zurücklaufen nicht, so wartet er im Male bis zur nächsten Gelegenheit. Fangen die Gegner den Ball — falls der Ball gar nicht oder nur schlecht getroffen wurde, so ist er faul, wird gar nicht angenommen, und ein anderer wird Schläger — oder gelingt es ihnen wenigstens, den niedergefallenen Ball vor der nacheilenden Schlagpartei zu retten, überhaupt mit demselben einen der Schlagpartei zu werfen, so geht dieser als Gefangener zur Fangpartei und stellt sich seitwärts von derselben auf. Ist ein Gefangener vorhanden, so trennt sich vor dem nächsten Schlage die Schlagpartei in 2 Abteilungen, deren eine dem Balle nachzueilen und deren andere den Gefangenen durch Berühren mit der Hand zu befreien sucht, und somit teilt sich auch die Aufmerksamkeit der Fangpartei, indem sie sich nun auf das Fangen und auf den Gefangenen zu richten hat. Ist diese Partei geschickt, so kann sie dabei einen Befreier zum zweiten Gefangenen machen; hingegen, wenn die Schlagpartei den Ball vor jener in die Hände bekommt, „befreit sie damit ihren Gefangenen um so leichter, je gewisser sie mit demselben Ballwurfe die übrigen verscheucht, die den Gefangengenommenen bisher bewacht haben“. (Kochholz: Alemannisches Kinderspiel S. 391). — Ein anderes, belgisches Spiel: „Jeu de petite balle au tannis“ ist einfacher: Hier gilt es, einen kleinen harten Ball, der, auf ein Trommelfell (tannis) geworfen, in die Höhe springt, mit der flachen Hand

in das Mal der Gegenpartei hinein zu schlagen, die ihrerseits den Ball zurückschlägt.

Ein einfaches mittelalterliches Schlagballspiel erwähnt Weinhold in seinem Buche von den deutschen Frauen. Die Spielenden theilten sich in zwei Parteien, die eine warf den Ball, die andere fing ihn. Die werfenden wechselten ab und suchten den Ball so weit als möglich zu schleudern, die anderen haschten darnach und warfen ihn zurück unter die andere Schar. Wer hier getroffen wurde, mußte zur fangenden Partei übertreten und dies sofort, bis die ganze werfende Partei aufgelöst, oder bis sie auf eine bestimmte Anzahl zusammengeschmolzen war. Nicht selten wurde dabei der Ball mit Stecken und Scheiten geschlagen, um ihn recht weit zu treiben. — Das nannte man den Ball schlagen.

Unter dem Namen des deutschen Ballspieles beschreibt GutsMuths das vorstehende Schlagballspiel aufs eingehendste, wie folgt.

* Das deutsche Ballspiel.

— Des regamen Spiel's, das einst Naufitaa spielte
Mit der Gefährtinnen Schar auf rötlich blühender Kleetrist;
Das im erneuten Lenz rotwangige Knaben hinauslocht
Vor die Thore der Stadt zum violensprossenden Anger,
Rings mit Linden umschirmt, des gliederbewegenden Ballspieles
Schäme sich keiner, und mißt' er daheim es selbst vom Katheder
Oft mutwilliger Jugend verbieten, damit sie darüber
Nicht Celsarius mühsam gelernte Regeln vergesse.
Hier vergesst' er sie selbst beim Ball, und lerne vergnügt sein!

Reubek.

Spielplatz. (Fig. 3.) Auf ebenem Rasen wird entweder nur der Anfangs- oder der Endpunkt X und Y der Spielbahn, etwa 30 bis 40 Schritte von einander bezeichnet, oder es werden, wenn man genauer sein will, die beiden Linien AB und CD etwa 30 Schritt lang mit einem Stabe in den Boden gerissen und ihre Enden, so wie auch die Stellen 4 und 5 so bezeichnet. Hierdurch wird auch zugleich die Breite der Spielbahn bestimmt.

Die Linie AB heißt das Schlag-, CD aber das Fangmal.

Spiel. Auf unserem Platze versammelt sich eine Gesellschaft von 8, 10, 12 und mehreren Personen, klein und groß durcheinander. Freilich wird das Spiel weit angenehmer, wenn alle Spieler Fertigkeit darin haben. Die zwei geschicktesten werden zu Anführern („Kaiser“)

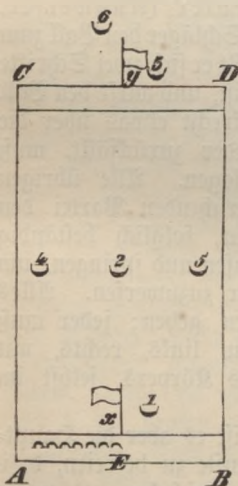


Fig. 3.

genommen, und diese haben die Anordnung des Spieles zu besorgen, kleine Streitigkeiten zu schlichten u. s. w. Ihr erstes Geschäft ist es, die Gesellschaft in zwei Parteien zu teilen, die sich in Spielfertigkeit ziemlich gleich sind. Dies geschieht nach Anhang I. 1. Sind so beide Parteien gemacht, so muß nun noch durch den Wurf eines Geldstückes (Anhang I. 3.) entschieden werden, welche von beiden die herrschende und welche die dienende sein, d. h., welche das Recht haben soll, den Ball zu schlagen oder aufzuwarten. Hier nimmt das Spiel selbst seinen Anfang. Beide Parteien sind unaufhörlich gegen einander in Arbeit; die herrschende sucht stets herrschend zu bleiben, und die dienende jener den Schlag abzugewinnen. Dies ist der Hauptinhalt des Spieles; ich will ihn jetzt erst in Rücksicht auf jede Partei etwas mehr entwickeln und dann die Regeln desselben nachholen.

Beschäftigung der dienenden Partei. Wir nehmen hier 6 Personen für jede Partei an. Der Anführer stellt sich und seine Gefährten bei dem Anfange des Spieles oder, nachdem seine Partei den Schlag verloren hat, jedesmal von neuem in die Plätze 1, 2, 3, 4, 5, 6 — die besten in 1, 2, 3, 6; denn die Seitenplätze können allenfalls weniger gut besetzt sein. 1 und 2 müssen gut werfen, 3 und 6 den Ball gut fangen können.

Die Person in 1 heißt der Einschenker (Auswerfer, „Schnapphahn“, lat. dator); er muß jedem Schläger den Ball zum Fortschlagen aufwerfen. Zu diesem Ende stellt er sich zwei Schritte vor dem Schläger (lat. factor) auf, der in E ist, und wirft den Ball in der Mitte zwischen sich und jenem senkrecht etwas über die Kopfhöhe aufwärts. Indem der Ball wieder zurückfällt, muß ihn der Schläger aus der Luft fortschlagen. Alle übrigen Diener in 2, 3, 4, 5, 6 müssen der herrschenden Partei den Ball immer schnell in's Schlagmal schaffen, folglich beständig bald links, bald rechts, bald vorwärts laufen und springen, um den Ball zu erhaschen und dem Einschenker zuzuwerfen. Alles das muß sehr schnell und flink von statten gehen; jeder muß daher richtig zuwerfen und fangen können, links, rechts, mit beiden Händen und in allerlei Lagen des Körpers, selbst im vollen Laufen.

Unter der Verrichtung dieser Dienste ist es aber die Hauptabsicht der dienenden Klasse, sich vom Dienste zu befreien, d. i. den Schlag zu gewinnen. Dies kann geschehen, a) wenn ein Diener den geschlagenen Ball aus der Luft fängt,

b) wenn er nach einem Schläger, der von X und Y, oder zurückläuft, mit dem Ball wirft und ihn trifft, c) wenn er den Ball in das Schlagmal X zu der Zeit schaffen kann, wann daselbst kein Schläger gegenwärtig ist. — Die beiden letzten Fälle werden in der Folge deutlich werden.

Geschäft der herrschenden Partei. Sie genießt das Vergnügen, den Ball zu schlagen; aber jeder Schlag muß von jedem Schläger erst dadurch erkauft werden, daß dieser aus dem Schlagmale X nach dem Fangmale Y hin- und zurückläuft.

Da er dies aber nicht kann, so lange der Ball in den Händen irgend eines Dieners ist, der ihn bei dem Laufen damit zu werfen sucht, so muß er entweder selbst den Ball fortschlagen, oder wenn er ihn verfehlt, so lange auf die Stelle X treten und daselbst warten, bis einer der folgenden Schläger den Ball fortschlägt und ihn dadurch löst; dann erst kann er fortlaufen. Kommt er nach Y, und der Ball ist noch immer nicht in der Nähe, so kann er auch gleich wieder nach X laufen. Im entgegengesetzten Falle aber bleibt er hinter Y stehen, bis ein guter Schlag geschieht, der ihn wieder herein nach X löst.

Es ist oft der Fall, daß von allen Schlägern nur noch ein einziger im Schlagmale ist, indem die anderen schlecht geschlagen oder den Ball ganz verfehlt haben und noch in X oder Y zum Laufen stehen. Dieser einzige noch übrige Schläger heißt dann der Löser, weil er die anderen lösen muß. Er hat das Recht, drei Schläge zu thun, während man es sonst immer nur zu einem hat.

Wenn der Löser ein schlechter Schläger ist, so thut er seine 3 Schläge, ohne den Ball zu treffen; geschieht dies wirklich, ohne daß von denen bei Y stehenden sich einer durch List und Schnelligkeit in's Schlagmal arbeitet, so ist der Schlag verloren, weil der Ball im Male liegt, ohne daß daselbst ein gelöster Schläger ist. Hierauf müssen es die draußen stehenden Schläger nicht ankommen lassen, sondern es mit List und Schnelligkeit wagen, irgend einen in's Schlagmal zu bringen, indem einige zu gleicher Zeit und von verschiedenen Seiten auf X zu laufen und dadurch die Aufmerksamkeit der Diener zerstreuen. Aber so viel sich's thun läßt, muß immer darauf gesehen werden, daß der Löser ein guter Schläger sei, der den Ball nicht oft verfehlt. Bei dem Anfange des Spieles, wo

die Ordnung des Schlagens noch nicht bestimmt ist, läßt daher der beste Schläger alle anderen vor sich schlagen und bleibt zuletzt, um allenfalls lösen zu können. Da aber im Fortgange des Spieles das Schlagen sich nach der Ordnung richtet, in welcher man früher oder später von Y nach X ankommt, so muß die herrschende Partei dann stets dafür sorgen, daß von mehreren Hereinkommenden der beste Spieler der letzte sei, damit er Löser werde. Z. B. a, b, c, drei schlechte, und d, ein guter Spieler, wären draußen bei Y, es geschähe ein Schlag, wodurch sie gelöst würden, so muß d jene drei zuerst in's Mal X lassen und selbst einen Augenblick später anlangen. Oder jene, a, b, c, wären bei Y, und d, e, f, drei gute Schläger, wären noch zum Schlagen in X, so dürften a, b, c, wenn ein Schlag geschieht, nicht hineinlaufen, sondern sie müßten warten, bis einer von den drei besseren erst herauskommt, welcher dann bei dem nächsten Hereinlaufen der letzte bleibt, um in der Folge Löser werden zu können.

Der Löser muß sich hüten, gleich nach dem ersten, dem besten seiner Schläge zu laufen; er müßte denn mit Gewißheit sehen, daß die draußen stehenden Schläger von Y hereinkämen, ehe der geschlagene Ball wieder in's Mal geschafft werden könnte; denn ließe er auf einen kleinen Schlag fort, und die Diener schafften den Ball eher in's Mal, als die draußen stehenden hereinkämen, so wäre der Schlag verloren. Siehe S. 87 unter c. Jetzt werden folgende Regeln für die Spieler verständlich sein.

Regeln für die dienende Partei.

a) Einschenker. Seine Rolle ist eine der wichtigsten, er muß sie gut verstehen. Er ist gleichsam die Feder des Spieles, er muß die Diener stets aufmuntern, ihm den Ball hereinzuwerfen und die Schläger antreiben, nicht faumselig zu sein. Durch beides muß er das Spiel lebendiger machen. Seine Aufmerksamkeit richtet sich 1) auf den jedesmaligen Schläger; schlägt dieser den Ball schief über die Stellen 4 und 5 hinaus, so muß er sich bei dem Einschenken gegen ihn in eine Richtung stellen, wodurch dies verhindert wird. — Je besser er einschenkt und sich hierbei nach dem Wunsche eines jeden bequemt, desto häufiger geschehen gute Schläge, und desto leichter kann der Ball folglich von seinen Mitspielern gefangen werden. 2) Auf den Ball. Oft trifft ihn der Schläger nur im Viertel oder Achtel und prellt ihn nur leicht in die Höhe;

dergleichen Bälle muß er fangen, um den Schlag zu gewinnen. 3) Auf die Schläger überhaupt. Er muß sich bemühen, jeden, der von X ausläuft, oder von Y zurückkommt, entweder selbst mit dem Ball zu treffen, oder der Person in 2, wenn sie dem Läufer näher ist, den Ball zuzuwerfen, damit diese ihn gegen den Läufer gebrauche. Er muß ferner auf die Schläger sehen, die bei dem Auslaufen bei X stehen; treten sie nur mit einem Fuße über die Linie A B in die Spielbahn, so hat er das Recht, schon nach diesem Fuße zu werfen, um so viel mehr aber, wenn sie völlig darüber hinausschreiten. Trifft er sie, so ist der Schlag gewonnen. 4) Auf sich selbst. Er muß im Augenblicke des Schlagens einen guten Schritt zurückthun, damit ihn die Rackete nicht treffe.

b) Die übrigen Diener haben zwei Gegenstände unablässig zu beobachten, nämlich den Ball und die laufenden Schläger. Jeder muß schon wissen, wie weit dieser und jener Schläger und in welcher Richtung er den Ball treibt. Vermutet er ihn in seiner Gegend, so muß er achtsamer sein. Bei dem Aufsteigen des Balles berechnet er schon den Bogen und die Stelle des Niederfallens; er verläßt daher schnell seinen Platz, um sich dorthin zu begeben und den Ball zu fangen, oder ihn hurtig zu erhaschen, um damit den Läufer zu treffen, oder den Ball demjenigen seiner Gespielen zuzuwerfen, der dem Läufer am nächsten ist und ihn daher am sichersten treffen kann. Wenn keiner von diesen Fällen möglich ist, so wirft er den Ball dem Einschenter zu, um dem Spiele Fortgang zu verschaffen. Ferner sieht jeder Diener darauf, ob die Seitenlinien A C und B D von den Läufern überschritten werden, denn hierdurch wird der Schlag verloren; und endlich darauf, ob etwa kein gelöster Schläger im Male ist. Alsdann muß der Ball schnell in's Mal geworfen werden, was durch den Ausruf: „Den Ball in's Mal!“ allen angekündigt wird, damit sie ihn schnell dahin werfen, ehe ein Schläger hinein läuft. Auch hierdurch verliert jene Partei den Schlag.

Regeln für die Schläger. Keiner von ihnen darf unnötiger Weise laufen, wenn der Ball in den Händen eines nahestehenden Dieners ist; denn er kann leicht getroffen werden und den Schlag verlieren. Nur dann darf er es, wenn kein tüchtiger Schläger mehr im Schlagmale ist, der die anderen lösen kann.

Jeder muß sich bemühen, den Ball stark und voll zu treffen; denn kleine Schläge werden zu leicht gefangen. Er muß den Ball in jede Gegend schlagen können, und die wählen, wo kein geschickter Fänger steht. Er schlägt den Ball nicht nach Y, wenn seine Gespielen eben dorthin laufen wollen, und umgekehrt, er schlägt ihn dahin, wenn sie von dorthier herein kommen; denn dadurch entfernt er den Ball und die Möglichkeit, getroffen zu werden, von ihnen. Sehr starke und weit über 6 hinaus gehende Schläge thun indessen dasselbe. — Wird nach ihm geworfen, so ist er schnell im (meist Rückwärts-) Ausweichen oder legt sich lieber schnell nieder, als daß er sich treffen läßt. Er wagt und macht aber alles, um in's Mal zu kommen, sobald der Löser nur noch einen Schlag hat. Bei dem Laufen muß er nicht vergessen, innerhalb der Seitenlinien zu bleiben.

Ich mache den Schluß mit einem allgemeinen Gesetzbuche für dieses Spiel.

1. Dem Anführer jeder Partei muß von seinen Gespielen Gehorsam geleistet werden. Wenn ein Streit entsteht, der darauf hinausläuft, ob der Schlag verloren oder nicht verloren sei, und man kann zu keiner Gewißheit kommen, so wird von neuem darum gelöst.

2. Wer sich zum Ausruhen an den Boden legt, hat seiner Partei, wenn er ein Schläger ist, den Schlag verloren; ist er ein Diener, so muß seine Partei nun doppelt gewinnen, ehe sie zum Schlage gelangt. Zur Strafe aber darf der, welcher sich legte, im nächsten Gange nicht schlagen, muß aber allemal mit dem Anführer hinaus und hereinlaufen.

3. Wechselt das Spiel zu oft, d. h., wird zu oft von der einen oder anderen Partei gewonnen, so macht man aus, daß doppelt, ja dreifach gewonnen werden müsse, ehe die Diener zum Schlagen kommen.

4. Den schlecht eingeschenktten Ball braucht kein Spieler zu schlagen. Ist kein Schläger mit dem Einsenker zufrieden, so können sie bei den Dienern darauf dringen, daß ein besserer gestellt werde. Kommt der Löser zum dritten Schlage, so kann er, ohne zu schlagen, den eingeschenktten Ball mit Fleiß fallen lassen, um ihn zum Besten der hereinkommenden auf einen Augenblick aus den Händen des Einsenkers zu bringen; doch darf er dies nur zweimal thun.

5. Fängt einer den Ball und trifft auch noch den laufenden Schläger, so zählt dies doppelt.

6. Die ganze Reihe von Schlägen, die eine Partei gemacht hat, bis sie den Schlag verlor, heißt ein Gang. Um zu bestimmen, welche Partei am Ende des ganzen Spieles gewonnen habe, muß jede die wirklichen Fortschläge des Balles laut zählen und sie am Ende eines jeden Ganges, d. i., wenn der Schlag verloren ist, auf einer Tafel anmerken. Kleine Schläge, die nicht über Mannshöhe gehen, werden nicht mitgerechnet.

Am Ende des Spieles, wenn beide Seiten gleichviel Gänge gespielt haben, rechnet man die Schläge zusammen und erkennt derjenigen Partei den Sieg zu, welche die meisten Schläge gethan hat.

7. Der Schlag wird verloren,

a) wenn irgend ein Diener den geschlagenen Ball aus der Luft fängt. Hat er den Boden berührt, so ist's ungiltig; aber er kann, wenn er von Personen und anderen Gegenständen abprallt, noch giltig gefangen werden;

b) wenn irgend ein Schläger in dem Platze zwischen ABCD mit dem Balle geworfen wird, es sei unter welchen Umständen es wolle; doch kann der Einschütter nie giltig werfen, wenn er selbst innerhalb jenes Platzes ist. Er muß schlechterdings vor der Linie AB stehen; denn wenn ihm dies nicht geboten wäre, so könnte er hinter jedem Schläger, der schlechter liefe als er, hersehen, ihn einholen und treffen, wenn derselbe von X nach Y laufen wollte, um sich zu lösen;

c) wenn ein Diener den Ball in's Schlagmal wirft zu der Zeit, wann daselbst kein Schläger gegenwärtig ist;

d) wenn ein Schläger bei dem Laufen aus den Seitenlinien AC und BD läuft;

e) wenn ein lösender Schläger seine 3 Schläge gethan hat, und nach dem dritten der Ball eher im Male liegt, als ein neuer Schläger daselbst anlangt. Dieser Fall stimmt mit c) überein und tritt besonders dann ein, wenn der dritte Schlag nicht trifft, und der Ball vor dem Male AB niederfällt;

f) wenn einer von der schlagenden Partei den Ball angreift;

g) wenn ein Schläger den Ballstock mit über's Mal in die Spielbahn nimmt, indem er nach Y laufen will;

b) wenn er nach vollbrachtem Schläge den Ballstock so eilfertig wegwirft, daß irgend einer seiner Gespielen getroffen wird;

i) wenn er ihn bei dem Schlagen aus der Hand fahren läßt.

8. Wenn der Schlag von der dienenden Partei gewonnen wird, so hat der Gewinner das Recht zum ersten Schläge; ihm folgt der Einsenker, dann die anderen willkürlich. Aber in der Folge des Spielganges richtet sich die Ordnung des Schlagens nach der Reihe des Hereinkommens. Tritt dadurch bisweilen der Fall ein, daß ein schlechter Schläger bei dem Hereinkommen der letzte ist, und folglich im nötigen Falle lösen muß, so brauchen es die Diener nicht zuzugeben, daß er früher schlage, damit nur ein besserer zum Lösen komme.

9. Der Ball wird nie zugetragen, sondern jedem Mitspieler zugetworfen und dann aus der Luft gefangen.

Unter allen Arten von Jugendspielen ist dieses eines der vorzüglichsten, weil es mehrere Zwecke körperlicher Spiele erreichen hilft. Es gewährt viel Bewegung im Freien, befördert die Ausbildung der Schnelligkeit, Geschwindigkeit und Kraft des Körpers; das Schlagen und Werfen giebt dem Arme Geschicklichkeit und Kraft, das häufige Laufen befördert die Schnelligkeit der Schenkel und Beine. Es erfordert viel Gewandtheit, dem geworfenen Balle auszuweichen. Das Augenmaß wird bei diesem Spiele in vieler Rücksicht geübt, bald um den aufgeworfenen Ball aus der Luft fortzuschlagen, bald um einen Käufer damit zu werfen, bald um ihn aus der Luft wegzufangen, die er oft im Bogen von 24 m Höhe und 70 m Weite durchschneidet. Es erfordert überdem stete Aufmerksamkeit und führt für die nicht verweichlichte Jugend so viel Vergnügen und Interesse mit sich, daß sie im Frühlinge fast jedes andere Spiel darüber vergißt.

Ein Einzelner schon mag sich im Schlagen des selbsteingeschickten (hochgeworfenen) Balles üben. Bei zweien schlägt der eine den Ball gegen eine hohe Mauer oder auf das Hausdach, sobald er ihm von anderen zugetworfen wird; oder jener schenkt sich den Ball selbst ein, schlägt ihn darnach, dieser sucht ihn aus der Luft aufzufangen. Gelingt ihm dies nicht, so bleibt er dort stehen, wo der Ball liegen bleibt, und sieht zu, daß er, nachdem der Schläger sich seitwärts aufgestellt und das Schlagholz (die Pritsche) zwischen seinen Beinen auf den Boden gestellt hat, den Ball durch eine der dabei entstandenen beiden Öffnungen bringt, wodurch er Schläger wird. — Eine bei weitem interessantere Abänderung des obigen deutschen Ballspieles, oder, wenn man will, eine interessantere Vorbereitung auf dasselbe, ist der

a) **Dreiball.** Drei Knaben lösen unter sich, wer den Schlag erhalten soll. Die anderen beiden dienen. Es sind also hierbei auch 2 Parteien, nur arbeiten zwei Personen gegen einen Schläger. Die Entfernung von X nach Y wird höchstens auf 30 Schritt gesetzt. Der eine Diener steht in Y, der andere in X. Das Spiel geht an, und der Schläger sei z. B. in X. Er hat das Recht zu drei Schlägen, und er kann auf jeden Schlag nach Y laufen, d. h., er braucht nicht alle drei Schläge abzuwarten, sondern kann schon zum ersten oder zweiten Male, wenn er den Ball trifft, ablaufen; ja er kann fortlaufen, ohne den Ball geschlagen zu haben, nur ist er dann in Gefahr, von irgend einem der beiden Diener, der den Ball am schnellsten ergreift, geworfen zu werden. Kommt er nach Y, so geschieht hier ganz dasselbe. Der Diener wirft ihm den Ball auf, und er sucht durch einen Schlag sich wieder nach X zu verhelfen. So geht es von einem Male stets zum anderen fort. Er verliert den Schlag, wenn er sich werfen läßt, oder wenn er dreimal zuschlägt und den Ball nicht trifft, oder wenn sein Schlag gefangen wird, oder endlich, wenn er den Ballstock bei dem Laufen nicht mitnimmt, sondern ihn in dem Male läßt, wo er eben geschlagen hat. Dagegen gewinnt von den Dienern derjenige den Schlag, 1) welcher den Läufer trifft, 2) welcher den Ball fängt, 3) der Einschenker, bei welchem der Schläger dreimal nicht getroffen hat; dieser Fall ist selten, denn der Schläger läuft lieber, als daß er zum dritten Male nach dem Balle schläge. 4) der Einschenker, in dessen Male der Ballstock liegen bleibt.

b) **Der Vierball.** 4 Personen haben hierbei dasselbe zu verrichten, was oben von 12 Personen verrichtet wurde. Von den Dienern ist auch hier einer Aufwerfer (Einschenker), der andere steht draußen, und ein Schläger wird gemeinlich Löser des anderen. Da hierbei die Thätigkeit der einzelnen eine höchst wechselvolle, deshalb aber auch anstrengende ist, so ist es sehr beliebt und wird in manchen Gegenden dieses Umstandes wegen „Goldball“ genannt.

c) **Freiball.** Zu diesem Spiele sind wenigstens 4 Personen nötig; am angenehmsten ist's aber, wenn 8 bis 12 es spielen. Die Gesellschaft sondert sich für einen Augenblick in zwei, in Absicht auf Spielfertigkeit einigermaßen gleiche Parteien. Man lost um den Schlag, Anhang I., und das Spiel

beginnt. Die Schläger vergleichen sich über die Ordnung, in welcher das Schlagen beginnen soll, so wie die Diener über die Plätze, wo sie sich hinstellen wollen. Das Spiel selbst ist dem oben beschriebenen deutschen Ballspiele ganz ähnlich, verlangt denselben Spielraum, dasselbe Schlag- und Fangmal, nur macht man beide weiter, sogar bis 60 m von einander. Auch der ganze Gang des Spieles ist der Hauptsache nach derselbe; wer folglich das obige gut verstanden hat, dem brauche ich hier nur das abgehende anzugeben. Dies besteht in folgendem:

1) Obgleich die ganze Gesellschaft, wie ich vorhin gesagt habe, in zwei Teile geteilt ist, so entstehen dadurch doch keine zwei Parteien, von denen jede ein Ganzes ausmacht und gemeinschaftlich gegen die andere handelt; sondern jeder Spieler hat hier nur für sich selbst zu sorgen, jeder sucht für sich das Recht zum Schlagen zu erwerben und zu erhalten, und jeder, der es verliert, bringt sich nur ganz allein darum. Dies wird durch das folgende deutlich werden.

2) Vorschriften für den Schlagenden.

a) Jeder Schläger hat das Recht, im Male X dreimal nach dem Balle zu schlagen. Es hängt aber ganz von ihm ab, ob er nur ein-, zwei- oder wirklich dreimal darnach schlagen will.

b) Dieses Recht muß stets von neuem dadurch erkauft werden, daß er von X nach Y läuft. Um dies zu können, ohne geworfen zu werden, wählt er den Zeitpunkt, wo er den Ball weit weggeschlagen hat, kurz, wo dieser dem Diener nicht gleich zur Hand ist, um damit zu werfen.

c) Ist er draußen bei Y angelangt, so kann er frei wieder nach X herein gehen, d. i. keiner hat das Recht, ihn jetzt zu werfen. Von diesem Umstande, so wie von dem, daß man an keine Partei gebunden ist, sondern nur für sich handelt, hat das Spiel den Namen Freiball.

d) Jeder Schläger steht nur für sich selbst; wenn er daher in seinem Laufe mit dem Balle von den Dienern getroffen, oder wenn der von ihm geschlagene Ball gefangen wird, oder wenn er den dritten Schlag wagt und den Ball nicht trifft, und endlich wenn er den Ballstock bei dem Laufen mit sich fort aus dem Male nimmt: so hat er den Schlag verloren, aber die übrigen Schläger geht dies nichts an. Derjenige Schläger, welcher auf eine der obengenannten Arten

den Schlag verloren hat, sinkt zum Dienste herab und bekommt die hinterste Stelle hinter Y.

3) Vorschriften für die Diener. Ich habe schon gesagt, daß sich die Diener beim Anfange des Spieles über ihre Plätze vergleichen müssen, und dies ist sehr leicht; denn es hängt nicht von den Plätzen allein ab, ob man den Schlag bald erwerben werde, sondern vorzüglich von der Thätigkeit und Fertigkeit des Spielers. Indessen wird die Stelle des Aufwerfers (des Einschener) für die beste gehalten. Man muß ihn also anfangs durch's Los bestimmen, oder geradezu einen dazu annehmen. Die draußen stehenden Diener stellen sich hinter einander in der Linie von X über Y hinaus (doch steht es jedem frei, seitwärts zu treten), jeder etwa 10 Schritte von dem anderen ab. Die Pflichten und Rechte der Diener sind:

a) Jeder muß sich's angelegen sein lassen, den geschlagenen oder geworfenen Ball schnell wieder in's Mal X dem Einschener zuzuwerfen. Es ist billig, daß immer derjenige, welcher dem geschlagenen oder geworfenen Balle am nächsten ist, dies thue; denn hierdurch gewinnt das Spiel schnelleren Fortgang. Die Pflicht des Einschener ist, sein Amt schnell zu thun, und die Schläger und übrigen Diener anzutreiben, recht schnell zu sein.

b) Jeder Diener, welcher draußen steht, gewinnt dem Schläger das Recht ab, wenn er entweder den Ball fängt, oder wenn er ihn im Laufen von X nach Y mit dem Balle wirft. Es kann ihn hierbei jeder Diener, der sich des Balles am ersten bemächtigt, auf alle Art verfolgen. Der Einschener kann den Schlag nicht nur auf eben die Art verdienen, sondern er erhält ihn auch, wenn der Schläger den Ballstock bei dem Laufen mit fortnimmt, oder wenn sein dritter Schlag den Ball verfehlt.

c) Jeder Diener, der den Schlag gewonnen hat, tritt unter den Schlägern an die Stelle dessen, der ihn verlor; so bleibt die Ordnung unter ihnen ununterbrochen. Wenn von den Dienern der Einschener den Schlag gewinnt, so kommt der erste draußenstehende an seine Stelle; gewinnt aber einer von den letzteren, so erhält seinen Platz derjenige, welcher zunächst hinter ihm steht, alle folgenden rücken um eine Stelle vor, und die hinterste erhält der Schläger, welcher eben verlor.

Alles Übrige bei diesem Spiele ergibt sich gelegentlich von selbst.

d) Eine weitere Abänderung des „deutschen Ballspieles“ besteht noch darin, daß außer dem Schlagmale (Fig. 4.) A und dem Fang- oder Laufmale B noch ein sog. Sprungmal E, etwa 5 Schritte vom Schlagmale entfernt, sich vorfindet, in welchem letzteres der Schläger tritt, sobald er seinen Schlag gethan hat und bemüht ist, nach B und wieder nach A zu laufen, um einen zweiten Schlag thun zu können, nachdem seine Genossen schon alle Schläger waren. Bälle, die so geschlagen sind, daß sie leicht gefangen werden können, heißen Fänger, und ist es in diesem Spiele Ehrensache, einen guten Fänger gegeben zu haben. Hat die Fangpartei, die dienende, 3 Bälle „gemacht“, also dreimal entweder aufgefangen oder den laufenden Schläger getroffen, so ist das Spiel „ab!“, d. h. die Schläger haben verloren und wechseln mit den Dienern die Rolle. Im übrigen wie oben!



Fig. 4.

* Ball mit Freistätten. (Das englische Base-ball.)

Bei der Beschreibung dieses Spieles werde ich mich kurz fassen können, denn es kommt mit dem deutschen Ballspiele in der Hauptsache überein; folglich bin ich berechtigt, meine Beschreibung nur für solche Spieler einzurichten, die das deutsche Ballspiel verstehen. Fast alles ist bei diesem Base-ball, das in England sehr häufig getrieben wird, kleinlicher und erfordert weniger Kraftäußerung im Schlagen, Laufen u. s. w. Dagegen verlangt es, wo nicht noch mehr, doch eben so viel Aufmerksamkeit und bindet sich mehr an allerlei kleine Regeln. Das deutsche Ballspiel wird es, so angenehm es auch ist, nie völlig verdrängen können.

Man spielt, sowie bei dem deutschen Ballspiele, mit zwei Parteien, wovon eine die dienende, eine die herrschende ist. Auch ihre Berrichtungen sind im ganzen wie bei dem genannten Spiele; man schlägt, läuft u. s. w. Das Abweichende liegt im folgenden: Die Racete ist leichter, 46 cm lang, an ihrer breitesten Stelle etwa 9 cm breit, 2 cm dick und ist gestaltet wie Fig. 5. Y. Man kann daher nur kurze, leichte Schläge thun.

Der Einschenker steht 5 bis 6 Schritt vom Schläger und wirft ihm den Ball in einem gestreckten Bogen zu.

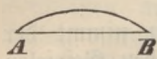
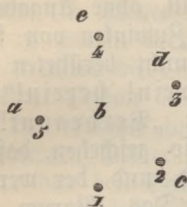
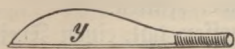


Fig. 5.

Eine Bogenlinie AB (Fig. 5.) macht das Schlagmal. Von hier aus wird der Ball wie bei dem deutschen Ballspiele geschlagen.

Statt des Fangmales sind so viele Freiplätze mit Stäben bemerkt und mit Taschentüchern bezeichnet, als eine Partei Personen hat, doch wird hierbei das Schlagmal als ein Freiplatz mitgezählt. Sie sind (Fig. 5.) mit 1. 2. 3. 4. 5. bemerkt und werden 10 bis 15 Schritt von einander ganz nach willkürlicher Richtung abgesteckt. Der Schläger hat im Male drei Schläge. Hat einer den Ball nur so viel berührt, daß man es zwischen hört, oder will man weniger

streng sein, daß der Ball dadurch aus dem Male herausgestoßen wird, oder hat er dreimal durchgeschlagen, so muß er von AB aus alle jene Plätze nach und nach durchlaufen, bis er wieder in's Mal kommt. Sind viel Personen in einer Partei, so sind der Freiplätze mehr, mithin wird die Laufbahn dadurch auch länger. — Die Diener stehen willkürlich hinter, neben und zwischen diesen Freiplätzen, z. B. in a b c d e, weil der Ball dorthin geschlagen wird.

Der Schlag kann für die herrschende Partei auf drei Arten verloren gehen, nämlich durch Fangen, Verbrennen und Berühren. Ich erläutere diese drei Fälle, dann sind die Regeln und Gesetze des Spieles gegeben:

1. Fangen. Wenn der geschlagene Ball von irgend einem Diener, er sei, wer er wolle, unter den Bedingungen, wie bei dem deutschen Spiele, gefangen wird, so hat die andere Partei den Schlag verloren. Auf diese Art wird der Schlag am sichersten und ohne Widerrede gewonnen, nur muß derjenige, welcher fing, seinen Mitdienern zurufen: „Herein! herein!“, oder: „In's Mal!“, und wenn diese dahin laufen und fast angelangt sind, dann muß er den Ball über den Kopf rücklings fortwerfen, damit ihn die verlierende nicht erhascht (die Erklärung siehe unten unter 3 in e) und selbst in's Mal

laufen. — Rücklings geschieht der Wurf deshalb, damit nicht zu weit geworfen werden kann.

2. Verbrennen. Es geschieht in zwei Fällen.

a) Wenn ein laufender Schläger vergessen hat, einen Freiplatz mit der Hand zu berühren, so läuft der erste beste Diener, der es bemerkt, nachdem er sich den Ball, ohne Angabe der Ursache und etwa nach einem heimlichen Zuwinken von seinen Mitspielern hat geben lassen, nach der nicht berührten Freistätte, ruft seinen Mitdienern zu: „Herein! herein!“ und wirft dann den Ball unter dem Ausrufe: „Verbrannt!“ an den Freiplatz. Das Daranwerfen muß so geschehen, daß der Ball nur streift, mithin weiter fortfliegt, und der werfende muß dann schnell in's Mal laufen. Das Warum siehe unter 3 e.

b) Wenn kein Schläger im Male ist. Dann nimmt der Einschenker den Ball, ruft wieder seinen mitdienenden Gespielen zu: „Herein!“ und wirft den Ball unter dem Ausrufe: „Verbrannt!“ in schräger Richtung gegen den Boden des Males, so daß er weiter fortfliegt und nicht gleich liegen bleibt; die Ursache siehe unter 3 e. Er selbst aber darf bei dem Werfen nicht innerhalb des Bogens AB stehen; muß aber nach dem Wurf gleich hinein springen.

3. Berühren oder Werfen. Kein Schläger darf sich außer dem Male mit dem Balle berühren, d. i. werfen lassen, sonst hat seine Partei den Schlag verloren. Dieses Gesetz ist sehr wirksam und äußert sich in den folgenden Fällen:

a) Hat der Schläger den Ball getroffen, so läuft er nach 1, 2, 3 u. s. w. fort, bis der Ball in's Mal geworfen ist; alsdann darf er nicht weiter, sondern muß auf dem erreichten Freiplatz stehen bleiben, bis ein neuer Schlag geschieht, oder der Ball auf sonst eine Art aus dem Male kommt.

Läßt er sich nun bei diesem Laufen von irgend einem Diener werfen, so ist der Schlag für seine Partei verloren. — Es ist schon oben gesagt, daß der Schläger im Male das Recht zu 3 Schlägen habe; trifft er aber dreimal den Ball nicht, so muß er doch laufen, und da der Einschenker den Ball gleich bei der Hand hat, so wirft er gewöhnlich nach ihm. Trifft er den Läufer, ehe dieser den ersten Freiplatz berührt, so ist der Schlag verloren. — Ganz derselbe Fall tritt ein, wenn er den Ball nur so wenig berührt, daß er nicht fortfliegt.

b) Wenn mehrere Schläger schon geschlagen haben und ausgelaufen sind, so sind mithin schon mehrere Freiplätze besetzt. Wir wollen annehmen, dies sei mit 3 oder 4 der Fall. Da trifft sich's nun oft, daß bei einem neuen Schlage die Person in 3 weiter läuft, daß aber 4 aus Unachtsamkeit, oder weil ihm ein Diener mit dem Balle zu nahe ist, stehen bleibt, und daß mithin in dem Freiplatz 4 dann 2 Personen stehen. Dies ist wider die Ordnung des Spieles; denn es darf immer nur eine Person in einem Platze stehen. Läuft in diesem Falle die Person in 4 nicht schnell nach 5, oder die zuletzt angekommene wieder nach 3 zurück, so kann der erste beste Diener, der den Ball hat oder schnell dazu fordert, hinzulaufen und entweder die Personen werfen oder einen von den Freiplätzen auf obige Art „verbrennen,“ und dann ist der Schlag verloren.

c) Wenn ein Schlag geschieht, kann jeder Schläger immerfort von einem Freiplatze zum anderen weiterlaufen, so lange, bis der Ball von den Dienern wieder in's Mal geworfen ist. Dann aber muß er im Freiplatze, wo er ist, stehen bleiben; ist er etwa schon weiter, als über die Hälfte bis zum nächsten Platze, so kann er noch bis ganz dahin laufen. Versieht er's aber, und läuft nach der Ankunft des Balles im Male doch weiter, so kann, wenn er nicht schnell zurückläuft, jeder Diener herbei eilen und ihn mit dem Balle berühren oder den Freiplatz „verbrennen“. In beiden Fällen ist der Schlag verloren. Dasselbe findet statt, wenn er bei dem Zurücklaufen mit dem Balle getroffen wird.

d) Wenn ein Schläger ohne Erlaubnis des Einsenkers aus dem Schlagmale A B geht, so kann ihn derselbe berühren, und der Schlag ist verloren.

e) Wenn die eine Partei A, die bisher am Schlage war, auf irgend eine der bisher unter 1. 2. 3. angeführten Arten den Schlag verloren hat, so wird von dem Augenblicke an die bisher dienende Partei als herrschende angesehen. Daher müssen alle Personen von B, die noch draußen stehen, im Augenblicke des Gewinnens äußerst schnell in das Mal eilen; denn wenn jetzt jemand von A den Ball erhaschen und irgend einen von B, der noch außer dem Male ist, damit treffen kann, so hat B den Schlag schon wieder verloren, und A ist wieder herrschend. Dagegen hat augenblicklich B jetzt wieder das Recht, irgend einen von A zu berühren. Gelingt dies, so ist B

wieder herrschend. Hierdurch entsteht mithin ein sehr lustiger, nur kurze Zeit dauernder Kampf, und diejenige Partei bleibt am Ende herrschend, welche einem der anderen den letzten Wurf beigebracht hat. Hierin liegt die Ursache, daß bei dem Fangen der Ball rücklings fortgeschleudert und bei dem „Verbrennen“ und Berühren so geworfen werden muß, daß er von dem getroffenen Gegenstande noch weiter fortfliegt, damit ihn keiner von der Gegenpartei sogleich erhaschen und wieder damit werfen kann.

Aus dem bisherigen ergibt sich zugleich, was jede Partei zu verrichten hat. Dies Spiel hat alle Vollkommenheiten des deutschen Ballspieles, nur erfordert es auf der einen Seite weniger Kraftäußerung, dagegen aber auf der anderen mehr Aufmerksamkeit, weil es mehr an Regeln gebunden ist. — Deutsche Spieler, die es gewohnt sind, den Ball aus allen Kräften zu schlagen, und hierin ein Hauptvergnügen finden, gewöhnen sich nicht ganz leicht an dieses kleinlichere englische Spiel. Auf der anderen Seite gewähren die Regeln des letzteren bei der Ausführung doch viel Vergnügen; man muß daher beide Arten zu vereinigen suchen. Dies ist der Fall bei dem

a) **deutsch-englischen Ballspiel.** Man lege die englischen Freiplätze nicht seitwärts, sondern so an, wie bei dem deutschen Ballspiele, also zwischen das Schlag- und Fangmal, gebrauche das deutsche Ballholz und lasse übrigens die Regeln des Baseball gelten.

Als eine weitere Abänderung des Balles mit Freistätten dürfte auch der

b) **Brellball** anzusehen sein. Ein Spieler ist Schläger, die anderen sind seine Gegner. In der Mitte des Spielplatzes wird ein etwa fußlanges Holzstück auf einen Stein, in eine Grube zc. gelegt, (Fig. 6 A) so daß die kürzere Hälfte darüber hervorragt. Das ausliegende Ende dieses Brellholzes (dieses Wagebalkens) ist flach und breit, hat wohl gar eine Vertiefung, in welche der Ball gelegt wird. Der Schläger (B) thut mit einem schweren Ballholze einen gewaltigen Schlag auf das hervorragende Ende des Brellholzes, so daß der Ball hoch in die Luft fliegt. Die Spielgenossen stehen in einem Halbkreise oder auch im Kreise umher; jeder hat seinen Standort durch einen Stein zc. bezeichnet und sucht den niederfliegenden

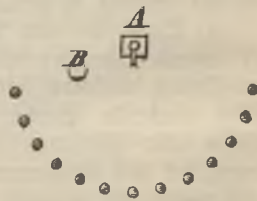


Fig. 6.

Ball aufzufangen. Wem dies gelingt, der löst den Schläger ab. Damit könnte das Spiel schon beendet sein, allein es kann noch erschwert werden, wie folgt: Während die Spieler den Ball zu fangen suchen, muß der Schläger alle die Plätze mit seinem Schlagholze berühren, die frei geworden sind, oder er muß unterdessen nach einem bestimmten Male hin- und wieder zurücklaufen. Wird der Ball nicht aufgefangen, sondern nur aufgehoben, so kann der Schläger immer noch seinen Posten verlieren, dann nämlich, wenn er mit dem Balle getroffen wird, ehe er noch mit dem Berühren der Plätze fertig ist, bez. seinen Herlauf beendet hat, auch wenn der Ball eher zum Steine zurückgerollt wird, als er seinen Stab eingefeskt hat. — Das Brellholz werde, um Gefahr zu verhüten, an eine Schnur gebunden, damit es nicht fortfliegen kann.

* **Thorball.** (Ball-Lauffpiel).

(Das englische Cricket.)

Dies bei uns bekannte Spiel ist aus England herübergekommen, wird dort, so wie das Billard, ordentlich auf Regeln gebracht, selbst von den vornehmsten Personen um Guineen gespielt, und es ist eben deswegen dabei alles abgewogen, gemessen und nach Regeln bestimmt. Es ist auch in der That ein vortreffliches Spiel, es läßt sich, auch ohne Guineen, von Jung und Alt spielen, und verdient, selbst als Spiel um Geld, wenn Erwachsene nun einmal nicht anders spielen können, vor den Karten den größten Vorzug; denn hier ist das Geld doch wenigstens mit sehr reellem Gewinne für die Gesundheit angelegt. Passionierte Cricketspieler in England tragen bei diesem Spiele besondere Kleidung: Auffallend gefärbte Tricotjacken, Flanellbeinkleider, die mit einem breiten Gürtel befestigt werden, Beinschienen und Handschuhe zum Schutz, Strohhüte oder leichte Flanellmützen. Von dem deutschen Laufballe unterscheidet es sich hauptsächlich nur durch das Thor, das von der einen Partei verteidigt wird, und durch die größere Entfernung, aus welcher der Einschenker den Ball dem sein Thor verteidigenden Schläger einzuschenken hat, aber eben deshalb ist jenes Spiel einer feineren Ausbildung teilhaftig geworden.

Werkzeuge. In England kosten sie, schön gemacht und auf besonderen Maschinen fabriziert, wohl eine Guinee (also etwa 20 Mark); wir Deutschen brauchen wenige Groschen dazu. Das zu dem steinharten Balle bestimmte grobe wollene Garn wird erst eine Nacht lang im Wasser geweicht, dann um ein rundes Stückchen Kork äußerst fest in einen Knäuel gewickelt, und dieser dann gebacken, wie oben S. 54 angegeben ist. Die Schwere des gewöhnlich mit rotem Maroquinleder überzogenen

Balles ist fünf und eine halbe Unze (also etwa 200 Gramm), sein Umfang genau 22 cm, mithin 8 cm im Durchmesser. So genau ist das zu nehmen. — Das Ballholz (Rakete, Klappe, Bat) muß für Erwachsene von festem, für die Jugend kann es von leichterem Holze sein (in der Regel ist es aus tüchtig gehämmertem Weidenholze gefertigt), etwa 1 m lang (noch bestimmter bis zur vollen Hüfthöhe des Spielers) und 10—12 cm breit. Seine Form siehe Fig. 7a, und seine übrige Bearbeitung im Durchschnitte b. Es ist ein ziemlich massives Instrument, das unten schwach gewölbt, am Ende abgerundet, an der dicksten Stelle 35 cm dick ist und an seinem schmalern Griffe mit gewichstem Bindfaden umwickelt wird. — Die Thore (Wickets, Pförtchen) können schön gedrechselt sein, aber man gebraucht auch nur Ruten, die man vom nächsten Zaune schneidet, siehe Fig. 7c. Ein solches Wicket, von drei gegabelten

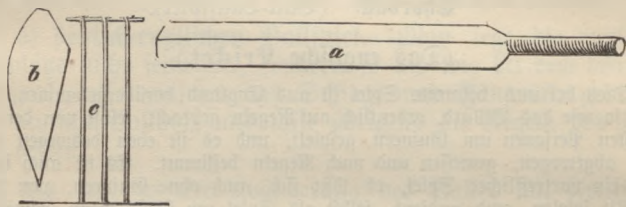


Fig. 7.

Ruten, das fest in den Boden gesteckt wird, ist gesetzmäßig 56 cm hoch, hat oben ein in ganz kleinen Gabeln liegendes Querholz (the Bail) von 15 cm Länge, auch deren 2, welche sich auf dem mittelsten Wicketstabe begegnen. Die Ruten stehen so nahe beisammen, daß der Ball nicht zwischen ihnen durchgeworfen werden kann, ohne sie zu berühren.

Das Spiel ist von zweierlei Art, doppelt und einfach.

a) **Der doppelte Thorball** (double Wicket). Die Gesellschaft kann nicht wohl unter 8, am bequemsten 12, aber auch mehr Personen stark sein. Sie teilt sich, wie bei dem deutschen Ballspiele, durch's Loos oder nach Übereinkunft in zwei an Zahl und Fertigkeit gleiche Parteien. Dann wird gelost, etwa nach Anhang I., welche Partei zuerst ins Spiel gehen, also den Anfang machen soll. Die Thore werden auf einem mög-

licht ebenen Platte, der mit kurzem Rasen überzogen oder auch ganz kahl und fest sein kann, 30–33 Schritte weit von einander in den Boden gesteckt, so daß sie gleichlaufend sind; sie gelten als 2 Festungen, welche von der einen Partei gegen die andere zu verteidigen sind. Die Verkehrsstraße zwischen den beiden Festungen kann nur dann ohne Gefahr von jener benutzt werden, wenn die Angriffsmittel der letzteren vorübergehend entfernt sind. Man sehe Fig. 8 x, y. Man reißt in den

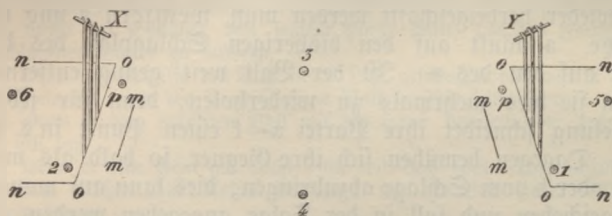


Fig. 8.

Boden die 1 m lange Kollgrenze *oo* (Bowling crease) mit ihren zurücklaufenden Seitengrenzen *on*, und innerhalb der beiden Thore 1,14 m von ihnen abwärts, oder etwas mehr als die Kackete lang ist, die beiden Schlaggrenzen *m m*. Nach diesen Vorbereitungen mag das Spiel angehen.

Wir nehmen hier jede Partei zu 6 Personen an, nämlich *a b c d e f* und *1 2 3 4 5 6*. Jene sollen zuerst in's Spiel gehen, also den Ball schlagen, um Punkte zu machen. Zu dem Ende stellen sich zwei von ihnen, z. B. *a* und *b* (gewöhnlich nimmt man die besten Schläger nicht zuletzt), jeder „Batsmann“ (Battor) mit einer Kackete versehen, in die beiden Schlagräume, also zwischen *oo* und *m m*, seitwärts neben ihr Thor, folglich jeder auf eine der Stellen *p*. Die übrigen 4 Personen ihrer Partei haben jetzt nichts zu thun, außer einer, die das Kerbholz zum Einschneiden der Punkte führt; sie geben Achtung, daß kein Verstoß gegen die Spielregeln vorkommt, wenn nicht besondere Schiedsrichter und Unparteiische hierzu ernannt sind, welche dann in der Nähe des Thores sich befinden. Ihre Gegner aber gehen in die Stellen *1 2 3 4 5 6*. Die Personen *1* und *2*, welche in der Kollgrenze stehen, rollen den Ball etwa wie eine Kegelfugel — es wird sogar bestimmt, daß die

werfende Hand nicht über Schulterhöhe sich erheben darf — an dem Boden hin nach den Thoren, nämlich 2 nach Y und 1 nach X, in der Absicht, dieselben zu treffen. Dies geschieht mit aller Schnelligkeit und ziemlicher Kraftanwendung. Die beiden Schläger a und b aber sind gleichsam die Thorwächter und suchen den Ball jedesmal mit den Racketen davon zurückzuschlagen und so aus den Händen der Gegenpartei 1—6 zu bringen. So oft einer den Ball fortschlägt, oder überhaupt so oft der Ball aus den Händen der Gegner 1—6 fortkommt und erst wieder herbeigeschafft werden muß, wechseln a und b ihre Plätze. a läuft auf den bisherigen Schlagplatz des b und dieser auf den des a. Ist der Ball weit genug entfernt, so suchen sie dies mehrmals zu wiederholen; denn für jede Abwechslung schneidet ihre Partei a—f einen Punkt in's Kerbholz. Dagegen bemühen sich ihre Gegner, so bald als möglich den a oder b vom Schlage abzubringen; dies kann auf mancherlei Art geschehen und soll in der Folge angegeben werden. Verliert wirklich a oder b den Schlag, so tritt einer ihrer Mitspieler, z. B. c, an seine Stelle, und man spielt wie vorhin weiter. Auf diese Art kommt ein Schläger nach dem anderen vom Spiele ab und wird so lange von den anderen, noch nicht am Schlage gewesenen ersetzt, bis von a—f keiner mehr übrig ist. Sind so die beiden letzten Schläger in Arbeit, und es verliert einer von ihnen den Schlag, so gehen beide ab, weil zum Ersatz des einen keiner mehr da ist, und die Partei a—f hat ihren ersten Gang geendigt. Jetzt gehen die Gegner 1—6 in's Spiel, um sich Punkte zu verschaffen, und a—f treten an die bisherigen Plätze derselben. So geht das Spiel fort, wie vorhin. Hat 1—6 den ersten Gang gemacht, so kommt dann a—f wieder an's Spiel und macht den zweiten u. s. w. Die Zahl der zu machenden Punkte kann allenfalls zu Anfang des Spieles festgesetzt werden, auf 36, 44, ja bis 101, wenn viele Spieler da sind, und es kommt darauf an, welche Partei sie in den wenigsten Gängen und mit den wenigsten Schlägen voll hat. Weit gewöhnlicher und besser ist es aber, die Zahl der Punkte gar nicht, hingegen die Zahl der Gänge jeder Partei festzusetzen, wobei dann diejenige gewinnt, welche in einem, zwei oder mehreren Gängen die meisten Punkte zu Stande bringt.

Jetzt werden folgende Gesetze über den Verlust des Schlages verständlich sein. Der Schläger kommt vom Schlage ab,

1. wenn der gerollte Ball sein Thor berührt, so daß das Querholz herabfällt oder eine Rute aus dem Boden herausfährt (wenn man lieber will, überhaupt, wenn der Ball das Thor nur berührt),

2. wenn der zurückgeschlagene Ball in die Luft springt und von einem der anderen Partei gefangen wird,

3. wenn das Querholz von einem der Gegner mit dem Balle in der Hand herabgestoßen, oder durch einen Wurf mit demselben herabgebracht wird, während der Schläger nicht in der Schlaggrenze steht oder die Rackete nicht hinein hält, (dies ist häufig der Fall, wenn die Schläger die Plätze wechseln und nicht schnell genug ankommen; oder wenn der Schläger nach verfehltem Schlage aus dem Schlagplaz ge sprungen ist, oder sich vergißt und die Rackete nach dem Schlage nicht schnell genug in den Plaz niederstößt),

4. wenn der Schläger von seinem Plaz läuft, um das Fangen des aufgeschlagenen Balles zu hindern,

5. wenn sein Gehülfe den Ball in die Luft geschlagen hat, und er schlägt ihn noch einmal, oder der so geschlagene Ball berührt sein Thor,

6. wenn er den gerollten Ball mit der Hand berührt oder aufnimmt, ehe er still lag,

7. wenn er sein Bein gebraucht, um den Ball vom Thore abzuhalten, es sei durch Stoßen oder bloßes Vorsetzen, und der Ball dann wirklich an das Bein kommt,

8. wenn er durch Unvorsichtigkeit bei dem Schlagen das Thor mit der Rackete berührt oder gar das Querholz herabschlägt.

Wenn bei dem Wechseln der Plätze die Schläger schon neben einander wegelaufen sind, und es wird von den Gegnern das Querholz von einem Thore herabgestoßen, so ist derjenige vom Schlage, der nach demselben hinläuft. Sind sie aber noch nicht neben einander vorbei, so ist der vom Schlage, der das berührte Thor verließ.

Gesetze und Regeln für die Spielenden. a) für die Schläger.

1. Wenn der Ball den Gegnern aus den Händen gekommen, aber nur wenig entfernt ist, und die Schläger wollen wechseln, so darf derjenige, dessen Thore der Ball am nächsten liegt, nicht gleich zu dem andern laufen, sondern muß warten, bis der andere Schläger fast an seinem Plaz angekommen ist. Warum? das lehrt die Praxis.

2. Er darf die Rackete nicht vor das Thor halten, wenn der rollende Ball kommt, ebenso wenig darf er selbst davor treten. Die Rackete muß, zum Schlage bereit, von dem Boden in die Höhe gehalten werden, sobald der Rollende, welcher vom andern Thore den Ball herüber rollen will, ruft: „Achtung! (play!)“

3. Er darf nicht mit der ganzen Länge der Rackete an dem Boden durchstreifen, sondern muß einen ordentlichen Schlag, aber nur einen einzigen, nach dem Balle thun.

4. Wenn er nach dem Balle schlägt, so kann er zwar insolge der Festigkeit des Schlages aus dem Schlagplaz weichen; er muß aber augenblicklich Hand, Fuß oder Rackete wieder in's Mal stellen; denn wenn der Rollende, oder sonst ein Gegner, den Ball schnell erhascht und damit das Querholz herabstößt, ehe er die Hand, den Fuß oder die Rackete im Male hat, so ist er vom Schlage ab. Aber sobald der gerollte oder geschlagene Ball wieder in den Händen des Rollenden ist, und er, der Schläger, die Hand, den Fuß zc. schon wieder im Male gehabt hat, braucht er dann nicht mehr seine Stelle zu halten, bis wieder gerufen wird: „Achtung!“

Man macht es auch wohl bei diesem Spiele zum Geetze, daß der Schläger vor dem Schlage mit dem Ballholze die etwa $1\frac{1}{4}$ m vom Thore entfernte Schlaggrenze berühren muß, daß die Hand oder der Fuß nichts gelten, sondern daß man mit der Rackete nach dem Schlage an den Boden niederstoßen muß; thut man das später, als der Rollende das Thor mit dem Valle in der Hand oder durch Werfen berührt, so ist man vom Schlage ab. Dies scheint mir noch besser.

5. Hat der Ball von dem gegenüber stehenden einen Schlag erhalten, daß er wieder auf das Thor fliegt, woher er kam, und das Querholz herabstreift, so ist der dabei stehende Schläger vom Schlage; er hat daher das Recht, einen solchen Ball auf alle Art, selbst mit seinem Körper, abzuhalten.

6. Wenn der Ball aufgeschlagen ist, und die Gegner ihn fangen wollen, so können es die Schläger auf alle Art verhindern, nur darf weder die fangende Person, noch der Ball berührt werden.

b) für die Gegner.

1. Die Personen in 3 4 5 6 sehen darauf, daß sie den aufgeschlagenen Ball fangen, und, was fast stes der Fall ist, ihn so schnell als möglich in die Hände der Rollenden schaffen. Sie müssen daher den Ball gut in die Hände werfen; denn hierdurch wird das Wechseln der Plätze gehindert.

2. Die Rollenden in 1 und 2 dürfen den Ball nur rollen, aber nicht werfen; denn ein auf das Thor geworfener Ball ist ungültig. Sie müssen den Ball, wenn er heran rollt, auf alle mögliche Art und schnell aufhalten, um wo möglich das Thor eher damit zu berühren, als der Schläger seine Rackete in's Mal stößt.

3. Bei dem Abrollen müssen sie einen Fuß innerhalb der Rollgrenze n n o o haben, sonst ist der Ball ungültig.

4. Sie können den Schlägern befehlen, auf welcher Seite des Thores sie schlagen sollen.

Da dieses an sich einfache und nur infolge der zu gebenden Regeln anscheinend schwer auszuführende Spiel von GutsMuths seiner ersten anfänglichen Ausbildung nach beschrieben worden ist, so habe ich den ursprünglichen Text schon um seines geschichtlichen Wertes, noch mehr aber um der gegen jetzt immerhin einfacheren Ausführungsweise des Spieles willen nicht abzuändern gewagt, halte es aber für Pflicht, das Spiel noch nach der jetzigen Betriebsweise zu beschreiben, die allerdings wieder in Deutschland eine andere ist, als in ihrem Mutterlande England. Ich werde, da die deutsche Weise doch noch einfacher und weniger kostspielig ist, diese nach Dr. Koch und Dr. Glasen geben, daneben aber des Spieles in seiner echten, also englischen Entwicklungsweise nach F. W. Macquet gedenken, welche 3 Autoren in ihren Texten übrigens fast wörtlich übereinstimmen.

Bemerken muß ich noch zum Voraus, daß sich niemand durch die Wiedergabe der Regeln von diesem Spiele abschrecken lassen möchte, und daß zum Spiele 22 Genossen in 2 Parteien mit je einem unparteiischen Schiedsrichter und Schriftführer, sodann 2 Thore, mindestens 2 Schlaghölzer und 3—4 Bälle erforderlich, bez. wünschenswert sind. In's Spiel gehen von der Schlagpartei nur 2 Schläger und ein Unparteiischer, während die übrigen nur dem Verlaufe des Spieles zusehen, so

lange, bis auch sie an die Reihe kommen; von der Fang- oder Feldpartei aber alle, nämlich 1 Einschenker, 1 Thorwart, 1 Hintermann, 1 Unparteiischer, während die übrigen dieser Partei auf dem Felde umher als Aufpasser zum Fangen des geschlagenen Balles bereit stehen.

1. Der Ball soll nicht über 180 g und nicht unter 165 g wiegen, nicht mehr als 24 cm und nicht weniger als 23 cm im Umfange halten. Vor jedem neuen Gange kann jede Gesellschaft einen anderen Ball oder wenigstens ein Wechseln der Bälle verlangen. Der Ball ist aus Leder gefertigt [in England meist mit einem Kern aus gepreßtem Kork], hartelastisch, damit er sowohl vom Einschenker mit größter Sicherheit bedient, als auch vom Schläger nach jeder Richtung hin sicher geschlagen werden kann.

2. Das Schlagholz [Klappe, Rackete] darf nur 1 m lang und am breiten Ende 10,3 cm breit, auch muß es hier abgerundet und sein Griff handgerecht umwickelt sein.

3. Die Thore [Stände] überragen den Boden um 70 cm; ihre 3 Stäbe sind gleich stark und so eng (d. i. etwa 7 cm weit) nebeneinander gestellt, daß der Ball nicht hindurch kann. Die beiden ganz lose und quer auf ihnen liegenden Hölzer (Barren) sind zusammen 20,5 cm lang. Die Thore sind gleichlaufend und 20 m von einander entfernt. Ist der Boden um sie her durch Regenwetter naß geworden, so können sie mit Einwilligung beider Gesellschaften auf eine trockenere Stelle veretzt werden. Das Ebenen des Platzes mittelst Stampfens oder Abmähens u., oder das Ausfüllen von Vertiefungen durch Sand oder Sägespäne darf nur vor Beginn eines jeden Spieles, niemals während des letzteren geschehen; höchstens ist es dem jeweiligen Schläger gestattet, mit dem Schlagholze am Schlagmale den Boden festzuschlagen, und dem Einschenker, etwaige Löcher im nassen Boden durch Sägespäne auszufüllen.

4. Das Schock- oder Schleudermal [die Einschenklinie], welches nach Fig. 9 als Verlängerung des Thores erscheint und 2 m lang ist, hat an seinen Enden ebenfalls nur eingerigte, rechtwinklig angelegte Schenkel (on) von $\frac{1}{2}$ m Länge. Über alle diese Linien wird zur besseren Sichtbarhaltung derselben Kreide oder Kalk gestreut.

5. Das Schlagmal [die Auslauflinie] liegt 1,2 m (nach Koch 1,25 m) vom Thore entfernt und ist mit diesem gleichlaufend. Es darf länger, aber nicht kürzer als das Schockmal

sein (mm in Fig. 8 ist also für das jetzige Cricket nicht richtig gezeichnet).

6. Der Einschenker (Ausschenker, Aufgeber) steht beim Einschenken mit einem Fuße hinter dem Schockmale, aber immer innerhalb der Seitenlinien, sonst ruft der Unparteiische „Kein Ball!“ Er muß 4 Bälle d. i. ein „Über“] einen „Umgang“ von 5 Bällen einschenken, ehe er an das andere Thor gehen darf. Letzteres darf er in demselben Gange zweimal thun. Kein Einschenker darf mehr als zwei „Über“ hintereinander einschenken (was auch selten vorkommen wird!). Der Einschenker kann den Schläger, von dessen Stande aus er einschenkt, an die Seite des Standes verweisen, die ihm paßt. Sobald er eingeschenkt hat, spielt er auch an seinem Thore den Thorwart. Der Ball muß in England geschleudert, in Deutschland, z. B. in Braunschweig, geschickt werden, wenn der Unparteiische nicht rufen soll: „Kein Ball!“ Hierin liegt der Hauptunterschied zwischen dem echten Cricket und der GutsMuths'schen Weise oder der „Braunschweiger Abart“, wie sie eben von Dr. Koch beschrieben ist. Beim Schleudern (dem sog. Rundarmwurf) wird der Ball fest in die Hand genommen, der Arm gestreckt nach hinten geschwungen, so daß der Ball nach außen in der Hand liegt, dann weiter in einem Halbkreise von hinten nach oben und vorn, so daß er vor dem gegenüberliegenden Thore einmal auf dem Boden aufschlägt und womöglich das Thor selbst streckt, sodaß die auf ihm liegenden Hölzer herabfallen oder auch einer der Thorstäbe umkippt. Da der Ball in solchem Falle eine größere Wucht hat, so müssen wenigstens immer diejenigen 2 Schläger, welche in das Spiel eintreten, mit ledernen Beinshienen für ihre linken Kniee und nebst dem Thorwart oder Auffänger mit Handschuhen, die einen Kautschuk- oder Lederüberzug haben, ausgerüstet sein, während die übrige Kleidung am besten aus Flanellbeinkleidern und Hemden mit den nötigen Abzeichen für jede Partei besteht.] Beim Schocken sucht der Einschenker ebenfalls das Thor des Schlägers vom gegenüberliegenden Male zu treffen. Der Ball wird gefaßt und geworfen wie etwa die Regelkugel, doch darf sie nicht auf dem Boden hinrollen (sonst gilt es einen unehrenhaften „Truler“), wohl aber kann er entweder in einem Schwunge auf das Thor zufliegen, oder den Boden vor ihm einmal — das ist das Normale —, sogar zwei- und dreimal berühren. Auch kann hierbei der Einschenker einen kleinen Anlauf nehmen (in England

nicht), darf aber das Schockmal nicht überschreiten. Bei den Bällen, welche die Erde einmal berühren, kommt es sehr darauf an, ob sie nahe vor dem Thore des Gegners aufspringen, „kurze Sezer“, oder weiter davon ab, also „weite Springer“ sind; ob sie langsam oder schnell fliegen, ob sie in gerader Richtung auf die Thore zufliegen oder seitwärts davon aufspringen, doch in schräger Linie, so daß sie das Thor immer noch treffen. Letzteres bewirkt der Einschenter, indem er dem Balle eine Drehung mitgiebt. Zwischen diesen verschiedenen Bällen muß er möglichst abwechseln, um den Schläger unsicher zu machen. Nach 5 Bällen [nach 4], also nach beendigtem „Umgange“ [oder „Über“] beginnt der andere Einschenter vom gegenüber liegenden Thore aus einzuschenten. Vor dem ersten Balle in jedem Umgange ruft der Einschenter, wenn es nötig ist, den Schläger aufmerksam zu machen, „Achtung!“

Weite Bälle entstehen dann, wenn der eingeschenkte Ball über den Kopf des Schlägers, oder soweit von ihm hinweg fliegt, daß er ihn nach der Ansicht des Unparteiischen nicht hätte schlagen können. Versucht jedoch der Schläger nach dem Balle zu schlagen, so gilt der Ball nicht für weit. Ist ein weiter Ball „gemacht“, oder auch nach den beiden vorigen Regeln „Kein Ball!“ vom Unparteiischen gerufen worden, so darf der Schläger soviel Läufe machen, als er kann, ohne „abgelaufen“ (s. Schläger) zu werden. Diese Läufe zählen jedoch nicht für ihn, sondern unter den Fehlbällen für seine Partei. Läuft der Schläger nicht, so erhält seine Gespielschaft in diesem Falle trotzdem einen Lauf, der aber nicht zu machen, sondern nur unter den Fehlbällen aufzuschreiben ist. — [In England gestaltet sich die Sache ein wenig anders. Sobald ein „weiter“ und billigerweise vom Schläger nicht zu erreichender „Ball“ geschleudert ist, so hat der Unparteiische der schlagenden Partei einen „Lauf“ zuzuerkennen, der unter der Rubrik „Weiter Ball“ aufgezeichnet wird. Ein „weiter Ball“ wird nicht mit in das „Über“ gerechnet. Wenn dagegen der Schläger doch versucht hat, den Ball zu treffen, so wird gar nichts angerechnet. Wenn der Einschenter „keinen Ball“ macht, so kann der Schläger (mit seinem Partner) so viel Läufe (runs) machen, als er nur kann und nicht anders „außer Spiel“ gesetzt oder „abgelaufen“ werden, als dadurch, daß er noch nicht wieder innerhalb seines Standes am Thore ist, wenn ein Genosse der Feldpartei die Hölzer eines Standes mittelst des Balles herabwirft. Sollte

auf diese Weise sich kein Lauf erzielen lassen (z. B. wenn der ungebührlich geschleuderte Ball sofort aufgehalten wird, anstatt erst auf dem Boden hinzurollen), so soll ein Lauf je nachdem unter der Rubrik „Kein Ball!“ oder „Weiter Ball“ angerechnet werden. Berührt der Ball erst irgend einen Teil der Kleidung oder der Person des Schlägers, ausgenommen seine Hände, so hat der Unparteiische einen „Beinball“ anzufagen.]

7. Der Schläger ist „ab“, d. i. „außer Spiel“ (er hat einem anderen seiner Partei Platz zu machen), wenn durch den Ball eines der Hölzer gefallen oder ein Stab aus der Erde gestoßen, oder zu Falle gebracht worden ist; wenn ein Ball von einem Schläger des Schlagholzes oder der Hand, ehe er die Erde berührt, [in England selbst dann, wenn er nicht mit den Händen, sondern mit den Armen und der Brust] getroffen bez. gefangen wird; wenn er beim Schlagen oder in irgend einem anderen Augenblick, während der Ball im Spiele ist, mit beiden Füßen über das Schlagmal hinaus geht, und dabei sein Thor von einem Gegner „gestreckt“ (umgeworfen) wird, es sei denn, daß er sein Schlagholz im Male halte; wenn er selbst beim Schlagen, z. B. durch einen Teil seiner Kleidung, sein Thor streckt; wenn unter irgendwelchem Vorwande einer der Schläger es hindert, den Ball fangen zu können; wenn er den Ball absichtlich zweimal schlägt; wenn sein Thor, während er läuft, von einem der Gegner (Einschinker oder Thorwart) entweder mit dem Balle oder mit der Hand, in der er den Ball hält, oder mit demselben Arme umgestoßen wird, ehe er selbst das Schlagholz, die Hand oder den Fuß in das Schlagmal auf die Erde halten kann (sind aus Zufall, Nachlässigkeit zc. beide Hölzer nicht auf dem Thore, so muß von dem betr. Gegner wenigstens ein Stab gestreckt werden); wenn er, ohne von der Gegenpartei aufgefordert zu sein, den „Ball im Spiel“ berührt oder aufnimmt; wenn er mit irgend einem Teile seines Körpers einen Ball aufhält, der nach der Meinung des Unparteiischen (auf des Einschinkers Seite) in gerader Linie auf des Schlägers Thor zugeworfen war und es getroffen haben würde. Wenn die beiden Spieler sich bereits im Laufe gekreuzt haben, so ist der ab, der auf das unterdessen gestreckte Thor zuläuft, sind sie aber noch nicht an einander vorüber, so ist der ab, der das gestreckte Thor soeben verließ. — Wenn der Ball getroffen ist, so darf der Schläger sein Thor mit seinem Schlagholze oder mit einem Körperteile schützen, nur nicht mit den Händen. — Zwischen dem Thor und

dem Schlagmale macht sich der Schläger ein Schlagzeichen, unmittelbar vor letzterem derart, daß, wenn er das Schlagholz senkrecht auf das Zeichen hält, für den Einschenker am gegenüberliegenden Thor durch dasselbe die beiden „Außenstäbe“, also, vom Schläger weg gerechnet, der 2. und 3. Stab seines Thores verdeckt sind. Dadurch wird es ihm möglich, genauer zu beurteilen, in wieweit die Richtung des herankommenden Balles seinem Thore gefährlich ist oder nicht. „Außenstäbe“ sind die beiden Stäbe, welche vom Schläger am entferntesten sind, der „Innenstab“ ist der ihm zunächst stehende; ein Außenstab ist somit immer der mittlere der 3 Stäbe, der „Mittelstab“. — Die Aufgabe des Schlägers ist somit eine doppelte, sein Thor gegen den Ball durch Vorhalten des Schlagholzes zu verteidigen, sodaß derselbe an diesem abgelenkt, noch besser aber gute und viele Schläge zu thun, ohne der Gegenpartei Gelegenheit zum leichten Fangen des Balles zu geben, um dadurch für seine Partei möglichst viel Läufe zu machen. Seine Stellung vor dem Thore nimmt er in der Weise, daß er, wenig gebückt, den rechten Fuß dicht am Schlagmale gleichlaufend mit dem Thore niederstellt, den linken Fuß aber im rechten Winkel vorsetzt, und um sich zu vergewissern, daß er weder zu weit vorn steht (dadurch würde er ja möglicherweise noch den Ball vom Thore zurückhalten, was verboten ist), noch einen Teil seines Thores ungedeckt läßt, stößt er sein Schlagholz in das „Schlagzeichen“ nieder [in einem Winkel zum Boden von etwa 60°]. Aus dieser Stellung kann er, sich streckend und den rechten Fuß möglichst fest stehen lassend, vom Thore her nach den meisten Bällen ohne Gefahr für sein eigenes Thor schlagen. Er darf den Ball schlagen, wie weit und wohin er nur will, womöglich in eine Lücke des Feldes, wo also kein feindlicher Fänger steht, um desto mehr Läufe zum anderen Schlagmale hin und wieder zurück machen zu können. Gegen besonders gefährliche Bälle, z. B. gegen solche, die auf seinen Innenstab gerichtet sind, wird er sich nur verteidigen, indem er vor das Thor sein Schlagholz hält und sie von demselben abgelenken läßt; andere Bälle wird er möglichst weit fortzuschlagen suchen. Als allgemeine Regel für das Schlagen gilt jedoch, daß das Schlagholz meist nur mit dem rechten Handgelenk geführt wird, die linke, am Ende des Griffes fassende Hand nur leitet, während bei weiten Bällen beide Hände den Schlag ausführen, und daß jeder Ball nach der Seite hin geschlagen werden

muß, von woher er kommt, rechts heransfliegende Bälle rechts hin, von links herabkommende links hin. Hat der Einschenker den Ball ziemlich weit links hin geworfen, so daß das Thor außer Gefahr erscheint, so empfiehlt es sich für den Schläger, den Ball mit einem kleinen Ausfalle nach vorn schräg weg auf die linke Seite zu schlagen; das ist dann „ein Schräger“. Die Güte der Schläge wird gemessen durch die Anzahl Läufe, die der Schläger nach erfolgtem Schlage von einem Schlagmale zum anderen machen kann, ehe der Ball von den Aufpassern im Felde nach einem der beiden Thore hat zurückgeworfen werden können. Der Schläger muß sich also vorsehen, daß nicht der Ball von den Aufpassern (die ja nur darauf lauern, denselben zu fangen) eher an's Thor gebracht oder geworfen wird, als er selbst an demselben ankommt und seinen Fuß oder sein Schlagholz in das Schlagmal setzt; sonst wäre er „abgelaufen“. Auch kann es ihm begegnen, daß er „abgebarrt“ wird, wenn z. B. der Thorwart unmittelbar nach dem Einschenken den Ball, den der Schläger durch einen weiten Ausfall (wobei er das Schlagmal verläßt) vergeblich zu treffen sucht, schnell in die Hände bekommt und damit das Thor umstößt, ehe der Schläger wieder zurück ist. Der Schläger darf nicht zu lange überlegen, ob er wagen soll, zu laufen; er muß wissen, daß, wer nichts wagt, auch nichts gewinnt. Andererseits muß er sich stets bewußt sein, daß der Schutz des Thores seine erste Aufgabe ist. Stets darf er sein Laufen so lange fortsetzen, bis der Ball in der Hand des Einschenkers „zur Ruhe gekommen“ ist. Ist der Ball damit „außer Spiel“, so hören die Läufe auf; es tritt also eine kleine Unterbrechung ein, bis der Einschenker den Ball zurückerhalten hat und zu neuem Schocken (Schleudern) ansetzt. Der Schläger am anderen Thore, der zunächst nicht zu schlagen, sondern nur zu laufen hat, verfolgt aufmerksam das Spiel, um sofort zu einem Laufe fertig zu sein, sobald eine Miene des Schlägers am anderen Thore oder sein Ruf „Laufen!“ dazu auffordert. Beide Schläger laufen stets gleichzeitig, damit auch solche Schläge ausgenutzt werden können, nach denen sich ein oder drei oder fünf Läufe machen lassen. Nach einer ungeraden Zahl von Läufen tritt natürlich ein Wechsel der Schläger an den Thoren ein, denn der Schläger, z. B. a am Thore A kommt nach einmaligem Laufe an's Thor B und umgekehrt. Das ändert am Spiel nichts, denn der Einschenker der Gegen-

partei am Thore B bedient ja ohne Rücksicht auf den Schläger das Thor A 5 [4] mal nacheinander. Kein Schläger darf mehr als 20 Läufe machen; hat er die gemacht, so tritt er sofort aus. In solchem Falle, oder wenn einer der beiden Schläger „abgekommen“ ist, entsendet der Kaiser der betreffenden Partei, der übrigens mit zuerst schlägt, einen neuen Schläger, bis alle Schläger der Partei am Schlage gewesen sind. Nachdem auf diese Weise schließlich der erste seinen Schlag gethan, so müssen, sobald einer dieser beiden letzten Schläger abkommt, beide gleichzeitig ihren Posten verlassen, und der andere wird als „nicht ab!“ im „Kerbholze“ verzeichnet. Es erhält nun die Gegenspielgesellschaft den Schlag, jene aber das Feld. Zu bemerken ist noch, daß, wenn der Ball gefangen ist, mit dem Schlagholze oder der Hand, ehe er den Boden berührt, kein Lauf gerechnet wird, oder wenn der Schläger „abgelaufen“ ist, der Lauf nicht mit gilt, den er und seine Mitspieler versuchten. Wird gerufen „Ball verloren!“, so erhält der Schläger 6 Läufe, die er also nicht zu laufen braucht; hat er aber, ehe das gerufen wurde, schon mehr Läufe gemacht, so sollen alle für ihn gelten, die er bis dahin gemacht hat. Ist der Ball schließlich in des Thorwarts oder Einschenters Hand zur Ruhe gekommen, so ist es dem Einschenter, sobald er von neuem einzuschenten im Begriff ist, erlaubt, den Schläger seines Thores, wenn derselbe über das Schlagmal hinaus geht, abzubringen, falls er nicht wenigstens das Schlagholz, den Fuß oder die Hand auf den Boden im Schlagmal hält. Der Schläger darf sein Thor nicht verlassen und nachher zurückkommen, um seinen Gang zu vollenden, nachdem erst ein anderer daran gewesen ist, wenigstens nicht ohne Einwilligung der anderen Gespielschaft. Ein Erjatzmann zum Schlagen oder Laufen darf eben nur mit Einwilligung dieser eintreten; sein Spiel unterliegt denselben Regeln wie das des Schlägers, er setzt das Spiel nur für diesen fort. Die andere Gespielschaft ist sowohl in Bezug auf die Person des Stellvertreters als auch in Bezug auf den Platz, den er einnehmen soll, zu fragen.

8. Der Thorwart [Auffänger], gewöhnlich der Kaiser selbst, wenn er nicht Einschenter ist, steht hinter dem Thore und muß alle Bälle, die der Schläger durchläßt, auffangen, aber nicht eher, als bis der Ball am Thore vorübergekommen ist, darf sich überhaupt nicht bewegen, so lange der Ball noch

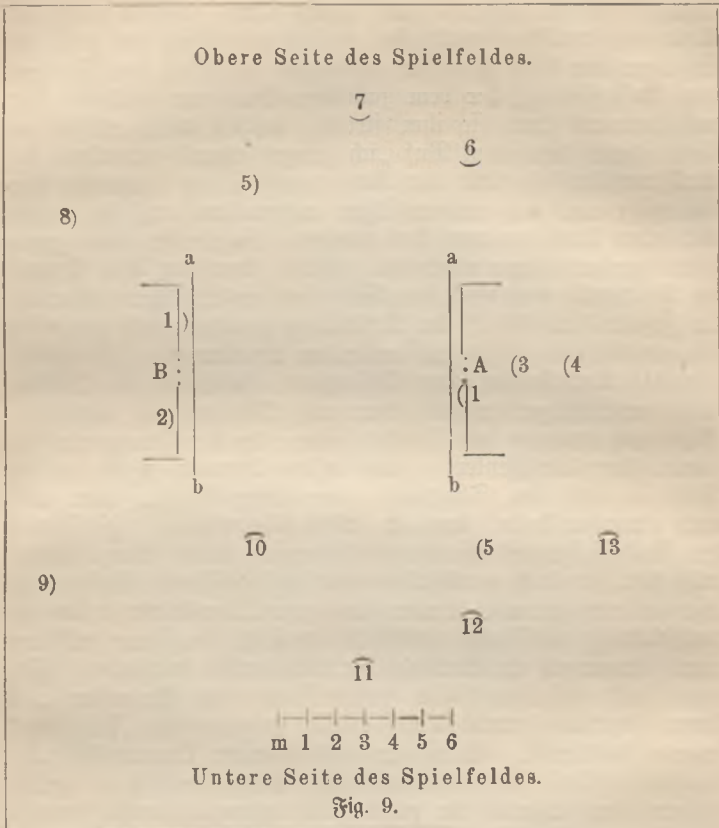
in der Hand des Einschenters ist; er darf auch den Schläger durch kein Geräusch belästigen; und wenn er mit irgend einem Teile seines Körpers über oder vor dem Thore ist, soll der Schläger, auch wenn das Thor getroffen ist, nicht „ab“ sein. Fängt der Thorwart den Ball nicht auf, so darf der Schläger, bis er den Ball zurückerhält, soviel Läufe als möglich machen. Deshalb wird der Thorwart noch in seinem Geschäfte unterstützt durch einen 5—6 Schritte hinter ihm stehenden „Hintermann“ [eine Deckung]. Thorwart kann der Einschenter gleichzeitig sein, sobald er eingeschenkt hat, und kann also, wenn ihm von einem Fänger (Aufpasser) der Ball zugeworfen wird, damit das Thor strecken; ebenso kann ja der Einschenter, auf seinem Posten stehend, den Schläger „abfangen“, wenn derselbe den Ball durch einen Schlag gerade wieder zu ihm hintreibt. Hat der Einschenter alle seine Bälle (also 5) eingeschenkt, so kann er zwar abtreten, kann aber auch, falls er demnächst wieder einschenten soll, einstweilen als Thorwart am Thore verbleiben.

9. Die Aufpasser oder Fänger [die Feldpartei], aus denen die Einschenter und Thorwarte hervorgehen, haben den geschlagenen oder nicht getroffenen Ball, noch ehe er die Erde berührt, so oft und so schnell als möglich zu fangen und dem Thorwarte oder Einschenter zurückzuwerfen, damit die Schlagpartei nicht viel Läufe erhält. Die Stellung der Aufpasser ist je nach der Eigenart der Schläger und Einschenter verschieden zu nehmen. Hauptsache ist für sie, die Bälle nicht weit von den Thoren sich entfernen zu lassen, also schnell zu fangen. Bei einem neuen Umgange müssen sie ihre Stellen entsprechend um das andere Thor herum nehmen. Hält ein Aufpasser den Ball mit seinem Hute auf, so gilt der Ball als „außer Spiel“, und die andere Partei erhält 4 Läufe gutgeschrieben; sind schon von dieser Läufe gemacht, so erhält sie trotzdem nur 5. Die Feldpartei teilt sich in solche, die rechts vom Schläger, d. i. auf der An-Seite, und in solche, die links von ihm d. i. auf der Ab-Seite, stehen. Wenngleich der schwere Ball ein sicheres Treffen ermöglicht, so ist doch fortwährend gegenseitige Unterstützung der Aufpasser eine Vorbedingung des Erfolges; so muß z. B. der nächste Mitspieler dieser Partei sich schnell hinter den Thorwart oder Einschenter begeben, um den Ball doch noch aufzufangen, wenn er an diesem vorbei schlagen sollte, damit nur ja die Schläger nicht viel Läufe machen

können. Auch muß es zum guten Ton gehören, auf dem Spielplatze vollste Gerechtigkeit walten zu lassen; hat z. B. der Schläger den Ball getroffen, so kommt die Ehre des Fangens dem Aufpasser zu, der dem fallenden Balle am nächsten steht, und niemand darf sie ihm streitig machen, wenn er sich das Recht dazu durch den Ruf „ich fange“ eigens erworben hat. Selbstverständlich stellt der Kaiser nach jedem Umgange seine Aufpasser um das andere Thor entsprechend auf, da ja der mit jedem Umgange von ihm ernannte Einschenker vom gegenüberliegenden Thore einschenkt. [In C. darf der betr. Kapitän die Feldpartei nur nach den Wünschen der Schläger aufstellen.] In Fig. 9. (S. 116) ist die Aufstellung geordnet nach den rechts schlagenden und rechts einschenkenden Spielern.

10. Der Kaiser der Schlagpartei bestimmt die Reihenfolge der Schläger (er selbst kann auch Schläger sein) nach ihrer Güte und ernennt den Unparteiischen; der der Fangpartei bestimmt den Einschenker — die besten kommen zuerst an die Reihe — und den Thortwart; eine dieser Rollen, oder auch nach einander beide, kann er selbst übernehmen. Hinsichtlich der Reihenfolge des Einschenkens herrscht keine strenge Gesetzmäßigkeit, so daß gewöhnlich nur die geübteren Spieler zu Einschenkern gemacht werden, und zuerst die beiden besten abwechselnd je 4 Gänge einschenken. Doch darf nie während eines Umganges ein Wechseln der Einschenker stattfinden. Sodann sucht sich der Kaiser dieser Partei die Aufpasser nach ihrem Geschicke heraus und verteilt sie auf dem Felde nach seinem Gutdünken. Ebenso ernennt er einen Unparteiischen.

11. Die Entscheidungen der Unparteiischen gelten während des Spieles für jeden Fall; letzteren zu widersprechen ist nicht nur störend, sondern auch unanständig. Sie nehmen — einer an jedem Thore — Aufstellung einige Schritte seitwärts vom Thore, links vom Schläger; sie entscheiden aber auch nur über das, was an ihrem Thore vorgeht. Im Falle jedoch, daß der Unparteiische am Thore des Einschenkers nicht genau genug hat sehen können, um sicher zu entscheiden, ob ein Ball richtig gefangen ist u., kann er sich an den anderen Unparteiischen wenden, dessen Urteil dann entscheidet. [In C. steht dies einem jeden Unparteiischen zu.] Die Unparteiischen stellen — besonders für Wettspiele — die Thore auf [sie dürfen deshalb niemals Wetten eingehen] und lassen beide Gespielschaften lösen, um zu wissen, welches die Schlag- und



- AB = Thore (Engl. Wicket).
 - a b = Schlagmale (Bats).
 - 1.1. = Schläger = Schlagpartei (In-party).
 - 2. = Einscherer (Bowler).
 - 3. = Thorwart (Wicket keeper).
 - 4. = Hintermann (Short-slip).
 - 5.5. = Unparteiische (Umpires).
 - 6. = Kurzan (Point-off).
 - 7. = Mittenan (Cover-point).
 - 8. = Weitan (Long-sild-off).
 - 9. = Weitab (Long-sild-on).
 - 10. = Kurzab (Point-on).
 - 11. = Mittenab (Middle-Wicket).
 - 12. = Querab (Leg).
 - 13. = Schrägab (Long-stop).
- } Fang- oder Feldpartei
(Feldhüter oder Aufpasser.)

welches die Fangpartei. Sie stellen auch auf Wunsch die Thore um, nachdem jede Gespielschaft einen Gang gemacht hat. Einem jeden Schläger lassen sie 2 Minuten Zeit, der ganzen Gespielschaft vor jedem Gange 10 Minuten, um vor die Thore zu kommen. Hat der Unparteiische „Los!“ [„Spielt!“] gerufen (und zwar laut und deutlich, weil es der Aufschreiber hören muß), und eine Gespielschaft weigert sich zu spielen, so hat diese das Wettspiel verloren. Er erklärt einen Schläger nur dann für „ab!“, wenn es die Gegner verlangen. Er ruft „Kein Ball!“ [unmittelbar nach dem Einschenken], sobald der Einschenter beim Werfen außerhalb seines Males, also vor oder zur Seite desselben, sich befindet; dagegen „Weiter Ball!“ sofort, nachdem der Ball am Schläger vorübergekommen ist; „Ball verloren!“, wenn der Ball über einen Zaun fliegt, auf ein Dach, in ein Erdloch gerät, oder sonst wohin, von wo er nicht unmittelbar geholt werden kann, wenn er überhaupt über die Spielgrenze hinaus gerät. Wenn in einem Über gar kein Lauf erfolgt, so ruft er „Jungfer!“ Macht einer der Schläger einen „Kurzauf“, wenn er also nicht völlig bis zum gegenüberliegenden Schlagmale gelangt, so ruft der Unparteiische „Zu kurz!“, und der betr. Lauf zählt nicht mit. Nach 5 [4] Bällen muß er den „Umgang“ verkündigen, doch nicht eher, bis der Ball in der Hand des Thormartes oder Einschenters zur Ruhe gekommen ist; dann wird der Ball als „außer Spiel“ betrachtet, doch darf, wenn jemand meint, ein Schläger sei ab, vorher die Frage darnach gestellt werden, nicht aber, sobald wieder ein Ball eingeschenkt ist. Die Unparteiischen dürfen während eines Spieles nur gewechselt werden, wenn beide Parteien darein willigen. Ihre Plätze wechseln sie, wenn die Parteien wechseln. Sie haben der Gespielschaft, welche erst in zweiter Linie an das Schlagen kommt, das Recht zu wahren, sofort den folgenden Gang auch noch zu nehmen in dem Falle, daß sie im ersten Gange bedeutend weniger, nicht halb soviel Läufe gewinnt, als die Gegner gemacht haben. Gewinnt sie im 2. Gange noch nicht soviel Läufe, wie die Gegner im ersten, so thun diese gar keinen Gang mehr, sobald überhaupt nur 2 Gänge gemacht werden sollten. [In E. müssen sie in solchem Falle 80 Läufe weniger als ihre Gegner haben oder auch 60, wenn das Spiel sich auf einen Spieltag beschränkt.] Ist ein Schläger „ab“, so darf niemand das Schlagholz gebrauchen, bis der nächste Schläger heran kommt.

12. Der Anschreiber kann recht wohl aus der Zahl der nichtthätigen Schläger gewählt werden, oder es kann ein am Spiele Unbetheiligter, nie aber darf es einer der Unparteiischen sein. Der Gewinn des Spieles wird nach der Zahl der Läufe entschieden. Diese müssen also vom Anschreiber auf dem „Kerholze“ verzeichnet werden. Außerdem wird vermerkt, wie jeder Schläger abgekommen ist, durch welchen Spieler, und bei welchem Einschenter. Die dabei gebräuchlichen Zeichen F und B bedeuten „abgefangen“ und „abgebarrt“. Die Läufe, die für „Weite Bälle“, und wenn „Kein Ball“ gerufen ist, angerechnet werden, wie auch die, die von den Schlägern gethan werden, wenn der Thorwart den nichtgetroffenen Ball hat vorüberfliegen lassen, werden unter dem Namen „Fehlbälle“ verzeichnet. Hat der Unparteiische bei einem Laufe gerufen, „Zu kurz!“, so wird dafür beim Aufschreiben von der Zahl der gemachten Läufe einer abgerechnet. Um das Einschenken übersehen zu können, werden die einzelnen Umgänge aufgezeichnet und zwar so, daß ein Punkt einen Ball bezeichnet, auf den kein Lauf erfolgte; die Ziffern 1, 2, 3 u. bedeuten die Anzahl der Läufe, die auf den Ball gemacht sind, und T, daß ein Thor erobert worden ist. Hinter dem Namen des Einschenters wird auch vermerkt, wenn bei einem seiner Bälle vom Unparteiischen „Kein Ball!“ KB oder „Weiter Ball!“ W gerufen ist. Diese Fehlbälle (Sünden des Einschenters) werden also, wie schon bemerkt, der Schlagpartei gutgeschrieben, nicht dem einzelnen Schläger, denn es ist ja nicht sein Verdienst, wenn der Einschenter schlecht einschent; ebenso die Läufe, welche der Schläger macht, wenn der Thorwart den nichtgetroffenen Ball vorüberfliegen läßt. Die Thore, die durch „Abfangen“, „Abbarren“, „vorgestanden“, „selbst ab“ — fallen, werden dem Einschenter gut geschrieben, nicht aber, wenn ein Schläger „abgelaufen“ ist.

Wenn beide Parteien einmal am Schlagen gewesen sind, so ist der „erste Gang“ gemacht, und der zweite beginnt, wenn die Partei, welche das Spiel als Schläger eröffnete, wiederum an den Schlag kommt. Man macht vorher aus, wieviel Gänge gespielt werden sollen, Anfänger mögen die Regeln über die „Fehlbälle“ zunächst unbeachtet lassen, also in der GutsMuths'schen Weise spielen. [In G. endigt das Spiel nach zweimaligem Thorbesetzen; unentschieden bleibt es, wenn die Zeit zu einem zweiten Besetzen des Thores fehlen sollte]. — Zum Schluß bemerke ich nochmals, daß es sich empfiehlt,

anfangs den Thorball zu spielen, wie ihn GutsMuths oben beschreibt; dann wird es nicht schwer sein, sich in das jetzige Spiel zu finden.

Blatt aus einem Kernholze.

Wettspiel am

Erster Gang (Schüler der 2. Seminarklasse).

Nr.	Schläger	Ab	Läufe	Einschener	Sa.
1	Kofner	Heinze F	1 3 2 1 3 1	Loitzsch	11
2	Kober	geschockt	2	Hoyer	2
3	Köhler	abgelaufen	1 4 3		8
4	Thiersfelder	geschockt	2 2 1 1 1 1 3 1	Bretschneider	13
5	Bley	Baumgärtel _F	4 1 1	Loitzsch	6
6	Baumann	geschockt		Loitzsch	0
7	Grundig	geschockt	2 2	Hoyer	4
8	Stark	vorgestanden	4 2	Böttcher	6
9	Kuppelt	geschockt	1	Bretschneider	1
10	Süß	Heinze F		Böttcher	0
11	Seidel	nicht ab	2		2
	Fehlbälle		1 1 1		3

Sa.: 56

Einschener	Umgänge					
Loitzsch	1 2	2 1	1 3	1 2	1 4	1 T
Hoyer	. T	3 1	. 4	. 1	3 1	1 2 T
Böttcher	. 2	4 T	. KB	T 2		
Bretschneider	. 1	3 T	. T	T		

b) Der einfache Thorball (Single Wicket). Ist die Gesellschaft nur etwa 6 Personen stark, so spielt man das Cricket einfach. Hierzu braucht man nur ein Thor und einen Schläger. Wir nehmen als solches das Thor Y (Fig. 10),

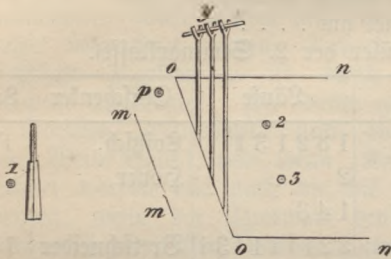


Fig. 10.

legen in die Mitte zwischen beide Thore die eine Kackete bei 1, teilen die Gesellschaft in zwei gleiche Parteien a b c und 1 2 3, und lassen jene zuerst in's Spiel gehen. a, der Schläger, stellt sich also auf p; der Koller auf 1, sein Gehülse 2 hinter das Thor Y und die Person 3 in dieselbe Gegend; die Person 1 nämlich, um den Ball nach dem Thore zu rollen, 2 und 3, um ihn aufzufangen und dem Koller wieder zuzuworfen. So oft der Ball fortrollt, sucht ihn der Schläger zurück- und wegzuschlagen; thut er dies wirklich, oder kommt auf sonst eine Art der Ball aus den Händen der Gegner, so läuft er, so oft es die Abwesenheit des Balles zuläßt, nach dem Ballholze bei 1, berührt es mit dem feinen und eilt zum Schlagplaz zurück. So oft er dies thut, schneiden seine Kameraden eine Kerbe in's Holz. Verliert er den Schlag, so kommt b und nach diesem c daran; dann geht die Partei 1 2 3 in's Spiel u. s. w. Für diejenigen, welche das doppelte Cricket inne haben, brauche ich weiter nichts hinzuzusetzen; denn auch bei dem einfachen gelten die Gesetze und Regeln des doppelten.

c) Für eine noch kleinere Anzahl von Spielern giebt es den Ausweg des „Übungsspieles“. Die vorhandenen Spieler (wenigstens 4) kommen dem Alphabete nach an den Schlag und ebenso an's Einschenken. Es wird dabei aber nicht in Umgängen eingeschenkt, sondern jeder folgende Ball wird vom anderen Thor aus aufgestellt. Dabei muß jeder Schläger, der den Ball trifft, laufen und kann so, wenn er nicht fest schlägt, leicht abkommen, umgekehrt freilich auch lange daran bleiben. (Clasen).

Es ist unnötig, dem Cricket eine lange Lobrede zu halten, es spricht selbst für sich; denn es hat fast alles, was man von einem Bewegungsspiele fordern kann. Es ist eine vortreffliche Bewegung im Freien, gewährt sehr viel Vergnügen, übt die unteren und oberen Glieder im Laufen, Werfen und

Schlagen, ist unschuldig, läßt sich ohne Gewinn sehr gut und unterhaltend spielen, langsamer oder thätiger, wie man will. Es ist zugleich Übung sinnlicher Beurteilung in mannigfaltiger Rücksicht und erfordert viel Aufmerksamkeit.

Um im Cricket zur Fertigkeit zu gelangen, muß man sich lange eingeübt haben, und ein Wettspiel nimmt in England unter Umständen 2 bis 3 Tage in Anspruch.

* Handball (Wand- oder Mauerball).

a) Dies englische Spiel hat seinen Namen davon, daß der Ball ohne Werkzeug, nur mit der Hand geschlagen wird. Da dies Spiel in England unter der Jugend sehr gemein ist, so findet man in manchen Erziehungsanstalten dafelbst Mauern, die nur zu diesem Spiele aufgebaut sind, wenn man an Gebäuden, wegen der Fenster, keinen Platz dazu hat. Ich will die Vorrichtung dazu genau angeben; bei der etwaigen Ausführung mag jeder weglassen, was er nicht ausführen kann. Es gehört dazu eine ganz eben übertünchte Wand von etwa 7 m Höhe und Länge; sie kann jedoch unbestimmt länger sein. In Figur 11 stellt ABCD die Mauer vor. EF ist eine starke, mit schwarzer Farbe darauf gezogene Linie (ein starker Draht, eine dunkle Schnur), vom Boden etwa 1,4 m entfernt.

Der Platz ABHG vor der Mauer besteht aus Thon oder Lehm und Flußsand und ist festgeschlagen, wie eine Tenne. Er heißt der erste Platz. Seine Breite von A nach G ist

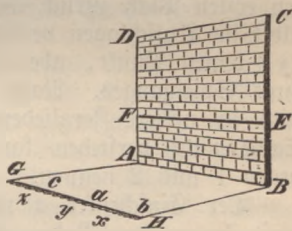


Fig. 11.

etwa 6 m. Er ist etwa 14—15 cm erhabener, als der übrige Boden umher; auf der Linie GH läuft er durch eine Böschung mit dem vorliegenden Grunde zusammen. Dieser muß ebenfalls ganz eben und hart sein. Er heißt der zweite Platz. Die Linien AG und BH, die, von den beiden Enden der Mauer etwas auseinander laufend, bis G und H gehen, sind Grenzlinien des Spieles. Der Ball ist etwa so groß, wie bei dem deutschen Ballspiel, elastisch und auf eben die Art gemacht und gebacken, wie der Ball zum Cricket. Die Zahl der Spieler kann sich von 4 auf 24 Personen und sogar darüber belaufen, wenn die Mauer so lang ist, daß alle davor Platz zum Spielen haben. Sie teilen sich in zwei gleiche Parteien in Absicht auf Zahl und Fertigkeit; doch können auch zwei gegen 10 andere spielen, die nicht so geschickt sind. Wir wollen hier 6 Spieler

annehmen, nämlich abc und xyz. Sie losen, welche von beiden Parteien zuerst anfangen soll; wir nehmen abc dazu an. Einer von diesen geht zuerst in's Spiel und ist Einschenker. Da es einerlei ist, welcher, so kommt man leicht hierin überein. Es soll a sein. Da sich der Einschenker allemal in der Mitte vor die Mauer stellt, so kommen nun alle 3 auf den ersten Platz in bac. Ihre Gegner stellen sich hinter sie in den zweiten Platz xyz. Es kommt nun darauf an, den Ball in schiefer Richtung aufwärts gegen die Mauer zu schlagen, so daß er bei dem Zurückprallen in den Platz der Gegner fällt. Fällt der Ball auf den ersten Platz zurück, so sucht ihn irgend einer von der Partei abc entweder gleich während des Zurückfliegens oder nach dem Aufspringen vom Boden an die Mauer zurückzuschlagen; fällt er aber auf den zweiten zurück, so thut einer von den Gegnern xyz dasselbe. Wird der Ball verfehlt, so zählt die Partei abc einen Punkt, wenn ihn xyz fallen ließen. Fällt der Ball aber in den ersten Platz zurück, und er wird von der Partei abc dasselbst im Aufschlagen verfehlt, so zählt zwar die andere Partei xyz keinen Punkt, aber abc beschleunigen dadurch das Ende ihres Spielganges. Nach dieser allgemeinen Anzeige muß ich mich in nähere Zergliederung einlassen, weil man sonst die Sache nicht verstehen kann; die Plätze will ich der Kürze wegen 1 und 2 nennen.

Der Einschenker a nimmt den Ball in die Linke, oder wirft ihn an den Boden und schlägt ihn bei dem Aufspringen mit der rechten Hand über die Linie EF an die Mauer. Er fällt nach 2, einer von xyz schlägt ihn wieder zurück an die Mauer. Er fällt nach 1; einer von abc, der der nächste ist, schlägt ihn wieder an die Mauer, so daß er nach 2 springt u. s. w. So lange das Spiel so fort geht, ist es ohne Tadel, und keine Partei zählt einen Punkt. Sobald aber der Ball auf 2 fällt und von x, y oder z nicht wieder zurückgeschlagen wird, zählt a für seine Partei einen Punkt; er läßt sich den Ball zureichen und schlägt ihn von neuem auf, wie vorhin. Fällt der Ball, es mag ihn zuvor geschlagen haben, wer da will, auf 1, und keiner von abc schlägt ihn wieder auf, so ist a nicht mehr Einschenker, b tritt an seine Stelle und schlägt wieder auf; jedoch zählt die andere Partei nichts. Man schlägt weiter, und alle Fehler, welche von xyz gemacht werden, rechnen sich abc als Punkte an; dagegen kommt b vom Unte des

Ausschlagens bei dem ersten Fehler seiner Partei, er selbst (oder a oder c) mag ihn gemacht haben. An seine Stelle tritt der letzte, nämlich c. Diesem geht es bei dem ersten Fehler nicht besser. Ist er endlich auf obige Art vom Spiele ab, so geht nun die andere Partei xyz in's Spiel auf 1, und abc, die ihren ersten Gang geendigt haben, gehen nach 2. Sene fangen nun an, ihre Punkte zu machen und sich eben so wie vorhin alle Fehler der Gegner abc als Punkte zuzuzählen. Diejenige Partei, welche die festgesetzte Zahl von Punkten, sie ist ganz willkürlich, zuerst vollzählen kann, hat das Spiel gewonnen. Doch ist dabei folgendes zu bemerken: Wenn diejenige Partei, welche das Spiel anfängt, gleich im ersten Gange die Zahl der Punkte voll macht, so muß der anderen auch erst ein Gang zugestanden werden, und sie hat dann nur verloren, wenn sie in demselben die Punkte nicht erhält. Besser ist es auch hier, so wie bei dem Thorball, nicht die Zahl der Punkte, sondern die der Gänge festzusetzen und derjenigen Partei den Sieg zuerkennen, welche in denselben die meisten Punkte hat. Fehler sind es in diesem Spiele:

1. wenn der Ball im Schlagen verfehlt wird. Man kann den Ball, wie schon bemerkt worden, so wie er von der Mauer zurückprallt, gleich aus der Luft wieder zurückschlagen, oder erst nach seinem ersten Aufsprunge vom Boden. Läßt man ihn zum zweiten Aufsprunge kommen, so ist's ein Fehler.

2. wenn der Ball unterhalb der Linie EF an die Mauer trifft,

3. wenn er die Mauer gar nicht berührt,

4. wenn der zurückprallende Ball weder nach 1 noch nach 2, sondern über die Seitengrenzen des Spielraumes AG oder BH fällt. Doch spielt man auch häufig ohne diese Seitengrenzen, und dann findet hier kein Fehler statt.

So oft die Partei in 2 einen von diesen Fehlern begeht, rechnet sich die andere in 1 einen Punkt an; so oft aber diese einen dergleichen macht, es geschehe nun vom Aufschläger oder von einem Nebenpieler, so ist der dermalige Aufschläger seiner Stelle verlustig, und ein anderer kommt an seine Stelle. Die Punkte werden laut gezählt.

Spielregeln: 1) Jeder sucht seinen Schlag so abzumessen, daß der Ball in den feindlichen Platz fällt; denn da er, wenn er in den eigenen kommt, wieder aufgeschlagen werden muß, so setzt man sich der Gefahr aus, einen Fehler zu machen.

2) Man schlägt den Ball gern so wenig als möglich über die Linie EF; denn je mehr sich sein Absprung von der Mauer der Horizontallinie nähert, um desto schlechter zum Wiederaufschlagen wird auch sein darauf folgender Aufsprung vom Boden.

Ich halte dies Spiel für eines der besten Ballspiele; es gewährt sehr mannigfaltige Bewegung, und da diese bald im Springen, bald im Laufen und in Biegungen des Körpers nach allen Richtungen geschieht, so ist das Spiel sehr fähig, den Körper junger Leute immer biegsamer und flinker zu machen. Überdem erfordert es viel Aufmerksamkeit, richtige Abmessung der Kraft des Armes und der Hand, gute Berechnung der Haltung der Handfläche bei dem Schlagen u. s. w. Knaben, die etwa weiche, seidene Händchen haben sollten, dürften es freilich nicht spielen; denn es macht sie hart und stark, und durch Handschuhe, die man gewöhnlich dabei anzieht, wird dies nicht ganz verhütet. Man kann sich gewöhnen, es mit Nacketen, so wie man sie zum Federball gebraucht, zu spielen, aber dann müssen die Schläge sehr gemäßiget werden, oder die Mauer muß sehr hoch sein.

b) Eine andere Art des Wandballspiels, bei welcher die nutzbare glatte Wandfläche nicht so breit zu sein braucht, wie bei der zuvor beschriebenen englischen Spielart, ist dem Spiele mit dem leichten großen Hohlprellball (Siehe oben S. 63) sehr ähnlich.

Die Wandfläche wird durch eine senkrechte Linie in zwei Felder geteilt. Diese Linie setzt sich am Boden fort und teilt die Bodenfläche ebenfalls in 2 Felder. Auf jeder Bodenfläche vor ihrer Wandfläche steht eine Partei. Einer der Spieler prellt den zum Spiele hinausgegebenen Ball vor sich auf den Boden und sucht ihn nach dem ersten, zweiten, dritten u. s. w. Aufsprunge schief von unten zu treffen, so daß er an die Wandfläche der Gegenpartei anschlägt und auf deren Bodenfläche niederspringt, um von da aus in entsprechender Weise zurückgeschlagen zu werden.

Als Fehler zählt es, wenn der Ball:

- 1) in's Rollen kommt oder zu springen aufhört,
- 2) wenn er geschlagen wird, ehe er von der Wand zu Boden springt,
- 3) wenn er ohne Berührung der feindlichen Wand in das feindliche Bodensfeld springt,
- 4) wenn er an das eigene Wandfeld springt. Dagegen zählt es nicht als Fehler, wenn der gegen das feindliche Wandfeld hinübergetriebene Ball dieses zwar berührt, aber herabfallend nicht zum Sprunge kommt. In diesem Falle wird er von neuem da aufgeprellt, wohin er zufällig gerollt ist.

Der Schiedsrichter steht auf der Bodengrenze und richtet zugleich den Dienst des Ansehreibers oder besser Ausrufers, indem er, so oft ein Fehler gemacht wird, die Zahl der hüben wie drüben begangenen Fehler laut verkündet, z. B.: „Rechts 4, links 2!“

Fünf Fehler entscheiden das halbe Spiel; dann werden die Plätze gewechselt, denn meistens ist die Partei zur Rechten des nach der Wand schauenden Ausrufers im Vorteil; es wird weiter gezählt, bis einer Partei zuerst 10 Fehler angekreidet und angefangt sind.

Während beider Gänge müssen die einzelnen Spieler sich möglichst an ihren Plätzen nebeneinander halten, um sich nicht in den Weg zu kommen; doch ist es gestattet, den Schlag an einen Parteigenossen abzugeben, so lange der Ball auf dem eigenen Bodensfelde springt.

Die Stärke der Parteien auf jeder Seite beträgt am besten 3 bis 5, doch ist es nicht notwendig, daß beide gleich zahlreich sind, es ist sogar die minder starke Partei im Vorteil; ein einziger geschickter Spieler gewinnt gegen drei beinahe eben so tüchtige fast immer.

c) Eine weitere Abänderung dieser letzten Spielweise ergibt sich, wenn die Wand- und Bodenflächen in drei Felder geteilt werden, ein etwa 2 m breites Binnenfeld und zwei breitere Außenfelder.

Die Spieler, welche die Außenfelder besetzen, sind gegen die im Mittelfelde verblüdet. Es ist ihnen erlaubt, sich den Ball über deren Köpfe oder hinter ihrem Rücken zuzuprellen, im übrigen gelten dieselben Regeln und dieselben Fehler wie vorhin; nur zählt man bis 15.

Während des Spieles können die Einzelnen beider Außenparteien unter sich die Plätze, auch von einem Außenfelde zum anderen, so oft wechseln, als es ihnen beliebt, die Mittelpartei aber behauptet ihr Feld standhaft. Sie ist schwächer als jede einzelne Außenpartei; 5 : 2 : 5 giebt ein gutes Verhältnis. Da sie leichtere Arbeit hat, so giebt sie den Gegnern, jenachdem sie sich ihres Spieles sicher glaubt, bis zu 10 Fehler vor. Geschickte Spieler werden darin einen Reiz finden, ihre Rame- raden freiwillig zu solchen Spielgängen mit Vorgeben herauszufordern. Das Spielerpaar, welches gemeinsam das größte Angebot macht, nachdem die ganze Gespielschaft vorab in Paare geordnet ist, hat das erste Vorrecht auf's Mittelfeld.

d) Giebt es in einem Zimmer drei kahle Wände, so bekommt jede Abteilung von Spielern eine Wand für sich und die Bodengrenzen werden aus den Ecken schräg nach der Mitte des Zimmers gezogen.

e) Die Spielart a macht sich auch an 2 einander gegenüber liegenden Wänden gut.

* Der spanische Langball.

Die englische Form dieses Spieles, welche sich jetzt auch in Deutschland verbreitet und dem Kroket den Rang ablaufen zu wollen scheint, werden wir unten ausführlich beschreiben. Wir führen aber die ältere Art, den spanischen Lang- oder Weitball, zuvor auf, weil sie weit kräftiger ist, und wir sie von der männlichen Jugend daher lieber gespielt sehen möchten. Ihrerseits stellt sie eine für freie Plätze, Alleen, Baumgänge zugerichtete Abart der ehemals in den Ballhäusern geübten Spielart dar. Es giebt, wenn rasch und flott gespielt wird, dabei recht viel zu laufen.

Die langausgedehnte, verhältnismäßig schmale Spielbahn (100 m:25 m) wird ungefähr in der Mitte durch eine 2 $\frac{1}{2}$ m hoch gespannte Schnur (einen Bindfaden) in zwei Hälften geteilt. Läuft die Bahn nicht ganz horizontal, sondern fällt sie der Länge nach ab, so beginnt das Spiel von der tiefer gelegenen Seite, welche deshalb die untere genannt wird.

Von dem dort nach dem freien Ermessen des Schlägers aufgestellten Schlagmale, einem etwa 1 m hohen Stocke, auf dessen Spitze in eine kleine Kerbe der Ball gelegt wird (die Botadera), schlägt der zum Schläger erwählte Spieler der einen Partei (der Sacador) den Ball mit der breiten Ballpritsche, Ballschaukel (der Pala) oder Rackete (frei, ohne Berührung) über die Schnur in's obere Spielfeld (Sacar) hinaus, und zwar so stark, daß der Ball entweder sogleich über eine hinter der Schnur parallel mit ihr in den Boden in vorher bestimmter Entfernung eingerissene Grenze (raya, chasso, Sprunglinie) hinaus flüchtet oder doch sie mit dem ersten Aufsprunge überschreitet. Letzterer wird übrigens für jeden Gang von seiner Partei ernannt und darf dann nicht ohne die Zustimmung der Gegner durch einen Stellvertreter ersetzt werden. Solcher Grenzen werden vor Beginn des Spieles sogleich mehrere gezogen, mit Nummern bezeichnet, und der Schläger muß erklären, auf welche Grenze zuerst, auf welche hernach er zu spielen und zu zielen sich vornimmt. Der Raum zwischen der Schnur und jeder Grenze wird zuweilen der zu dieser Grenze gehörige Hof genannt. Vor dem Schlage muß der Schläger rufend den

Ball ansagen. Gelingt ihm der Schlag nicht, oder fliegt der Ball nicht über die Grenze, so versucht er es mit einem zweiten Balle. Gelingt ihm der Schlag auch diesmal nicht, so wechseln die Parteien die Plätze. Hiervon abgesehen, suchen die im oberen Spielfelde verteilten Spieler der Gegenpartei den Ball, der über die gesetzte Grenze zu fliegen droht, entweder im Fluge oder nach dem ersten Aufsprunge abzufassen und möglichst weit, ebenfalls über die Schnur in das untere Spielfeld (rosto) zurückzuschlagen, die Gehülfsen (sacadores) des ersten Schlägers aber den zurückkommenden Ball so kurz wie möglich aufzuhalten. Die Stelle, wo dies ihnen gelingt, oder wo der unaufgehaltene, zuletzt vollende Ball zur Ruhe kommt oder über eine Seitengrenze der Spielbahn rollt, wird angemerkt.

Der gleiche Schläger führt nun mit dem gleichen oder einem anderen Balle vom Schlagmale seinen zweiten Schlag aus, doch liegt die Grenze hinter der Schnur in anderer, ebenfalls und zwar bereits vor dem ersten Schlage vorausbestimmter Entfernung hinter der Schnur, also in und über den zweiten Hof; die Gegner geben den Ball zurück, die Freunde halten ihn auf.

Sobald der Schläger zwei Schläge in dieser Weise gemacht hat, wechseln die Parteien, deren jede 3 bis 7 Spieler zählen kann, die Plätze, die aus dem unteren Spiele kommen in's obere. Die Zahl der Wechsel, nach denen ein Spielgang als beendet gilt, ist eine unbestimmte, sie hängt von der Berechnung der Schläge und der etwaigen Fehler ab. Ist die Rechnung einer Partei auf 50 aufgelaufen, so ist der Gang zu Ende. Zum Spiele gehört eine zuvor festgesetzte ungerade Anzahl von 3, 5, 7 solchen Gängen.

Eigentliche Fehler sind es:

1) wenn der Schläger den Ball, nachdem er ihn angekündigt hat, verfehlt;

2) wenn er ihn schräg aus der Spielbahn schlägt. — Ein solcher Ball gilt nur dann als gut, wenn er dabei von einem zufällig dort stehenden Baume oder einer Wand in den Hof zurückprallt und hier aufspringt. Fehler durch Schläge in schräger Richtung kommen um so öfter vor, je schmaler die Bahn angelegt ist; unter 6 m wird man ihre Breite nicht annehmen dürfen, wenn solcher Fehler nicht zu viele vorkommen sollen; —

3) wenn er ihn nicht über die Schnur und nicht über die gerade für diesen Schlag bestimmte Grenze schlägt. — Um

solche Bälle brauchen sich die Gegner einfach nicht zu kümmern —;

4) wenn einer der eigenen Parteigenossen mit dem hinausgeschlagenen oder zurückkehrenden Balle in Berührung kommt, bevor er zur Gegenpartei gelangt ist,

5) wenn jemand, sei es von der einen oder von der anderen Seite, den Ball im Fluge oder beim ersten Aufsprunge nicht mit der Pritsche, sondern irgend einem Körperteil, auch nur mit den Händen berührt oder gar auffängt.

Von diesen Fehlern zählt jeder, gleichviel welcher gemacht wird, der erste und zweite je 15, der dritte 10, der vierte beendet den Spielgang. Als Gewinner, welche nach und nach der Gegenpartei als Fehler mit 15, 15, 10, 10 angerechnet werden, gilt

1) jeder Schlag, der nicht durch einen gleich großen Rückschlag aufgehoben wird, so wie jeder Rückschlag, der hinter dem Schlage zurückbleibt;

2) jeder Schlag, bei dem der Ball unaufgehalten bis zu der oberen oder der unteren Grenze der Spielbahn fliegt. Damit letzteres nicht zu häufig aufträte, wählt man die Bahn so lang, daß es nicht wohl möglich ist, den Ball im hohen Fluge, unerreichbar für die Gegner, über deren Köpfe hinauszutreiben, immer den Kräften der Spieler und dem Gewichte der Bälle angemessen. — Ein Rückschlag, der den Ball unaufgehalten an das Schlagmal selbst wirft, gilt so viel als einer, der den Ball darüber hinaus getrieben hätte.

Verlaufen die Wechsel eines Spielganges ohne alle Fehler, so stellt sich die Rechnung der Parteien nach dem ersten Wechsel auf 30 : 0 oder 15 : 15, nach dem zweiten auf 50 : 0 oder 40 : 15 oder 30 : 30, nach dem dritten auf 50 : 15 oder 50 : 30 oder 40 : 40; 50 machen jedesmal sofort dem Gange ein Ende. Sobald sich aber die Rechnung auf 40 : 40 stellt, wird sie auf 30 : 30 zurückgeschrieben, in diesem Falle kann der Gang lange unentschieden bleiben.

Spielt man das Spiel mit bloßen Händen, weil es an Pritschen oder Racketen fehlt, so muß man größere und weichere Bälle nehmen. Als 5. Fehler wird dann natürlicherweise nur die Berührung des Balles mit anderen Körperteilen als Hand und Arm angesehen, fangen aber dürfen den Ball die Spieler im oberen Felde nie.

Unter allen Umständen ist ein Ausrufer, der den jedesmaligen Stand der Rechnung angiebt, nötig; wenn nicht Zank zu befürchten ist, kann derselbe zugleich die Rolle des Schiedsrichters (jueco oder arbitre) in streitigen Fällen übernehmen.

Mitunter spielt man auch so, daß sich die eine Partei verpflichtet, den kleinen Ball stets über, die andere hingegen stets unter der hohen Schnur zu befördern. Bälle, welche geschickt und kräftig unter der Schnur hingeschlagen werden, sogenannte geschossene Bälle (tirada), sind am schwersten von allen aufzuhalten und zurückzusenden, am leichtesten die, welche mit tiefem Arme von unten herauf geschlagen werden.

Auch mit dem großen Kollball (als Fußballspiel) kann ähnlich gespielt werden. Dann wird die Schnur in der Mitte der Bahn, welche die Parteien trennt, nicht $2\frac{1}{2}$ m, sondern höchstens 1 m hoch gespannt, der Ball wird unter ihr weg geworfen, geschlagen oder getreten, und es gilt als dritter Fehler, wenn er über der Schnur, statt unter ihr weg, in's gegnerische Spielfeld gelangt. Die Rechnung bleibt dieselbe.

Das Parkwiesen-Spiel.

(Rafenballspiel, Rezbball, Lawn Tennis).

Es ist dieses einfache Spiel ganz außerordentlich auch dem weiblichen Geschlechte zu empfehlen und zeichnet sich insofern vor anderen Bewegungsspielen aus, daß es schon von 2 Genossen, ohne deshalb langweilig zu sein, vorgenommen werden kann. Lasse sich nur ja niemand durch die nachfolgenden Regeln beirren; sie sind wahrlich nur gegeben, um etwaige Zweifels- oder Streitfälle von vornherein zu verhindern.

Der Spielplatz ist ein Rechteck von 24 m Länge und 8,50 m Breite (Fig. 12). Ringsum muß noch genügend Raum gegeben sein, da der Ball öfter über die Grenze des Platzes hinaus-

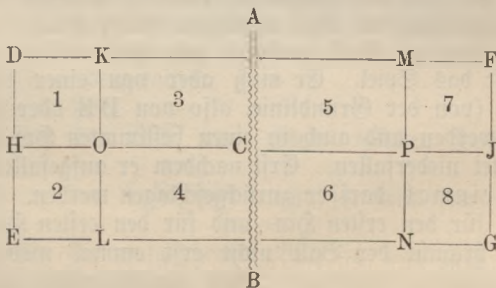


Fig. 12.

fliegt. Die Grenzen des Platzes werden durch gelegte Leinen oder mit Hilfe eines Kreide- oder Kalkbreies, der durch einen Pinsel aufgetragen wird, oder durch Einritzgen bezeichnet. In der Mitte befindet sich ein Netz (A B C), ein aus starkem Bindfaden geknotetes Filet, dessen Maschen sehr weit sein können; nur dürfen sie den Ball nicht durchlassen. Bei A und B ist es an Pfählen befestigt, die ihrerseits von 2 halbseitwärts nach außen (an in der Erde steckenden Pflocken) befestigten Leinen gehalten werden, damit sie nicht der Schwere des Netzes nachgeben können aber auch das Netz selbst nicht bei C unter die erforderliche Höhe herabsinken lassen. Es zieht sich nämlich durch den oberen Rand des Netzes eine deutlich sichtbare Leine, die dort, wo sie an die Pfähle anstößt, sich in je 2 Hälften teilt, die an den Pfählen auf einem Querholze aufliegen und eben zur Befestigung des Netzes dienen. Die Pfähle A und B sind etwa 90 cm von den „Seitenlinien“ (also der eine von D E, der andere von E G) entfernt. Das Netz ist an ihnen in einer Höhe von 1,25 m befestigt, darf aber bei C nicht unter 91 cm sich senken. H I teilt den ganzen Hof in gleiche Hälften, so daß 2 rechte und 2 linke Höfe entstehen. K L und M N sind ebenfalls in den Boden gezeichnete Linien und heißen „Ruffenlinien“; sie sind 6,50 m vom Netze entfernt. Die 4—6 Bälle sind Gummibälle, mit Waschleder überzogen oder nicht, und halten 6—7 cm im Durchmesser. Die Schläger (Klappen, Katscher, catcher) gleichen denen für das Federballspiel, sind aber größer und stärker und müssen gut gearbeitet sein.

Der Gang des Spieles ist einfach der, daß die durch das Netz getrennten 2 Höfe von den Parteien besetzt werden, deren jede den von der feindlichen Partei regelrecht über das Netz herübergeschlagenen Ball regelrecht wieder hinüberzuschlagen sucht. Je öfter der Ball herüber- und hinüberfliegt, desto gelungener ist das Spiel. Er muß aber von einer bestimmten Stelle aus (von der Grundlinie, also von D E oder F G aus) geschlagen werden und auch in einen bestimmten Hof der feindlichen Partei niederfallen. Erst nachdem er aufgefallen ist, und zwar nur einmal, darf er zurückgeschlagen werden. Dies gilt jedoch nur für den ersten Hin- und für den ersten Herwurf, in der Folge braucht der Ball nicht erst einmal niederzufallen, nicht nach einem bestimmten Hofe zurückgegeben zu werden. Immer wird er dorthin geschlagen werden, wo sich kein Gegner

zur Abwehr findet. Dies setzt sich fort, bis ein Fehler gemacht ist. Jeder Fehler der einen Partei wird der anderen gut geschrieben; eine bestimmte Summe solcher Fehler macht das eine Spiel für die betr. Partei gewonnen; die Partei aber, die zuerst 6 Spiele gewonnen hat, ist Siegerin der „Reihe“ (der Partie). In zweifelhaften Fällen entscheidet ein von jeder Partei vorher ernannter Unparteiischer, der auch das Zählen zu besorgen hat. — Anfänger schlagen fast regelmäßig zu stark, so daß der Ball meist weit über die Grenzen des feindlichen Hofes hinausfliegt; mit leichter Hand zu schlagen, muß eben gelernt werden.

Spielregeln. 1. Die Wahl des Hofes, sowie das Recht des ersten Aufschenkens wird durch's Los bestimmt, in der Weise, daß, wenn der Gewinner z. B. das erste Aufschenken wählt, der anderen Partei die Wahl des Hofes zufällt, und umgekehrt. Wie die Parteien selbst am besten gebildet werden, ist in diesem Buche öfter zu lesen. (S. auch Anhang I.)

2. Der Spieler, der zuerst den Ball schlägt, heißt „Aufschenker“, der aber, der ihn zuerst zurückbefördert, „Empfänger“ (Ausholer). Nach Beendigung eines jeden Spieles wechseln beide ihre Rollen, so daß der vorige Aufschenker Empfänger, der vorige Empfänger aber Aufschenker wird.

3. Der Aufschenker soll mit einem Fuße außerhalb der Grundlinie (DE oder FG), mit dem anderen auf derselben oder im Hofe stehen und abwechselnd vom linken und vom rechten Hofe — von diesem aus beginnt er — aufschenken.

4. Der aufgeschenkte Ball muß in den Hof der Gegenpartei niederfallen, welcher dem Aufschenker schräg gegenüberliegt und von der Aufschenk-, der Seiten- und der Mittellinie begrenzt wird. (Ein auf HE stehender Aufschenker muß den Ball also so über's Netz schlagen, daß derselbe innerhalb AM PC niederfällt). Ein auf die Grenzlinien fallender Ball gilt als im Hofe niedergefallen.

„Fehler“ sind,

a) wenn der Ball von einem falschen Hofe aus gemacht wird,

b) wenn der Aufschenker nicht so steht, wie in § 3 angegeben ist,

c) wenn der aufgeschenkte Ball in das Netz oder über die Aufschenklinie hinaus, oder außerhalb des Hofes, oder in einen falschen Hof fällt,

d) wenn der „im Gange“ befindliche Ball in das Netz gerät, oder aus anderen Gründen nicht in den feindlichen Hof fällt,

e) wenn man den Ball überhaupt nicht trifft,

f) wenn der „im Gange“ befindliche Ball einen Spieler oder auch dessen Kleider berührt,

g) wenn ein Spieler den „im Gange“ befindlichen Ball mehr als einmal mit dem Schläger berührt oder schlägt,

h) wenn ein Spieler das Netz oder dessen Stützwerk berührt, während der Ball im Gange ist,

i) wenn ein Spieler den Ball zurückschlägt, ehe er über das Netz herüber ist.

5. Ein Fehler braucht nicht angenommen zu werden. Wenn z. B. der Empfänger sieht, daß der Aufschenker einen Fehler gemacht hat, so braucht er den Ball nicht zurückzuschlagen.

6. Macht der Aufschenker beim Aufschenten einen Fehler, so soll er von demselben Hofe, wo der Fehler geschah, noch einmal aufschenten (er darf also nicht wechseln, § 3), vorausgesetzt, daß der Fehler nicht darin bestand, daß überhaupt der Ball vom falschen Hofe aus aufgeschenkt war.

7. Ein Fehler darf nicht mehr berechnet werden, wenn der nächste Aufschank schon erfolgt ist.

8. Der aufgeschenkte Ball darf nicht eher berührt werden, als bis er einmal den Boden berührt hat; in der Folge kann er im Fluge schon geschlagen werden, nie aber dann, wenn er zweimal den Boden berührt hat.

9. Der Aufschenker soll nicht eher aufschenten, als bis der Empfänger fertig ist. Versucht aber der letztere den Ball zurückzuschlagen, so ist er als fertig zu betrachten. Ein Aufschank oder Fehler, der gemacht wurde, ehe der Empfänger fertig war, gilt nichts.

10. Ein Ball ist „zurück“ oder „im Spiel“ („im Gange“), wenn er über das Netz zurückgeschlagen ist, und ehe er den Boden etwa ein zweites Mal berührt.

11. Der „im Gange“ befindliche Ball darf das Netz berühren; berührt aber der aufgeschenkte Ball das Netz, so zählt der Aufschank nichts, vorausgesetzt, daß er überhaupt richtig war.

12. Der Aufschenker (Server) oder dessen Partei gewinnt einen Ball,

a) wenn der Empfänger den ersten Ball zurückschlägt, ehe er den Boden berührt hat,

b) wenn der Empfänger den aufgeschickten oder „im Gange“ befindlichen Ball verfehlt,

c) wenn der Empfänger den Ball so zurückschlägt, daß er außerhalb des Hofes der Gegenpartei niederfällt,

d) wenn der Einschicker sonstwie einen Ball verliert.

13. Der Empfänger (Striker-out) oder dessen Partei gewinnt einen Ball,

a) wenn der Aufschicker 2 aufeinanderfolgende „Fehler“ aufschickt,

b) wenn der Aufschicker den Ball „im Spiel“ verfehlt,

c) wenn der Aufschicker den Ball so zurücksendet, daß er außerhalb des Hofes der Gegenpartei auffällt,

d) wenn der Aufschicker sonstwie einen Ball verliert.

14. Jeder Spieler verliert einen Ball nach 4, a — i.

15. Art des Zählens. Wenn ein Spieler seinen ersten Ball gewinnt, so zählt das 15 für ihn; wenn ein Spieler seinen zweiten Ball gewinnt, so zählt das 30 für ihn; der dritte Ball zählt 40, der vierte (50) gewinnt das Spiel. Dabei gilt aber noch folgendes: Wenn nämlich beide Spieler gleichzeitig 3 Bälle gewonnen haben, so kommt das Spiel „zum Stehen“ (zum Einstand). Der nächste gewonnene Ball, also der vierte, führt nun den Gewinner noch nicht zum Siege, sondern wird ihm nur als „Vorteil“ angerechnet; vielmehr muß er noch einen Ball, also im ganzen 5 Bälle machen, wenn er gewinnen will. Sollte abermals der Gegner auch wieder den 4. Ball mit gewinnen, so steht das Spiel wieder u. s. f., bis eine Partei 2 Bälle hintereinander macht, nachdem das Spiel zum Stehen gekommen war.

16. Die Partei, die zuerst 6 Spiele gewinnt, hat die Partie (ein set, einen Satz) gewonnen. Sollte jede Partei 5 Spiele haben, so kommt die Partie „zum Stehen“ und das nächste gewonnene Spiel ist eine „Vorteilpartie“, zu welchem der Gewinn noch eines Spieles seitens derselben Partei kommen muß, wenn für sie der Sieg entschieden sein soll. (Es ist aber gut, vorher dahin übereinzukommen, keine Vorteilpartien zu spielen, sondern die Partie schon durch den Gewinn des nächstfolgenden Spieles entscheiden zu lassen).

17. Nach jeder Partie werden die Seiten gewechselt oder auch, wenn der Unparteiische es verlangt, nach jedem Spiele; er wird dies verlangen, wenn seine Partei immer in Bezug auf Wind, Sonnenschein, Bodenbeschaffenheit u. im Nachtheile ist.

18. Wenn mehrere Parteen gespielt werden, soll der Aufschenker im letzten Spiel der Partie Empfänger im ersten Spiel der nächsten Partie werden.

Diese Regeln gelten für das Spiel von Zweien. Da es auch 3 oder 4 Spieler sein können, so muß der Spielplatz dann seiner ganzen Länge nach an beiden Seiten um je 1,40 m vergrößert werden, also jetzt 11,10 m breit sein. Die Vergrößerung bezieht sich jedoch nur auf die Höfe 1, 2, 7 und 8, während die Höfe 3, 4, 5, 6 dieselben bleiben, sonst würde es dem Empfänger nicht möglich sein, den Ball über diese Höfe zurückzuschlagen.

19. In dem Spiele zu Dreien soll nach jedem Spiele der Reihe nach ein anderer aufschenken.

20. In dem Spiele zu Vierern soll das Paar, welchem das Recht zusteht, in dem ersten Spiele aufzuschenken, entscheiden, welcher Spieler dies thun soll, und die Gegenpartei hat ähnlich für das zweite Spiel zu entscheiden. Der Genosse des ersten Aufschenkers hat im dritten Spiele aufzuschenken, der Genosse des zweiten Aufschenkers (also des ersten Aufschenkers im zweiten Spiel) im vierten.

21. Wie das Amt des Aufschenkers, so wechselt auch das des Empfängers. Kein Spieler soll den aufgeschenkten Ball zurückschlagen oder auch nur Miene dazu machen, wenn der Schlag seinem Genossen zukommt. Sobald einmal die Reihenfolge des Aufschenkens festgestellt ist, soll sie nicht geändert werden, bis die Partie zu Ende gespielt ist.

22. Lawn-Tennis-Wettspiele werden in Parteen zu 11 Spielen vorgenommen, so daß die Partei, die sich zuerst 6 Spiele sichert, den Sieg davon trägt. Nach jeder Partie wechseln die Parteien die Seiten des Spielplatzes, weil Wind, Sonnenlicht, Zwieliht, Bodenbeschaffenheit einen wesentlichen Einfluß zu Gunsten oder Ungunsten einer Partei ausüben. (Nach Dr. Clafen und nach Macquet bearbeitet).

Wird das Spiel ohne Schlägel mit nur 4 Höfen, je 2 auf jeder Seite des Netzes (im Zimmer) gespielt, so heißt es [in dieser Form] gegenwärtig in England Badmington von einem so benannten Landsitze des Herzogs von Beaufort.

Das Ballkorbspiel.

Der Ballkorb ist nach Kluge's, des Erfinders, Beschreibung „ein zuckerhutförmiger, leichter Korb, der etwa 50 cm hoch ist und amoffenen, obere n Ende 30 cm, am unteren, spizen Ende 7 cm Durchmesser hat. Er ist auf einem 90 cm langen, 3 cm starken buchenen Stabe mittelst eines geflochtenen Bodens befestigt. Der zweite, obere Boden nimmt eine, bis auf einen halben rechten Winkel geneigte Stellung in der Mitte des Korbes ein und bewirkt, daß ein in den Korb geworfener Ball stets gegen die Wand des Korbes sich anlegt und nicht in der Mitte liegen bleibt. An dem anderen Ende des Stabes befindet sich je eine 10 cm lange, eiserne Hülse, die auf den Stab geschraubt ist und um 7 cm Länge über ihn hervorsteht. Sie ist mit Blei ausgegossen und dient dem Korbe als Gegengewicht. Auf den Stab bis etwa 30 cm Abstand vom Korbe ist eine zweite 3 mm starke, 6 cm lange Hülse geschoben, an die der obere Teil eines 5 cm breiten, 5 mm starken Gelenkbandes angeschmiedet ist; der untere, gleich breite und starke, 7 cm lange Gelenkbandteil ist an das obere Ende einer 94 cm starken Latte angeschraubt und wird mittelst eines 7 mm starken, eisernen Stiftes, der mit einer Haltkette an der Latte befestigt ist, mit dem oberen Gelenkbandteil und so mit dem Ballkorbe verbunden. Zwei Holzapfen am unteren Ende der Latte dienen dazu, das Lattenstück an einem Springpfeiler zu befestigen. Die Zapfen werden in dort angebrachte Zapfenlöcher geschoben und durch einen mit einer Flügelmutter versehenen Kopsbolzen, der durch Latte und Pfeiler geschoben wird, am Springpfeiler festgestellt. Der Ballkorb ist mittelst seines Gelenkbandbeschlages an dem Springpfeiler so befestigt, daß er stets senkrecht steht und, sobald ein Ball in ihn hineingeworfen wird, umkippt, den Ball ausschüttet und sich wieder aufrichtet.“ Einen Ständer anderer Art zeigt Fig. 13. — Die Bälle von Kälberhaaren und mit Drilling oder Leder überzogen, sind etwa 14 cm im Durchmesser stark.

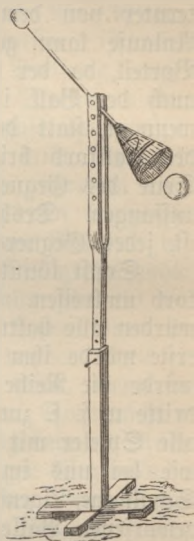


Fig. 13.

Die eine Partei, z. B. aus 6 Spielern bestehend, stellt sich auf der anderen Seite des Ballkorbes der anderen ebenso starken und diesseits desselben sich befindenden gegenüber, doch so, daß dieser gerade zwischen den ersten Spielern der beiden Parteien steht. Die werfende Partei steht vorerst auf der Seite, nach welcher der Ballkorb umkippt, und jeder derselben ist mit einem Balle versehen, der gerade schwer genug ist, den Ballkorb nach dem Einwerfen aus dem Gleichgewichte zu bringen. Der erste wirft; trifft er nicht, so fängt sein Gegner den Ball und wirft ihn dem ersten wieder zu. Nachdem dieser den Ball bekommen, reihen sich beide „unten“ an,

damit das nächste Paar dem Ballkorbe gegenüber sich aufstellen kann. — Ging der Wurf in den Korb, und fing der Werfer den herausrollenden Ball, so darf er noch einmal werfen. Nach 3 Treffwürfen hintereinander hat der geschickte Werfer den Ball dem Gegner zu übergeben.

Anfangs wirft man den Ball mit beiden Händen von unten nach oben, später mit einer Hand, r. wie l., in diesem Falle auch von oben her; zuerst steht man nahe, später entfernter von dem Gerät. — Auch nach einem Anzuge oder Anlaufe kann geworfen werden. — Der erste ist, trifft er, im Vorteil, da der Ballkorb ihm entgegen umkippt, und sonach auch der Ball ihm wieder entgegen rollt. Der zweite hat, wenn er, statt dem ersten den Ball zuzuwerfen, denselben in den Ballkorb bringt, einen Halbkreis um das Gerät (auf die Seite des Gegners) auszuführen, will er den fallenden Ball auffangen. Deshalb muß, nachdem das Werfen einmal „durch“ ist, jedes Gegner-Paar seine Stellung wechseln.

Sonst könnte auch eine offene (Flanken-) Reihe den Ballkorb umkreisen. Nach einer bestimmten Anzahl von Schritten würden alle haltmachen. Der dem Ballkorbe gegenüberstehende erste würde ihm die Stirn zuwenden, und nach dem Wurf würde die Reihe weiter ziehen, damit der zweite, dann der dritte u. s. f. zum Wurf kämen. Hierzu brauchten nicht gerade alle Spieler mit Bällen versehen zu sein. — Haben die Spieler, wie bei uns im Frühjahr bei ihren Fangspielen auf dem Schulwege, eigene kleinere Bälle, so würden die zuerst hineingeworfenen Bälle den Korb nicht aus seiner Richtung bringen; erst eine größere Zahl von Treffern hätte diesen Erfolg zc.

Später möge dem Auffangen des Balles ein- oder mehrmaliges Handklappen, Unterarmkreisen zc. vorausgehen, der Ball im Stande auf einem Beine aufgefangen, auch seitwärts oder rückwärts eingeworfen werden. Der elastische Ball möge auch gegen den Fußboden getrieben werden, so daß er hoch aufspringend in den Ballkorb fällt.

Das Ballkorbspiel ist der Vollständigkeit halber beibehalten worden. Die Kinder scheinen demselben nicht viel Geschmack abgewinnen zu können.

b) Spiele mit dem großen Balle.

Ich teile dieselben in solche, die mit einem großen hohlen Balle, und in solche, die mit einem großen vollen Balle

ausgeführt werden. Daß viele Arten des Fang- und Wanderballes (s. S. 56 ff.) mit jenem, ja wohl auch mit diesem ausgeführt werden können, wurde schon angedeutet; daß aber die nachfolgenden Spiele mit dem hohlen Balle, z. B. von der erwachsenen Jugend, auch mit dem vollen Balle, und umgekehrt diejenigen mit dem vollen Balle von jüngeren auch mit dem hohlen Balle auszuführen sind, will ich gleich hier bemerken. Der volle Ball wird von jedem Weutler im Preise von 3 bis 4 *M.* besorgt, hält für die erwachsene Jugend 25—30 cm, für das jüngere Alter 20—25 cm im Durchmesser, ist mindestens aber kopfgroß; er wird mit 2 durch Pressung hergestellten Lederchalen überzogen oder aus 5—6 Streifen dicken, sehr haltbaren Rofleders (oder Segeltuches) zusammengenäht, und ehe der letzte Streifen angenäht werden kann, fest und dicht mit Kälberhaaren ausgestopft. Er kann außerdem noch mit 2 etwa 5 cm breiten Lederstreifen oder Gurten kreuzweise überzogen und mit einem ledernen Riemen zum Anfassen bei dem Schleudern des Balles versehen sein. — Der große hohle Ball aus Kautschuk (Guttapercha) hält ebenfalls 25—30 cm im Durchmesser, obgleich man ihn auch kleiner haben kann; er darf aber nicht an feuchten Orten aufbewahrt werden, weil er dadurch sehr schlaff und geradezu unbrauchbar wird, wenn es nicht noch gelingen sollte, die Luft in ihm im Sonnenschein oder durch die Dfenwärme wieder genügend auszudehnen. Auch darf man mit ihm nicht in der Nähe spiziger Gegenstände spielen, weil er durch Anprall auf dieselben in der Regel durchlöchert wird; muß man doch schon vorsichtig sein, ihn nicht allzuhart mit der Stiefelspiße anzustoßen. In dieser Beziehung sind die Ballons aus einer Schweins- oder Ochsenblase und mit Leder überzogen besser, nur muß man eine recht runde Blase wählen, damit der Lederüberzug nicht eiförmig auseinandergetrieben wird. Auch die Kautschukbälle kann man, um jene Übelstände zu vermeiden, mit Leder überziehen.

* Das Ballonspiel.

(Il Giuoco del Ballon grosso.)

In Italien ist das Ballonspiel zum Nationalspiel geworden, und wahrscheinlich wird man es wohl nirgends in der Vollkommenheit spielen, wie dort, wo es in den drei schönen Jahreszeiten das Lieblingspiel in allen Städten ist. Hier fordern sich die vornehmen Spieler verschiedener Städte oft auf 50 Stunden Entfernung heraus, für einen bestimmten Preis oder

nur um der Ehre willen zu spielen. Die Bürger nehmen den lebhaftesten Anteil, unzähliges Volk versammelt sich hinter den Mauern der Stadt, wo man gewöhnlich spielt, und sitzt auf Gerüsten stufenweise umher, um diese nationale Feierlichkeit mit anzusehen. Man ruft seinen Spielern Mut zu: bravi, bravissimi e viva, man klatscht Beifall, man wettet. Hier steht man Edelleute und Staatsbeamte öffentlich mit jedem Handwerksmanne spielen, der geschickt darin ist, und der fertige Spieler kann sich dadurch in halb Italien berühmt machen. Ich werde daher bei der Beschreibung dieses Spieles das ganz benutzen, was Baretti und Fagemann davon erzählen.

Das Schlagen dieses Balles geschieht bei uns mit der Faust, die nur mit einem ledernen Handschuhe bekleidet wird; da aber die Faust ein ganz irregulärer Körper ist, so können die Schläge nicht die regelmäßige Richtung erhalten, die das Spiel erfordert; ferner kann die Hand leicht Schaden nehmen, und es ist nichts Ungewöhnliches, daß man sich einen Finger auf einige Zeit lähmt. In beidem liegt vielleicht die Ursache, daß die Italiener den Arm mit einer hölzernen Schiene bewaffnen, welche sie Bracciale nennen. Dieses Instrument hat einige Ähnlichkeit mit einem Muffe. Der Spieler steckt den Arm fast bis an den Ellenbogen hinein und hält es an einem, inwendig durchgehenden Luerholze fest. Außerlich ist dieser hölzerne Schutzärmel über und über wie ein Igel mit kurzen, spizigen Holzern (Buckeln) versehen, die viereckig geschnitten sind.

Man spielt am liebsten an einer hohen Mauer oder an einer langen Reihe von Gebäuden. Zum vollkommenen Spiele müssen wenigstens 6 Spieler sein, 3 in jeder Partei; gemeinlich aber ist die Zahl der Spieler 12, so daß jede Partei aus 6 besteht.

Anfangs ist der Mittelpunkt der Spielbahn die Grenzschiede der beiden Parteien, in der Folge aber jede Linie, welche diesen Punkt durchschneidet; denn so wie sich die beiden Parteien in den Umkreisen des Platzes herumtreiben, so muß sich jene Grenzlinie mit herumdrehen.

Bei dem Anfange des Spieles wird der Ballon den Spielern von einer dazu bestimmten Person vorgeworfen, und von diesem Augenblicke kommt es darauf an, ihn aus seinem Felde in das der Gegenpartei zu schlagen. Dies wird so lange fortgesetzt, bis er zur Erde fällt und liegen bleibt; dann verliert die Partei, auf deren Felde er liegt, weniger oder mehr Punkte (points), je nachdem er mehr oder minder weit in dasselbe hineingetrieben ist. Dies kann jede Gesellschaft bei uns

leicht ausmachen; sie kann entweder überhaupt nur für das Liegenbleiben im Felde der Gegner Punkte zählen, ohne auf die Weite zu sehen, in welcher er von der Grenzlinie liegt, oder wirklich die Entfernung messen und für je 2 m oder deren 3 einen Punkt mehr rechnen. Streift der Ballon eine Person, so wird sie um einen Punkt gestraft. Man spielt gewöhnlich bis zu 60 Punkten.

Dieses Spiel hat fast alles, was zu einer guten körperlichen Übung gehört. Es gewährt viel Vergnügen, giebt dem Körper viel Bewegung im Freien und befördert seine Gesundheit und Schnelligkeit; es übt und stärkt den Arm, sowie das Augenmaß, zumal wenn man sich auf wirkliche Messungen der Weiten einläßt, in welchen der Ballon auf dem Felde der Gegner liegt. Nichts ist hier natürlicher, als vor der Messung erst zu schätzen. Dadurch bekommt die Jugend aber bald das Maß von 1 (2) m als fixiertes Maß in den Kopf, und das ist allerdings sehr nützlich. Auf die obige Art verdient das Spiel alle Empfehlung unter der Jugend; nur muß es von größeren Knaben nicht auf die bei uns gewöhnliche Art gespielt werden, wo man sich ohne Parteien in einen Kreis stellt, den Ballon schlägt, ohne weiter einen Zweck zu haben, als ihn in der Luft zu erhalten, und wo jeder sucht, ihn zum Schlagen recht oft für sich zu bekommen und zu behalten.

Schon bei den alten Griechen findet man das Ballonspiel unter der Benennung Episkyros und Epikoinos, und bei den Römern war es ebenfalls sehr gewöhnlich. Von ihnen verbreitete es sich, als ein klassisches Spiel, über den größten Teil von Europa und ist noch überall bekannt. — Bei den Alten teilte sich die Gesellschaft in zwei Parteien und diese stellten sich gleichweit von einer Linie (Skyros), die mitten durchzogen wurde. In Mitten der Parteien wurde wieder eine Linie gezogen, und bei dem Spielen kam es dann darauf an, den Ball in das Gebiet der Gegner zu schlagen, vermittelt der Hände und Füße. Hierbei kam es zu heftigen Stößen und Schlägen, so wie bei dem englischen Football, wo jeder den schlägt, welcher den Ballon mit den Händen aufhebt.

Der Rollball.

a) Die Spieler bilden 2 in größerer Entfernung sich gegenüberstehende weitgeöffnete Reihen oder eine Kreisreihe. Der hohle Ball (oder der volle) wird mit der rechten oder der linken Hand — je nachdem es vorher bestimmt wurde — hinüber und herüber getrieben, so daß er nur rollt. Läßt der eine oder der andere den Ball neben sich vorbeirollen, so stellt er sich so lange in die Mitte (also zwischen beide Spielreihen oder in die Kreismitte), bis ein anderer Ungeschickter ihn auflöst, oder bis er, was möglichst zu vermeiden ist, vom rollenden Balle getroffen wird. — Rollt der Ball nicht bis zur anderen Seite hinüber, so hat derjenige, welchem er am nächsten liegt

— aber nicht eher, als bis er ruhig liegt —, von dieser Stelle aus ihn zurück zu treiben.

b) Ein unterhaltendes Kollballspiel, das allerdings besser mit dem kleinen Balle vorzunehmen ist, findet sich im „Buche des Knaben.“ In der Nähe einer Mauer gräbt man auf ebenem Boden so viel Löcher, als Spielende da sind. Etwa 5 m von den Löchern entfernt zieht man eine Linie, von der aus der erste den Ball nach einem der Löcher rollt. Vorher aber sind die Grübchen unter die Spielenden verteilt worden. Derjenige, in dessen Grube der Ball liegen bleibt, rafft ihn schleunigst auf und sucht damit einen seiner Kameraden, welche sämtlich davon laufen, sobald sie gewahr werden, daß der Ball nicht in ihren Gruben sich befindet, zu treffen. Gelingt ihm dies nicht, so verliert er einen Punkt — jeder Spieler hat 4 Punkte — und hat nun den Ball zu rollen; gelingt es ihm, so verliert der getroffene einen Punkt, wenn er nicht etwa in der Eile abermals einen anderen treffen kann. Kurz derjenige, welcher zuletzt geworfen hat, ohne zu treffen, verliert einen Punkt und hat den Ball von der Linie aus von neuem nach den Löchern zu rollen. Wer in einem Spiele dreimal rollt, ohne den Ball in ein Loch zu bringen, verliert ebenfalls einen Punkt und hat gleichwohl fortzurollen, bis ihm sein Vorhaben einmal glückt. Rollt er den Ball in die eigene Grube, so verliert er zwar nicht, aber es wird ihm schwer werden, nach dem Aufheben des Balles einen der längst entflohenen zu treffen. Wer seine 4 Punkte verloren hat, tritt ab. Das Spiel dauert fort, bis nur noch einer Punkte hat, und dieser ist dann der gewinnende. Einer der Gespielen nimmt darauf den Ball in seine linke Hand und wirft ihn über die rechte Schulter hinweg soweit als möglich fort. Der gewinnende stellt sich dort auf, wo der Ball zuerst niederfiel, und wirft ihn von hier aus dreimal nach dem Rücken des werfenden und zwar so kräftig, als es ihm beliebt. Jeder einzelne der verlierenden wirft so den Ball hinter sich, und der Sieger erprobt solchergestalt seinen Ball an jedwedes Rücken.“ (Vergl. auch das Spiel „Mutter und Kind“ S. 81).

Der Fußball.

(Gioco del Calcio in Italien.)

Bei den Italienern wird der Fußball nur bei großen Freudenfesten gespielt; in England wurde ehemals der Ballon, eine trockene Ochsenblase, mit Erbsen angefüllt, um bei dem Werfen ein lautes Geräusch zu verursachen.

a) **Der Kreisfußball.** Die Spieler bilden mit Händefassen einen Kreis oder stehen auch sich gegenüber, und einer steht als Balltreiber in der Mitte. Es wird aber der Ball nicht, wie bei dem Kollball, mit der Hand, sondern mit der Innenseite des vorher bestimmten Fußes rollend oder im Bogen fortgetrieben und aufgefangen. Derjenige, der den Ball z. B. an seiner rechten Seite vorüberrollen läßt, hat ihn zunächst, also ehe er in die Mitte tritt und den bisherigen Balltreiber ablöst, von außen wieder in den Kreis zu treiben, zu welchem Behufe die gereiheten auch Kehrt machen können. Hüpfet der Ball bei einem zu starken Stoße einmal über die Hände oder die Köpfe der Spielgenossen hinweg, so kann niemand dafür, und hat deshalb nur der bisherige Balltreiber den Ball wieder in den Kreis zu treiben. —

Daß die Spieler hierbei auch an Bäumen stehen können und dann so viel Spielraum haben, als sie rings im Kreise um den Baum, eine Hand an demselben lassend, gehen können, daß jeder den Schläger ablösen muß, sobald er den Ball nicht zurückschlägt, sondern von demselben den Baum berühren läßt — sei als Abänderung hier besonders aufgeführt.

Auch können sich die Spieler wohl einmal auf (Garten-) Stühle stellen und von da herab mit Stangen den Ball abwehren. Die Stühle gelten als Schiffe, der Ball ist ein Torpedo. Kollt er unter den Stuhl, so geht der Schiffer unter.

b) * **Burg- oder Turmball.** Die Spieler bilden einen Kreis. Im Mittelpunkte desselben steht eine aus 3 (besser 4) gegen das obere Ende hin zusammengestellten Stangen bestehende Pyramide (Fig. 14), die Burg; neben derselben steht der Wächter oder Verteidiger. Jeder Werfende ist bestrebt, vom Kreisumfang aus die Burg zum Falle zu bringen, der Wächter dagegen sucht den Ball von derselben fernzuhalten. Fällt sie, so ist das Spiel zu Ende, und im neuen kann der Sieger, also derjenige, welcher die Burg zum Falle brachte, zum Wächter werden. Fliegt der Ball an der Burg vorbei, oder wird er vom Wächter abgewehrt,



Fig. 14.

so sucht derjenige, in dessen Richtung der Ball niederfällt, denselben zu erhaschen, oder wenigstens so schnell als möglich aufzuheben, eilt mit ihm an den Umfang des Kreises, um ihn von hier aus ebenfalls mit dem Fuße und im Bogen nach der Burg zu stoßen.

c) * **Festungentsetzen.** Ein Spiel, bei welchem je nach Uebereinkommen auch mehrere Bälle entweder mit dem Fuße oder mit der Hand geworfen werden können. Eine kleinere Anzahl spielender, z. B. 8, bildet einen engen Kreis, die Festung mit ihrer Besatzung; eine größere steht in einiger Entfernung um die Festung ebenfalls im Kreise herum und ist mit Stäben bewaffnet, das Belagerungsheer; ein dritter äußerster Kreis wird von den zum Entsatz der Festung herandrückenden gebildet. Es kommt darauf an, daß zwischen ihnen und den Belagerten eine Verbindung hergestellt werde. Sie lassen deshalb einen Ball über die Köpfe der Belagerten wegfliegen, damit er in der Festung niederfalle. Die Belagerer suchen ihn mit Stangen aufzuhalten. Gelingt es trotzdem, den Ball in die Festung zu bringen (die die Festung besetzenden suchen ihn aufzufangen), so fallen die Festungsleute alsbald aus, und die Festung ist befreit.

d) Statt die spielenden in Kreisen aufzustellen, kann man sie in drei gleich starke Reihen ordnen; die Reihe in der Mitte verhindert die Verbindung zwischen den äußeren; so spielt man sich auf der Landstraße von einem Orte zum anderen. Die äußere Reihe rückt nach jedem Gange über die innere Reihe hinaus, diese wird mittlere, die anfänglich mittlere wird letzte Reihe. Jeder Reihe wird die Zahl der abgewehrten Bälle gutgeschrieben.

e) An 2 gegenüberliegenden Seiten des Spielplatzes werden die Male bezeichnet. Der freie Platz (Fig. 15.) A zwischen

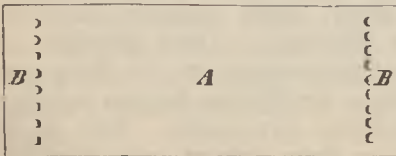


Fig. 15.

den inneren Malen mißt 25—30 Schritte. Die Gesellschaft teilt sich in 2 gleiche Hälften — selbstgewählte Anführer wählen umsichtig und abwechselnd immer die stärksten und geschicktesten aus dem Haufen der übrigen —, und diese stellen sich einander gegenüber auf den inneren

Grenzen ihrer Male auf. Ein durch's Loos 2c. bestimmter schleudert mit dem Fuße den hohlen Ball gegen die andere Partei, welche dafür zu sorgen hat, daß er nicht zwischen je Zweien hindurch oder über alle hinweg, also nicht über die Außengrenze B hinausseile, womit für sie das Spiel sofort verloren ist. Das Auffangen des Balles mit den Händen oder Armen kann hierbei erlaubt sein oder nicht. Jedenfalls aber gilt, daß der Ball nur von der Stelle aus wieder mit dem Fuße der Gegenpartei zuzutreiben ist, wo er aufgefangen oder mit dem Beine aufgehalten worden ist, oder wo er überhaupt zuerst an einen Mitspieler anprallte. Auch darf kein anderer den Ball schlagen, als der, durch den er in seinem Fluge behindert worden ist. Der etwa weitergerollte Ball ist mit den Beinen bis zu dieser Stelle zurückzurollen. Am günstigsten ist es, wenn der herbeisliegende Ball mit dem Beine nicht nur aufgehalten, sondern auch durch denselben Schlag wieder zurückbefördert werden kann, denn dann erst kommt volles Leben in das Spiel. Über die Seitengrenzen hinaus soll der Ball nicht kommen; ist es aber doch der Fall, so darf er wenigstens von dort aus nicht geschlagen werden. Hauptsache ist es, den Ball recht weit zu schlagen, damit die Gegnerschaft zu einem möglichst großen Rückzuge nach dem äußeren Male hin gezwungen, und so die Möglichkeit erreicht wird, ihn einmal über die Außengrenze hinwegzutreiben, womit dann das Spiel beendet sein würde. Die siegende Partei hat das Recht, im neuen Spiele zuerst zu werfen; doch wechseln vor demselben die Parteien die Male.

f) Im geschlossenen Raume (Saale) ändert sich das Spiel; man zieht in der Mitte des Raumes eine Linie, jeder Schar wird eine Hälfte angewiesen, und die Schar bemüht sich, den Ball irgendwo von der Mittellinie mit den Füßen zwischen den Gegnern weg an die Wand hinter diesen zu bringen. Glück's, so wird ihr ein Punkt gut geschrieben. Der Ball darf immer nur gerollt und nicht geschleudert und muß stets mit den Füßen aufgefangen werden. Wird das Spiel von 20—40 Personen mit 2 Bällen zugleich getrieben, so ist es ein sehr lebhaftes; es spielt sich auch auf der Landstraße gut, quer über, die Straßengräben ersetzen die Wände.

* Der englische Fußball (Football).*

A. mit Aufnehmen des Balles.

Der Gang dieses Spieles, das nur für die männliche Jugend von etwa über 14 Jahren geschaffen ist, und ebensogut im Herbst und Winter vorgenommen werden kann, ist der, daß von 2 Parteien eine jede ihr Mal verteidigt und den großen Ball nur mit Hilfe der Füße auf das Gebiet der Gegenpartei zu bringen sucht, und zwar zwischen den beiden Pfählen hindurch, die jede Partei auf der Grenze ihres Males aufgestellt hat. Ist dies einer derselben gelungen, so gehört ihr für dieses Spiel der Sieg; da aber in der Regel eine Zeit vorausbestimmt wird, wie lange das Spiel dauern soll, so gilt schließlich diejenige Partei als Siegerin, die den Ball öfter als die andere durch das feindliche Thor gebracht hat.**)

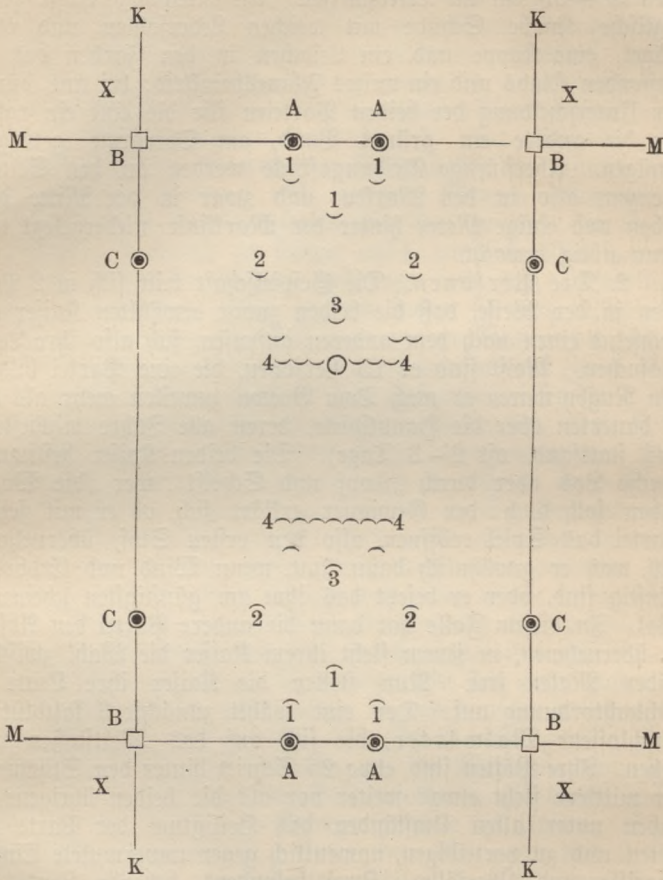
1. Der Spielplatz ist eben, von Bäumen und Steinen frei, etwa 100 m lang und 75 m breit. Doch müssen auf jeder Seite noch etwa 20 m freier Raum gegeben sein.

Die Räume hinter den Mallinien sind die Male, die seitwärts von den Marklinien liegenden die Marken. Da, wo die Mallinien sich mit den Marklinien rechtwinklig treffen, stehen die Eckstangen, 25 Schritte davon auf den Marklinien die Seitenstangen. In der Mitte der Mallinien werden die 5 m von einander entfernten und etwa $3\frac{1}{2}$ m hohen Malstangen errichtet, die in einer Höhe von 3 m durch eine Querstange (eine deutlich sichtbare Leine, ein weißes Band) verbunden sind. Als Seitenstange kann man jede etwa 2 m lange Latte benutzen. Verwendet wird ein hohler Kautschukball, der durch einen Lederüberzug gegen zu schnelle Abnutzung geschützt ist und

*) Bem. Gegeben nach Clasen, Koch und Racquet in der Weise, wie er sich zur Zeit in Deutschland entwickelt hat.

**) Bem. Wer eine eingehende und lebhaft Schilderung des Fußballspieles zu lesen wünscht, dem empfehlen wir „Tom Browns Schuljahr“. Von einem alten Rugby-Jungen. Gotha, Justus Perthes. 1867. Über die neuere Entwicklung des Fußballspieles in der Rugby-Union giebt ein Sonderabdruck „das Fußballspiel“ aus der Sportzeitung (Wien) Aufschluß. Wir dagegen können in unserem Buche die Regeln dieses Fußballspieles nur in klarer Kürze geben und bemerken noch, daß die Regeln in England selbst abweichende sind. So z. B. gestaltet sich das Spiel nach der Football-Association viel zahmer, und ist der Hauptunterschied der, daß bei der Rugby-Union der Ball über das Querholz des Thores, hier aber unter demselben hinweg gebracht werden muß.

Fig. 16.



Spielplatz und seine Besetzung bei Beginn des Spieles.

AA. Malpfofen.
 BB. Eckstangen.
 CC. Seitenstangen.
 MM. Mallinien.
 KK. Marklinien.
 O Ball.

XX. Malmarken.
 1. Malwürter.
 2. Markleute.
 3. Kaiser.
 4. Stürmer.

an einem trockenen Orte aufbewahrt werden muß. Er hält etwa 30—33 cm im Durchmesser. Als Kleidung trägt jeder englische Knabe Schuhe mit weichen Ledersohlen und ohne Nägel, eine Kappe und ein Leibchen in den Farben des betreffenden Klubs und ein weites Flanellbeinkleid; bei uns dürfte zur Unterscheidung der beiden Parteien für die eine ein rotes, für die andere ein grünes Band, am Oberarme getragen, genügen. Überflüssige Kleidungsstücke werden an den Seitengrenzen, also in den Marken, und zwar in der Mitte derselben und einige Meter hinter der Marklinie niedergelegt und wenn nötig bewacht.

2. Die Personen. Die Gespielschaft teilt sich in 2 Parteien in der Weise, daß die beiden zuvor erwählten Kaiser abwechselnd einen nach dem anderen aufrufen, sich also ihre Leute aussuchen. Meist sind es 15 Personen, die eine Partei bilden. (In Rugby waren es nach Tom Brown zuweilen mehr als 50, es dauerten aber die Hauptspiele, deren alle Jahre mindestens eins stattfand, oft 2—3 Tage). Die beiden Kaiser bestimmen durchs Los oder durch „Kopf und Schrift“, wer „die Wahl“ haben soll, d. h. der Gewinner erklärt sich, ob er mit seiner Partei das Spiel eröffnen, also den ersten Stoß übernehmen will, was er gewöhnlich dann thut, wenn Wind und Erdboden günstig sind, oder er besetzt das ihm am günstigsten scheinende Mal. In diesem Falle hat dann die andere Partei den Abstoß zu übernehmen, in jenem steht ihrem Kaiser die Wahl zwischen beiden Malen frei. Nun stellen die Kaiser ihre Leute in Schlachtordnung auf. Der eine wählt zunächst 3 kaltblütige, entschlossene Malwärter, die sich auf das Weitstoßen verstehen. Ihre Posten sind etwa 25 Schritt hinter den Stürmern, der mittlere steht etwas weiter vor als die beiden übrigen; sie haben unter allen Umständen das Heiligtum der Partei zu hüten und zu verteidigen, namentlich gegen unvermutete Einzelangriffe und Überfälle. Zwei besonders behende Leute der Partei ernennt der Kaiser zu Markleuten, die ein sehr wichtiges Amt bekleiden. Ihre Aufgabe ist es, indem sie sich seitwärts (und zwar jeder während der Dauer des Spieles auf derselben Seite) und stets 5—10 Schritt hinter der vor- und rückwärtswogenden Stürmerreihe halten, stets auf den Ball zu achten und sich seiner zu bemächtigen, sobald es etwa den Gegnern gelingen sollte, ihn beim „Mengen“ zum Durchbrechen der Stürmer (also auf das feindliche Mal hin) zu

bringen. Sie ergreifen den Ball und laufen, ihn zwischen Brust und Arm haltend, auf das feindliche Mal zu, um entweder den Ball über die Mallinie zu bringen oder gar durch einen im vollen Lauf glücklich ausgeführten „Fallstoß“ mitten im Spiel das feindliche „Mal zu treten,“ d. i. zu stoßen, und so den Sieg zu erzwingen. Die Markleute müssen deshalb einen guten Fallstoß zu machen imstande sein. Die übrigbleibenden 9 Spieler sind die Stürmer. Diese haben die Pflicht, stets „am Balle zu bleiben.“ Ist es zum Mengen gekommen, so geht ihr ganzes Bemühen dahin, den Ball zwischen den Beinen der Gegner hindurch zu stoßen auf's feindliche Mal zu, wodurch die Reihe der Gegner gesprengt und zum einstweiligen Rückzuge gezwungen wird; zugleich suchen sie nach Möglichkeit zu verhindern, daß der Ball die eigenen Reihen durchbricht. Die Hauptsache für den einen wie für den anderen Zweck bleibt stets ein gutes Zusammenspiel und Zusammenwirken, d. h. eine gute Spieldisziplin und unbedingtes Gehorchen dem Kaiser gegenüber, ohne welches kein Sieg errungen wird. Beim „Mengen“ treten die Stürmer von der Seite ihres Males her an den Ball, dichtgedrängt Schulter an Schulter und wenn nötig hintereinander stehend, aber nicht zu sehr vornüber gebückt, weil dadurch zuviel Platz nach vorn verloren geht. Keinen Augenblick bleibt die sich drängende Masse an derselben Stelle; dem Balle folgend flutet sie hin und her, beinahe stets im Trabe, bis endlich der Ball durch irgend eine zufällig entstandene Lücke entweicht. Der Kaiser hält sich mehr hinter der Mitte, oder wo es sonst nötig ist, aber nicht zwischen den Stürmern auf, weil er hier das Spiel nicht gehörig überblicken kann. Er darf natürlich, wie die Markleute und jeder andere Spieler, jederzeit den Ball aufnehmen und damit laufen. (Dr. med. F. G. Clajens Bewegungsspiele im Freien. Stuttgart 1882, S. Gundort). Unter den Stürmern sind 2 Anführer, die in zweifelhaften Fällen zunächst vom Kaiser befragt werden. Die abstoßende Partei bringt den Ball in die Mitte der die Seitenstangen verbindenden (gedachten) Linie, also 25 Schritt vom Male entfernt, und zwar in eine mit Hilfe z. B. eines Stiefelabsatzes eingebohrte kleine Vertiefung. Die Spieler dieser Partei stehen dicht hinter dieser Linie, gleichlaufend mit der Mallinie. Die andere Partei steht gegenüber, etwa 10 Schritte entfernt. Der Kaiser selbst oder ein von ihm dazu ernannter guter Spieler stößt den Ball nach

einem kleinen Anlaufe mit der ein wenig nach oben gerichteten Stiefelspitze möglichst tief am Boden (kommt er indes zu tief, so fliegt der Ball zu hoch, und nicht selten fährt der Fuß in den Sandboden hinein), so daß er weit und hoch fliegt, und der Kampf auf's feindliche Gebiet hinübergespielt wird, obgleich es auch wieder vorteilhafter ist, wenn die Stürmer für den Anfang mehr in der Mitte des Platzes bleiben, bis der Ball irgendwo „festgemacht“ ist. Sobald der Anlauf des den Abstoß ausführenden Spielers beginnt, laufen die Stürmer beider Parteien auf den Ball zu. Oft fliegt er weit hinein in's feindliche Gebiet; der nächste bemächtigt sich desselben, und er hat, ehe die Feinde herangekommen sind, vielleicht schon durch einen Platzstoß den Ball wieder über die Köpfe der Gegner zurückbefördert, oder er läuft damit der andern Partei entgegen, um dann einen Fallstoß zu machen. Hauptregel bleibt: Jeder Spieler muß sein Mal hinter sich und den Ball vor sich haben und nur vorwärts stoßen, nie nach seinem Male hin. Nur im eignen Male ist ein Spieler niemals „abseits“. Die Kaiser haben streng darauf zu achten, daß nicht eher wieder begonnen, oder nicht eher gemengt und „gezerrt“ wird, bis kein Spieler mehr abseits ist, sonst ist das Spiel zu unterbrechen. Denn diese säulen würden gar leicht dem Gegner gefährlich werden, ihre Partei schwächen und ohne Mühe sogar die Ehre des Sieges zufällig einernten können. (Über die Spielstrafe siehe den Schluß). Der Ball darf vorwärts nur mit den Füßen getrieben, und nur zurück, d. h. auf das eigene Mal zu geworfen, nie nach vorn geworfen, noch mit Händen oder Armen geschlagen oder gestoßen werden. Auch darf er zum Tragen nur dann aufgenommen werden, wenn er seitwärts von den Stürmern oder hinter denselben ist. Wer den Ball fängt, darf damit laufen. Fängt ein Spieler den Ball innerhalb des Spielraumes aus der Luft, entweder von dem Stoße des Gegners oder von einem „Trampe“, und hat er mit dem Stiefelabsaße die Stelle des Fangens bezeichnet, ehe irgend ein anderer Spieler den Ball berührt, so hat seine Partei von diesem Punkte aus einen freien Platzstoß. Der Ball darf nie am Bande getragen werden. Nur derjenige, der den Ball trägt, darf mit den Händen gehalten werden, aber auch nur in der Weise, daß er am Weiterlaufen gehindert wird, und nur so lange, als er den Ball festhält.

3. Kunstausdrücke. Wenn der Ball aus einer Kerbe nach einem Anlaufe gestoßen, „getreten“ wird, so ist das ein Platzstoß (ein Ortskick); wenn man ihn aber aus den Händen hat im vollen Laufe auf die Erde fallen lassen und ihn im Augenblicke seines Wiederauffspringens tritt, so ist es ein Fallstoß; letzterer ist bei weitem schwerer. Beide dürfen jederzeit auch mitten im Spiele gemacht, nie aber darf der Ball mit der Hand selbst gestoßen oder geschlagen werden. Abstoß ist der Stoß in einer Entfernung von 25 Schritt von dem Male in der Mitte zwischen den Marklinien zu Anfang eines jeden Spieles oder Ganges. Er ist ein Platzstoß oder Fallstoß; jener beim Anfang eines neuen Spieles und nach der Eroberung eines Males, und die verlierende Partei übernimmt ihn; dieser beim Anfang eines neuen Ganges. Ein neuer Gang beginnt, wenn a) der Ball in die Malmarken einer Partei gestoßen, geworfen oder getragen ist, b) wenn er in das Mal einer Partei gekommen und von dieser selbst angehalten worden ist, c) wenn der Versuch, den Ball über die Querstange zu bringen, mißglückt. Die Partei macht ihn, hinter deren Mal der Ball gewesen ist. Tritt man den aus den Händen fallenden Ball, noch ehe er die Erde berührt, so ist das ein Tramp, die dritte und leichteste Art des Tretens; der Tramp kann nie ein Mal gewinnen, gilt also dem Platz- und Fallstoß gegenüber nicht für voll. Wird etwa ein mit dem getragenen Balle laufender Spieler von einem oder mehreren Gegnern gepackt, so entsteht für ihn das Zerren; ist bei diesem Zerren seinerseits an ein Entrinnen nicht zu denken, so ruft er, wenn er nicht einmal den Seinigen den Ball zurück werfen kann, „nieder!“, wobei er den Ball vor sich niederlegt. Überschreitet der Ball bei einem Zerren das Mal, so dürfen nur diejenigen sich weiter daran beteiligen, die den Ball schon vorher mit den Händen hielten; auch wenn der Spieler mit dem Balle in das feindliche Mal einläuft, dürfen nur die Gegner beim Zerren sich beteiligen, die ihn in demselben Augenblicke gefaßt haben; die am Zerren beteiligten Gegner ringen so lange um den Ball, bis ihn einer hat, der ihn auf die Erde legt und „an“ ruft. In Fällen des Zweifels darüber, wer den Ball angehalten hat, wird zu Gunsten der Partei entschieden, in deren Mal der Ball angehalten worden ist. Nach dem „Nieder!“ beginnt das Mengen, d. h. die Stürmer beider Parteien treten von beiden Seiten um den Ball möglichst dicht aneinander. Glückt es bei

einem solchen Mengen in der Nähe des feindlichen Males einem der Markleute, den etwa hervorspringenden Ball zu ergreifen, ihn über die feindliche Mallinie hinüberzubringen, so ruft er, ihn hier mit der Hand an den Boden drückend, „an“, falls dies nicht von einem Feinde verhindert werden konnte; nie aber darf er hier „nieder“ rufen, weil hinter der Mallinie niemals ein Mengen stattfinden kann. Sollte der Ball über eine Mallinie fliegen, so versucht die Partei, der das Mal gehört, alles, um ihn wieder auf den Platz zu stoßen, oder wenigstens, wenn dieses nicht möglich sein sollte, selbst zuerst am Balle zu sein, um nun verteidigerweise den Ball anzuhalten. Sobald dies gelingt, müssen die Gegner den Rückzug antreten, und jene Partei erhält das Recht zu einem freien Abstoße, d. i. zu einem Fallstoße, bei welchem die Gegner bis an die Linie zwischen den Seitenstangen von ihrem eigenen Male zurücktreten und nur von hier aus stürmen dürfen, sowie der Spieler mit dem Balle ihn zum Treten fallen läßt oder die Linie damit zu überschreiten sucht. Wird jedoch wider Erwarten der Ball von den Gegnern hinter ihrer Mallinie angehalten, so erlangen diese einen Versuch. An der Stelle nämlich, wo der Ball von den Feinden angehalten wurde, bringen sie ihn in lotrechter Richtung auf die Mallinie und an der Stelle, wo sie dieselbe erreichen, wird mit dem Stiefelabsatz ein Zeichen gemacht. Von hier aus geht nun der Spieler, der den Ball anhielt, oder einer, den der Kaiser bestimmte, in derselben Richtung weiter bis zu einer Stelle, die ihm am günstigsten erscheint zu einem Versuche auf das Mal und macht hier eine Vertiefung in den Boden. Seine Partei stellt sich hinter ihm auf, die Stürmer der bedrohten Seite aber treten zwischen ihre Malpfoften und beginnen mit Geschrei zu stürmen, sobald der feindliche Spieler seinen Anlauf nimmt, Gelingt der Versuch nicht, so beginnt ein neuer Gang mit einem Abstoße (Fallstoße) der Partei, in deren Mal der Ball gewesen ist; gelingt der Versuch, so ist der Sieg errungen. Das Spiel beginnt sogleich von neuem, aber die Besiegten haben diesmal den Platzstoß. Wird der Ball einmal sogar zwischen den Malpfoften angehalten, so muß er zum Platzstoß in einer Linie mit einem der Pfoften zum Versuch hin gelegt werden, nicht aber zwischen sie. Wird der Ball sehr nahe an den Marken angehalten, so daß es aussichtslos erscheint, das Mal in der beschriebenen Weise zu erobern, so verzichtet die Partei lieber auf den Versuch und

wählt den Austramp; es geht dann der Spieler, der den Ball angehalten hat, in gerader Linie, also im rechten Winkel an die Mallinie und befördert von da aus den Ball durch einen Tramp in's Spiel. Hierbei stellt sich die bedrohte Partei auf wie bei dem Versuch und stürmt mit erhobenen Armen, um den Ball zu berühren, und mit Geschrei, um das Fangen des Balles zu verhindern. Die Partei des Austrampers hat nämlich in diesem Falle das Recht, den Ball zu fangen, um vielleicht doch noch das Mal zu erobern. Es muß aber der Fänger sehr schnell sein und mit seinem Stiefelabsatz ein Zeichen an der Fangstelle machen, ehe ein Gegner den Ball berührt, sonst geht er seines Gewinnes wieder verlustig. Durch einen Austramp kommt der Ball wieder ins Spiel, als wäre nichts vorgefallen. Hat z. B. die eine Partei (A) den Ball im Male der anderen angehalten und macht darnach den Austramp, so verzichtet sie auf den erlangten Vorteil des „Versuchs“, und der Austramp kann somit nichts zählen, vielmehr geht das Spiel ruhig weiter, wenn sie nicht gerade den Ball von neuem auffängt und darnach vielleicht das Mal doch noch erobert. Wenn aber die andere Partei den Ball notgedrungen und selbstverteidigend anhält, so ist das ein Erfolg für die Partei A, obgleich das Spiel ruhig weiter geht. Eine Partei kann also im eigenen Male nie ein „an“ gewinnen, sondern stets nur verlieren. Ebenso zählt ein „an“ in der Malmarke der betr. Partei stets nur für die Gegner. Tritt also einer von A den Ball in der Malmarke von A, was nur geschieht, um den Gewinn eines „Versuches“ oder des Males zu vereiteln, so zählt das ebenso gut für B, als wenn einer von B es selbst gethan hätte. Geht der Ball hierbei oder bei einer anderen Gelegenheit, z. B. durch Hineintreten oder Hineintragen, über die Marklinien hinaus, so ist er sofort beim Überschreiten der Grenzen außer Spiel, und muß er von der Stelle, wo er sie überschritten hat, von dem Spieler, der ihn hält oder zuerst da berührt, in gerader Linie mindestens 10 Schritt weit vor in den Spielraum getreten werden. Wird der Ball nicht in gerader Linie oder nicht weit genug geworfen, so kann jeder Kaiser sofort verlangen, daß der Ball noch einmal geworfen wird. Fliegt der Ball bei einem Abstoß in die Marken, so muß er zurückgeholt und von neuem abgestoßen werden. Abseits ist ein Spieler, wenn er a) vor dem Balle ist und der Ball hinter ihm von einem seiner Partei getreten oder

gehalten wird, b) wenn er von der Seite der Gegner her ins Mengen oder bei dem Mengen vor den Ball kommt. Ein Spieler, der abseits ist, darf weder den Ball berühren, noch einen Gegner aufhalten, überhaupt nicht am Spiele sich beteiligen, bis er nicht mehr abseits ist. Er hört auf, abseits zu sein, wenn der Spieler seiner Partei, der den Ball zuletzt getreten, oder der ihn trägt, nach dem feindlichen Male zu an ihm vorüberläuft; oder wenn ein Gegner vor ihm, d. h. zwischen ihm und dem feindlichen Male, den Ball berührt hat, wenn also durch das Spiel der Ball wieder vor ihn gekommen ist. Um nicht länger abseits zu sein, begiebt sich der Spieler hinter den Ball. Im eigenen Male ist kein Spieler abseits.

4. Spielstrafen. Wenn jemand eine Spielregel übertritt, so kann der Kaiser oder ein Anmann der Gegner zunächst verlangen, daß der Ball wieder an die Stelle gebracht wird, von wo er durch falsches Spiel entfernt ist, und daß er da zum Mengen niedergelegt wird. Übertritt derselbe oder ein anderer derselben Partei zum zweiten Male eine Regel an einem Tage, so kann der Kaiser oder ein Anmann der Gegner einen freien Abstoß von dem Platze verlangen, von dem der Ball durch falsches Spiel entfernt ist. Alles Schlagen, Treten und Beinstellen ist verboten. Wer diese Regel übertritt, ist zunächst vom Kaiser zu verwarnen; fügt er sich dann nicht, so ist er vom Spielplatze zu verweisen.

5. Gewinn des Spieles. Bei gewöhnlichen Übungsspielen zählt ein „an“ für 1, eine „Malmarte“ für 1, ein „Versuch“ für 5 und ein Mal für 20 Punkte. Ein Wettspiel dagegen wird entschieden durch die Zahl der genommenen Male; ist auch dadurch keine Entscheidung möglich, so zählt die Anzahl der „Versuche“, und ist auch dadurch keine Entscheidung gegeben, so hat die Partei gewonnen, welche die meisten „an“ hat. Ein Mal gilt mehr als noch so viele Versuche. Ist beiderseits kein Mal getreten, also kein wirklicher Sieg errungen, so hilft man sich mit der Berechnung der beiderseits gewonnenen Punkte. Ein Mal wird gewonnen durch einen Platzstoß, auch mitten im Spiel durch einen gewöhnlichen Stoß oder Fallstoß, nie aber durch einen Tramp. Der Ball muß dabei über die Duerstange fliegen; fliegt er nur über einen Pfosten weg, so heißt er ein „Pfofter“ und zählt nicht für ein Mal. Beim Wettspiel haben 3 Preisrichter

die höchste Entscheidung und bestimmen die preistragende Partei. Die Wettspiele dauern eine Stunde; die Preisrichter rufen nach einer $\frac{1}{2}$ Stunde: Halbe Zeit! Nach Ablauf der halben Zeit kann jeder Kaiser den Wechsel der Male verlangen, der andere erhält sodann den Abstoß. Bei den Aufzeichnungen über das Spiel werden zunächst Art und Zeit des Spieles, die Namen der Unparteiischen, der Kaiser, Malwärter, Markleute und schließlich auch der Stürmer beider Parteien genannt, ehe die Übersicht über die Erfolge gegeben wird.

Erfolge.

Rot.		Grün.	
2. Versuch (NN)	5	1. Versuch (NN)	5
3. An (NN)	1		
4. An (NN)	1		
5. An (NN)	1		
6. Versuch (NN) Mal (NN)	20		
7. Versuch (NN)	5		
		8. Versuch (NN) Mal (NN)	20
9. Malmarke (NN)	1		
		10. Malmarke (NN)	1
		11. Versuch (NN)	5
	Sa.: 34		Sa.: 31

Rot (Führer NN) siegte über Grün (Führer NN) mit 34 gegen 31.

Dr. Koch liefert hierzu noch einige beherzigenswerte Winke, namentlich auch für solche Fälle, wo ganze Schulen zu einer Fußballvereinigung zusammentreten.

Klasseneinrichtungen. a) Jede Klasse wählt 3 Rottmeister: Klassenkaiser, Schriftwart, Zeugwart. Die Namen derselben werden ins Vereinsbuch eingetragen. Sie sind dem Aufsicht führenden Lehrer zunächst verantwortlich.

b) Jeder Rottmann kann zu seiner Vertretung einen Anmann bestimmen.

c) Die 3 Rottmeister zusammen wählen die 12 besten Spieler aus, mit denen zusammen sie die Fußball-Miege der Klasse bilden. Zur Aushülle bestimmen sie 3 Ersatzmänner.

d) Der Klassenkaiser hat beim Spiel Vertretung und Leitung der Klasse; der Schriftwart führt das Klassenvereinsbuch, in welchem die Verzeichnisse aufzustellen, und die Erfolge der Klasse zu verzeichnen sind; der Zeugwart hat die Aufsicht über das Zeug auf dem Spielplatze, die Sorge für die zum Spiele nötigen Stangen und Bälle und die Einsammlung der Klassenbücher.

Platzordnung. a) Alle abgelegten Kleidungsstücke werden an den Malpfosten von den einzelnen Klassen getrennt niedergelegt.

b) Kein Schüler darf, ohne sich bei einem Lehrer abzumelden, den Platz verlassen.

Gesundheits-Vorschriften. a) Schwächliche und kränkliche Schüler werden nur mit ärztlicher Erlaubnis zugelassen.

b) Es wird nie ohne Aufsicht eines Lehrers gespielt.

c) Bei unsicherem Wetter wird nur von Freiwilligen gespielt.

d) Es wird bei der Einrichtung des Spielplatzes dafür Sorge getragen, daß kein Schüler gegen den Ostwind anzulaufen hat.

e) Auf dem Platze darf niemand sich hinlegen oder müßig stehen.

f) Kein Schüler darf ohne besondere Erlaubnis den Rock ablegen; diese Erlaubnis wird nur denen erteilt, die ein wollenes Hemd tragen.

g) Jedem zu Erkältungen neigenden Schüler wird empfohlen, an den Spielnachmittagen ein wollenes Hemd zu tragen.

h) Nach Beendigung des Spieles hat jeder Schüler augenblicklich seinen Überrock oder sein Plaid anzulegen und sich sofort nach Hause zu begeben.

B. Fußball ohne Aufnehmen des Balles.

Bei schlechtem Wetter vereinfacht man das Spiel außerordentlich durch die Aufstellung des Gesetzes, daß der Ball nur beim Fangen mit der Hand berührt werden darf, mit anderen Worten, daß man nach den Regeln der englischen Football-Association spielt. Das Spiel wird dabei weit „zahmer“. Eine besondere Art der Weiterbeförderung des Balles bei dieser Spielart ist das „Treiben“ des Balles. Durch eine Reihenfolge leiser Stöße setzt man den Ball nach einem bestimmten Ziele hin in Bewegung und behält denselben durch den ihn schützenden Fuß so in der Gewalt, daß die Gegner oft große Mühe haben, den Ball wieder in's Spiel zu bringen. Ein Spieler kann ihn so auch einem Freunde zustoßen, der sich in günstiger Stellung befindet, damit ihn dieser weitertreiben könne. Das „Treiben“ ist eine feine Kunst, nicht ganz leicht zu erlernen. (Clasen).

Regeln. 1. Der Ball darf nicht aufgenommen werden; fängt ihn ein Spieler aus der Luft, so muß er ihn sofort aus den Händen lassen, wenn er nicht etwa einen Platzstoß gewinnt, d. h. er muß mit dem Stiefelabsatz schnell an der Stelle, wo er den Ball fing, ein Zeichen machen, ehe ein anderer Spieler den Ball berührt. Von dem betr. Punkte aus hat seine Partei einen Platzstoß.

2. Der Ball darf nur beim Fangen mit den Händen berührt werden (vom Fänger und dessen Gegner).

3. Verboten ist es, einen Spieler der Gegenpartei mit den Händen zu berühren.

4. Ein Mal wird gewonnen dadurch, daß der Ball zwischen den Malstangen unter der Querstange hindurch getreten wird.

5. Tritt ein Spieler den Ball in die Mark, so gilt dasselbe Gesetz, wie beim Fußballe mit Aufnehmen, doch kann der Ball auch hineingetreten werden.

6. Geht der Ball über die Mallinie einer Partei, so wird er von einem Angehörigen derselben von der Stelle, wo er die Linie überschritt, durch einen Platzstoß auf den Spielplatz zurückbefördert, doch müssen vorher alle Mitglieder der Partei hinter die Mallinie treten. — Ebenso wird verfahren, wenn der Ball in die Malmarken geht.

7. „Versuche“ und „Ans“ werden bei diesem Spiele nicht gemacht; „Malmarken“ nicht gezählt, es entscheiden also nur die gewonnenen Male.

8. Wird gegen Regel 1—3 von einem Spieler gefehlt, so erhält die Gegenpartei von der Stelle aus, wo der Fehler gemacht ist, einen Freistoß, der aber nie ein Mal gewinnt.

Alles Übrige stimmt mit dem „Fußballe mit Aufnehmen“ genau überein.

* Der Grenzball (Kopfball, Balltreiben).

Es ist die Absicht, den Ball über die Außengrenze der Gegenpartei hinauszustoßen. Es wird hierbei der große volle Ball (von Leder oder Zwillisch ohne oder mit Ledergriff (s. S. 136) mit den Händen gegen die andere Partei gestoßen (geworfen, geschleudert), welche ihn mit den Armen aufzufangen oder während des Fluges noch zurückzustoßen sucht, letzteres, damit der Ball recht weit vor dem Male niederfalle. Von dem Orte des Auffangens oder des Aufhaltens (das Zurückrollen dabei darf nicht gerechnet werden) ist der Ball zurückzustoßen. Ist es gelungen, den Ball recht weit zurückzustoßen, so kann die fangende Partei auch weit vordringen; andernfalls, also wenn sie den Ball nicht einmal aufgefangen oder aufgehalten hat, muß sie bis zur Ruhestelle zurückgehen. Stets hat derjenige den Ball zu werfen, der ihn aufgefangen oder zurückgestoßen hat; im Falle des Nichtauffangens aber wird der Ball am besten der Reihe nach geworfen. Dem Werfenden ist es jederzeit gestattet, seitwärts links und rechts vom Niederfallsorte zu laufen und so eine Stelle der Gegnerschaft zu finden, die entweder gar nicht oder nur mit schwachen Spielern besetzt

ist — hierbei 3 Schritte vorwärts zu laufen, kann nur dem gestattet werden, der den Ball aufgefangen hat, einem anderen durchaus nicht —, um den Ball recht weit zu schleudern, so daß die Gegnerschaft zu einem möglichst großen Rückzuge gezwungen wird. Nach dem Auffangen den Ball noch fortzustoßen, ist nicht erlaubt. Die siegende Partei hat das Recht, im neuen Spiele zuerst zu werfen; doch werden vor demselben die Plätze (die Male) gewechselt. — Wird der Ball jedoch mit dem Schleuderriemem geschleudert, so muß die Entfernung zwischen den inneren Malen größer sein, denn dann erfaßt der Spieler denselben an dem Schleudergriffe*) und wirft ihn erst nach vorübergehendem Armschwingen oder Armkreisen mit vermehrter Kraft. — Die Fortbewegung des Balles kann übrigens auf sehr verschiedene Art geschehen; soll sich die rechte Lust bei dem Spiele entwickeln, so muß man es jedem Spieler erlauben, auf diejenige Art zu werfen, die er mit seinen Genossen für die vorteilhafteste hält; beim Auffangen ist darauf zu halten, daß es nicht mit den Spitzen der gespreizten Finger geschehe, lieber mit geballter Faust und dem Unterarme, da sonst leicht schmerzhaftere Verstauchungen vorkommen. — Bei großer Zahl der Spieler treibt man mehrere Bälle zugleich.

„Interessanter Weise — so erzählt H. Wagner in seinem illustrierten Spielbuche für Knaben — ist bei vielen Indianerstämmen Nordamerika's ein ganz ähnliches Ballspiel seit alten Zeiten im Gebrauch. Die Spieler teilen sich in 2 gleiche Parteien und stellen sich etwa 500 Schritte von einander auf. Die Mitte zwischen beiden wird durch eine andere Linie das äußere Grenzmal. Jede Partei sucht, wie bei den obenerwähnten europäischen Ballspielen, den Ball über das äußere Grenzmal der Gegner zurückzutreiben, und hat, wenn ihr dies gelingt, den Preis davongetragen. Wunderlich ist dabei das Kostüm der Spieler, welche zu hunderten daran teil nehmen. Sie färben die Haut mit verschiedenen dickaufgetragenen Farben und haben als Kleidung weiter nichts, als ein Paar kurze Beinkleider, ähnlich wie Badehosen; dieselben werden durch einen Gürtel festgehalten, an dem hinten ein emporgerechter langer Pferdeschweif, bei den nordwestlichen Stämmen ein Federbüschel, befestigt ist. Um den Nacken ist ein Halsband gehängt, an dem lange, rote Fransen gleich einer Mähne herabflattern. Bei manchen Stämmen hat jeder Ballspieler 2 Ballstöcke, bei den Zroksen nur einen. Das Ende des Stockes ist löffelartig mit einem Gitterwerk aus

*) Bem.: Dieses Schleudern werde gelegentlich auch einmal als Wettübung im Werfen in die Höhe oder Weite mit einem oder mit zwei Bällen zugleich vorgenommen.

Ändert man dieses Grenzballspiel dahin ab, daß ein großer Hohl-Ball zwar mit den Händen und Armen aufgefangen, aber nur mit den Füssen gestoßen werden darf, so hat man noch ein sehr unterhaltendes Fußballspiel. (Vergl. S. 141 c).

Weiden oder Ledergeflecht. Letzteres dient ebenso zum Auffangen als zum Werfen des Balles, der durchaus nicht mit den Händen berührt werden darf. Der Ball ist entweder aus Holz, mit einem Stück Ziegenfell überzogen, oder aus Leder gemacht, das künstlich zusammen gewickelt ist. Die nördlichen Stämme spielen diesen Ball auch im Winter auf den glatten Eisflächen, natürlich dann in Kleidern. Manche Scharen bezeichnen ihre Grenzmaße durch eine Pfahllinie von 7—8 m Höhe, deren Pfosten 2 m auseinander stehen und oben durch Querböcher verbunden sind. Die Mitte des Kampfplatzes ist durch 2 kleine Bäume bezeichnet. Zur Nacht folgt dann bei diesen Volksfesten ein besonderer Ballspieltanz.“ — Auch Th Kirchhoff erzählt von dem Ballspiele der Indianer (Gartenlaube v. 1876, S. 590): „Ein solches indianisches Ballspiel ist ein Unicum im Vergnügen des Ballwerfens. Die Bälle dürfen dabei nicht mit der Hand berührt, sondern müssen mit Korbgeflechtes, die in Form einer Kelle am Ende des Stabes befestigt sind, von denen jeder Ballspieler zwei in den Händen hat, gepackt und fortgeschleudert werden. Eine allein stehende hohe Stange ist das Ziel, welches die siegende Partei mit dem Balle treffen muß. Die Streitenden sind bis auf einen Lendengürtel alle in Adams Kostüm. Dem oft erstaunlich weit durch die Luft fliegenden Balle stürzen sich beide Parteien schnell wie Windhunde nach, stoßen und balgen sich über dem Balle, schieben und drängen sich durcheinander, bis ein Glücklicher denselben mit seiner doppelten Korbschleuder erwischt hat und weithin fliegen macht. Ein außerordentlich erregendes, wildes Schauspiel!“

In Sparta teilte die Gesellschaft sich in 2 Parteien von gleicher Anzahl, durch einen Strich getrennt. Hinter jeder Partei deutete eine Linie die Grenze an, bis zu welcher sie beim Auffangen des Balles zurückweichen durfte. Der Ball wurde nun auf den Strich gelegt, von einem der spielenden ergriffen und der Gegenpartei zugeworfen, welche denselben innerhalb der Grenzen aufzufangen und zurückzuschleudern hatte. Das Spiel endete, sobald eine Partei hinter die Grenzlinie zurückgetrieben war.

B. Kugelspiele.

a) Das Spielen mit kleinen Kugeln.

Diese Kugelspiele haben für kleinere Knaben (und auch für Mädchen) viel Interesse, daher findet man sie überall im Gange. Statt der Kugeln werden auch Nüsse, Mandeln, Eicheln, Bohnen, Erbsen, leere Schneckenhäuschen zc. verwendet. Da sie sowohl im Hause als auch im Freien betrieben werden können, mäßige Bewegung geben und das Augenmaß üben, so verdienen sie, hier aufgenommen zu werden, trotzdem daß Zahn in seiner deutschen Turnkunst v. J. 1816 S. 171 ein Anathema über sie ausspricht: „Darum sind selbst dem kleinsten Turner auch außer der Turnzeit niemals: Marmeln, Knippfischelchen, Knopf- und Nadelspiele u. a. D. zu gestatten. Mit solchen Nichtswürdigkeiten fängt man an, und mit seinem oder anderer Leute Vermögen hört man auf.“ Spielte doch schon das römische Kind, ohne sein Seelenheil zu verschmerzen, mit perlenähnlichen Holz- und Steinknollen, ocellata. Erzählt doch auch die Legende von der h. Elisabeth von Thüringen, daß sie „allerhande Kinderspil, kruseln, fingerline vil, die gemacht werden von glase vnd auch v3 erden“, den ihr begehrenden Kindern geschenkt

habe. 1426 wurde in dem Nördlinger Spielgesetz der Jugend zu spielen erlaubt: „Boarlaufen, Kegeln, Kück oder Schneid, Hasen schlagen, Topfspiel und Schnellkügelschen.“ 1530 wurde „den jungen Knabe am Lande“ hingegen das Kludern mit Kügelschen bei Strafe der Gätterei (der Sträfling wurde in einer Drehmaschine bis zum Erbrechen herumgewirbelt) unterjagt, ebenso 1560 den Knaben in Bern das Kludern auf dem offenen Plage des Kirchhofes. In Joachim Camerarii dialogus de gymnasiis vom Jahre 1544 (übersetzt von K. Wassermannsdorff, Turnzeitung 1872, S. 280) heißt es wieder: „Wir haben auch irdene Kückelschen zu einem Wettspiele: man läßt sich von einem Genossen Kugeln geben und wirft sie mit den eignen in kleine Gruben, die einen bestimmten Abstand von einander haben. Ein ähnliches Wettspiel findet mit ehernen Münzen, welche in eine Reihe geworfen sind, statt.“ (Vergl. auch: Vieth, Encyclop. der Leibesübung III, 33.) — Auch im Trachtenbuche der beiden Augsburgsburger Patriziersöhne Schwarz v. J. 1550 heißt es: „So war dieß mein freud, wenn ich auß der schul kam oder hinter die schul gieng; mit Vögel, triblen, kluckern, hurnaußen, raiff treiben.“ Der Prediger Bartholomäus Anhorn (Philo) nimmt in seiner 1675 erschienenen Magiologie das Kinderspiel in Schutz und erwähnt dabei auch verschiedene Kugelspiele: „maßen Zach. 8, 5 es als eine herrliche Gutthat Gottes gepriesen, wenn die Gassen einer Stadt voll Knäblein und Mägdlein sind, die ihre Kinderspiele treiben; davon werden nach Unterschied der Arten unterschiedliche Gattungen gefunden: als klunkern, dopfen oder glozen, niggeln, rebhölzeln, mit Rüssen hocklen oder häußeln, krönlén, ballen u. s. f., welche Spiel auch oftmalen fürnemme Eltern selber mit ihren Kindern treiben, als Sokrates mit seinem Sohne Lamprode, und Agésilauß, ein Fürst der Lacedämonier, ist wohl gar mit seinen Kindern in dem Hofe seines Hauses auf Steckenrößlein herum geritten.“ Auch Luther erwähnt in seiner Schrift an die Ratsherren das „Külschen schießen“. N. Richter: „Zur Geschichte des deutschen Kinderspieles“. Westermanns Monatshefte v. 1870.)

Die dazu gehörigen Kugeln („Schöffe“, „Marmeln“, „Kluckern“ in Augsburg, „Steinis“, „Hacker“, „Töpfer“; „Blökkor“ in Holland; „Klippel“ am Rhein und Donau; „Schneller“ in Sachsen; „Schusser“ in der Schweiz; „Kaulen“, „Knicker“, „Knippel“ in Niedersachsen; „Löpers“ oder „Pickers“ in Kiel) sind entweder von Marmor in Marmormühlen (z. B. am Untersberge bei Salzburg) oder von Steingut gemacht, oder auch nur von Thonerde im Töpferofen gebrannt, 1—2 cm im Durchmesser. Etwas teurer, aber um so beliebter, sind die Glasfugeln, welche gewöhnlich allerlei Verzierungen aus buntem Glas oder aus Thon, z. B. gedrehte Bänder, kleine Pierdchen, Hündchen u., im Inneren tragen. Auch diese sind schon alt. Von ihnen spricht eine Handschrift des 15. Jahrhunderts, welche in Stuttgart aufbewahrt wird. Sie erwähnt unter anderen Farbenrezepten zu Glasmalereien des Bleiglasses, das man den Glaskussern zusetzt: „Die gelben Kugeln, da die Schüler mit spilen und sind gar wohlfeil.“ Die vornehmsten Kugeln sind von Achat und kommen von Idar und Oberstein. Der Knabe erfaßt sie mit Daumen und Zeigefinger oder

legt sie in die Hand; in England hält der Knabe sie im gebogenen Zeigefinger und schnellst sie fort mit dem Nagel des Daumens.

a) Man kann damit ganz so spielen, wie bei dem nachfolgenden Scheibenspiele, indem man eine dergleichen Kugeln zum Ziele nimmt. Gewöhnlich aber spielt man auf mancherlei Art um die Kugeln selbst, z. B.:

b) Die Knaben setzen die Kugeln in eine Reihe, einer so viel wie der andere, ohne und mit Zwischenraum zwischen den Kugeln. Dann tritt einer nach dem anderen 5—8 Schritte vor diese Reihe und rollt eine Kugel nach derselben hin. Jedes Stück, das er dadurch aus der Reihe stößt, gehört ihm. („Pflaumenpflücken“ in England, „Zeil“ in der Schweiz).

c) Einer setzt seine Kugel aus; alle anderen werfen der Reihe nach nach ihr. Wer sie trifft, hat sie gewonnen; jeder setzt eine andere Kugel aus. Auch wird sie schon gewonnen, wenn der werfende beide Kugeln erspannen kann. Trifft niemand, so zahlt jeder Spieler an jenen.

d) Anduzen. — Der Genosse A rollt seine Kugel auf ebener Erde soweit es ihm beliebt; B tritt an derselben Stelle an und rollt nach der Kugel des A. Trifft er, so gehört sie ihm; trifft er nicht, so nimmt A seine Kugel, stellt sich an der vorigen Stelle auf und rollt nach der Kugel des B. Auch wird bestimmt, daß die Kugel schon gewonnen ist, wenn der werfende sie von seiner Kugel aus mit der Hand erspannen kann.

e) A setzt sich aus, d. i. rollt seine Kugel ab, B rollt die seinige nach ihr, C rollt nach der des A oder B. D nimmt mit seiner ABC auf's Ziel u. j. w. Wer des anderen Kugel trifft, erhält jedesmal von ihm eine als Gewinn.

f) Ein Knabe setzt seine Kugel aus, der andere die seine in einiger Entfernung von jener. In derselben Entfernung und Richtung stellt sich der Erste auf und sucht die nächste Kugel zu treffen und dann die entferntere. Die er trifft, ist sein. Er darf nicht eher nach der entfernteren trachten, bis er die nähere gewonnen hat. Fehlt er jene, so hat er diese wieder zu setzen. In Kiel heißt dieses Spiel: „Löpern“. Dasselbst hatte man — nach Claus Harns — noch das Kühlfen, ein Hasardspiel. Eine größere Zahl Kugeln, zusammengebracht durch gleiche Einsetzung beider Spieler, warf man aus der Hand, auch aus beiden Händen, in ein kleines

ausgehöhletes Loch (Kuhle, Röhren) und zählte dann die in der Kuhle bleibenden, ob gerade oder ungerade. War's die gerade Zahl, so hatte der Werfer gewonnen. In England heißt das Spiel tipshaves oder handers.

g) Man wirft der Reihe nach die Kugeln und zwar wozumöglich gleich eine Hand voll nach einem Loch. Wer die meisten in's „Grüblein“ — so heißt das ganze Spiel — bringt, gewinnt. Nach Rochholz (S. 422) wird dieses Grübl („des Grübleins“ in Fischarts Gargantua) zu Bordeaux und Nantes im Uferlande von den Matrosen gespielt.

h) 3 Grübchen bilden eine gerade Reihe, jedes vom anderen um etwa 2 m entfernt. In derselben Entfernung und Richtung ist das Mal. Der Erste rollt seine Kugel zunächst nach der ersten Grube; trifft sie, dann in die zweite, schließlich in die dritte. Fehlt sie, so ist sie in die Grube zu legen, die zuletzt getroffen wurde, und der Zweite ist am „Schnellern“. Wer zuerst die dritte Grube erreicht, erhält von jedem Spielgenossen eine Kugel zur Belohnung. (Engl.: „three-holes“.)

i) Es werden 5 Grübchen gemacht, vier sind in den Ecken eines Viereckes, das fünfte in der Mitte. Jeder setzt gleichviel Kugeln. In jede Außengrube kommt davon eine, alle übrigen in das Mittelloch. Von einem bestimmten Male aus wird mit einer Kugel nach den Gruben „geschnellert“. Gelingt es, sie in eine Grube zu bringen, so sind die Kugeln, die darin sind, sein; trifft die Kugel aber in ein bereits leeres Grübchen, so ist zur Strafe wieder eine Kugel von ihm in dasselbe zu setzen.

k) Die Spieler machen sich Gruben von verschiedener Größe und in verschiedenen Entfernungen in der in Fig. 17



Fig. 17.

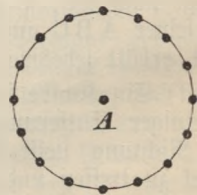


Fig. 18.

bezeichneten Weise. Von einem Male aus wird nach den Gruben geworfen. Wer seine Kugel in eine große Grube treibt, gewinnt am wenigsten, im mittleren mehr, im mittelsten die

Hälfte des ganzen Einjahres. Er ist „König“. Wer nach ihm das Mittelloch trifft, ist „Marschall“ und bekommt den Kassenrest. Der König fängt das Spiel von neuem an, der Marschall folgt ihm zc.

l) Ein Spieler steckt ein Stäbchen in den Boden, an welchem ein Faden befestigt ist; das freie Ende der straffen Schnur nimmt er und geht mit demselben rings um das Stäbchen, hierbei mit Kreide, mit Bleistift, mit dem Stiefelabsatz einen Kreis ziehend. Jeder Spieler setzt eine bestimmte Anzahl Kugeln auf die Kreislinie selbst. Von einem Male im Kreise (Fig. 18 A.) aus wird eine Kugel mit dem Zeigefinger nach dem Kreisumfang geschleudert. Die getroffene ist gewonnen, und der Gewinner darf von dem Orte aus, wo seine Kugel liegen blieb, nach den anderen auf der Kreislinie schnellen und kann somit sämtliche Kugeln gewinnen, ehe der nächste nur zum Schnellern kommt. Doch darf der Schnellere nie im Kreise liegen bleiben. Geschieht dies, oder geht ein Wurf fehl, so schnellert der nächste vom Male aus.

m) Die griechischen Knaben hatten ein Rußspiel, welches Omilla hieß. Sie beschriebenen an dem Boden einen kleinen Kreis, stellten sich in eine kleine Entfernung und warfen mit Nüssen darnach. Derjenige, dessen Ruß im Kreise liegen blieb, erhielt die übrigen seiner Mitspieler, die sich daraus verlaufen hatten.

Dies Spiel kann nicht nur mit Nüssen, sondern auch mit den obigen Kugeln nachgeahmt werden. Ein Kreis mit Kreide ist bald gemacht. Jeder Mitspieler wirft eine Kugel nach demselben. Bleibt von allen nur eine darin liegen, so gewinnt ihr Besitzer alle verlaufenen. Haben zwei Spieler, a und b, jeder eine hineingebracht, so müssen sie stechen, d. i. sie müssen jeder noch eine abwerfen. Bringt dann nur einer seine zweite Kugel hinein, so gewinnt er alle übrigen; bringen aber beide die Kugeln wieder in den Kreis, so muß von neuem gestochen werden. — Will man dies öftere Stechen vermeiden, so gebe man dem Kreise einen Mittelpunkt und lasse jedesmal die Kugel gewinnen, welche ihm am nächsten liegt. — Ist gar keine Kugel im Kreise liegen geblieben, so gewinnt diejenige, die demselben nur am nächsten ist.

n) das **Rippen**. Man macht ein faustgroßes Loch in den Boden, welcher ziemlich eben und fest sein muß. Der Spieler können 2, 3, 4 und mehr sein. 3—5 Schritte von dem Loche

ist die Stelle, von wo aus die Kugeln nach demselben geworfen werden. Hier stellt sich ein Spieler nach dem anderen hin und wirft die bestimmte Anzahl Kugeln ab. Wie groß diese sein soll, wird allemal unter den Spielern ausgemacht; man kann nur mit einer oder 2 Kugeln werfen, aber auch diese Zahl immerfort vermehren, so viel man in der Hand fassen kann, und wirft daher oft mit 6, 12 und mehr Kugeln auf einmal nach dem Loche. Jeder sucht gleich recht viel hineinzubringen, denn nach der Anzahl der Treffer richtet sich in der Folge die Ordnung der Spieler. Hat nun jeder Spieler geworfen, so kommt es jetzt noch darauf an, diejenigen Kugeln, welche sich rings um das Loch her verlaufen haben, ebenfalls hinein zu spielen. Derjenige, welcher die meisten Kugeln im Ziele hat, macht damit den Anfang. Er schnellt mit dem krummgebogenen Zeigefinger eine Kugel nach der anderen in's Loch, und es steht ihm dabei frei, welche er nehmen will; gewöhnlich wählt er diejenigen, welche dem Loche am nächsten sind. Aber er darf jeder Kugel nur einen einzigen Stoß geben. So lange er mit solchen einzelnen Stößen Kugeln in's Loch rollt, kann er immer weiter in dieser Arbeit fortfahren; mißlingt es aber bei irgend einer, so folgt ein anderer Spieler, nämlich derjenige, welcher nach ihm die meisten Kugeln in's Loch warf. Auf diese Art spielt man in der Reihe fort. Derjenige, welcher die letzte Kugel in's Loch bringt, hat sie alle gewonnen. Darauf geht das Spiel von neuem an, wie oben, und der Gewinner kommt zuerst zum Wurf. (Wird auch mit Bohnen gespielt, die jedoch nie geschneilt, sondern stets geworfen werden).

Bei dem Fortstoßen mit dem Zeigefinger gilt das Gesetz: Wenn man zu einer Kugel kommt, die man nicht wohl in's Loch bringen kann, so muß man sie doch wenigstens demselben näher bringen und darf sie nicht mit Fleiß weit darüber hinausstoßen. Besonders gilt dies bei der letzten Kugel, auf welche alles ankommt.

o) * **Höckeln** (Schlößchen). Ein Knabe sitzt, die Beine grätschend, am Boden und zeichnet in den Raum zwischen den Beinen einen kleinen Kreis. In demselben legt er 3 Kugeln nebeneinander, eine vierte oben darauf, bildet also ein „Schlößchen“ (ein „Höck“, daher „Höckeln“. Engl.: „the pyramido“). Der andere stellt sich am Male auf und rollt mit einer gleichgroßen Kugel (Bollere, Schießnuß) nach dem Schlößchen.

Trifft er es, so sind die 4 Kugeln fein; fehlt er es, so ist seine Kugel verloren.

p) In ein breit aufgestelltes Brett sind unterseits kleine Löcher geschnitten, durch welche die Kugeln rollen können. Über jedem Loche steht eine Ziffer (2, 4, 3, 0, 5 zc.). Alle rollen der Reihe nach eine Kugel nach dieser „Brücke“. (Engl.: „bridge-board.“) Die fehlgehenden gehören dem Brückewächter; läuft aber eine Kugel durch, so zählt dieser so viel aus, als die Ziffer über dem betreffenden Loche besagt.

q) Jeder Spielgenosse setzt eine Kugel in einen kleinen Kreis auf dem Boden. Der erste stellt sich an den Kreis heran, biegt sich über denselben und läßt, nachdem er gezielt, aus seiner Augenhöhe eine Kugel in den Kreis fallen. Die Kugeln, die dadurch über den Kreis hinaus geschwungen werden, sind fein; trifft er nicht, bleibt vielleicht gar seine Kugel mit im Kreise liegen, so hat sie auch dort zu bleiben.

r) **Spengeln** („Abeloh“, „Kübbeln“ in der Schweiz). Ein Spieler läßt seine Kugel von einem schrägen Brettle herabrollen; darnach der andere. Trifft dieser jene, so ist sie fein; trifft er nicht, so bleibt sie liegen, und der erste rollt vom Brettle herab wieder seine Kugel nach ihr zc. Auch kann bestimmt werden, daß die Kugel (der Knopf, die Nuß zc.) gewonnen ist, wenn die Entfernung zwischen beiden Kugeln erspannt oder mit einem Maßhölzchen ermessen werden kann. Wer gewinnt, läßt seine Kugel im neuen Spiele zuerst hinunter. Die römischen Knaben spielten so mit Nüssen besonders zur Zeit der Saturnalien. Das Brett wird, wie andere Spielbretter, tabula genannt. In Oberbayern wird um die Osterzeit mit Eiern gespielt („Eier specken, schieben, stoßen“). Stößt ein Ei das andere, ohne daß es an seiner Schale Schaden leidet, während die Schale des anderen einen Bruch bekommt, so nimmt der Eigentümer des Eies, welches ganz geblieben ist, das beschädigte an sich.

s) **Spicken und Spannen**. Hierbei sucht der eine Knabe seine Kugel mit dem Daumen oder Zeigefinger fortzuschleudern und die des anderen zu treffen oder wenigstens ihr so nahe zu bringen, daß er beide mit den Fingern erspannen kann. Dieses Spiel stellt schon der Augsburger Bürger Veit Konrad Schwarz (geb. 1541) im Bilde dar und noch heute soll es in Augsburg zu Hause sein. — Nicht minder alt ist

t) **Wickeln** („Beckern“ in Sachsen). Mehrere Steinchen oder Kugeln werden so in die Höhe geworfen und gefangen, wie oben mit mehreren Bällen zugleich geschah, und wie die

Jongleurs mit Messern und Kugeln thun. Schöne glatte „Beckersteine“ werden im Flußbette dazu ausgesucht.

Vor jedem dieser Spiele ist zu bestimmen, ob alle gewonnenen Kugeln Eigentum des Gewinners bleiben, oder nur ein Teil derselben, oder, was am meisten zu empfehlen ist, ob sie nach dem Spiele wieder zurückgegeben werden.

Auftätschen. (Ballettes, Steinles, Fangstein.)

Gewöhnlich spielen es zwei Kinder, doch kann auch nur eins sich damit belustigen. Man nimmt eine Kugel und vier glatte Steinchen oder Pfirsichkerne und legt sie nicht allzu weit auseinander auf einen ebenen Stein (auf eine Treppstufe). Man wirft die Kugel in die Höhe und, während sie fliegt, werden die Steinchen mit der Hand zusammengerafft (gerappt), und die fliegende Kugel dazu aufgefangen. Oder man läßt die Kugel erst niederfallen und rafft dann die Steinchen mit ihr zugleich auf, während sie aufhüpft. Sie heißt daher in Niederdeutschland der „Hicker“, d. i. Hüpfker.

a) Erstling. Man wirft die Kugel in die Höhe, ergreift während ihres Fliegens nur einen der 4 Steinchen und fängt die Kugel. Dann legt man den einen Stein beiseite und fängt die 3 anderen in derselben Weise.

b) Zweitling oder Zweier. Wie a), nur werden stets 2 Steinchen ergriffen.

c) Drittling. Wie a), aber man nimmt nur das erste Mal einen Stein, dann die drei anderen zugleich.

d) Viertling. Man ergreift alle 4 Steinchen.

e) Fünftling oder „Strohl“. Wie a), aber man muß die erhaschten Steinchen in der Hand behalten.

f) Sechstling oder „Dopp“. Man nimmt alle 4 Steinchen in die Hand, die Kugel dazu zwischen Daumen und Zeigefinger, wirft diese, legt die 4 Steinchen weg und fängt sie (die Kugel) darnach. Man wirft man die Kugel wieder, erhascht die 4 Steinchen und fängt die Kugel.

g) „Eier legen.“ Man hält alle Steinchen in der Hand, wirft die Kugel, legt einen Stein weg, fängt die Kugel und wirft sie von neuem, den 2. Stein darnach weglegend u.

h) „Regnen lassen.“ Man fängt die Steinchen einzeln auf, wirft dann 2 in die Höhe und fängt sie, wirft 3 in die Höhe und fängt sie, schließlich 4.

Nun beginnt dieselbe Schule wieder, aber die Steinchen werden mit dem Handrücken aufgefangen.

Mag nun nur ein Steinchen, oder mögen deren 2 oder 3 aufgefangen werden, so darf doch dabei keines der übrigen berührt werden. Sobald ein Fehler gemacht wird, spielt der nächste mit denselben Steinchen dieselbe Schule.

Im Arabischen heißt das Spiel Latud, die Fanger.

Das Steinchenspiel. („Krönlein, Knöcheln“ bei Hochholz, Pentolidizein, Pentalitha b. d. Griechen, Knuckle-bones und Jackstones bei den Engländern).

a) Man wirft ein Steinchen mit dem Handrücken in die Höhe und fängt es mit der Handfläche.

b) Man wirft ein Steinchen mit der Handfläche und fängt es mit dem Handrücken.

c) Dasselbe mit mehreren Steinchen.

Die Griechen warfen 5 Steinchen oder 5 längliche, aus Tierknochen geformte Würfel (Astragalen) mit der inneren Handfläche und suchten sie mit der äußeren aufzufangen. So spielten es die Kinder der Niobe, da Latona sie besucht, wie ein Bild zeigt, das man in Herculanäum auffand. Auch die Kinder der Medea sieht man auf einem pompejanischen Wandgemälde ahnungslos Astragalen (Knöchelchen) spielen, vom Pädagogen teilnehmend beobachtet, während die verzweiflungsvolle Mutter das Mordmesser hinter ihnen bereits erhebt. Die Ilias sagt dem Patroklos nach, er habe als Knabe seinen Spielkameraden bei dem Würfelspiele im Zorne erschlagen. Verloren gegangen ist uns leider das berühmte Meisterwerk des Polyklet, 2 Knöchelspielende Knaben darstellend, das einst den Palast des Kaisers Titus in Rom schmückte. Astragalen werden übrigens in vielen Museen aufbewahrt. Das Berliner Museum zeigt auch eine Marmofigur einer Astragalenspielerin, ein halberwachsenes Mädchen im leichten Hemd, eine Gestalt von ungemeiner Natürlichkeit. (Vergl. auch Hochholz. S. 447.)

d) Man hebt den gebeugten Arm hoch, bis der Unterarm und zwar die sog. Elle desselben wagerecht nach oben gerichtet ist, legt zunächst nur ein Steinchen auf diesen, z. B. den rechten Unterarm und zwar in die nächste Nähe des Ellenbogens, streckt darnach den betr. Unterarm mit Schwung und fängt das dadurch fortgeschleuderte Steinchen sofort mit der rechten Hand.

b) Das Spielen mit großen Kugeln.

Sacktreiben (Kugelschwingen).

Ein großer Ball oder ein mit Wolle und dergl. gefüllter Sack wird mittelst einer Leine an einem hohen Gegenstande, z. B. an der Decke des Turnsaales, an der Nahe des Rundlaufgerüstes u., in der Weise befestigt, daß er ohne Hindernisse ruhig hin- und herschwingen kann. Es erhebt ein Spieler, nach dem etwa bis zur Kopfhöhe des Kindes herabhängenden Sackes zielend, einen Stab mit der r. oder der l. Hand und stößt oder schlägt den Sack, um ihn in Bewegung zu bringen. Sofort tritt der nächste Spielgenosse heran, um bei günstiger Gelegenheit nach dem jetzt schwingenden Sacke zu stoßen und dadurch die Schwingungen zu vergrößern, worauf der dritte stößt u. s. f. Wer nicht trifft, versucht den Stoß nochmals, tritt aber dann, wie jeder andere, in die Reihe zurück. — Hängt der Sack tiefer, fast bis an den Boden herab, so kann er auch von einem erfaßt werden, der dann so weit zurück geht und die Arme so hoch hebt, als es die straff gespannte Leine zuläßt. Plötzlich löst er die Hand von dem Sacke, ohne noch einen Druck oder Stoß auf denselben auszuüben. Schnell tritt der nächste herbei, um sich so weit vorzubeugen, daß er den zurückschwingenden Sack mit beiden Händen oder nur mit einer auffangen kann. Ist ihm dies gelungen, so hebt er wieder die Arme, läßt den Sack aus den Händen, und es kommt der dritte herbei u. s. f. Ebenso kann angeordnet werden, daß einer nach dem anderen die Bahn des Sackes irgendwo mit Vorwärtsläufen rechtwinklig durchkreuze. — Nicht minder wird der Sack in Kreisumschwünge versetzt; man läuft vor ihm her, vorwärts oder rückwärts, und hinter ihm drein. Sowohl dann, wenn der Sack mit Stäben, als auch dann, wenn er mit den Händen gestoßen und getrieben wird, ist darauf zu achten, daß alle Stöße und Schläge nach derselben Seite und mit derselben Hand geführt werden, daß z. B. alle nur mit der rechten Hand oder, was für die bei den meisten schwächere Hand kräftigend und entwickelnd wirkt, links ausholen.

Bei dem Sacktreiben der Griechen (dem Spiel mit dem Korykos) kam es außerdem darauf an, den in eine pendelartige oder kreisende Bewegung versetzten Sack plötzlich aufzuhalten; oft geschah dies mit den Schultern, dem Rücken, der Brust, statt mit den vorgestreckten Armen, zum Zwecke einer

wohlthätigen Erschütterung des Körpers, und der Saß war dann zuweilen auch mit Feigenernen, Mehl oder Sand gefüllt. (S. Zahn's deutsche Turnkunst. 2. Aufl. v. 1846, S. 367, und v. Selmnig: Bajonnettschikunst v. 1832, S. 29 und 145.)

Die Bewohner auf Samoa haben — nach Wagner — statt der Kugel eine Orange mitten im Zimmer aufgehangen, so daß sie etwa 60 cm über der Erde schwebt. Die Spieler sitzen im Kreise, und jeder ist mit einem kleinen zugespitzten Holzstäbchen versehen. Während die Orange im Kreise herumfliegt, sucht jeder ihr einen Stoß mit dem Holze zu geben. Es sind 2 Parteien; diejenige, welche der Orange eine bestimmte Anzahl Stiche ver-setzt hat, ist Siegerin und erhält gewöhnlich ein gebratenes Ferkel, das nach dem Spiele von beiden Parteien gemeinschaftlich verzehrt wird.

* Das Kugelwerfen.

(Plattdeutsch: Ihsboßeln, d. i. Eisboßeln, auch Klotzheten, d. i. Klotz- oder Kugelschießen.)

In den nördlichen Marschgegenden Deutschlands, an den Ufern der Nord- und Ostsee, hat unsere Nation ein Kampfspiel, welches im Winter, wenn Gräben und Moräste fest gefroren sind, von jung und alt, häufig selbst von ganzen Ortschaften und um die Wette gespielt, auch durch fröhliche Trinkgelage gefeiert wird. Es verbreitet dort frisches Leben unter den Menschen, weckt den Unternehmungsggeist und macht die Stärke des Armes und der Hand schätzbar.

Es setzt eine ziemlich ebene und trockene (am besten gefrorene und kahle) Fläche voraus und verlangt an Zubehör nichts, als Kugeln von hartem Holze, 10—50 Neulot schwer, faustgroß, von der Gegenpartei vorher geprüft, gewöhnlich braun poliert, kreuzweise durchlöchert und mit Blei ausgegossen. Die Spielenden bilden zwei Parteien und stellen Mann gegen Mann. Man setzt den Anfang und das Ende der Wurfbahn fest, und es kommt nur darauf an, welche Partei ihre Kugel mit den wenigsten Abwürfen zum Ziele bringt, das oft $\frac{1}{4}$ bis $\frac{3}{4}$ Meilen entfernt ist. Dabei wird dann auch von jeder Partei eine lange Strohecke mitgeschleppt, auf welche der Werfer beim Wurfe barfuß und bis auf die Hose ausgekleidet anlauft, um sichereren Stand zu haben, als auf dem gefrorenen Schnee. An der Abwurfstelle wird die Decke etwas erhöht, und hier stellen sich die „Möter“ auf, 2 Männer, die den Klotzheten vor dem Fallen beim Abwerfen zu bewahren haben. Wir werden jedoch beim Kugelspiel jene Decke entbehrlich finden. Die besten friesischen Klotzheten werfen aber auch ihre gewöhnlich schweren Kugeln 70—80 Schritte fort; wir werden uns mit geringeren Weiten begnügen können.

Es können auf beiden Seiten mehrere werfen, so daß sich auf dieser A, B, C, zc., auf jener a, b, c, zc. ablösen; so daß A gegen a, B gegen b, C gegen c zc. wirft. Diejenigen, welche nicht am Wurf sind, gehen vorsorglich als Bahnweiser voraus, zeigen dem Werfer die beste, also eine solche Stelle an, wo die Kugel bei dem Niederfallen noch weiter rollt, und geben vorsichtig acht auf die fallende Kugel, daß ja niemand getroffen werde. Den erwählten Ort für das Niederfallen der Kugel bezeichnen sie durch eine aufgestellte Stange, oder sie stellen sich auf den betr. Punkt und rufen: „Schet her! Diek up mi an! d. h. Schieße her, leg auf mich an!“ Da, wo die Kugel zu rollen aufhört, wird zunächst ein Rock hingelegt, sodann die Strohmatten herbeigeschleppt, und der nächste Werfer dieser Partei hat von diesem Punkte aus abzuwerfen. Die Richtung einer gut geworfenen Kugel gleicht einer allmählich aufsteigenden, mäßig gekrümmten Linie. Zu hoch werfen kürzt die Weite, auf die es allein ankommt. Man hat drei besondere Spiel- oder vielmehr Werfarten bei diesem Spiele, denn man wirft unter und über der Hand und mit einem Schwunge. Hat man ausgemacht, daß man vom Ende der Bahn wieder zum Anfange zurückwerfen will, so bekommt die Partei, die ihre Kugel am weitesten brachte, noch einen Vorteil, der in folgendem besteht. Gesezt, a habe mit dem 20sten Wurf 40 Schritte über das Ziel hinaus, bis nach Y, geworfen; A aber nur bis X, so daß ihm etwa noch 20, 30 Schritt bis zum Ziele fehlen, so tritt bei dem Zurückwerfen a, oder sein Nachfolger b, nicht auf Y, sondern auf X, und A, oder dessen Nachfolger B, auf Y, mithin kommt das, was a mehr warf, dem B zum Schaden und so umgekehrt.

„Flüchten“, d. i. werfen nur 2 Personen gegeneinander, so steckt man das Ziel minder weit.

In Ditmarschen ist dies Spiel sehr gewöhnlich, und eine Dorfschaft sucht nicht wenig Ruhm darin, wenn sie der anderen im Jhsboßeln den Rang ablöst. Man sieht Knaben aus dem Dorfe A mit denen aus B im Handgemenge, weil A den Sieg in jenem Spiele nicht über B erhalten hatte, und dann hört man wohl: „Syn Jü uck Kirks, jü könnt ja ihsboßeln, als eh'n döde Hehn!“ — Auch für die gebildete Jugend ist dieses Spiel unter Einschränkung und nötiger Voricht empfehlenswert; denn sie, die ihren Körper durch „sitende“ Arbeit zu schwächen zu viel Anlaß hat, bedarf der Bewegung weit mehr, als jene rüßigen Landleute: für sie ist Wettsifer in körperlicher Thätigkeit sehr zweckmäßig und vielleicht in vieler Rücksicht noch heilsamer, als in geistiger. Eine richtig und scharf werfende Faust ist mehr wert, als eine geladene Pistole, denn diese fehlt gemeinlich,

wann wir sie brauchen; jene ist immer unser treuer Gefährte. Überhaupt kann dies Spiel zur Gesundheit, zur Stärkung und Ausbildung des Körpers seinen Teil beitragen; noch mehr, wenn man es oft zum Geseße macht, auch die linke Hand zum Werfen zu gebrauchen. Die Schwere der Kugel richtet sich nach der Kraft des Knaben oder des Jünglings. Daß man nicht in den Wurf treten dürfe, versteht sich von selbst. Wie wahr ist es, was ein trefflicher Mann sagt: „Zur Behauptung der allgemeinen Gerechtigkeit des menschlichen Geschlechts ist es höchst wichtig, daß viel Mut, Kraft und Leben unter den Menschen sei und sie erhalte!“ Die besten Klotzscheten werden noch lange nach ihrem Tode rühmend genannt. *B. B. Ortgies* Harnis in Jeberland und *Woge* in Butjadingen.

Auch die friesischen Frauen stellen manchmal ein Klotzscheten an. Bekommt eine Bauersfrau Lust dazu, so schickt sie einer anderen eine Kugel mit rothseidenem Bande als Herausforderung. Von einem regelrechten Verfahren und einem kunstgerechten Wurfe ist jedoch dann nicht die Rede.

Claus Harnis bemerkt in seiner Lebensbeschreibung zu diesem Spiele: „Indessen fand Ringreiten, Rolandreiten (s. die betr. Spiele), Eisboßeln nicht etwa alle Monate statt, sondern alle Jahre Winters einmal; letzteres konnte wohl 2—3 mal geschehen. Der Leser wird dazu sagen: Du bist wohl immer dabei gewesen? Ja, das bin ich, mag selten dabei gefehlt haben!“ welche letztere Worte sich auf seine Knabenzeit beziehen.

Das Kugelhaken. Die Spieler stehen auf einem ebenen Platze in einer Reihe nebeneinander. Der mittellste wirft wie beim Kegelschieben eine größere oder kleinere Kugel vor sich auf dem Boden hin. Alle jagen der Kugel nach, um sie zu fangen. Falls mehrere hierzu gleichgünstige Gelegenheit haben, so kann sie von einem schnell mit dem Fuße weiter gestoßen werden, bis es einem schließlich doch gelingt, die Kugel zu ergreifen, welcher nun von seinem jetzigen Standpunkte aus sie abermals wieder zum Fange zurücktreibt.

* Das große Kugelspiel.

(Jeu de Boules oder la bauche in Frankreich, Giuoco delle Pallotole oder Boccia in Italien.)

a) Die Zusammenziehung dieses Spieles ist von der des später ausführlich beschriebenen Scheibenspieles gar nicht verschieden, aber sein Gewand ist auf sehr vorteilhafte Art verändert: denn statt der Scheiben werden hier Kugeln gebraucht. Über den Gang des Spieles habe ich hier nur auf jene Beschreibung zu verweisen, aber über das Zubehör und die dadurch veranlaßten Veränderungen muß hier das Nötige gesagt werden.

Die Kugeln sind von hartem Holze, 7—9 cm und darüber im Durchmesser. Da die Personen nicht immer einzeln, oder nur in 2, sondern auch in 3, 4 Parteien, jede zu 2, 3, 4 Personen geteilt, spielen, so sind zu einem recht vollständigen

Spiele 4 halbe oder ganze Duzend Kugeln nötig, jedes von anderer Farbe, um die abgeworfenen Kugeln der verschiedenen Parteien schnell unterscheiden zu können. Allein auch schon mit 8 bis 12 nicht bemalten Kugeln können 4 bis 6 Personen vollkommen unterhaltend spielen. Zum Ziele wird eine kleinere Kugel gebraucht, oder auch ein Vielsflächner, dessen einzelne Grenzflächen numeriert sind. Bei dem Abwerfen der Kugeln nach diesem Ziele ist es nicht gleichgültig, ob sie vorwärts, rückwärts oder gar nicht in Umschwung (Rotation) kommen. Legt man sie auf die Hand, so daß sie bei dem Abwerfen über die Flächen derselben und die Fingerspitzen hinausrollen, so rollen sie auch, nach dem Niedersinken am Boden, weiter. Giebt man sich bei dieser Art, die Kugel anzufassen, noch so sehr Mühe, das Rollen zu vermeiden, es gelingt nicht, sie wird demungeachtet am Boden immer noch beträchtlich fortlaufen. Anfänger müssen folglich dies Fortrollen berechnen oder es aufheben lernen. Jenes geschieht durch öftere Beobachtung, dies dadurch, daß man bei dem Abwerfen die Kugel unter der Hand hat und sie folglich von oben faßt. Dann erhält sie eine Rotation, die ihrer Bewegung entgegen wirkt, und ihr Fortrollen am Boden fast ganz verhindert. Es ergibt sich nun von selbst, daß die Kugeln in einem Bogen durch die Luft, nicht an der Erde hin, geworfen werden müssen.

Den bequemsten Spielraum gewährt ein freier Sandplatz, denn hier rollen die Kugeln wenig oder gar nicht; für die Geübtesten eine ebene Wiese, denn hier muß das Rollen mit in Rechnung gebracht oder vermieden werden. Aber auch jeder beschränkte Platz ist brauchbar, wenn man wenigstens 20 Schritt frei hat.

Durch die Kugeln ist der Maßstab dieses Spieles viel größer als der des Scheibenspieles; die abzuwerfenden Körper sind schwerer, die Entfernung ist größer, und dadurch wird der damit verbundene Spaziergang beträchtlicher; denn da von dem letzten Gewinner das Ziel bei jedem Gange von neuem 10, 16 bis 20 Schritt weit ausgeworfen wird, so spielt man sich unvermerkt einige hundert Schritt auf dem Platze herum. Das Abwerfen der Kugeln erfordert ein genaues Abwägen der Kraft des Armes und gehörige Schätzung der Schwere gegen die Entfernung des Wurfses. Bliebe der Spielplatz immer derselbe, so würden seine Eigenheiten bald bekannt sein; aber er ändert sich bei jedem neuen Gange; immer erscheinen andere

Bertiefungen, Erhöhungen und Abdachungen. Diese muß das Auge ausspähen, und sie werden ein Gegenstand der Beurteilung. Hierzu gefellt sich endlich noch das stete Abmessen der Kugelfernungen. Dies alles macht das Spiel kunstvoll, nützlich und kurzweilig, sowie es durch den Zufall, der die Kugeln bald so, bald so jagt, ungemein unterhaltend wird. Es verdient daher eine recht allgemeine Ausnahme bei jungen und erwachsenen Personen. Bei den Franzosen ist es sehr gewöhnlich. Bei den Italienern wird es von 4 bis 6 Personen gespielt, die sich in 2 Parteien teilen. Die Kugeln haben wohl 14 cm im Durchmesser und sind auf der einen Seite mit Blei ausgegossen, um sie steter zu machen. Die Punkte zählt man bis 21, und falls die eine Partei noch nicht 11 hat, wenn die andere schon 21 zählt, so hat sie das Spiel doppelt verloren. Die ausgelegte Kugel, das Ziel, heißt *lecco*. —

b) Verwandt ist das *Cochonnet*, welches u. a. in der französischen Schweiz gespielt wird. Jeder Spieler hat zwei Kugeln, die etwas größer sind als unsere Billardbälle. Der erste Spieler wirft zunächst eine kleinere Kugel (das *cochonnet* oder *Schweinchen*) aus, soweit es ihm beliebt, und dann von demselben Standpunkte aus eine seiner großen Kugeln, um sie dem *cochonnet* so nahe als möglich zu bringen. Dies thut darnach jeder andere der Mitspieler, sodann wirft der Reihe nach jeder seine zweite Kugel. Jeder ist gleichzeitig bemüht, die bereits ausgeworfenen Kugeln der Mitspieler vom *cochonnet* zu entfernen. Sind alle Kugeln ausgeworfen, so wird gemessen. Die dem *cochonnet* am nächsten liegende Kugel zählt einen Punkt, jede folgende abermals einen, sobald sie derselben Partei angehört; doch kann auch jeder Spieler auf eigne Rechnung spielen. Die Punktzahl wird vorher festgestellt. Wer sie erreicht, ist Sieger; die anderen zahlen ihm soviel aus, als ihnen Punkte fehlen. Der Spielplatz ist ähnlich dem des Kegelschubes, nur breiter und länger, gewöhnlich von einer Mauer begrenzt und hinter ihm ein Graben. Gelingt es einem Spieler, eine der ausgeworfenen Kugeln durch seinen Wurf in den Graben zu rollen, so ist sie tot, darf also nicht wieder geworfen werden. Dasselbe ist der Fall, wenn seine eigne Kugel in den Graben rollt.

c) Desgleichen ist das schottische *Curling* im Grunde wohl dasselbe Spiel, nur in anderer Form. Man spielt es auf dem Eise mit 20–30 kg schweren, halbkugelförmigen

Steinen, die oben mit einem hölzernen oder eisernen Handgriffe versehen sind. Vermittelt desselben schleudert man sie auf der Oberfläche des Eises nach einem Ziele fort. Jeder Spieler sucht ihm seinen Stein so nahe als möglich zu bringen und die Steine der Mitspieler davon wegzustoßen.

* Das schottische Mail.

Die angenehmste Sommerbelustigung der Schottländer ist ein Spiel mit Schlägeln (clubs) und Bällen. Der Schlägel ist kegelförmig und endigt sich in dem Teil, welcher den Ball schlägt. Diese Stelle ist von Horn und mit Blei ausgegossen. Doch sind die Schlägel hierin bei guten Spielern sechserlei Art, nämlich der gewöhnliche Schlägel wird gebraucht, wenn der Ball auf einem guten, bequemen Boden liegt, der Schrapper (Scraper) und halbe Schrapper im langen Grase, der Löffel in einer Höhlung, der schwere eiserne Schlägel zwischen Steinen und Kot, und der leichte eiserne auf sandigem Boden. Der Ball ist beträchtlich kleiner als der bei dem Cricket, aber viel härter, von Roßleder, auf eine besondere Art mit Federn ausgestopft und gesotten, also eher eine Kugel.

Die Spielbahn kann zirkelrund, dreieckig oder ein Halbzirkel sein. Die Zahl der Löcher ist nicht bestimmt, sie hängt stets von der Länge der Spielbahn ab. Die Entfernung eines Loches vom anderen ist allgemein $\frac{1}{2}$ Viertelstunde ($\frac{1}{4}$ englische Meile). Hier ist das Spiel jedesmal geendigt, und diejenige Partei, welche ihren Ball mit den wenigsten Schlägen hinein bringt, hat gewonnen. Es können 2 bis 8 und mehr Personen zusammenspielen, aber unter 4 Personen ist's am angenehmsten, weil alle die Verwirrung wegfällt, die bei 6, 8, 10 oder 12 Spielern leicht stattfindet. Ein unebener Boden erfordert mehr Genauigkeit und Sachkenntnis des Spielers; um zu lernen, giebt man ihm daher den Vorzug. Leichte Bälle sind gewöhnlich, wenn man mit dem Winde, und schwerere, wenn man gegen ihn spielt. Bei dem Anfange des Spieles kann der Spieler seinen Ball auf eine beliebige Erhöhung legen, um desto bequemer schlagen zu können; in der Folge aber ist's nicht erlaubt. Man schafft sich die Erhöhung mittelst etwas Sandes oder Lehmes. Der Ball, mit welchem man das Spiel anfängt, darf nicht umgetauscht werden, bis er das nächste Loch erreicht hat, wenn er auch bersten

sollte. Wenn ein Ball verloren wird, so ist das Loch auch für die Partei verloren. Wenn ein Ball zufälliger Weise aufgehoben wird, so kann der Spieler seinen Schlag noch einmal thun. Gesezt, es spielen 4 Personen, A und B gegen C und D, jede Partei hat ihren Ball und spielt so:

A schlägt zuerst, nach ihm C, aber dieser treibt den Ball vielleicht nicht halb so weit, als A; in diesem Falle schlägt D, sein Gehülfe, zunächst — und das heißt: „Eins mehr (one more)!“ — um den Ball soweit fortzubringen, als die Gegner, oder so viel weiter, als möglich. Ist dieses geschehen, so schlägt B den Ball des A; dies heißt „in's Gleiche schlagen (the like)“, nämlich mit den Schlägen der Gegner. Wenn aber C und D wegen übler Lage ihres Balles durch den Schlag „Eins mehr!“ den Ball nicht so weit bringen können, so schlagen sie wechselseitig weiter, bis ihr Ball mit dem des A gleich ist, und dann erst kommt B zum Schlage. In dem Falle zählt man: „Eins zu zwei, eins zu drei“ u. s. w. Liegen die Bälle gleich oder ziemlich gleich, so schlagen die Parteien abwechselnd.

Die Schläge werden gezählt, und es kommt darauf an, mit weniger Schlägen das nächste Loch zu erreichen, als die Gegner.

Ich habe diese Beschreibung aus dem Englischen übersetzt. Sie ist sehr unvollständig, aber man wird für die Jugend sehr leicht ein gut bewegendes Spiel daraus bilden können, wenn es auch nicht ganz regelrecht schottisch ist. Der dazu gehörige Schlägel besteht aus zwei Theilen, wie bei dem Mail (S. Fig. 19), ja man kann geradezu einen solchen Maillet dazu nehmen. Genauer genommen ist der Stiel etwa 1 m. lang und steckt senkrecht in einem abgekürzten Regel von festem Holze. Die abgestumpfte Spitze ist von Horn und mit Blei ausgegossen. Da dies Spiel sehr viel Ähnlichkeit mit dem Mail hat, so bleibt mein Urtheil im ganzen dasselbe; es verdient alle Empfehlung.

* Das Kugelschlagen (Mail).

Unter den Bewegungsspielen bleibt dieses einst berühmte Spiel immer eins der trefflichsten. Da es fast ganz, selbst in vielen Gegenden von Frankreich, in Vergessenheit geraten und bei uns so gut als ganz unbekannt ist, so wird meinen Lesern eine meist aus eigener Erfahrung geschöpfte, möglichst genaue und gründliche Anweisung dazu gewiß willkommen sein.

Die Hauptsache des Spieles besteht darin, hölzerne Kugeln (franz. *baille*) mit den dazu gehörigen Schlägeln (*Rolben*, lat. *malleus*, franz. *maille* oder *masse*) an dem Boden nach gewissen Regeln bis zu einem Ziele zu treiben. Ich muß daher bei dieser Beschreibung auf 3 Gegenstände Rücksicht nehmen: 1) auf

Werkzeug und Ort, 2) auf das Verhalten der Spieler, 3) auf die gewöhnlichen Regeln des Spieles. Bei jedem dieser Punkte werde ich auf das Rücksicht nehmen, was für uns ausführbar ist.

Die Kugeln sind aus den Wurzeln des Buchsbaums gemacht, und diejenigen sind die besten, welche aus heißen Gegenden kommen. Das hauptsächlichste zur Bildung dieser Kugeln muß die Natur thun. Die Wurzeln des Baumes bilden hier und da in den Spalten und Höhlen der Felsen runde Knollen, und diese geben den vollkommensten Stoff zu den Kugeln. Man trocknet sie einige Zeit, dreht sie vollkommen ab und härtet sie, bis sie die nötige Festigkeit haben, den heftigsten Schlägen zu widerstehen, ohne Beulen zu bekommen. Zu diesem Ende werden sie geförnt, das heißt mit einem Hammer, dessen Bahn geförnt ist, über und über geklopft, bis sie das Ansehen von geköpertem Zeuge oder von Chagrin haben (on les bat à grains d'orge), und dann fängt man an, sie einzuspielen, das heißt, man schlägt sie mit dem Schlägel auf einem Plage, der mit Flußsande überdeckt ist, anfangs mit schwachen, in der Folge immer stärker werdenden Schlägen herum und reibt sie nach jedesmaligem Gebrauche mit Glaskraut (*parietaria*). So werden sie endlich hart. Außer dem Gebrauche werden sie in einem mit schmutziger Wäsche angefüllten Sacke am besten aufbewahrt. — Eine solche Kugel muß fast halb so schwer sein, als die Masse, womit man sie schlägt. Am gewöhnlichsten sind Massen von etwa 44 Neulot, und die Kugeln von 18—20 Neulot. Dies Verhältnis sucht man, so viel als möglich, beizubehalten. Da aber das Holz nicht von gleichem spezifischen Gewicht ist, so bekommt man zwar gleich schwere, aber bald kleinere, bald größere Kugeln. Wenn der Wind günstig, der Boden sandig und unmerklich abhängig ist, so nimmt der kluge Spieler größere Kugeln (*tabacans*) um stärkere Schläge zu machen; bei nassem Wetter, wenn der Boden das Rollen verhindert, nimmt er gern etwas leichtere; bei trockenem Wetter und ebenem Boden aber am liebsten kleine, doch von gehörigem Gewichte (*des voguots*). Eine vollkommene Kugel muß, außer der gehörigen Schwere und Größe noch eine Haupteigenschaft haben, nämlich sie muß in ihrem ganzen Umfange, also in allen ihren Theilen bis zum Mittelpunkte, gleich schwer und nicht etwa auf einer Seite zu leicht sein, denn sie wird sonst schief rollen, hüpfen und springen und ihr Rollen nicht lange

fortsetzen. Echte Mailspieler studieren ihre Kugeln, und sie wissen genau, ob diese durch einen Schlag auf die Seite oder auf die Enden der Holzfasern weiter getrieben werden. So läßt sich im menschlichen Leben auf jede Kleinigkeit Nachdenken und gesunder Menschenverstand anwenden.

Ein Kugelhändler brachte einst einen großen Sack voll feiner Waare nach Aix, und seine Kugeln gingen reißend ab, das Stück zu 30 Sous. Nur eine wollte niemand, weil sie ohne Ansehen war. Bernard, ein sehr geschickter Mailspieler, kaufte sie für 15 Sous. Er behandelte sie, und sie wurde so vortrefflich, daß sie ihm unfehlbar die Partie gewann. Sie wurde unter dem Namen la Bernarde sehr berühmt, und ihr nachfolgender Besitzer, der Präsident von Lamanon, schlug mehrmals 100 Pistolen dafür aus. Nach Versuchen, die ein Meister im Mail, nämlich Louis Brun, damit anstellte, lief sie immer 50 Schritt weiter, als 6 andere Kugeln, die er mit ihr zum Vergleichen schlug, und seine Schläge waren so abgemessen, daß diese 6 immer nur etwa einen $\frac{1}{2}$ m von einander lagen. Dergleichen vollkommene Kugeln mögen sehr selten sein.

Das bisherige war zur richtigen Beschreibung des Mail nötig. Jeder sieht von selbst leicht, daß für uns, zu jugendlichen Spielen, Kugeln von Buchsbaumholz schon ausreichen, da jene Wurzelaustrüchse bei uns schwer zu erhalten sind. Läßt man bei dem Drechsler dergleichen von Buchsbaumholz machen, so bestellt man sie zu $6\frac{1}{2}$ cm im Durchmesser, dann werden sie etwa 18 Neulot wiegen. Ich habe sogar nur Kugeln von Weißbuchen, eigentlich Hornbaum (*carpinus betulus*), gebraucht und sie ziemlich brauchbar gefunden, freilich halten sie starke Schläge nicht so lange aus.

Der Schlägel (Mail, siehe die Fig. 19.), womit die Kugeln fortgetrieben werden, besteht aus der Masse a und dem

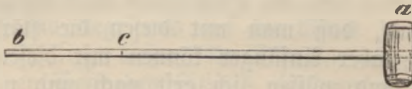


Fig. 19.

Stiele b. Die Masse ist tonnenförmig gedreht aus dem Holze der immergrünen Eiche. Beide Enden sind mit eisernen Ringen beschlagen, die jedoch nicht bis auf die Fläche der Bahn (d. i. Hammerfläche) vortreten dürfen, damit das Eisen nicht auf die Kugeln trifft. Sie ist anfangs nicht hart genug und muß daher nach und nach so abgehärtet werden, wie vorhin die Kugeln; besonders wird sie hart durch anfangs schwache, später aber

immer heftiger werdende Schläge. Genau durch die Mitte erhält sie ein Loch für den Stiel, der sehr haltbar darin befestigt werden muß. Da es bei uns keine immergrünen Eichen giebt, so muß man dazu eine andere feste Holzart wählen, z. B. die obige sogenannte Weißbuche oder auch den wilden Birnbaum. Das Gewicht der Masse ist wenigstens 33, gewöhnlich 42—44 Neulot, wenn die Kugel 18—20 Neulot wiegt. Der Durchmesser ihrer beiden Bahnen ist dem der Kugel ziemlich gleich. Die Wölbung ihres Bauches sollte eigentlich einem Bogen gleich sein, dessen Mittelpunkt *e* in der unteren Hand des Schlagenden liegt. Doch ist diese Genauigkeit so pünktlich nicht zu beobachten. Wichtiger ist es, den Schlägel nach Verhältnis der persönlichen Größe zu wählen; zu schwer und lang faßt man gern den Boden, zu kurz und leicht nimmt man die Kugel gern bei den Haaren, faßt sie also nur oberhalb etwas. Man muß bei dem einmal angenommenen Verhältnisse bleiben. Der Stiel wird in Frankreich von Stechpalmenholz (*ilox aquifolium*) genommen, denn er muß äußerst zähe und recht biegsam sein. Bei uns können junge, recht gerade Stämmchen vom Weißdorn (*crataegus oxyacantha*) recht gut in denjenigen Gegenden die Stelle des Stechpalmenholzes vertreten, wo dieses nicht wächst. Eine größere Biegsamkeit erhalten sie dadurch, daß man sie im Saft abschneidet und über Feuer so stark erhitzt, daß die schwarz werdende Schale zerspringt. Noch besser sind dergleichen Stämmchen von *Taxus*, aber nur schwer zu haben. Der Stiel läuft vom oberen, etwa 2 cm starken Ende verjüngt fort bis in das Loch der Masse. Seine Länge macht man in Provence und Languedoc der Hüfthöhe des Spielers gleich. Zu Paris und am Hofe hatte man sie bis zur Achselgrube und fand, daß man mit diesen die stärksten Schläge machen könne; aber Anfänger können mit dieser Länge nicht fertig werden und müssen sich erst nach und nach daran gewöhnen. Überhaupt müssen junge, noch nicht ausgewachsene Personen sie je nach ihren Kräften abmessen.

Die Mailbahn ist 3, 4 und mehrere hundert Schritt lang, besteht aus recht ebenem, zubereiteten Boden mit Abzügen für das Wasser und ist an den Seiten, wie eine Allee, mit Bäumen besetzt u. s. w. An jedem Ende der Bahn steht ein kleiner eiserner Bogen (*la passo* oder *l'archet*), durch welchen die Kugel am Ende des Spieles auslaufen muß. Bei uns gehören die Mailbahnen zu den Seltenheiten; doch findet man

leicht bei jedem Orte Alleen und Plätze, wenigstens ganz ebene Wiesen, wo man das Mail treiben kann. Eine krummgebogene Rute, die mit beiden Enden in den Boden gesteckt wird, vertritt die Stelle des eisernen Bogens hinlänglich.

Verhalten des Spielers. Der Spieler hat die Kugel vor seinen Füßen liegen und soll sie mit dem Schlägel (Mail) nach einer bestimmten Richtung mit möglichster Kraft fortschlagen. Hierzu ist eine regelmäßige Stellung notwendig, die ich hier angeben will, weil man sich sonst sehr häufig ganz linksich dabei benimmt. Der Körper ist etwas vorwärts geneigt, weder zu gerade noch zu krumm. Zum Ausholen des Schläges dreht er sich im Kreuz, nach der Rechten zu, etwas rückwärts und bei dem Schlage eben so zurück zur Linken. Hierdurch erhält der Mail einen größeren Schwung und mithin mehr Gewalt. Man nennt dies mit dem Kreuze spielen (*jouer de reins*). Dieses Drehen muß mit voller Sicherheit geschehen, man darf sich dabei weder zu sehr vorwärts noch rückwärts neigen, weil sonst die Kugel verfehlt wird. Mit steifem Rücken zu schlagen, sieht schlecht aus und läßt nie so viel Gewalt zu. Die Füße dürfen weder zu nahe noch zu entfernt von der Kugel stehen. Der linke steht ihr mit der Ferse gerade gegenüber, beide sind etwas von einander gespreizt, und der rechte ist etwas rückwärts gebogen, um dem Schlägel freies Spiel zu lassen. Die Kniee müssen in der anfänglichen, doch nicht steifen Stellung bleiben, nach welcher das Auge den Schlag abmaß. Auf die Haltung des Mail kommt vorzüglich viel an. Die Hände dürfen bei dem Festhalten des Stieles weder zu nahe noch zu entfernt von einander sein. Zu oberst faßt die linke Hand so an, daß ihr Daumen vorn auf dem Stiele gerade herab liegt und auf die Mitte der Masse hinweist. Die Rechte liegt tiefer, ihr Daumen weder ganz oben noch ganz an der Seite des Stieles, sondern mitten inne und zwar etwas schräg, so daß er auf die Bahn der Masse hinczielt, womit man die Kugel schlägt. Nur mit diesen Handgriffen ist's am sichersten, die Kugel nicht zu verfehlen. Man muß vor dem Schlage nicht lange mit dem Schlägel messen oder zielen, sondern ihn ein einziges Mal nur der Kugel nähern, dann die Masse etwa bis zur Höhe der Schulter heben und zuschlagen. Sie weniger zu heben, giebt zu wenig Kraft. Zum Verständniß dieser Vorschriften muß man den Schlägel und die Kugel selbst nehmen. Es giebt eine Menge Personen,

welche jedes Werkzeug, das in beiden Händen geführt wird, so fassen, daß die linke Hand vorgreift. Diese müssen von dem meisten obigen das Gegentheil thun. Vollkommene Spieler verbinden Sicherheit mit großer Stärke des Schläges. Der oben genannte berühmte Spieler Bernard schlug die Kugel auf ebener Bahn, ohne Hilfe des Windes und des Abhanges, bis auf 405 Schritte in bestimmter Richtung. Auf einer Wiese ist dies unerreichbar. Anfänger dürfen nicht gleich stark schlagen und die Kugel gleich so weit fortreiben wollen, als geübte. Nur durch kleine Schläge erwirbt man nach und nach Sicherheit der Faust und der Stellung; die Stärke des Schläges folgt dann bald von selbst.

Kommt man an's Ende der Mailbahn, so muß man seine Kugel durch den schon oben genannten Bogen treiben. Hierzu nimmt man bei dem kunstgerechten Mail eine eigene eiserne Kugel (*boule de passo*), die man zum Durchlaufen auf die Stelle der feinigten setzt und ebenso ein besonderes Werkzeug (*la lève*, von Gestalt einer Schaufel). Für unsere Knaben ist beides nicht nötig.

Einrichtung des Spieles selbst. Öffentliche Mailbahnen giebt es bei uns wohl keine mehr; ich würde also eine vergebliche Arbeit übernehmen, wenn ich alle Gesetze des regelrechten Mail, die sehr zahlreich sind, hier mittheilen wollte; denn sie passen größtentheils nur für das Spiel in bester Form, und ich habe es hier nur mit der Jugend zu thun, die das Spiel bloß zur körperlichen Erholung und Übung anwendet; ich werde folglich nur das anführen, was für die brauchbar ist.

Es giebt vier Arten, dies Spiel zu treiben:

I. Auf eigene Rechnung. Hierbei steht jeder Spieler nur für seine Person, und jeder kann nur für sich gewinnen.

Die Kugeln werden an den Anfang der angenommenen Bahn gelegt und jeder Spieler schlägt, wenn die verlorne Reihe an ihn kommt, seine Kugel fort; jeder zählt seine Schläge, und derjenige, welcher mit den wenigsten die Kugel durch den Bogen am Ende der Bahn bringt, hat gewonnen. Ist die Partie auf diese Art geendigt, so kann man gleich wieder zurückspielen bis zu dem Bogen, der im Anfange der Bahn steht.

II. Mit Parteien, Die Gesellschaft teilt sich hierbei in zwei Parteien, und jeder Spieler arbeitet für den Gewinn

derjenigen, zu welcher er gehört. Ist aber die Zahl ungleich, so kann einer die Stelle von zwei Personen vertreten, indem man ihn zwei Kugeln statt einer spielen läßt. Jeder Spieler zählt seine Schläge, und diejenige Partei, welche ihre sämtlichen Kugeln mit den wenigsten Schlägen durch den Bogen bringt, hat gewonnen.

Bei beiden Arten kann man auch eine bestimmte Anzahl von Schlägen festsetzen, mit welchen jeder seine Kugel bis vor den Bogen bringen, d. h. zum „Durchgange“ (en passe) stellen, soll. Auf ordentlichen Bahnen setzt man sich gewöhnlich mit 3 bis 4 Schlägen zum Durchgange; im Freien muß man sich nach der Länge der angenommenen Bahn und nach den Kräften der jungen Spieler richten. Derjenige, welcher seine Kugel dann nicht mit den bestimmten Schlägen so weit bringt, ist ab; derjenige aber, welcher sie in weniger Schlägen dahin bringt, muß sie wieder eine bestimmte Zahl von Schritten, 30, 40, 50, zurücktragen und sie von da noch einmal schlagen. Folgende Gesetze kann man bei beiden Spielarten überall annehmen:

1. Man kann seine Kugel zurechtlegen, wenn sie zum Schlage nicht bequem liegt; man nimmt sie daher gern aus Höhlungen, die den Schlag hindern und legt sie auf eine höhere Stelle, nur darf man sie weder vor noch zurück legen.

2. Wer im Schlagen seine Kugel verfehlt (qui fait une pirouette), verliert einen Schlag, denn er muß auch diesen Fehlschlag mit zählen, und das so oft, als es immer geschehen mag.

3. Zerbricht der Schlägel, oder reißt sich die Wasse vom Stiele los, so wird der Schlag nicht mitgezählt, wenn das abgebrochene Stück noch hinter der Kugel liegt; liegt es aber vor der Kugel, so wird der Schlag gezählt.

4. Jeder, welcher zuerst zum Durchgange, also an der vor dem Bogen dazu gezogenen Querlinie ankommt, kann seine Kugel durchtreiben, ohne erst auf die zu warten, welche noch nicht so weit sind.

5. Derjenige, dessen letzter Schlag die Kugel zufällig schon durch den Bogen gejagt hat, muß sie wieder auf die Stelle des letzten Schlages zurücktragen und nochmals schlagen.

6. Liegt bei dem Durchlaufen die Kugel eines Nebenmannes auf irgend eine Art im Wege, so darf man sie nicht wegnehmen, sondern muß sehen, wie man trotzdem fertig wird.

7. Ist die Kugel einmal durch den Bogen gelaufen, so wird sie für durchgelaufen angesehen, und wenn sie auch durch Zufall wieder zurückfließt.

8. Stößt man bei dem Durchlaufen auf die noch nicht durchgelaufene Kugel eines anderen und treibt diese durch, so wird auch diese für richtig durchgebracht angesehen.

III. Mit starken Schlägen. (*aux grands coups*). Hierbei kommt es nur darauf an, wer seine Kugel mit einem einzigen Schläge oder mit einer vorher ausgemachten Zahl von Schlägen am weitesten bringt. Der schwächere Spieler läßt sich hierbei etwas vorgeben. Gewöhnlich spielen nur zwei. Stößt die Kugel des zweiten Schlägers an die fortgeschlagene des ersten, so hat jene gewonnen, und wenn sie auch hinter dieser liegen bliebe.

IV. Mit Spitzfindigkeiten (*à la chicane*) spielt man im Felde, in Alleen, auf Wegen, überall, und ist gezwungen, die Kugel zu nehmen, wie sie liegt, ohne ihre Lage verbessern zu dürfen. Zum Ziel wird ein Baum oder irgend ein Paß zwischen zwei Bäumen, Gebüschcn zc. festgesetzt; wer mit den wenigsten Schlägen bis dahin gelangt, oder, bei gleicher Zahl von Schlägen, die Kugel am weitesten hinaus bringt, hat gewonnen.

Dies sind die vier gewöhnlichen Arten des französischen Mail. Jede Spielgesellschaft wird sich leicht selbst beliebige Gesetze geben können; ich habe daher vieles übergangen, was nur der Übereinkunft unterliegt.

In Frankreich war dies Spiel sehr lange Zeit ganz ungemein geschätzt. Wann es entstanden sei, ist unbekannt; aber es ist alt, obgleich nicht den Gallern bekannt. Karl der V. verbot es, weil man zu sehr Hasardspiel daraus machte. Unter Ludwig XVI. war es das Spiel großer Herren. Der König spielte es, sowie ganz Paris. Besonders gewöhnlich war es in Provence und Languedoc. Man fand überall öffentliche Spielbahnen mit einem Maitre und seinen Commis. Der König hatte seinen ordentlichen Portemail, der ihm die Werkzeuge herbeitrug, und wer weiß was noch für andere Bediente des Spieles. Weichlichkeit, Mode, sowie Karten und Würfel haben auch dieses sehr gesunde Spiel mehr und mehr verdrängt.

Es empfiehlt sich durch die mannigfaltige Bewegung, die es dem Körper im Freien gewährt. Der Grad dieser Bewegung hängt ganz von den Spielern ab; man kann langsam und geschwind spielen. Selbst mitten im Winter,

wenn der Boden schneefrei ist, kann man es anwenden. In Frankreich hielt man es daher für ein der Gesundheit sehr zuträgliches Spiel und empfahl es gegen alle Arten von Rheumatismus als sehr wirksam. Es übt überdem Hand, Arm und Augenmaß ungemein, verlangt eine genaue Richtung der Kraft, sichere, feste Haltung des Körpers bei aller Kraftäußerung, und ist dabei vollkommen unschuldig, weil es auch ohne allen Gewinn unterhält. Es ist daher Großen und Kleinen zu empfehlen, aber die — Karten! die Karten sind so bequem! —

Das Krocket (Rasenbillard).

Das Krocket ist eine Form des Mailspiels, welche früher auch in Deutschland bekannt war und auch jetzt wieder, freilich unter dem englischen Namen, in Deutschland an den verschiedensten Orten gespielt wird. Nach Rochholz (Mém. Kinderspiel, S. 387) ist ihm der Ausdruck palli-malli entlehnt, um ein Personengewirr und Durcheinanderlaufen zu bezeichnen; der Franzose bildet ebenso für den gleichen Begriff sein *pele-mêle*.

Wo es angeht, soll der Spielplatz eine Länge von 30 m und eine Breite von 20 m haben, ein ebener, kurzgemähter Rasenplatz sein, ohne muldenförmige Aushöhungen, doch wird man sich bei uns kleinerer Spielplätze bedienen müssen, z. B. etwas abgelegener Promenaden. Ist der Platz zu klein, so ist dann wenigstens der Name „Bewegungsspiel“ dem Krocket kaum mehr beizulegen, das Spiel wird dann ein gar harmloses.

Die Thore, welche auf dem Platze verteilt werden, sind aus etwa 1 cm dickem Eisendraht rund oder rechtwinklig so gebogen, daß beide senkrechte Schenkel des Bügels etwa 40 cm lang sind, und 20 cm von einander abstehen; man steckt sie etwa 15 cm in den Boden. Ihre Zahl beträgt gewöhnlich 8 bis 10. Zwei Pfosten (I und II) sind 3—4 cm dicke und 50 cm aus dem Boden hervorragende Pfähle. Der eine heißt das Schlagmal, der andere das Mehrmal. Beide haben 8 reichlich daumenbreite Farbringe in folgender Reihe: Blau, hellrot, schwarz, gelb, braun, orange, grün, scheinrot. Eigentlich notwendig für die Durchführung des Spieles sind diese Pfosten nicht, man hat sie aber einmal in Gebrauch genommen und kann es dabei bewenden lassen.

Bälle gehören 8 zum Spiel, aus Buchsbaum- oder Birkenholz, wohl auch aus Esche oder Erle. Sie haben 9—10 cm im Durchmesser, werden bemalt, je 4 gleichfarbig, also 4 blau und 4 hellrot, wie die ersten beiden Pfostenringe. 3 Bälle hiervon erhalten noch die übrigen Farben der Pfostenringe; also von den blauen erhält der eine einen schwarzen, der andere

einen braunen, und der dritte einen grünen Ring, und ebenso werden 3 rote Bälle mit den noch übrigen Farben gekennzeichnet. Einfacher ist es, wenn die Bälle sämtlich nur numeriert werden.

Die 8 Schlägel sind dieselben, wie sie für das Mail beschrieben sind, nur sind sie meistens etwas leichter gearbeitet, ihr Stiel ist höchstens 1 m lang, da man bei dem jetzigen Krocketspiel meist auf die Beteiligung von Personen des schwächeren Geschlechts rechnet. Was den Gebrauch des Schlägers anbelangt, so sollte man sich von vornherein daran gewöhnen, sich beim Schlagen nicht zu sehr zu bücken. Um sicher zu schlagen, faßt man den Schlägel stets mit beiden Händen an, nicht zu fest, und hält ihn dabei so, daß der Kopf einer Linie gleichlaufend ist, welche beide Fußspitzen verbindet.

Die Reiter, farbige kleine Metallklemmen, dienen dazu, dasjenige Thor zu bezeichnen, durch welches der gleichfarbige Ball zuletzt gelaufen ist.

Der Gang des Spieles. Die Aufgabe der kämpfenden Parteien, welche stets mit der gleichen Anzahl von Bällen spielen, besteht darin, ihre Bälle nach bestimmten Regeln durch die in bestimmter Anordnung ausgestellten Thore erst bis an

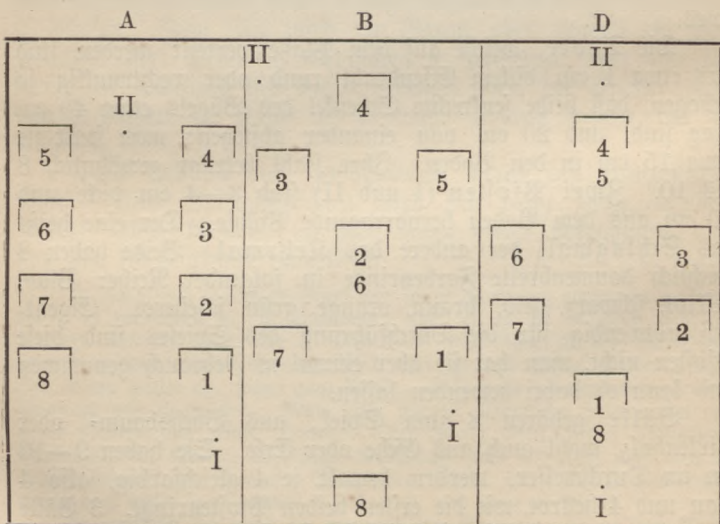


Fig. 20.

den Pfosten II und dann von diesem weiter bis an den Pfosten I hindurch zu treiben.

Die Anordnung der Thore kann auf verschiedene Art getroffen werden. (S. Fig. 20).

Die Entfernung jedes Thores von dem vorhergehenden beträgt ungefähr 4 m.

Das Los bestimmt, welchen Ball und gleichfarbigen Schläger jeder Spieler zu nehmen hat.

Wem der blaue Ball oder, wenn die Bälle bloß numeriert sind, der erste zugeteilt ist, der setzt ihn 3 m vor das Thor 1 und schlägt ihn durch dieses; gelingt es ihm, so auch durch das Thor 2 und so fort womöglich bis zum letzten. Gelingt es ihm einmal nicht, so folgt der Inhaber des hellroten zweiten Balles, welcher der Gegenpartei gehört, erprobt sein Geschick und versucht sein Glück. So einer nach dem anderen.

Sobald mehrere Bälle auf dem Spielplatze liegen, besteht die Hauptkunst des Spielers darin, einen (oder auch mehrere) dieser herumliegenden Bälle mit dem geschlagenen eigenen Ball zu treffen. Gelingt dies, und gehört ein so getroffener Ball einem Gegner, so stellt man den eigenen Ball dicht neben diesen Ball, tritt mit dem Fuße auf jenen und schlägt so fest gegen ihn, daß der sich fortpflanzende Stoß den feindlichen Ball derart bei Seite treibt, daß, wenn sein Inhaber wieder zum Schlage kommt, ihm die Weiterförderung seines Balles nach Möglichkeit unbequem gemacht wird. Gehört aber der getroffene Ball einem Freunde, so sucht man durch das gleiche Verfahren erst diesen Ball vorweg durch das nächste Thor zu befördern, ehe man darauf ausgeht, den eigenen Ball weiter zu leiten. Eben dieses Verfahren wird Krocketieren genannt.

Wer zuerst an das Ziel gelangt ist, hat nachher das Recht, so oft die Reihe an ihn kommt, seinen Ball an einen beliebigen freundlichen oder feindlichen, der noch da liegt, zu setzen und diesen zu fördern oder abzutreiben, wie es ihm beliebt.

Der Sieg wird derjenigen Partei zugesprochen, welche zuerst ihre sämtlichen Bälle durch den Engpaß des letzten Thores an den Zielpfosten I befördert hat.

c) Regelspiele.

Diese in unjern Tagen in Stadt und Land, namentlich in Deutschland, und wo Deutsche in fremden Ländern leben, so vielfach betriebenen

und wegen ihres wohlthätigen Einflusses auf den menschlichen Organismus so ungemein empfehlenswerten Spiele scheinen in der Form, welche sie gegenwärtig angenommen haben, nicht zu alten Datums zu sein, wengleich Goethe sie in's Mittelalter verlegt, und das Wort „Regel“ altdeutsch ist.

„Das viele Schreien, Kegelschieben
Ist mir ein gar verhaßter Klang.
Sie toben, wie vom bösen Geist getrieben,
Und nennen's Freude, nennen's Gejang.“

So läßt der Altmeister von Weimar den Kopf sprechen, der immerfort am schalen Reuge klebt, mit gier'ger Habsucht nach Schätzen gräbt und froh ist, wenn er Regenwürmer findet. So wird der trockene „Schleicher“ charakterisirt, der als Janulus dem genialen Faust zur Seite steht. — Das älteste uns bekannte, dem italienischen Boccia verwandte Regelspiel war, wie uns Homer in der Odyssee belehrt, bereits zur Zeit des trojanischen Krieges unter den Griechen sehr verbreitet. Die Regel waren von Stein und führten den Namen Pessoi. Die Freier der schönen Penelope, denen, wenn nicht die Erfindung, so doch die Ausbildung des Spieles zugeschrieben wird, vergnügten sich lange Zeit vortrefflich damit. Der alte anziehende Antiquarius Athenäus schildert das antike Regelspiel in seinen interessanten „Tischreden“ in folgender Weise: „Die Anzahl der edlen Freier, theils aus Ithaka, theils aus der Nachbarschaft, welche sich um die Gattin und die Güter des Odysseus bewarben, belief sich auf 108. Ihr entsprechend war auch die Zahl der Regel, d. h. unten viereckiger, oben abgerundeter Steine, die ihnen zum Spiel dienten. Die Freier stellten sich nun in 2 Reihen einander gegenüber, und ebenso wurden auch die Steine gesetzt. Die Mitte des Platzes zwischen beiden Schlachtordnungen nahm ein besonderer Stein ein, der von der Fürstin den Namen Penelope führte. Diese steinerne Penelope war das Ziel, nach dem die bei dem Spiele Beteiligten aus einer bestimmten Entfernung werfen mußten. Die Ordnung des Werfens wurde durch's Loos entschieden. Wer die Penelope glücklich traf und von ihrer Stelle entfernte, durfte seinen Stein an den Platz derselben setzen, und er warf nun von diesem Standpunkte mit der Penelope nach seinem eigenen Steine, der seinen früheren Ort wieder erhalten hatte. Glückte es ihm, diesen zu treffen, ohne einen anderen Stein zu berühren, so war er der Sieger, der, wie man glaubte, die „Braut heimführen werde.“ (Börsenzeitung von 1871.)

* Das gewöhnliche deutsche Regelspiel.

Es wäre zu bedauern, wenn dieses Spiel durch manche andere, besonders auch durch das Billard verdrängt würde; denn es ist viel leichter zu veranstalten als dieses und in vieler Rücksicht unendlich besser, als die Kartenspiele; nur sollte man links ebenso oft schieben als rechts. Ich gönne ihm daher in der Absicht hier eine gedrängte Beschreibung, es vielen Personen, die es nur dem Namen nach kennen, wieder zu empfehlen.

Es giebt zwei Arten desselben, die sich jedoch nur durch die Verschiedenheit ihrer Bahnen unterscheiden, nämlich das lange Kegelschieben auf einer langen Regelbahn, und das

kurze auf einer kreisförmigen Bahn, in deren Mittelpunkt die Kegel stehen, und bei welcher die Spieler bei dem Werfen auf einen beliebigen Punkt des Umkreises treten. Bei jedem ist die Spielmethode folgende: Jedem der 6, 8 oder 12 Spieler werden 50 oder 60 oder 100 Punkte unter seinen Namen geschrieben, d. h., sie werden im Stamme angeschrieben; diese sind gleichsam eine Schuld, ein Minus, das er abverdienen muß. Nach jedem Wurf werden die gemachten Kegel von jenem Minus abgezogen, und der Rest unter den Namen des Spielers gesetzt. Sobald er nach und nach durch mehrere Würfe die bestimmten Punkte gemacht, d. i. sein Minus gleichsam abbezahlt und also nichts mehr im Stamme hat, so werden alle darüber geworfenen Kegel sein Plus; sie werden ihm, wie man sagt, gut geschrieben und von den anderen Spielern, die noch Minus haben, bezahlt. Jeder Spieler bestrebt sich folglich, recht viel Kegel zu werfen, um bald und so viel als möglich Plus zu machen. Ist man, nachdem jeder Spieler mehrere Würfe gemacht hat, so weit gekommen, daß einige schon Plus haben, andere dagegen noch Minus, so wird jenes summiert und mit der Summe des Minus verglichen. Hierauf wird noch so lange geworfen, bis das Plus dem Minus gleich ist. Dann endigt sich das Spiel, und diejenigen, welche noch Minus, also noch Kegel im Stamme haben, bezahlen jeden Kegel an die anderen. Die Schwierigkeit ist hierbei, durch den letzten Wurf jene Gleichheit heraus zu bringen, also das Spiel auszumachen. Wenn z. B. der Spieler A 4, B 5, C 6 Kegel gut geschrieben oder Plus hat, und dagegen D 3, E 6, und F 7 Minus, so daß hier 16 Minus und dort 15 Plus sind, so darf derjenige, an dem die Reihe des Werfens ist, nur noch einen Kegel machen, und jeder, den er mehr wirft, kann ihm von der Zahl seiner schon gewonnenen Kegel abgezogen werden, wenn es vorher so bestimmt wurde u. s. w.

Die vorzüglichsten Gesetze des Kegelspiels sind folgende, wenn man nämlich nicht gerade die Zahl nur gelten lassen will, die geschoben wird:

- 1) Niemand darf über das bestimmte Mal hinaustreten,
- 2) Wer nichts trifft (ein „Loch“ macht, einen „Fudel“ schießt), dem wird ein Kegel zur Last geschrieben. Geht die Kugel dagegen zwischen einem Eckkegel und dem nächsten Paare hindurch, ohne zu treffen, so ist dies eine „Bleibe,“ d. h. es bleibt die Summe stehen, es wird der Wurf nicht bestraft und nicht

belohnt. Rollt sie zwischen den mittelsten Reihen hindurch, also bei dem Könige vorbei, so ist dies eine „Methode“ und gilt 3. Das „Herz“ (der vorderste und hinterste Regel und der König zusammen) gilt 6. Wirft jemand 7 Regel, so gilt dies $12, 8 = 16, 9 = 24$. „Schur“, d. i. alle 8 um den König, so daß dieser stehen bleibt, gilt 36. Bei diesen Werten kommt es noch darauf an, ob z. B. alle 9 Regel auf eine Kugel oder auf 3 Kugeln gefallen sind; in ersterem Falle gilt es sogar 48. Doch ist dies alles Sache vorhergehender Vereinbarung, und erhalten die Spiele nach diesen Bestimmungen, namentlich in Bezug darauf, ob die Kugeln an den Seitenwänden anecken dürfen oder nicht, verschiedene Namen, z. B. Liebecke, Anecke, Brettspiel u. s. 3) Eine Kugel, die über das Wurfbrett hinausgeworfen wurde, ist verloren und heißt „Sand,“ und ihr Werfer verliert 1; dagegen ist jeder Wurf neben das Brett oder an die Seitenwände der Bahn gültig; doch ist in letzterem Falle vorher zu bestimmen, wie viel ein solcher Brettschub gelten soll; gewöhnlich nicht mehr als 3, wenn auch z. B. 8 Regel gefallen sind. 4) Wird die Kugel durch irgend etwas aufgehalten, ehe sie über das Wurfbrett hinaus ist, so darf noch einmal geworfen werden. 5) Prellt sie einen Regel vom — Leg (d. i. dem hölzernen oder blechernen Kreuze, worauf die Regel stehen), so daß er außer demselben wieder steht, so ist dennoch derselbe als gemacht anzusehen; aber nicht, wenn er innerhalb des Legs steht. 6) Der König allein gilt stets 3; der vorderste Eckregel allein in der Regel 2.

Das Regelspiel kann sich auch ganz einfach gestalten. Auf irgend einem ebenen Platze wird z. B. nur ein Regel (gewöhnlich der König) aufgestellt. Alle schieben nach ihm; wer ihn nicht trifft, tritt einstweilen aus; die treffenden schieben wieder der Reihe nach u. s., bis schließlich nur noch ein treffender da ist, welcher den Preis erhält. Oder es werden alle Regel aufgestellt. Dem schiebenden aber werden die Augen verbunden, auch wird er vor dem Schube erst mehrmals herumgedreht. Wer dennoch trifft, erhält den Preis. Schon bei den deutschen Schützenfesten im 16. Jahrhundert warf man auf freiem Felde nach 3 hintereinanderstehenden Regeln, auch nach 9. — Das Wurfspiel mit einem einzelnen frei aufgestellten Regel heißt in Oberbayern „Schmarackeln“.

Eine Beschäftigung des Geistes bietet dieses Spiel vorzüglich für Kinder, die im Rechnen noch nicht die ersten Anfangsgründe verstehen; diese erhalten beständig kleine arithmetische Aufgaben, die sie im Kopfe aufzulösen haben. Hierdurch wird das Spiel für sie empfehlenswert. Erwachsene Spieler finden

Stoff zum Denken und Beobachten in der eigentümlichen Beschaffenheit der Bahn, wonach sie den Wurf der Kugel einzurichten haben. Noch mehr findet dieses aber bei dem kurzen Kegelschube statt. Weit mehr leistet das Spiel in Hinsicht des Körpers, insofern es denselben auf eine wohlthätige Art bewegt, den Arm, oder noch besser, wenn man auch oft links spielt, die Arme stärkt, u. s. w.

* Das Kegelswerfen.

Diese Art des Kegelspiels ist bei uns weit seltener, als in der Schweiz und in Frankreich. Die Kegel sind vollkommen so groß, wo nicht noch etwas größer, als unsere gewöhnlichen; ebenso die Kugeln. Beide müssen bei der Jugend nach Verhältnis ihrer Kräfte gewählt werden. Die Kugeln haben eine Vertiefung oder ein Loch für den Daumen, und ein größeres zum Einlegen der 4 übrigen Finger. Vermittelt dieser Löcher faßt der Spieler die Kugel fest und wirft sie in einem gestreckten Bogen durch die Luft nach den Kegeln, die aber hier so weitläufig stehen, daß die beiden äußersten einer Seite fast 2 m von einander entfernt sind. Bei diesem ersten Wurf ist es ihm freilich lieb, gleich einen oder mehr Kegel zu werfen; aber noch mehr sieht er darauf, daß sich die Kugel nicht zu weit von den Kegeln entferne. Ist dieser Wurf geschehen, so geht er nun hin, stellt sich in den Platz der abgeworfenen Kugel und wirft mit dieser zum zweiten Male auf die Kegel. Je näher er jetzt steht, je vorteilhafter ist es. Jetzt muß er die Wirkungen der mancherlei möglichen Richtungen des Wurfs gegen die Kugel aus Erfahrung kennen und so werfen, daß die zuerst getroffenen Kegel in ihrem Falle so viel als möglich von den anderen mitnehmen. So macht es, nachdem gelost worden ist, jeder Spieler, und derjenige, welcher in seinen zwei Würfen die meisten Kegel traf, erhält diejenigen von jedem Mitspieler bezahlt, die er mehr als dieser machte. Der Gewinner macht bei dem neuangehenden Spiele nicht nur den ersten Wurf, sondern er bestimmt auch den Ort und mit ihm die Entfernung, aus welcher jeder Spieler seine erste Kugel abwerfen muß. Es versteht sich von selbst, daß man auf dieses Kegelswerfen auch die Berechnungsart des gewöhnlichen Kegelspiels anwenden kann.

Dieses Spiel ist auf jeden Fall gehaltvoller, als das vorige. Es erfordert gar keine Bahn, sondern jeder freie Platz, wo man nur eine Stelle für den Stand der Kegel ebnet, ist hinlänglich dazu; dies ist nicht nur sehr bequem, sondern es hat viel Einfluß auf den Wert des Spieles. Denn da

der Standpunkt bei dem Abwerfen bald hier, bald dort ist, je nachdem es dem letzten Gewinner gefällt, so wird dadurch das weitere Fortrollen der Kugel bestimmt, insofern es von den mannigfaltigen kleineren oder größeren Abdachungen des Bodens abhängt. Der Wurf in einem Bogen durch die Luft erfordert weit genauere Abmessung der Kraft des Armes, der Schwere der Kugel und der Weite des Wurfs gegen einander, als das Fortrollen in gewissen Schranken bei dem vorigen Spiele. Es gehört hierzu, sowie auch besonders zu dem zweiten Wurf in der Nähe, mehr Beobachtung, als bei jenem. Die körperliche Bewegung möchte bei beiden gleich stark und heilsam sein, doch kann man bei diesem nach Belieben die Entfernung des Wurfs größer machen und dadurch dem Arme mehr Arbeit verschaffen.

Beiderlei Spiele lassen sich nicht nur im Freien treiben, sondern auch selbst auf geräumigen Sälen, mit ledernen Kegeln und Kugeln, die mit Haaren ausgestopft sind. Dergleichen Kegel erhalten zum festeren Stehen nur eine dicke, hölzerne Scheibe als Fuß.

b) Eine andere hin und wieder in Schlesien gebräuchliche Art des Kegelwerfens ist diese: Der Spieler A stellt seine 4, 5, ja 9 Kegel in eine Reihe, und B auch ebensoviel; es ist daher gut, mehr als 9 Kegel zu haben. Oder beide Parteien lösen; die eine (B) erhält 5 gemeine Kegel, die andere (A) 3 und den König. Die Königspartei fängt das Spiel an. Beide sind 10, 12, 15 und mehr Schritte von einander entfernt, und die Kegel stehen möglichst versteckt in beliebiger Entfernung von einander. Darauf wirft A mit der Kugel von der Stelle der Kegel herüber nach den feindlichen Kegeln, um einen niederzustrecken. Gelingt dies nicht, so wirft B nach den Kegeln der Partei A; trifft aber A einen Kegel, so nimmt B nicht nur die Kugel, sondern auch hinterher den umgefallenen Kegel und wirft damit nach den Kegeln der Partei A. Allein A hat nun auch das Recht, seinen Mut an des B Kegeln zu fühlen; er nimmt erst die herübergeworfene Kugel, dann den Kegel, schließlich alle etwa von seiner Partei gefallenen Kegel, und bombardiert damit gegen die feindlichen Kegel. Dann folgt B wieder, der es ebenso macht u. Die Partei, deren sämtliche Kegel am ersten umgeworfen sind, hat verloren.

Das Spiel ist einfach, aber lustig und unterhaltend für den, der gern körperlich thätig sein will. Das beständige Zusammenholen und Aufsuchen der Kegel und Kugeln, sowie das Fortschleudern derselben, giebt Bewegung und Übung des Augenmaßes. Wer sich an's Bein treffen läßt, den schmerzt es, man muß es folglich nicht in den Weg stellen. Ubrigens führt diese Spielweise von selbst darauf, Kegelspiele im Freien, statt mit Kugeln, mit Wurfstäben (Geren) zu spielen.

c) Ebenfalls als ein Kegeln lassen sich das unterhaltende Kegelballspiel auffassen, bei welchem die Kegel in der Nähe einer Wand in gewöhnlicher Weise (also acht um den König) aufgestellt werden. Die Knaben werfen dann ihren Ball an die Wand, welcher zurückprallend die Kegel zu treffen und umzuwerfen sucht. Je höher die Wand, je entfernter von ihr sind die Kegel aufzustellen, je schwerer werden auch Treffer herbeigeführt.

Der Baumelschub.

Fast alle nur denkbaren Spiele auf dem gewöhnlichen Kegelschube, das vorige sowohl, wie auch das Liebeden, der Kamm, das Schur- und Königsspiel, das Hamburgern, und wie sie sonst noch alle heißen mögen und hier als bekannt vorausgesetzt sind, lassen sich genau so oder doch nur mit wenigen Abänderungen auch auf dem sogenannten Baumelschub vornehmen, wie man ihn in Bädern, Lustgärten u. findet. Gewöhnlich handelt es sich bei der Benutzung eines Kegelschubes, bei welchem die Kugel an einem Galgen aufgehängt ist, um Ersparung des Raumes, womit nicht gesagt sein soll, daß dies die einzige Ursache für eine derartige Einrichtung sei, denn das weibliche Geschlecht kann z. B. viel eher sich an einem Kegelspiele auf einem solchen Schube beteiligen und die angeborene Grazie weit mehr entfalten, als bei dem Spiel auf der langen Kegelbahn — es sei deshalb im voraus bemerkt, daß zur Einrichtung eines Baumelschub's ein Raum von 5 m Länge und $2\frac{1}{2}$ m Breite vollständig genügt, und für einen solchen Raum zunächst mögen hier die genauen Angaben der Maße u. s. w. folgen. Denkt man sich ein Viereck von vorstehendem Maße, so würde der Galgen von 3 m lichter Höhe an der einen, dem Spieler linksseitigen Linie 2,80 m von dem vorderen, d. h. dem Punkte, wo der Spieler antreten soll, entfernt, errichtet werden müssen, und zwar so, daß die Kugel, welche 15—18 cm Durchmesser hat, in die Mitte des Platzes, also 1,75 m vom äußeren Rande zu hängen kommt. Ist die Säule also ungefähr 20 cm stark und der hervorragende Arm 1,50 m lang, so fände die Kugel bei 1,30 m lichter Entfernung von der Säule ab ihren Aufhängungspunkt. Die Kegel sind 35 cm hoch, und das Quadrat, auf welchem dieselben aufgestellt werden, hat eine Seite von 0,75 m; es besteht am besten aus Eichenholz von 5 cm Dicke und 10 cm Breite mit einem ebenso

breiten und starken Mittelsteg; auf dem Rande und durch die Mitte werden in ganz gleicher Entfernung runde Bleche aufgenagelt, um die Punkte für die Aufstellung genau zu bestimmen. Das ganze Quadrat wird mit dem Sandboden des Gartens in eine Höhe gebracht und mit seiner Spitze so weit von der senkrecht herabhängenden Kugel nach der Galgensäule zugerückt, daß zwischen dem auf diesem äußersten Punkte aufgestellten Kegele und der bis auf dessen größte seitliche Ausbauchung herabhängenden Kugel an diesem Punkte noch 2 cm Raum verbleiben. Die andere gegenüberliegende Spitze des Quadrats ist der oben genannten gerade gegenüber auf die Mitte der Säule gerichtet, so daß die nach dem Spieler zu liegende Spitze des Quadrats der zwischen den beiden genannten Spitzen gezogenen Linie rechtwinklig gegenüber liegt.

Die ganze Länge des Seiles mit Kugel und Haken würde also 3,35 m betragen.

Der Spieler nimmt seine Aufstellung am besten in der Mittellinie des auf die Spitze gestellten Quadrats am Ende des Vierecks ein und läßt die Kugel einfach aus der Hand gleiten in der Richtung auf den äußersten ihm gegenüber rechts stehenden Kegele, ohne diesen zu berühren, denn nur der von hinten getroffene Kegele gilt als gemacht; die Kugel beschreibt eine Schleife und kommt, je nach der Geschicklichkeit in der Berechnung der Unterbrechung des Kreiswunges, entweder am äußersten Kegele vorüber, oder in die der Säule zunächst liegende Gasse oder genau durch die Mitte zurück. Beim Zurückschwingen hat der Spieler die Kugel wieder zu fassen, damit sie nicht auf's neue in die Kegele schlägt und diese unnützer Weise umwirft. Beim Zielen auf bestimmte Kegele (Stechen) ist es mitunter nötig, den Standort etwas seitlich zu verschieben. Bei kleinerem oder größerem Raume sind die Maße entsprechend zu verändern, und bei der Größe der Kegele muß Rücksicht darauf genommen werden, daß der Abstand zwischen den Kegelele nicht ganz die Länge oder Höhe derselben austrägt, die Kugel aber zwischen den Kegelele hindurch (Gasse) noch 3—5 cm Zwischenraum behält.

Man kann auch nur den König in die Mitte setzen, und in einiger Entfernung rechts davon und gegen die Spieler hin, in einer Querreihe die anderen Kegele. Die Kugel wird so geschleudert, daß sie um den König herum in die Kegelele fliegt. Die Treffer zählen nach der Entfernung vom König; je weiter

von ihm ein gefallener Kegele sich befindet, desto mehr gilt er, z. B. der siebente 7 Punkte, der achte 8, beide 15.

Der Kegeltisch. (Das Stoßkegeln).

Das gewöhnliche Kegelspiel hat man schon dadurch in's Haus verpflanzt, daß man, wie oben gesagt ist, statt der hölzernen Kegele und Kugeln, lederne gebraucht. Man ist weiter gegangen, und es ist geglükt, in jedem Zimmer eine Art von verjüngter Kegelebahn haben zu können. Hier ist eine Beschreibung. Fig. 21 stellt einen Kegeltisch vor. Seine Länge ist etwa 114 cm, und er ist etwa halb so breit. Auf der einen Seite ist er halb abgerundet. *a b c d* ist ein umlaufender Rand, 9 cm hoch, wodurch der ganze Tisch zu einem 9 cm tiefen Kasten wird. Mit diesem Rande ist durch *e f g h* ein anderer

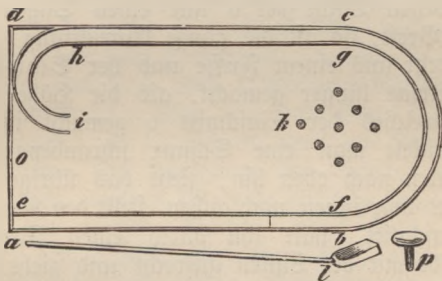


Fig. 21.

gleichlaufend, so daß durch beide ein langer Gang oder eine Rinne entsteht. Von *h* schlägt sich dieser Gang in einem halben Birkel herum, dessen größter Umfang sich in der Mitte des Tisches bei *i* endigt. Hier öffnet sich der Gang. Eine Kugel, am besten eine gewöhnliche Billardkugel*), die bei *n* in die Rinne gelegt, einen Stoß bekommt, wird den ganzen Gang durchlaufen und von *i* nach *k* gegen die Kegele rollen. Die Kugel wird durch einen Stoß mit einer Masse fortgebracht, welche von festem Holze gemacht ist, und in diesem Falle einem Billardstabe mit einer daran befestigten Schuppe gleicht. Die obige Rinne wird, um das starke Geklapper zu verhüten, mit Flanell ausgefüllt, und von *m* an bis zu ihrem Ende völlig

*) Bem. Jetzt verwendet man hierzu viel kleinere Kugeln.

mit einer bretternen Decke verschlossen, damit die Kugel nicht herauspringen kann. Um den Abstoß der Kugel recht bequem zu machen, läßt man den Grund der Bahn von dem Rande des Querbrettes e—a schräg herab in die Tiefe laufen.

Man muß diese Art des Kegelspiels nicht mit dem wirklichen Spiele im Freien vergleichen; denn dieses hat in körperlicher Hinsicht viel mehr Vollkommenheit. Man kann aber nicht immer im Freien sein, und dann ist der Kegeltisch doch unendlich besser, als die Karte oder dergleichen. Es ist ein unterhaltendes Spiel, das fast ganz die sanfte Bewegung des Billards gewährt.

Eine Abänderung dieses Spieles entsteht, wenn man, statt einer Kugel, eine Art Kreisel gebraucht. Man kann hierzu denselben Kegeltisch anwenden, und es ist daher unnötig, einen eigenen dazu verfertigen zu lassen, der etwa von eben der Größe und Gestalt, doch ohne die obige Rinne, nur mit dem Rande a b c d versehen sein mußte u. s. w. Man mache auf dem schon angegebenen Tische bei o nur einen Sägeneinschnitt in das vordere Brett, so ist die ganze Einrichtung fertig. Der Kreisel p besteht aus einem Fuße und der Schwungscheibe. Dieser wird etwas länger gemacht, als die Höhe des Seitenbrettes, in welches der Einschnitt o gemacht ist. Bei dem Gebrauche wickelt man eine Schnur schraubenartig um den Fuß, von unten nach oben hin, zieht das übrige Ende durch den Einschnitt von innen nach außen, stellt den Kreisel invendig vor den Einschnitt, hält ihn durch einen Druck auf die Schwungscheibe mit der Linken aufrecht und zieht die Schnur mit der Rechten los. Damit beginnt das Kreiseln, wodurch dann mehr oder weniger Kegel umgeworfen werden. Da die Bewegung des Kreisels, wie es mir scheint, weniger von dem Spieler abhängt, als die Bewegung der Kugeln und der Masse, so möchte der Wert des vorigen Spieles wohl größer sein.

d) Scheibenspiele.

Das Scheibenspiel (Le palet).

Dieses Spiel empfehle ich der Jugend für die schläfrige Zeit nach Tische, besonders an heißen Sommertagen, denn es hat alles, was zu einem solchen Spiel gehört, indem es weniger Anstrengung als Geschicklichkeit erfordert und unter kleinen Promenaden zu Scherz und Lachen Anlaß giebt. Man kann es im Freien und im Zimmer, selbst auf dem Tische spielen.

4 bis 6 Personen spielen es am bequemsten. Jeder hat 1, 2, 3 und mehr metallene Scheiben, mit welchen nach dem Ziele, das in einer kleinen Scheibe besteht, geworfen wird. Für

jede Scheibe, welche die eine Partei dem Ziele näher wirft, als die andere, zählt sie einen Punkt, und diejenige Partei, welche zuerst 12 Punkte zählt, hat das Spiel gewonnen. Hat die Gegenpartei dann noch nicht einmal 6 Punkte, so gewinnt jene, wenn überhaupt um einen Preis gespielt wird, doppelt. Dies ist der Gang des Spieles. Setzt noch einige Erläuterungen.

Die Zahl der Scheiben für jede Person ist willkürlich. Sie sind von Blei, so groß wie ein Thalerstück. Um sie bei dem Spielen zu kennen, werden sie numeriert oder mit haltenden Farben überzogen. Es ist bequem, wenn jeder Spieler eine besondere Scheibefarbe hat, aber gar nicht notwendig. Notwendig ist es aber, daß jede Partei der Spieler eine besondere Scheibefarbe habe, und da sich die ganze Zahl der Spieler nicht nur in 2, sondern auch in 3 und 4 Parteien teilen kann, so ist es gut, 4 Farben zu haben, um die abgeworfenen Scheiben der Parteien leicht auseinander finden zu können.

Um die Sache mehr zu versinnlichen, will ich ein Spiel angehen lassen, das von 2 Parteien, A und B, gespielt wird. Ob jede Partei aus 2, 3 oder 4 Personen bestehe, kommt hier weiter nicht in Betracht. Man legt das kleine Stück Geld auf den Boden, etwa 4, 6, 10 Schritte weit von dem angenommenen Standpunkte. Im Fortgange des Spieles geschieht dies aber nicht wieder, sondern derjenige wirft es aus, der dem Ziele eine Scheibe am nächsten brachte. Man kann darum lösen, welche Partei den Anfangswurf thun soll, oder die Entscheidung der Höflichkeit überlassen. Angenommen, eine Person von A mache den Anfang, so folgt nun eine von B. Wirft diese näher, als die Scheibe von A liegt, so kommt die Partei A wieder an den Wurf, und die Personen dieser Partei — es ist ganz gleichgültig, wer es sei, — werfen so lange, bis eine von ihren Scheiben näher liegt, als die Scheibe von B; dann fangen die Personen von B wieder an. Die Regel heißt kurz: Jede Partei bleibt so lange am Wurf, bis eine ihrer Scheiben dem Ziele näher liegt, als irgend eine der anderen.

Die Ordnung des Wurfens richtet sich also immer nach der Entfernung der Scheiben; darauf muß streng gehalten werden. Mithin ist es nötig, die Entfernungen immer mit den Augen zu messen. Die Einrichtung ist vortrefflich, das Augenmaß zu schärfen und darf daher durchaus nicht vernachlässigt werden. Im streitigen Falle wird mit einem Stabe gemessen. Sind die Scheiben von allen Spielern aufgeworfen,

so kommt's zur Berechnung, und diejenige Partei, welche 1, 2, 3 und mehr Scheiben dem Ziele näher gebracht hat, als irgend eine der anderen liegt, zählt 1, 2, 3 und mehr Punkte weiter. — Ubrigens zeigt man, wie beim Billard, den Stand der Punkte den Parteien an; oder sind mehr als 2 Parteien, so verzeichneth man die Punkte einer jeden mit der Bleifeder. — Derjenige, dessen Scheibe dem Ziele bei dem vollendeten Gange am nächsten lag, nimmt das Ziel, wirft es von neuem aus und thut bei dem folgenden Gange den ersten Wurf. So wird die Stelle des Zieles nach jedem Gange, d. i. nach dem jedesmaligen Abwerfen aller Scheiben der Parteien, verändert.

Man kann es in diesem Spiele zu einer ansehnlichen Fertigkeit bringen, z. B. die Person 1 wirft dem Ziele ziemlich nahe, 2 legt sich zwischen sie und das Ziel, 3 trifft das Ziel so, daß es sich von 1 und 2 entfernt und ihr am nächsten liegt. Oder 1 legt sich an's Ziel, 2 bedeckt das Ziel, 3 wirft 2 vom Ziele herab oder vom Tische herunter, so daß in diesem letzten Falle nichts gezählt werden kann. Man kann auch ohne Parteien, also auf eigne Rechnung spielen. Dies geschieht gewöhnlich, wenn die Zahl der Personen ungleich ist.

Über die Art und Weise des Wurfs läßt sich nur folgendes sagen: Die Scheiben werden auf die Finger gelegt und in einem gestreckten Bogen so fortgeworfen, daß sie nicht in's Rollen kommen.

Dieses Spiel hat viel Zweckmäßiges; es erfordert unaufhörlich ein genau messendes Auge, richtig abgewogene Kraft der Hand bei dem Wurf, gute Behandlung der Scheiben und zugleich auch Glück; denn oft vernichtet ein kleiner Zufall den geschicktesten Wurf und erregt Gelächter.

Hat man dergleichen Scheiben gar nicht, so lassen sich auch gleichgroße Geldstücke, Zahlpennige u. zu diesem Spiele verwenden. — So spielten schon die Griechen ihr Streptinda, das Umwenden. Es galt dabei mit einer geworfenen Münze oder einem Knopfe die bereits ausgeworfenen Münzen oder Knöpfe der Mitspieler umzuwenden.

In Genf (Route de Lion 333) sah ich das *Tonneau*, (das Tonnenpiel) der Erwachsenen, welches ursprünglich so gespielt wurde, daß man mit Eisenscheiben in der Größe unserer Fünfmarkstücke nach dem durchlöchernten Oberboden einer Tonne warf, so daß die Scheiben durch die fast nicht größeren runden Löcher in die Tonne fielen. Jetzt hat man statt der Tonnen elegante Tafeln, statt der Löcher Löwenrachen, gewöhnlich aber ein auf 4 Beinen ruhendes, schreibepultähnliches, also mit etwas abgeschrägter Oberdecke versehenes Kästchen, dessen Decke sich

auffklappen läßt und ringsum — mit Ausnahme der Wurfseite — einen Rahmen hat. Die Scheiben werden wagerecht im Bogen und aus gewisser Entfernung geworfen. Da die Öffnungen nicht in gleicher Entfernung liegen, gewöhnlich sind es 3×3 , so zählen die Treffer je nach der Treffschwierigkeit verschieden. — Alle Spieler beginnen mit einer bestimmten Anzahl, z. B. 100 Punkten, und werden die Treffer davon abgerechnet, wie wir es bei unserem Kegelspiele thun, bis schließlich Gewinn und Verlust sich ausgleichen. — Ein anderes Scheibenspiel der Erwachsenen, das dem oben beschriebenen am meisten gleicht, ist das Galetspiel und findet sich beschrieben in H. Wagners illustr. Spielbuche: „Die erforderlichen Scheiben sind entweder aus Kupfer oder aus Eisen. Die Bahnen, auf denen die Metallscheiben geschleudert werden, sind Plätze mit freiem Sandgrund; neuerdings hat man auch dergleichen aus Eichen- oder Mahagoniholz hergestellt, die besonders blank gewischt werden. Die Spieler ziehen in letzterem Falle, statt der Stiefel oder Schuhe, wollene Socken an. An jedem Ende der Bahn ist ein Graben, und vor diesem ein Punkt, der als Ziel gilt. Man sucht gleichzeitig das Ziel zu erreichen und die Wurfsscheibe des Gegners in die Grube zu bringen. Wer dem Ziele am nächsten kommt, zählt einen Punkt Gewinn.“

* Anschläge.

(„Anplätzen;“ „Knäupfern;“ „Anplimmen“ in Magdeburg; „Spengeln“ in der Schweiz; „Penschen“ in Danzig.)

Ein sehr beliebtes Knabenspiel in der ersten Frühlingszeit, das aber die Spieler gewöhnlich mit den Herren Hausbesitzern in Widerstreit bringt, weil die Wände des Hauses durch dasselbe nicht selten Schmutzflecke erhalten. Die Knaben suchen sich deshalb besser eine alte Bretterwand, einen Gartenverschlag, eine Schießmauer, einen Eckstein u. aus, um in Frieden zu bleiben. In der Regel wird es von zweien gespielt. Der eine wirft ein Geldstück, eine Spielmarke oder sonst eine Metallscheibe, eine Messerflinge u. an die Wand, so daß sie möglichst weit zurückprallt. Der andere wirft nun seine Metallscheibe ebenfalls an die Wand, doch bemüht er sich, dieselbe so anzuschlagen, daß sie bei dem Rückprall höchstens eine Spanne

weit von der Scheibe des ersten Spielers zu liegen kommt. Ist dies gelungen, so beginnt er selbst das Messen. Da giebt's eine große Spanne (von der Spitze des Daumens bis zur Spitze des Mittel- oder kleinen Fingers), eine kleine Spanne (von der Daumenspitze bis zur Spitze des Zeigefingers); jene gewinnt 1, diese 2, während, wenn die beiden Scheiben mit dem Zeige- und Ringfinger zu erspannen sind, 3 „ausgepaßt“ werden müssen zc. Wieder mehr Wert hat es, wenn die Entfernung nur mit einem Finger oder Fingergliede ermessen werden kann, wenn eine Münze an der anderen liegt; deckt sogar die Münze des zweiten Anschlägers die des ersten, so gewinnt er 12. Kann er aber die Entfernung gar nicht erspannen, so nimmt der erste Anschläger seine Münze vom Boden, schlägt von neuem an und sucht dieselbe in die Nähe der Münze des zweiten Anschlägers zu bringen, welcher dieselbe auf der Niederfallstelle liegen lassen mußte zc. Wer gewonnen hat, muß zuerst wieder anschlagen. Spielen 3 Knaben miteinander, so mag der eine auch die Münzen der beiden anderen gleichzeitig erspannen können, gewinnt also dann doppelt. Das Auszahlen erfolgt gewöhnlich mit Knöpfen, Kugeln zc., die je nach ihrer Größe, ihrer Masse, ihrer Schönheit zc. mit verschiedenen Werten belegt werden. Abänderungen: a) Zuweilen geschieht das Zurückprallen auch nach einem kleinen Grübchen. Wessen Münze demselben zunächst liegt, der gewinnt diejenigen Münzen, die er von der seinen aus erspannen kann. — b) In manchen Gegenden geschieht dieses Anwerfen mit Kugeln oder Bohnen. Trifft die Kugel nach ihrem Anprall, dem Niederfall und nach dem Fortrollen die vom ersten Spieler angeschlagene, so erhält jener zwei Kugeln für den Anschlag, eine für das Spannen. Hat der zweite Spieler aber nichts „geholt“, so schlägt der dritte an, der nun mit- oder nacheinander beide Kugeln gewinnen kann. Wer über das hierbei bestimmte Ziel hinauskommt, muß eine Strafe zahlen, und diese wird in einem Grübchen als Kasse aufbewahrt; wem es glückt, seine Kugel in diese Grube zu bringen, der gewinnt die ganze Strafkasse. Hat einer die Kugel eines anderen getroffen, so muß der Gewinner sie aufheben und dem anderen in die Hand geben, sonst wird ihm der Gewinn nicht ausbezahlt.

* Scheibenwerfen.

(„Epostrakismos“ bei den Griechen; „Deß Plättlins“ bei Fischhart; „shipping“ in England, holländ. enghelen, franz. faire des ricochets; „Jungfernsprünge machen“ in Osterreich; „Butterwecken, Butterbemmenschmierer“ in Norddeutschland; „Wassermännchen machen“; „Wasserhühlein“; „Wasserpfutschen“; „Hasenwerfen“; „Schirten“; „Schiffeln“; „Schippern“ zc.)

Kleine, flache, scheibenförmige Steinchen, am besten solche, die durch das Fortrollen im Wasserbette mit der Zeit abgeschliffen worden sind, oder auch Topfscherben zc. werden einzeln und möglichst flach, also aus einer gebeugten Stellung des werfenden und unter einem sehr spitzen Winkel gegen und auf den Wasserpiegel des Teiches oder des breiten Stromes geworfen. Dieselben prallen von der Wasserfläche ab, springen im Bogen weiter, prallen wieder ab zc., je nachdem der Wurf ein kräftiger und geschickter war. Man wirft — um die Wette — einbeinige, zweibeinige, dreibeinige Jungfern. Ein Scherben, der gar nicht aufspringt, heißt eine Hure. Oder der erste Bogen des springenden Steines heißt gewöhnlich „Vater“, der zweite „Mutter“, die übrigen sind die „Kinder“. Zu den einzelnen Sprüngen des Steines spricht man auch: „Ei, bei, Butterbrod, schlag den Frosch (das Weib) mit Holzten tot.“ Wessen Scheibe am weitesten und meisten aufhüpft, ist König. — „Gargantua warff brende Kieselstein am Gestaden schlimms auff's Wasser, daß es ob dem Wasser weiß nicht viel Sprung thaten und warff Stein mit der oberen Fläche des Flusses, saß Stein zwischen den Zähnen (Zehen) und schludert sie . . ., warff das Englische Beihel (das Hammerwerfen der Engländer), warff mit Dangelin nach der Ganß.“ Bei den Schießfesten des 16. Jahrh. wurde mit hohlen Stücken nach einem Fahne geworfen, der an einem Faden um einen Pfahl herumliief. (S. Wassmannsdorff, Turnzeitung 1875, S. 503.)

In Victor v. Scheffel's „Ekkehard“ heißt es S. 375: „Ekkehard ließ damals Kiesel über die Rheinflut tanzen“.

Auf festem harten Boden „gellt“ man statt mit flachen, mit scharfackigen Steinen, daß sie nach dem Abpressen vernehmlich brummen.

* Das Fußscheibenspiel.

(„Paradiesspiel“; „Himmelhuppen“; „Wochenhüpfen“; „Hüpfel-drei“; „Hick“ in Schlesien; „pottle und scotch-hopping“ in England; „la marelle“ in Frankreich).

Der Spieler hüpfte auf einem Fuße und stößt mit diesem im Niederhüpfen einen platten Stein am Boden fort und zwar

nach gewissen Gesetzen und durch die Fächer einer gewissen Figur, die auf den Boden gezeichnet ist. Hierin besteht die Hauptsache des Spieles.

Der Stein muß platt, nur einen kleinen Finger dick sein. Man nimmt dazu gern ein Stück Dachziegel, das man ganz rund oder länglichrund gestaltet. Es ist fast so groß, wie die Mündung eines Trinkglases. Spieler können 2, 3 und mehr sein. Auf einem großen Saale oder auf der Steinflur zeichnet man die Figur mit Kreide, im Freien muß man einen ebenen, etwas sandigen, überhaupt einen weichen Boden haben, damit man sie mit einem Stabe hineinreißen kann. Sie ist etwa 12 bis 14 Schritt lang. Im Grunde ist eine solche Figur sehr willkürlich; um sich aber eine Vorstellung davon zu machen, muß ich schon einige als Muster aufstellen; die volkstümlichen stellen stets eine Art „Leiter“ vor, auf der man schließlich in den „Himmel“ steigt. Siehe Fig. 22. Die Spieler A, B u. s. w.

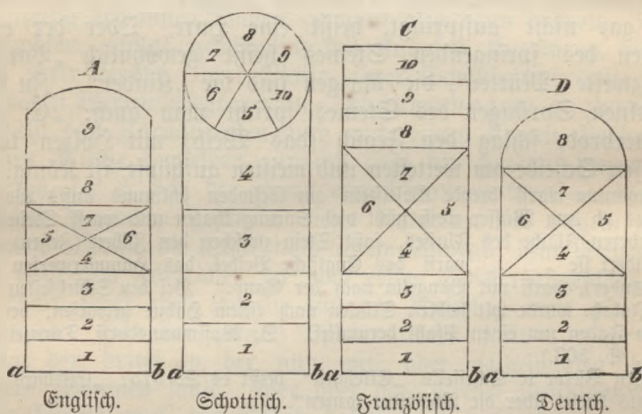


Fig. 22.

stellen sich vor die Linie a b, denn von hier aus wird das ganze Spiel betrieben. A soll den Anfang machen. Er wirft den Stein in das Fach 1, hüpfte auf einem Fuße hinein, stößt ihn über a b heraus und tritt wieder an die Anfangslinie. Jetzt wirft er den Stein nach dem Fache 2, hüpfte wieder hinein und stößt ihn ebenso heraus; dann wirft er ihn nach 3, hüpfte auch dahin und treibt den Stein stoßweise über die schon betretenen Felder zurück. Auf eben die Art wirft er ihn nach 4

und wiederholt das Herausstoßen wie vorher. Nach dem Wurfe in's 5te Fach hüpfst er über die ersten 4 Fächer auf einem Fuße, dann springt er auf beide Füße, so daß er das Kreuz überspannt und mit dem einen in 5, mit dem anderen in 6 steht; hierauf wieder auf einem Fuße in's 5te Fach, stößt den Stein nach 4, überspannt dann wieder das Kreuz, hüpfst nach 4 und von da über 3, 2, 1 hinaus. Bei dem 6ten Fache geht's ebenso. Das 7te ist ein Freifach. Hier darf er nach Überspannung des Kreuzes mit beiden Füßen niederspringen und nach Belieben einige Augenblicke ruhen. Dann aber muß der Stein der Reihe nach von 7 nach 6, nach 5 und nach 4 gestoßen werden, und so oft als der Spieler hierbei in ein neues Fach übergehen will, muß er erst das Kreuz wie vorhin überspannen. Von 4 wird der Stein endlich nach und nach, oder auf einmal, wieder herausgeworfen.

8 bleibt wieder ein Freiplatz: („das Paradies“). Hier darf er ebenfalls auf beiden Füßen gehen und stehen, bis er anfängt, den Stein wieder herauszustößen.

Wenn dieses Spiel von zwei und mehr Personen gespielt wird, so setzt man erst die Folge fest und richtet sich dann nach folgenden Gesetzen:

1. Der Stein wird, von der Linie a b aus in das bestimmte Fach geworfen. Fällt er in ein anderes Fach, oder bleibt er auf einer Linie liegen, so darf der Spieler für diesen Gang nicht spielen, sondern sein Nachfolger kommt an's Spiel.

2. Berührt der Spieler bei dem Hüpfen und Fortstoßen mit dem Fuße eine Linie der Figur, so tritt er ebenfalls ab.

3. Bleibt der gestoßene Stein auf einer Linie liegen, so geschieht eben das.

4. Fährt der gestoßene Stein über eine Seite der Figur hinaus, so verliert er gleichfalls den Gang; denn der Stein muß stets bei dem Herausstoßen die Linie a b durchgehen.

5. Vergißt er das oben angedeutete Überspannen des Kreuzes, so ist er ebenfalls ab.

6. Springt er, durch den Verlust des Gleichgewichts gezwungen, aus der Figur heraus, wenn der Stein noch darin ist, oder berührt er mit dem verbotenen Fuße den Boden, so ist er ab.

7. Überspringt er bei dem Herausstoßen aus den Fächern des Kreises oder des Kreuzes ein Fach, stößt den Stein z. B. von 7 nach 4, so darf er den Gang nicht machen.

8. Derjenige, welcher den Stein zuerst in das letzte Fach und wieder heraus bringt, hat das Spiel gewonnen.

Alle dergleichen Regeln, sowie die Figuren selbst, sind sehr willkürlich und hängen von der Erfindungskraft der jungen Spieler ab. Dies macht das Spiel desto angenehmer. Ich habe es zwischen den Windungen einer großen Spirallinie spielen sehen, wobei jeder seinen Stein bis zum Mittelpunkt nach und nach fortstoßen mußte.

Dieses Spiel hat mancherlei Gutes an sich; es bewegt den Körper bis zum Schweiß, übt die Schenkel und Waden, verlangt viel Haltung des Gleichgewichts auf einem Fuße, ein gutes Augenmaß bei der Fortsetzung des Steines in das bestimmte Fach, und viel Aufmerksamkeit, um nichts von dem zu vergessen, was in den Gesetzen ausgemacht ist. Es ist für junge Leute sehr unterhaltend und anziehend; vor wenigen Tagen sah ich es daher von einigen sogar nach einem Marsche von sechs starken Stunden spielen. Allen mir gefällt bei diesem Spiele das beständige Hüpfen auf einem Beine nicht, zumal wenn immer nur ein und ebendasselbe gebraucht wird. Dies sollte man nicht zugeben; es muß, lange fortgesetzt und wiederholt, auf den unvollendeten Bau übeln Einfluß haben; wenigstens wird die Stärke und Ausbildung der Schenkel dadurch ungleich werden. Man mache es daher zum Gesetze des Spieles, rechts hinein- und links herauszuhüpfen und wechsle auch hierin ab. Hierdurch wird der etwaige Schaden sicher gehoben. Dies Spiel hat ungewöhnlich viel Anlage zu einer weit größeren gymnastischen Vollkommenheit, und es kann zu einem der trefflichsten Bewegungsspiele werden, wenn man statt des bloßen Hüpfens allerlei leichte und schwere Körperbewegungen hineinbringt. In dieser Rücksicht ist es den jungen Leuten ganz besonders zu empfehlen. Diejenigen, welche in den Tanzschritten (Pas), sowohl in den niedrigen als hohen, geübt sind, werden leicht einen ganz neuen Gang des Spieles herausbringen, indem sie es zum Gesetze machen, dasselbe mit Bewegung des Tanzes zu verbinden, in diesem Fache der Figur eine Fette, in einem anderen ein Entrecht, eine Cabriole u. s. w. zu machen. Durch eine geschickte Verbindung und Ausführung von dergleichen Tanzschritten würde das Spiel ein vortreffliches Ansehen erhalten. Zur weiteren Auseinandersetzung ist aber hier der Platz nicht. Junge Leute jedoch, die hiervon nichts verstehen, sollten keine künstlichen Sprünge hineinbringen.

Sind in Städten die Fußwege aus gleichbreiten Steinplatten hergestellt, so schreiben die Knaben mit Kreide oder Rötel auf 7 aufeinanderfolgende Steine die Anfangsbuchstaben der Wochentage, beginnen das Hüpfen an dem Steine „Montag“, ruhen auf dem Steine „Donnerstag“, gewinnen auf dem Steine „Sonntag“, und nennen das Spiel Wochenhüpfen.

Zuweilen findet man vor dem „Himmel“, also z. B. nach dem 7. Felde der deutschen Figur auch eine „Hölle“, ein „Fegefeuer“, bestehend in einem kleinen Felde, das auf das 7. aufgesetzt ist. Dasselbe darf weder vom Spieler noch vom Steine berührt werden. Ist dies jedoch der Fall, so hat der hüpfende sein Spiel nochmals zu beginnen.

* Das Steinspiel.

(„Geisen“ z. B. im Salzburgischen. Vergleiche das Ziegen- oder Bärenspiel S. 68.)

Der Boden des Platzes sei eben und fest, und man bezeichne hier den Spielraum nach Art der Fig. 23. Auf der

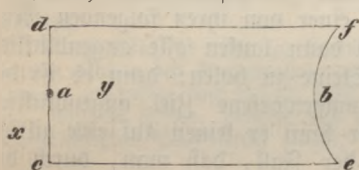


Fig. 23.

Stelle a legt man 2, 3 oder 4 Steine von der Größe eines Hühnereies aufeinander, oder man stellt hierher einen kleinen hölzernen Keil oder einen pyramidalischen Stein, ein Horn, oder man steckt 3 gleichlange

Beine von Holz oder Stein in ein Holzstück und stellt es als „Geis“, als „Bock“ hin, sucht auch zu demselben Zwecke einen dünnen, verzweigten Ast im Walde, bricht die etwa zu langen Zweige ab und stellt den Ast so auf, daß die Zweige die Beine der Geis vertreten. Dies ist das Ziel, wonach jeder Spieler wirft. Zu diesem Ende versieht sich jeder Mitspieler, deren 6, 12 und mehr sein können, mit einem platten etwa 2 cm dicken Steine, der etwas abgerundet sein und die Größe einer Kaffeuntertasse haben kann. Man kann auch hölzerne Scheiben dazu gebrauchen. b ist die Stelle, von wo aus nach dem Ziele geworfen wird; sie ist etwa 10 Schritte von a entfernt. ce und df sind in den Boden gerissene, oder durch Steine bezeichnete Grenzlinien, die etwa 5 Schritt von einander entfernt sind; sowie auch cd und ef. Ehe das Spiel angeht, wird durch's Los erst einer zum Wächter gewählt. Dieser spielt die Rolle des Dieners, denn er muß bei dem Ziele Wache halten und es (nach Fischart's Gargantua auf den Befehl der Spielgenossen: „Hirt, setz' d' Geis auf!“) wieder aufsetzen, wenn es von den Mitspielern umgeworfen ist. Die werfenden stehen vor ef, und einer nach dem anderen wirft, jaust im gestreckten Bogen, von

b aus seine Scheibe nach dem Ziele. Hat sie der Spieler abgeworfen, so muß er den nächsten Wurf erst dadurch lösen, daß er sie wiederholt, ohne von dem Wächter berührt oder mit seinem zusammen gewundenen Taschentuche getroffen zu werden. In dieser Kleinigkeit liegt der Reiz des Spieles; denn es ist nicht ganz leicht, wenn der Wächter auf seiner Hut ist, aber doch durch Schnelligkeit möglich. Jeder Spieler, der seinen Stein abgeworfen hat, kann nicht sogleich hinauslaufen, um ihn wieder zu holen, denn er würde sich dem Wächter gerade in die Hände liefern; er bleibt vielmehr neben b und beobachtet den Wächter. Findet er ihn unaufmerksam, so läuft er pfeilschnell hinaus und stellt dort seinen Fuß auf den Stein. Ist der Wächter aber zu aufmerksam, so müssen die Spieler bei b warten, bis einer von ihren folgenden Mitspielern das Ziel umwirft, und dann laufen alle augenblicklich und schnell hinaus, um ihre Steine zu holen; denn es ist die Pflicht des Wächters, das umgeworfene Ziel augenblicklich wieder aufzustellen, und eher kann er keinen auf eine gültige Art berühren. Oft ist es der Fall, daß man, durch die Schnelligkeit oder Langsamkeit des Wächters bei dem Aufstellen begünstigt, hinaus kommt und den Stein auch sogleich mit nach b zurückbringt. Liegt in diesem Falle der Stein jenseits der Linie *cd*, z. B. in *x*, so kann man ihn geradezu nehmen und damit nach b zurücklaufen; liegt er aber vor der Linie, z. E. in *y*, so muß man ihn aufnehmen und erst die Linie *cd* damit berühren, ehe man damit zurücklaufen darf.

Ein anderer Fall ist noch gewöhnlicher: Wird nämlich der Wächter zu früh fertig, so kann man nicht gleich mit dem Steine zurücklaufen. Liegt der Stein dann jenseits *cd*, so stellt man sich mit dem Fuße darauf und bleibt so stehen; ja man kann auch den Stein von *x* her bis an die Linie *cd* heranschieben, um sich den Rückweg zu verkürzen. So lange einer durch den Fuß oder durch die Hand mit dem Steine in Berührung bleibt, hat der Wächter kein Recht, ihn zu berühren; läßt man aber davon ab, so kann er es sogleich. Liegt der Stein aber vor *cd*, so darf man hier nicht auf demselben stehen bleiben, denn der Wächter kann hier jeden berühren, es sei, wann es wolle, weil der Raum *cdef* als verboten angesehen wird. Man muß daher den Stein erst aufnehmen, ihn auf oder hinter die Linie *cd* bringen, und kann dann hier, wie vorhin, so lange mit ihm in Berührung bleiben, bis man in

der Unachtsamkeit des Wächters oder im umgeworfenen Ziel eine Gelegenheit findet, wieder nach b zurückzukommen.

Bisweilen tritt der Fall ein, daß kein Spieler das Ziel umwirft, und daß folglich keiner seine Scheibe holen kann; dann müssen mehrere von beiden Seiten den Wächter, bald hier, bald dort, necken, als wollten sie hinauskommen, um dadurch seine Aufmerksamkeit so lange zu teilen, bis einer wirklich seine Scheibe auf diese Art zurückbringt.

Spielgesetze: 1. Wer auf obige Art und unter den obigen Umständen berührt wird, ist Wächter.

2. Wer bei dem Hinaus- oder Hereinlaufen die Seitenlinien übertritt, wird es gleichfalls. In beiden Fällen nimmt der bisherige Wächter die Stelle desselben unter den werfenden ein.

Dieses Spiel ist leicht zu beurteilen. Es gewährt Fröhlichkeit, Bewegung, Übung des Augenmaßes; verlangt Schnelligkeit des Körpers, ist durchaus unschuldig, und überall, selbst in Gebäuden, ausführbar, wenn man hier, statt der Steine, weichere und leichtere Scheiben von sehr dick übereinandergelegtem Pappendeckel nimmt.

e) Pfahl-, Ring- und andere Gerät-Spiele.

* Das Pfahlspiel.

(„Kyndalimos“, „Pattalen-Spiel“ bei den Griechen; „den Stecken aus dem Leimen stechen“, „Kloßstechen“ bei Fischart; „Schmerbeck“ in Osterreich; „Schmersteppen“ im Schwarzwald; „Pickeln“ in Baiern; „Stickeln“ und „Pflöcken“ in Sachsen; „Fijiken“ in Belgien; „Zürnickeln“ und „Stöckles“ in Schwaben; „Spicken“ in Luzern; „Hecken“ in Zug; „Patschädern“ in Graubünden; „Pickpahlen“ in Niedersachsen; „Nach Rom reiten“ in Frankreich; „Pickpfahl“, „Pfählsen“ u.

• Siehe Knochholz S. 451).

Auf die Zahl der Spieler kommt bei diesem Spiele wenig an. Jeder von ihnen hat einen runden Pfahl (Pflöck) von festem Holze, der im Durchmesser etwa 3 cm hält und etwa 56—60 cm lang ist. Das dickste und schwerste Ende desselben wird zugespitzt und das dünnere bei dem Werfen mit der Hand gefaßt. Jeder muß übrigens die bequemste Größe und Schwere für seine Kräfte selbst finden. Diese Pfähle werden gegen die feuchte Erde geworfen, so daß sie darin ziemlich fest stecken, und der Hauptinhalt des Spieles ist: Wirf deinen Pfahl

fest in den Boden, doch so, daß er zugleich einen Pfahl deiner Mitspieler herausprelle.

Dies kann nicht gleich ein jeder; die Lage des dastehenden und heraus zu werfenden Pfahles will beurteilt, der Schwung desjenigen, den man abwirft, gehörig abgemessen sein. Alles das lehrt die Erfahrung. Geschickte Spieler, die ihre Beurteilungskraft hierin durch Erfahrung geschärft und Kraft im Arme haben, werfen fast jeden Pfahl aus dem Boden und befestigen den ihrigen durch eben den Wurf ungemein, indem jener oft mehrere Schritte weit fort fliegt.

Pfähle, die man so in den Boden wirft, stehen selten senkrecht, sondern bilden mit der Horizontalfläche des Bodens einen spitzen Winkel. Wenn man seinen Pfahl so niederschleudert, daß seine Mitte das Griffende des anderen niederprellt, so ist dies nur ein Anfängerwurf, der selten glückt, sondern den anderen gewöhnlich nur etwas niederdrückt; die beste Art des Werfens ist, seinen Pfahl so zu schleudern, daß sein unteres, dickes Ende den schräg stehenden Pfahl des Gegners auf diejenige Seite trifft, welche nach dem Boden gerichtet ist. Der Gang des Spieles ist dieser: Wenn A seinen Pfahl in den Boden geworfen hat, so wirft B den seinigen nach demselben, um ihn herauszuprellen und sich zugleich fest zu werfen. Gelingt jenes nicht, so kommt C, wirft sich fest und sucht dabei den Pfahl des A oder B herauszuschellen. Gelingt es diesem nicht besser, so kommt D u. s. w. So lange kein Pfahl herausfliegt, werfen die Spieler der Reihe nach fort, bis alle Pfähle feststehen; wenn aber einer herausgeworfen wird, muß er von seinem Besitzer erst wieder festgeworfen werden, wobei dieser aber keinen anderen zum Ziel nehmen und herauszuwerfen suchen darf. Haben sich endlich alle fest geworfen, so zieht A seinen Pfahl wieder aus und wirft ihn, indem er zugleich einen anderen zum Ziele nimmt, wieder fest. Ihm folgen dann B, C u. s. w. Für jeden umgeworfenen Pfahl zählt der Umwerfer 1 Punkt, und wer zuerst seine 6, 12, 16 u. Punkte zählt, hat das Spiel gewonnen. Regeln sind: 1) Wenn der geworfene Pfahl gar nicht stecken bleibt, sondern zu Boden fällt, und wenn er sein Ziel gar nicht berührt, so verliert man einen Viertel-Punkt. 2) Wenn er weder stecken bleibt, noch berührt, einen halben Punkt. 3) Wenn er sein Ziel zwar herauswirft, aber auch selbst umfällt, dann wird nichts gezahlt. Gewöhnlich ist der Sieg Belohnung genug; man spielt eben auch ohne Punkte

und nur um die herausgeworfenen Pfähle. Mehrentheils nimmt man bei diesem Spiele keine bestimmte Grenze an; in Niederachsen wird dagegen ein Kreis gemacht, in welchen die Pfähle niedergeworfen werden müssen, und dabei ist es Gesetz, bei dem Abwerfen seinen Standpunkt $\frac{1}{2}$ —1 m von diesem Kreise abwärts zu nehmen. Hierdurch wird das Spiel weit schwieriger.

Dieses klassische Spiel war in Griechenland so gewöhnlich, als bei uns, und die Beschreibung des Pollux paßt noch genau auf unser deutsches Spiel (Lib. IX. Cap. 7). Es ist einfach, aber unterhaltend, selbst für erwachsene Personen; es übt den Arm und die Hand, sollte aber auch bisweilen links gespielt werden. Für den Beobachtungsgeist und das Augenmaß hat es mehr Beschäftigung, als man denken sollte. Man hüte sich aber, in den Wurf zu treten, sonst könnte man Schaden nehmen.

Das folgende Spiel ist ebenfalls unter dem Namen Pflöckeln bekannt.

Etwa 30 cm lange Holzpflockchen, oben und unten zugespitzt, werden in einigen cm Entfernung etwas schräg und nicht tief in die Erde gesteckt. Auf der oberen Spitze wird ein Knopf befestigt. Gegenüber den Pflöckchen ist das Antrittsmal, von welchem aus die Spieler in vorherbestimmter Reihenfolge mit irgend einem Gegenstande, z. B. einem Metallstäbchen, einem quergehaltenen Taschenmesser u., nach den Pflöckchen werfen. Was umfällt, gehört dem werfenden.

Als ein Seitenstück zu diesen Spielen ist das

Stachelwerfen (russisch: „Swayta“) zu betrachten. Der betreffende Spieß ist etwa 20 cm lang, hat einen Kopf von der Größe eines kleinen Balles und eine Spitze. Mehrere eiserne Ringe von verschiedener Größe (4—15 cm im Durchmesser) werden auf einem Platze frei herumgelegt. Der werfende ergreift den Spieß bei dem Kopfe und sucht ihn in einen der Ringe zu bringen, so daß er innerhalb desselben sich in die Erde einbohrt. Trifft er in jeden Ring, so ist er König, und gelingt es ihm sogar, den Spieß in den kleinsten Ring und dann je in den nächstgrößten zu bringen, so leitet er die nächsten Spiele, und die übrigen sind verpflichtet, ihn zu bedienen, ihm also den geworfenen Spieß zu holen u. Trifft einer gar keinen Ring, so ist er im nächsten Spiele der Diener aller.

Bei dem englischen Knock'-em-down wird ein Stein auf einen senkrecht in eine kleine Grube gesteckten Stab gelegt und

dann nach ihm geworfen. Fällt der Stein in die Grube, so zählt dies 1, fällt er daneben, 2.

* Das Klinkholz: oder Klinkspiel.

(„Wicke“ im Vogtlande, „Froschtreiben.“)

Ich verdanke dieses Spiel einem Freunde in Holstein. Es wird auf vielerlei Art gespielt.

Man setzt einen runden, etwa $1\frac{1}{2}$ m langen, $3\frac{1}{2}$ cm im Durchmesser haltenden Stab in die Erde nach einer Richtung, daß er mit der Erdoberfläche einen Winkel von 50 bis 60 Grad bildet. Auf diesen legt man oben einen sogenannten Klink oder eine Klink, d. i. ein Holz, etwa 10 cm lang, von starker Fingerdicke, 2 cm vom Ende halb eingesägt und von dem anderen Ende her schräg herab (diagonal), bis in den Grund des Sägeschnittes, weggeschnitten. So hat die Klink oben einen Haken, womit sie sich, wenn sie an das obere Ende des vorhin gekrümmten Stabes gehangen wird, an dem Rande desselben festhält. Siehe Fig. 24 a die Klink, b das obere Ende des Stabes. Der Stab selbst steht im Mittelpunkte eines beliebigen Kreises, dessen Halbmesser 4—8 m halten, auch noch größer oder kleiner sein können. Mit einem etwa 70 cm langen, daumendicken Stabe schlägt einer, A, der im Kreise steht, die Klink von dem Stabe fort; die übrigen sind außer demselben, suchen sie zu fangen (doch ohne in den Kreis zu kommen), oder so nahe als möglich in das Zentrum zurückzuschlagen und zwar mit der Hand. Gelingt das Fangen, so ist A seines Schlagamtes verlustig; geschieht das Zurückschlagen, so mißt er vom Mittelpunkte bis zur Stelle, wo der Klink liegt, z. B. 1, 2, 3 m u.



Fig. 24.

Diese m machen sein Kredit und werden von dem, bei dem Anfange für jeden Spieler festgesetzten Debet, zum Beispiel 15 m abgezogen. A, am Mittelpunkte, will sein Debet je eher je lieber solvieren; seine Gegner draußen hindern ihn daran aus allen Kräften. Wird der Klink nicht gefangen, oder zurückgeschlagen, ehe er niedersinkt, so fallen die Gegner des A über ihn her und suchen ihn an das Zentrum zu stoßen oder zu schlagen: A aber wehrt dies ab und sucht ihn davon wegzubringen. Glückt das eine oder das andere, so bleibt der Klink liegen, und von seiner Stelle mißt A seine m. Man

setzt gern eine gewisse Zahl von Gängen, z. B. 6 oder 10 u. s. w. fest; wer darin sein Debet bezahlt, erhält den festgesetzten Preis; braucht er aber mehr Gänge, so muß er allen Mitspielern geben, was verabredet ist. Auch wird es gewöhnlich zum Gesetze gemacht, daß der Schlag mit dem Stabe von unten herauf gehen muß; dadurch wird das Spiel für A schwieriger. Fängt aber A den Klink im Kreise mit der Hand, wenn die anderen ihn hereinschlagen, so giebt ihm dies 6–8 m Kredit. Kann er ihn in eben dem Falle mit seinem Stabe noch einmal forttreiben, desto besser. Schlägt er dreimal fehl, d. h., thut er drei Schläge und bringt die Klink dadurch nicht aus dem Kreise, so kommt B an den Schlag und so ferner. Dies Spiel ist auf mancherlei Art für die Jugend vorteilhaft; es übt den Körper in tausend schnellen Biegungen, Wendungen und Sprüngen; es fordert rasche Thätigkeit der Sinne, und viel Beurteilungskraft in Hinsicht der Schläge, die auf das Stückchen Holz gethan werden sollen, um es dahin zu bringen, wo sich kein Gegner befindet, und wo es daher seinen Schlägen nicht ausgesetzt ist. — Das folgende ist beinahe dasselbe Spiel, auch vergleiche man S. 99 das Prellballspiel.

* Porscheck.

(Wahrscheinlich von poseten, possekel — die Schmiede, der Hammer oder mit por, welches wir in „empor“ haben, und eek zusammen zu stellen.)

Ein etwa 6 cm langes, 2–3 cm dickes, an beiden Enden zugespitztes Pflöckchen (der Porscheck) wird so auf eine Treppenstufe, einen Balken gelegt, daß die kleinere Hälfte darüber hervorsteht. Einer ist Schläger, die anderen stehen in einiger Entfernung vom Schläger. Letzterer fragt: „Fertig“ (d. i. zum Fangen fertig)? Auf die von den übrigen gegebene Antwort: „Ja!“ (Bei dem Niggelschlagen in der Schweiz heißt der Ruf: „Niggel?“ die Antwort: „Horner!“) schlägt er mit einem wuchtigen Schlagholze auf das vorragende Ende des Pflöckes, so daß dasselbe in weitem Bogen davonschleudert. Die anderen suchen den „Porscheck“ mit der Mütze (der Schürze, den Händen) zu fangen. Gelingt dies einem, so löst er den Schläger ab; gelingt's nicht, fällt also der Porscheck zur Erde, so hat von hier aus einer der fangenden das Pflöckchen nach dem an der Auflage vom Schläger angelehnten Schlagholze zu werfen. Wird dasselbe getroffen, so löst der Schütze ebenfalls den Schläger ab. Geht der Wurf daneben, so hat der Schläger vom Niederfallsorte aus auf eine der Spitzen des Porscheckes zu schlagen, kann ihn auch während des Fluges mit dem Schlagholze zu treffen und auf solche Weise recht

weit von der ursprünglichen Auflage zu entfernen suchen. Nach 3 Schlägen auf das jeweils niedergefallene Pflöckchen wird die Entfernung desselben von der Auflage (dem Stein, dem Balken) nach Schlagholzlängen abgemessen. Kann der Schläger nicht bis 100 messen, so hat er verloren. Sobald er aber bis 100 zählt, bleibt er im neuen Spiele Schläger. Um das Spiel abzukürzen, wird aber die betreffende Entfernung in der Regel nur abgeschätzt, und nur, wenn die Gegner glauben, daß die Entfernung überschätzt worden sei, tritt die Messung ein. Es ist dieses Spiel im sächsischen Vogtlande so beliebt, daß es fast das ganze Jahr hindurch und sogar auf den belebtesten Straßen vorgenommen wird, und daß es schon wiederholt verboten werden mußte, weil die Knaben in ihrem Spieleifer die vorübergehenden Personen nicht bemerkten und deshalb denselben durch den fliegenden Porsched Schaden zufügten. GutsMuths beschreibt es in seinen Spielen der Familie Tannenberg als ein dänisches. Er nennt den Porsched nüchtern genug Springhölzchen, die Dänen nennen ihn pind; pindop ist niederdeutsch der Kreisel, bei Leipzig heißt er Nickkop(f), anderwärts der Frosch oder das Fröschchen, denn das Spiel ist ein allverbreitetes. Die Unterlage heißt in Deutschland hier und da, wie in Frankreich, die Trappe; im nördl. England spielt man „Kaur and spell“. — Im Trachtenbuche des Conrad Schwarz v. J. 1550 ist Conrad im Triblenpiel gezeichnet. Mit dem rechten Fuße kniet er auf der Erde, um ein Stückchen Holz mittelst eines Stockes in die Luft zu pressen. — Eine weitere, dem Geierspiele ähnliche Abänderung ist das

Kakentreiben. Ein kleinerer oder größerer Kreis wird auf die Erde gezeichnet, um welchen herum die Mitspieler stehen. Einer der Gespielschaft steht in der Mitte und sucht ein Hölzchen, die „Kake“ hinauszuschlagen, was die außenstehenden durch ihr Stöckchen zu verhindern suchen. Gelingt es ihm nicht, so wird er abgelöst; anderenfalls giebt er nach eigenem Gutdünken an, wie weit die Kake vom Mittelpunkte des Kreises hinausgetrieben ist, und nimmt eine Anzahl Punkte, die ihm im Falle der richtigen Schätzung gutgeschrieben werden soll. Nun wird mit dem Schlagholze gemessen. War die Schätzung übertrieben, so tritt er ab. War sie richtig oder zu gering, so erhält er die Punkte gutgeschrieben und schlägt wieder.

* Das Ripseln.

Es gehört hierzu ein Stab von 1 m Länge und von Fingerdicke, am dünnen Ende mit einer Gabel, also noch mit einem kurzen Zweigstückchen versehen. Sodann ist noch ein Stab nötig, ebenfalls von Fingerdicke, aber nur 20 cm lang, und eine kleine Grube von 30 cm Länge und etwa 15 cm

Tiefe. Nachdem sich die Spielerschar in 2 Parteien mit je einem Anführer (A und B) geteilt hat, stellt sie sich auf, wie folgt:

I II III IV V VI VII VIII

1. 2. 3.
A Grube B 4. 5.
6. 7. 8.

A beginnt das Spiel, indem er den kleinen Stab quer über die Grube legt und mittelst des langen Stabes der Partei B denselben zuzuschleudern sucht. Er setzt hierzu den langen Stab mit dem Gabelende in die Grube, biegt ihn durch Druck, läßt plötzlich mit dem Drucke nach, so daß bei dem schnellen Strecken der kleine querliegende getroffen wird. Die Partei B sucht mit ihren Stäben den in der Luft fliegenden kleinen Stab zu berühren; gelingt ihr dies, so ist A abgeführt; er tritt zurück und der I. seiner Partei tritt vor. Wird aber der kleine Stab nicht berührt, fliegt er vielleicht gar hoch über deren Köpfe weg, so nimmt derjenige aus der Partei B, dem der Stab am nächsten zu liegen kommt, denselben auf. A legt seinen langen Stab quer über die Grube, und jener wirft den kleinen Stab „längs der Erde“ in der Absicht, A's Stab zu treffen. Gelingt ihm dies, dann ist A gleichfalls abgeführt und muß zurücktreten; im anderen Falle erfaßt A den kleinen Stab mit der linken Hand und schlägt mit dem langen Stabe, den er in der rechten Hand hat, jenen fort in der Richtung nach dem Standpunkte der Partei B. Diese sucht den fliegenden kleinen Stab mit ihren langen Stäben möglichst weit nach der Grube zurückzutreiben. Derjenige aus der Partei B, dem der kleine Stab am nächsten liegt, hebt ihn auf und wirft ihn in einem Bogen nach der Grube hin. Bringt er ihn so nahe an die Grube, daß zwischen ihm und der Grube keine Stablänge gemessen werden kann, so ist A abgeführt. Um dies zu verhüten, stellt A sich neben die Grube und sucht den kleinen Stab fortzuschlagen. Nun wird der Abstand des kleinen Stabes von der Grube wieder mit dem großen Stabe gemessen. A hat darauf folgendes Kunststück auszuführen: Er nimmt den kleinen Stab in die linke und den langen Stab in die rechte Hand, schlägt den kleinen Stab in die Höhe, und, während derselbe noch fliegt, versetzt er ihm noch einen Schlag in der Richtung der Partei B, die ihn abermals zurückzuhalten sucht. A kann aber wieder den Abstand von der Grube messen und eine neue Anzahl Stablängen zu den früher gewonnenen addieren. Bei etwaigem

Wißlingen darf A jenes Kunststück dreimal ausführen. Gelingt's dann noch nicht, so hat er zurückzutreten. Kann er den fliegenden kleinen Stab zweimal treffen, dann darf er den Abstand mit dem kleinen Stabe messen. Trifft er ihn gar dreimal, dann darf er die Anzahl der Stablängen mit 10 multiplizieren. A tritt nun zurück, und die anderen Spieler der Partei führen der Reihe nach dieselbe Übung aus und addieren ihre Stablängen zu den vorher erhaltenen. Nachdem solches geschehen ist, wechseln die Parteien ihre Plätze und ihre Thätigkeiten. Es wird von vorn herein eine Anzahl Stablängen, etwa 1000, festgesetzt, und wer diese Zahl zuerst erreicht, hat gewonnen.

Es wird dieses Spiel in mannigfacher Weise vorgenommen. Solche andere Formen finden sich in Gutz-Muths: Spiele und Unterhaltungen der Familie Lannenbergs, Frankfurt a. M. 1809 S. 248 und in Handelsmann: Volks- und Kinderspiele der Herzogtümer Schleswig-Holstein und Lauenburg. Kiel (1862) 1874, S. 89 unter dem Namen „Wippwipp“. In Togeln (zwischen der Schlei und der Flensburger Förde) werden die Stäbe auf den mit Busch bewachsenen Einfriedigungswällen geschnitten, und es eignen sich hierzu besonders die überjährigen Triebe von Hasel- und Weißbuchenstäuden. Auch wird die Eberesche (der „Duitzbeerenstrauch“) auf den Wällen häufig gefunden, die ebenfalls schöne Kipfelspäße von vorzüglicher Schnellkraft liefern. (Nach P. G. Johannsen. Monatschrift für das Turnwesen 1883 S. 70).

Der Stechvogel.

An einer senkrechten Stange wird oben mittelst einer starken Schnur ein herabhängender eiserner oder harthölzerner Vogel (ohne Beine) so befestigt, daß er etwa in Brusthöhe der Spieler wagerecht herabhängt. In derselben Höhe wird unmittelbar hinter dem Stechvogel und an derselben Stange ein breites Brett, und an diesem ein hölzerner Vogel oder ein Stern befestigt, nach welchem der Schnabel des Stechvogels gerichtet ist. Der Spieler ergreift das freie Ende der am Stechvogel herabhängenden Schnur, tritt auf das Mal zurück, zieht damit den Stechvogel aus seiner Lage, so daß er etwa zwischen dem Schützen und dem Sterne die Mitte hält, versetzt dann durch mehrmaliges Strafferziehen und Nachlassen der Schnur den Stechvogel in Schwung und giebt plötzlich den Griff an der Schnur auf, worauf jener dem Sterne zueilt und im Falle des Treffens gewöhnlich ein Stück von ihm abplittert.

* Das Bogenschießen.

Wenn auch nicht alle Schießgeräte der Jugend, z. B. die Armbrust, das Blaserohr, die Knallbüchse (aus Hollunder) u., des allgemeinen Bekanntheits wegen beschrieben zu werden brauchen, so ist doch — wie GutsMuths in seiner Gymnastik v. J. 1793 bemerkt — der Bogen von jeher zu beliebt, als daß ich ihn hier ganz vergessen könnte. Das Bogenschießen ist jetzt noch eben so gut, als zu Odysseus Zeiten, eine schöne männliche Übung. Ich kenne für den Knaben fast kein reizenderes Vergnügen, als dieses. Er läuft und sucht, bis er ein elastisches Stämmchen des Maßholders (oder des Haselnußstrauches) findet, er biegt, schnitzt es zum Bogen, bietet alle seine Geduld auf, um es an der Luft hinreichend austrocknen zu lassen; er verbindet beide Enden mit einer starken Schnur und versucht nun mit großer Erwartung seine elastische Kraft. Es ist gelungen. Nun schnitzt er den Pfeil aus einem armlangen Stück Fichtenholze (noch besser aus entblättertem Schilfrohre), giebt ihm die Dicke einer starken Federpule, versieht ihn mit einer bleiernen Hülse und hinten mit 2 daran geleimten Federfahnen. Der kleine Schütze ist fertig. Hitze und Kälte, Wind und Frost sind nicht mehr da für ihn, seine Freude über den hoch- und weitfliegenden Pfeil macht alles vergessen; er dünkt sich ein kleiner Tell und wetteifert mit seinen Gespielen, wie dieser, einen Apfel oder eine Scheibe zu treffen. Mit den leicht zerbrechlichen Schilfpfeilen kann man zwar nach Holzscheiben nicht schießen, statt deren aber nach einem Papierbogen, der auf einen Holzrahmen gespannt ist. Der haltbarere Bogen von Maßholder, Esche, Hahel u. ist etwa 1 bis 1½ m lang, in der Mitte etwa 3 em dick, an den Enden nur 2; die Verbindung wird durch eine hanfene Sehne oder eine Darmsaite hergestellt. Der Pfeil („Fitzschepfeil“), aus Ahorn oder Fichte, erhält eine lanzettförmige Stahlspitze, am anderen Ende 2 Fahnen. Die linke Hand faßt den Bogen dicht unter der Mitte, den Daumen ein wenig hervorragen lassend, und an dem Nagel desselben liegt der Pfeil an. Die Bogensehne und gleichzeitig auch der Pfeil werden von der rechten Hand zurück und zwar nach dem Körper hingezogen, und nach einem kurzen Zielen giebt sie plötzlich den Griff an der Sehne auf. Die Treffer an der Holzscheibe (oder statt dieser an einem mit nassem Lehme gefüllten Rahmen, dem „Dätsch“ in Schwaben und in

der Schweiz) werden verzeichnet, und wer die meisten Punkte hat, ist König.

Es scheint sehr in Vergessenheit geraten zu sein, daß man mit dem Bogen ebenso gut Körper von anderer Form als der eines Pfeiles schießen kann. Müssen wir uns die Erinnerung an die Freuden und Künste unserer Jugend etwa auch erst durch das Aufkommen ausländischer Moden und von betriebjamen Spielwarenhändlern erneuern lassen?

Um Kugeln z. B. mit dem Bogen zu schießen, kehrt man ihn um, so daß die Sehne von dem Körper weiter entfernt ist, als der Bügel. In der Mitte der straff gespannten Sehne befestigt man einen stark zugespitzten Rhombus von Leder, in welchen mitten ein kleines rundes Löchlein geschnitten ist, wie in das Leder an einer „Schlaffschleuder“. Dieses nimmt den Kugelball oder einen gerundeten Stein auf. Man zieht die Sehne mit den zwei vorderen Fingern einer Hand an sich heran, während der Daumen derselben Hand den Stein hält, zielt und läßt die Sehne fahren. Bei hakenförmigen Körpern, „Reiterchen“, Rutengabeln, wie man sie aus dem Gestrauch einer jeden Hecke schnitzen kann, bedarf es nicht einmal des Leders.

In zierlicher Form sind dergleichen Schießzeuge neuerdings als Scheibenbogen (Kartonschleudern) käuflich. Zwei an den schmalen Kanten mit Nuten versehene Holzlineale sind sich parallel in gleicher Ebene so gegenübergestellt, daß eine aus Pappe geschnittene Scheibe mit glattem Umrand in den beiden Nuten gleiten kann. Eine starke Gummischnur ist unterhalb des einen Endes der Lineale an einem ihrer Verbindungsstücke befestigt, so daß sie sich nach dem anderen Ende zurückspannen läßt. Man legt die Scheibe in den Nuten gegen die Schnur und zieht sie mit letzterer rasch zurück. Losgelassen schießt sie (das Geschloß) die Scheibe auf große Entfernung genau nach dem Ziele.

Das Spielzeug können sich Kinder leicht selbst verfertigen, da sie außer der Schnur nichts als eines Paares Leisten, eines Bohrers, einiger Nägel und etwas Tischlerleims benötigen sind.

Auch die Erneuerung des groben Geschüzes (mittelhochdeutsch: des Antwerks) der alten Völker hat keine Schwierigkeit, wenn man sich mit den Grundsäzen, nach welchen die Griechen und Römer ihre Ballisten und Katapulten bauten, vertraut macht. Sollte der Hinweis auf eine Sache, welche zugleich die Hilfsmittel, Thaten und Ereignisse der Vorwelt dem jugendlichen Verständnis anschaulich nahe bringt und Hand und Geist angenehm beschäftigt, in einem Werke über das Jugendspiel nicht am gehörigen Platze sein?

Die Alten aber bedienten zur Herstellung ihres groben Geschüzes sich nicht der Biegungs-Elastizität, wie sie bei dem Bogen und der Armbrust in Anspruch genommen wird, sondern der Torsions-Elastizität gespannter Saiten. — Auf irgend einem Fußbrette, welches (als schiefe Ebene) gegen den Horizont beliebig geneigt werden kann, wird ein rechteckiger Rahmen senkrecht errichtet. An beiden Seiten des Rahmens, dicht neben den senkrechten Rahmenstücken wird je ein Bündel paralleler Fäden dicht bei einander gespannt, durch jedes Bündel ein geradliniger Arm von Holz, welcher das Horn eines Bogens darstellt, hindurchgesteckt, dann werden mittelst eines ebenfalls durchgesteckten Hebels die Fäden durch Windung gespannt, genau wie man bei der Spannung des Sägeblattes einer gewöhnlichen Handsäge verfährt. Ebenso wird der Hebel zum Schluß festgestellt. Die beiden äußeren Enden der Arme werden zuvor ganz nahe über dem Fußbrette durch eine Sehne verbunden, vor diese, nachdem sie angestraft hinter einem Pflocke befestigt ist, die Kugel oder der Pfeil, welche man versenden will, in eine Rinne auf dem Brette gelegt, sodann das schußfertige Geschütz gerichtet, und die Sehne mit einem Drücker vom Pflocke abgelöst. Es hängt lediglich von der Stärke der Maschinenteile und dem Grade ihrer Spannung und Ladung ab, mit welcher Gewalt das Geschöß in die Ferne wirkt; jede Art von Vorsicht ist daher rätlich.

Daß man die Torsionselastizität auf die verschiedenste Weise zur Herstellung von Spielzeugen, springenden Rüssen, laufenden Ratten, Gänseknochen und dergleichen, zum Werfen von Knipp-Kügelchen u. s. w. verwendet, wissen viele Kinder durch die Freundlichkeit älterer Gönner ohnehin. Ich wundere mich nur, daß man nicht auf alle diese Gegenstände der Spiellust und Erzeugnisse des Spieltriebs vergangener Geschlechter bereits Patente genommen hat.

* Das Ringrennen.

Im nördlichen Deutschland, namentlich in Ditmarschen, haben die rüßigen Landleute ein jährliches Fest, — vielleicht zu der Zeit, wann in vielen anderen festlosen deutschen Gegenden der Bauer Grillen fängt, — wobei sie, auf mutigen Rossen, im vollen Galopp reitend, nach einem Ringe stechen, welches Ringstechen recht wohl als ein Überbleibsel der früheren Ritterspiele zu betrachten sein dürfte. Selbst die reicheren Bewohner nehmen daran Teil, und jung und alt ahmt dieses Kampfspiel häufig, auch zu jeder anderen Zeit zu Fuße nach. Vergnügen, Aufregung der Thätigkeit, Bewegung des Körpers im Freien und Übung des Augenmaßes empfehlen dieses Spiel. Hier ist eine Beschreibung davon. Statt des Ringes hat

man gewöhnlich eine hölzerne, noch besser eine eiserne Scheibe (siehe Fig. 24), von beliebiger Größe. Sie ist mit 5 Löchern und oben bei a und b mit zwei Federn versehen, deren Strebkraft von einander abwärts gerichtet ist. Zwängt man diese Federn in irgend eine Öffnung, so daß sie etwas zusammengedrückt werden, so wird man sie nur mit einiger Gewalt wieder herausziehen können, weil sie an die Seitenwände andrücken. Man dreht

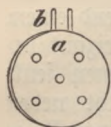


Fig. 24. eine hölzerne Kapsel oder Röhre, zwängt die Federn hinein und hängt jene an einem Stricke auf, der zwischen 2 Pfählen befestiget ist. So hängt die Scheibe frei und zum Wegreißen bequem, wenn sie aufgespießt wird. Jeder Kampflustige versteht sich mit einem kurzen, runden, hölzernen Spießchen (Stecker), dessen Dicke mit der Weite der 5 Löcher ziemlich übereinkommen muß, und alle setzen der Reihe nach ihre Füße in die schnellste Bewegung, um mitten im Laufe nach einem der bestimmten Löcher zu stechen. Erst nach dem oberen linken, dann nach dem rechten; dann nach dem unteren linken und endlich nach dem mittleren, und zwar nach diesem dreimal. Wer schließlich in der bestimmten Folge der Löcher und in den wenigsten Läufen seine 6 Stiche zu stande bringt, jedesmal dabei die Scheibe aus der Kapsel zieht und auf dem Stecker fortnimmt, ist Sieger. Nach dem unteren Loche rechter Hand wird nie gestochen; es ist mit Schimpfe, ja wohl auch mit Strafe verbunden, dadurch die Scheibe herabzubringen.

Julius Schaller berichtet S. 183 seines Buches „das Spiel und die Spiele“: „Die Spieler jagten in möglichst engem Kreise und zeigten dadurch ihre Gewandtheit, daß sie im schnellsten Laufe des Rosses ihre Lanzen nach einem Ziele warfen oder hintereinandergesteckte Metallringe mit der Lanzen- spitze auffingen. Wer die meisten Ringe faßte, war der Sieger. Dies Ringelrennen blieb an vielen deutschen Höfen bis zu Ende des vorigen Jahrh. sehr beliebt. Als dann auch das Reiten zu unbequem wurde, erfand man, besonders den wohlbeleibten geistlichen Fürsten zum Troste, eine Maschine mit hölzernen Pferden, die, im Kreise herumgetrieben, gar bequemlich und ungefährlich zu reiten waren, auf daß man eine charmante standesgemäße Motion erhalte. Hieraus entstanden die Karussells, auf welche von geistlichen Fürsten des vorigen Jahrhunderts bedeutende Summen verwendet wurden. Besonders war das Karussell des Kurfürsten Clemens August von Köln als ein Meisterwerk berühmt. Jetzt erfreuen sich die Kinder an diesen unschuldigen Ausläufern der ritterlichen Waffenspiele, hin und wieder sieht man auch noch von einem Karussell aus nach einem Ringe oder einer Scheibe stoßen..“

In Kiel war — nach Claus Harms Lebensbeschreibung — ein ähnliches Spiel unter dem Namen „Rolandreiten“ bekannt: „Roland, ein hölzerner Kerl, ich habe ihn immer nur von roter Farbe gesehen, auf einer Scheibe stehend, durch diese auf einem Pfahl sich drehend, in seiner Hand einen viereckten, mit Bolzen befestigten Klotz haltend, an welchen der galoppierende Reiter mit einer Stange stieß; in der andern Hand führte der Roland eine von seinem Fuß durch die Hand gehende Stange, an welcher ein Aschenbeutel hing, und mit demselben schlug er den langsam reitenden (und schwach stoßenden) in den Nacken. Der den letzten Span von dem Klotze, Schild genannt, herunterstieß, war Sieger (König).“

† Reifenwerfen.

Dieses bei den Mädchen sehr beliebte Spiel will gleichwohl erst, so leicht es auch ist, geübt und gelernt sein. Zweimal war ich schon Zeuge davon, daß Lehrer bei Kinderfesten die allerliebsten Reifen und Stäbchen herbeibrachten, und daß die Kinder beim Anblick derselben jauchzten, obgleich sie nicht wußten, wozu denn eigentlich diese Dinger zu verwenden seien. Und als es zum Spiel kam, wurde gleichwohl dasselbe für sie so lahm, daß man den Unmut nur zu bald auf dem Gesichte eines jeden lesen konnte. Ganz anders wäre es gewesen, wenn die Reifen den Kindern einige Tage früher übergeben worden wären, dann würden sie bei dem Feste sich selbst und „die Alten“ außerordentlich erfreut haben.

Die etwa einen halben m im Durchmesser haltenden Reifen sind aus schwachen Hasel- oder Weidenruten oder noch besser aus Rohr zu fertigen, werden an den abgeschwächten Enden fest zusammen gebunden und zur Verschönerung oder des besseren Erkennens wegen wohl auch mit mehrfarbigem Papiere überzogen. Die biegsamen Wurf- oder Fangstäbchen sind etwa $\frac{3}{4}$ m lang und an dem unteren Ende, wo sie gefaßt werden, zu einem Griffe umgebogen oder mit einem kleinen Querholze versehen. — Mit der r. (der l.) Hand wird dies Stäbchen am Griffe erfaßt, der Reifen aber mehr nach dem oberen Ende hin an dasselbe gehängt, so daß jenes etwa um Handbreite den Reifen überragt, während gleichzeitig die andere Hand etwa mit dem Daumen und dem Zeigefinger den Reifen hält und an demselben zieht, bis das Wurfstäbchen genügend gebogen ist und an 2 Stellen den Reifen berührt, worauf sie plötzlich den Griff am Reifen aufgibt, so daß derselbe durch die Elastizität und durch den Druck des an der Innenseite angelegten Stäbchens im hohen Bogen, in möglichst horizontaler Lage und sich stetig um seinen Mittelpunkt drehend fortbewegt wird. Den gegenüberstehenden dient dieses Stäbchen, schräg nach oben gehalten, gleichzeitig zum Auffangen des Reifens.

a) Werfen und Fangen zunächst von Paaren, deren einzelne bei einer Entfernung von 15—20 Schritten oder noch weiter, je nachdem der Reifen mehr in die Höhe oder in die Weite geworfen werden soll, sich gegenüber stehen, dabei ein Bein etwas vorstellend. Die eine wirft, die andere fängt und dann umgekehrt, oder beide werfen und fangen zugleich.

b) Werfen und Fangen in einer weiten Kreisreihe. Die erste Gespielin wirft der zweiten den Reifen zu; diese fängt ihn und wirft ihn der dritten zu u. s. f. Hat die dritte den Reifen, so wirft die erste der zweiten einen anderen Reifen zu, so daß immer mehrere Reifen, vielleicht halb soviel als Spieler da sind, gleichzeitig im Kreise wandern.

c) Sämtliche Reifen werden der Reihe nach nur einer Schülerin zugeworfen, welche sie fängt und um den Hals hängt, um sie darnach den einzelnen wieder zuzuwerfen: Königsreifen (Vergl. das Königsballspiel!). — Daß das Werfen auch mit der r. oder der l. Hand, das Fangen mit dem ausgestreckten r. oder dem l. Arme, beides also ohne Wurf- und Fangstab ausgeführt werden kann, sei hiermit wenigstens erwähnt, ebenso, daß der Reifen von der auf einem Beine knieenden Gespielin aufgefangen werden kann. Stellen sich die Gespielinnen in mehreren, z. B. in 4 Reihen auf, so daß die erste der dritten, die zweite der vierten das Gesicht zugehrt,

)) (()
1 2 3 4

so kann das Werfen immer über eine (vielleicht im selben Augenblicke niederknieende und lauernde) Reihe hinweg und abwechselnd geschehen u. Auch möge das Werfen nach dem oberen Ende einer schräg gerichteten Stange stattfinden, die nur unten auf irgend eine Weise und so befestigt ist, daß der treffende Reifen ungehindert an derselben herabgleiten und später durch Niederlassen oder Ausheben der Stange wieder befreit werden kann. Ebenso kann das Werfen nach einem Pfahle, nach einem Hohlraume (einer offenen Kiste) geschehen, so daß die Reifen sich nach und nach in ihm ansammeln.

Auch dieses Reifenwerfen ist ein uraltes Spiel. G. Ebers erzählt in der „Ägyptischen Königstochter“ (S. 115): „Amasis war unerschöpflich in Wis- und Frohsinn, wenn er zusah, wie die kräftigen, gewandten und jungen Helden das Ball- und Reifenwerfen seiner Töchter, ein beliebtes Vergnügen ägyptischer Mädchen, teilten.“ Sodann: „Wahrlich, rief Bartja, nachdem Nitetis den zarten, mit bunten Bändern geschmückten Ring zum hundertsten Male, ohne zu fehlen, mit ihrem feinen Stäbchen aus Elfenbein aufgefangen hatte, dieses Spiel müssen wir auch in der Heimat (Persien) einführen.“

Das Ringwerfen.

a) Von der Decke des Zimmers herab hängt eine Schnur, und an ihrem herabhängenden Ende ein metallner Ring von der Größe eines Fünfmartstückes und so schwer, daß er die Schnur bei dem Fortwerfen bequem mit sich fortzieht. Die Schnur reicht mit dem Ringe, ohne starke Anspannung bis zu einem Haken, der gegenüber an der Wand etwa kopfhoch befestigt ist. Es kommt bei dem Spiele darauf an, den Ring so zu werfen, daß er an dem Haken hängen bleibt. Zu diesem Ende wird er vermittelst der Finger so fortgeworfen, daß er durch die Luft einen Bogen beschreibt, dessen Radius die Schnur ist. Der Bogen muß aber neben dem Haken aufsteigen und sich über ihm endigen, so daß der Ring bei dem Zurückfallen darauf hängen bleibt. Ich habe diese Übung hin und wieder in Deutschland gefunden. Jeder Knabe kann dies stille Spiel für sich spielen. Sind mehrere zusammen, die es spielen wollen, so machen 24 Würfe in 6 Gängen, jeder zu 4 Würfeln, das Spiel aus. Nach jedem Gange kommt der Mitspieler an den Wurf. Bleibt der Ring hängen, so wird ein Punkt gut geschrieben; bleibt er aber im ganzen Gange, also viermal hinter einander hängen, so giebt dies 6 P. Jedoch jeder kann das festsetzen, wie er will. Schwere, Entfernung, Richtung des Wurfs, Abmessung der Kraft der Hand, beschäftigen hier den Beobachtungsgeist und üben das Augenmaß. Die übrige Bewegung des Körpers ist sehr sanft; das Spiel eignet sich daher ganz für die Zeit nach Tische. — Vor etwa 20 Jahren noch wurde dieses Ringwerfen fast in jeder Dorfschenke Sachsens vorgenommen.

b) Man wirft mit einem etwa 5 cm im Durchmesser haltenden Eisenringe aus einiger Entfernung nach einem wagerechten Brette, auf welchem etwa 5 × 5 gleichlange Holz- oder Eisenstifte rechtwinklig zur Brettfläche und in gleichen Entfernungen von einander befestigt sind (bei Volksfesten auch nach senkrecht stehenden Messern, nach auf dem Brette zerstreut umherliegenden, verschiedenwertigen Münzen, die gewonnen sind, wenn der geworfene Ring sich um sie legt). Hinter jedem Eisenstifte steht eine Ziffer, die angiebt, wieviel Punkte derjenige gewinnt, welcher trifft. Schließlich werden die Punkte zusammengezählt. Wer nach 20—30 Würfeln die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Das Eierwerfen.

(„Eierleseta“ in Toblers Appenzellischem Sprachschäze, „Eierellen“, „Eier leggen“, „Eier lopen“ in Holstein, „Eier legen“ zu Schönecken im Eifler Lande, „Eier klaben“ im Bayrischen, „Eierlaufen“ in Pfungstadt bei Darmstadt zc.)

Tobler beschreibt das Spiel, wie folgt: „Die Eier werden in gleicher Entfernung eine Elle von einander in eine Linie gelegt. Der Eieraufleser trägt oder wirft jedes Ei einzeln an das eine Ende der Linie und zwar in eine mit Stroh oder Grummet belegte Wanne, welche von jemandem gehalten wird, um auch nötigenfalls die Fehlwürfe aufzufangen; doch darf er nicht mehr als eine bestimmte Zahl von Eiern zertrümmern. Unterdeffen läuft ein anderer unter gehöriger Aufsicht an einen vorher bestimmten Ort und wieder zurück. Wer zuerst fertig wird, der Leser oder der Käufer, gewinnt die Eier.“ — In Holstein werden die Eier in gewissen Kreisen auf dem Felde herumgelegt und darf keins zerbrochen werden. Auch ist hier am Fastnachtmontag das Holztragen (Torstragen) ein Ersatz für das Eierwerfen. Als Preis erhalten die Sieger neugebackene Wecken (Fastnachtsbrötchen). In bestimmter Entfernung hintereinander liegende Holzscheite muß ein Sammler, doch stets nur eins auf einmal, auf ein und denselben Ort, von dem er auch zuerst ausgeht, in festgesetzter Zeit zusammentragen. An andern Orten hat der eine Steine in einen Korb zu legen, unterdes der andere zum Nachbar läuft, um daselbst etwas zu holen, oder einen bestimmten Kuchen zu verzehren. — So ließe sich dieses Eierpiel auch für die Jugend noch in verschiedener Weise abändern. Ferd. Hesse in Dresden, welcher diese Beschreibung des Eierwerfens in der Turnzeitung v. J. 1866 veröffentlicht, giebt auch daselbst mehrere Abänderungen an. Es bildet die Gesellschaft z. B. einen offenen Kreis. Ein Lastträger hat einen seiner Kameraden (oder Gewichte zc.) um den Kreis herumzutragen. Unterdeffen hat der Käufer eine Anzahl Mal zu kreislaufen, ohne oder mit Schlangeln durch die Abstände der Gereizeten, ohne oder mit Umkehren zc. Wer zuerst an seinem Platze ankommt, ist Sieger. — Oder: Gewichte, Feldsteine, Holzscheite zc. werden in eine Reihe, aber weitauseinander gelegt. Der Leser hat die Scheite einzeln zu sammeln, das letzte zum ersten zu machen und schließlich das erste zum letzten, hat also eine neue Reihe von Scheiten an derselben Stelle zu bilden. Unterdeffen hat ein anderer eine bestimmte Bahn zu durchlaufen. — Oder: Eine bestimmte Anzahl Lanzen wird umher gelegt, auch wohl in die Erde gesteckt. Einer hat die Aufgabe, sie von einer bestimmten Stelle aus nach dem Pfahlkopfe zu werfen; eine bestimmte Anzahl von Würfen müssen Treffer sein. Unterdeffen läuft ein anderer. — Oder: Ein Knabe hat eine bestimmte Anzahl seiner Kameraden

der Reihe nach zu überspringen, während der andere eine bestimmte Bahn durchläuft zc.

Auf dem Turnplatze lasse ich dieses Spiel durch das Umlegen von Hantelpaaren derart vornehmen, daß der eine die auf dem Boden und etwa 1,50 m auseinanderliegenden 6—8 Hantelpaare umzulegen, d. i. das erste Paar zum letzten zc. zu machen hat, während ein anderer unterdessen die senkrechten Stangen erklettert. Wer zuerst an seinem Platze in der Reihe ankommt, ist Sieger.

* Seilziehen.

Zwei gleichgroße Spielgenossen ergreifen (jeder mit beiden Händen, oder mit einer, je nachdem es vorher bestimmt worden ist) die beiden Enden eines Taues (oder Seiles). Hinter ihnen befinden sich in gleichen Entfernungen die Male, oder zwischen ihnen nur ein solches, z. B. ein Graben, ein Kreidestrich zc. Auf „1, 2, 3!“ beginnt das Ziehen beider, und derjenige, welcher sein Mal zuerst erreicht, also den Gegner vorwärts zieht, selbst aber rückwärts sich bewegt, ist Sieger. — Fassen an jedem Tauende 2 Gespielen an, so hat der Spielleiter darauf zu sehen, daß der eine l., der andere r. vom Tawe sich befindet,

was auch zu beachten ist, wenn noch mehr Spieler (Fig. 25), vielleicht alle, zum Kampfe sich anstellen. — Ein Fortgreifen der

Hände nach der Mitte des Seiles hin ist nicht zu gestatten. Statt nur mit den Händen das Seil zu erfassen, kann es auch, falls nämlich nur zwei mit einander kämpfen, um die Hüften oder noch besser z. B. von der l. Hüfte quer über den Rücken und über die r. Schulter hinweg gelegt werden, so daß in diesem Falle jeder Genosse das Tauende mit der r. Hand festhält und mit der l. Hand am Tawe zieht, während der Rücken gegen dasselbe stemmt. Beide können sich auch den Rücken zuehren, das Tau über die Schulter nehmen und dasselbe vorn mit beiden Händen fassen. Besser wird das Spiel — das bloße Seilziehen ist reine Kraftübung —, wenn das Seil in abgemessener Entfernung auf den Boden gelegt wird, und die Parteien darnach laufen müssen. Es ist natürlich die im Vortheil, deren Angehörige zuerst in Überzahl zu ziehen anfangen.

Es ist dies eine Art des englischen Volkssportes. Ein 23 m langer und 7 cm dicker Strick wird am Fastnachtsdienstag nachmittags 4 Uhr in

London aus einem Fenster auf den Markt niedergelassen. Sobald es einer Partei gelungen ist, die andere über die gegebene Grenze hinüberzuziehen, ist dieses Volksspiel zu Ende; das Seil, welches auf gemeinschaftliche Kosten der betreffenden Körperschaft angeschafft wurde, wird von den Siegern verkauft.

* Der Türkentopf.

(„Hammer, Klob und Kelle“, „Ringender Kreis“).

Der Türkentopf, eine etwa $\frac{2}{3}$ m hohe hohle Säule aus leichtem Holz, deren Oberteil mit einem Polster oder Überzuge (bemaltem Gesicht) versehen ist, wird in die Mitte eines Ringtaues — ein Tau, dessen Enden fest zusammengebunden sind — gestellt. Die Spieler, so viel an Zahl, wie bequem am Ringtau Platz haben, ergreifen letzteres mit beiden Händen und laufen auf ein gegebenes Zeichen rechts oder links seitwärts im Kreise herum. Auf den Ruf: Rückwärts — zieht! ziehen alle Spieler nach außen; ein jeder ist bemüht, die entgegengesetzte Seite des Kreises dem Türkentopfe zu nähern und einen Mitspieler zum Umwerfen desselben zu veranlassen. Dies darf jedoch nicht geschehen, sondern muß durch geschicktes Ausweichen oder Überspringen vermieden werden. Wer den Türkentopf dennoch umwirft, tritt in den Kreis, bis er beim nächsten Spiele, welches sofort beginnt, von einem anderen Spieler abgelöst wird. Die Spieler müssen in bezug auf Größe und Stärke gleichmäßig verteilt sein. Bei einer geringen Zahl genügt es, wenn sich die Spieler nur die Hände reichen. (Nach Ad. Reehn in Berlin.)

* Der Drache.

(Engl. kite = der Weih'; franz. cerf-volant.)

Diese Maschine, aus China stammend, ist der Jugend ungemein interessant, weil sie geschickt ist, in eine Region zu steigen, wohin niemand gelangt. Dies spannt die Erwartung des Knaben sehr, regt seine Thätigkeit und seinen jugendlichen Unternehmungsgeist an. Ich rede hier nur von der Jugend, welcher man nicht alles in die Hände schenkt, sondern die schon früh anfängt, sich ihre Bedürfnisse zu erarbeiten und ihre Spielzeuge selbst zu verfertigen, so weit, als es unter guter Anleitung nur möglich ist. Für diese ist der Drache nun eben ein Gegenstand der Selbstverfertigung, und dies allein macht ihn schon zu einem zweckmäßigen Gegenstande der Jugendspiele, wenn wir auch hier auf die dadurch bedingte Bewegung im Freien und auf das damit verknüpfte Vergnügen weiter keine Rücksicht nehmen wollen. Hier ist die Fig. 26 und eine Beschreibung. Man sieht hier die Abbildung eines Gerippes zu einem Drachen,

nämlich ab das Rückgrat, cd das Schulterblatt, cfd das Brustbein, a den Schnabel.

Alle diese Teile werden von recht leichtem Holze gemacht; etwa nach folgendem Verhältnisse: Das Rückgrat 156 cm, das Schulterblatt 96 cm; beide sind vierseitig, 1 cm und etwas darüber stark. Von a bis g ist 60 cm. Hier bei g ist die Mitte des Schulterblattes mit dem Rückgrate gut zusammengefügt. Das Brustbein wird von einem leichten Faserisen genommen. Seine beiden Enden schließen sich an die Enden des Schulterblattes und sind fest damit verbunden, so wie seine

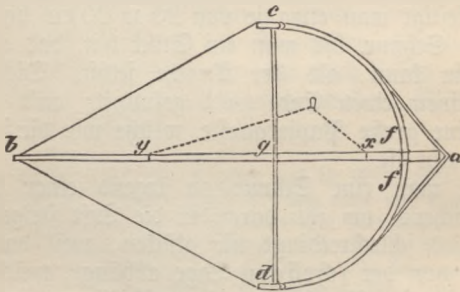


Fig. 26.

Mitte bei f mit dem Rückgrate. Bis a laufen noch zwei schwache Hölzer oder zwei starke Schnüre, die den Schnabel bilden, und sind mit ihren Enden sowohl an das Brustbein, als an das obere Ende des Rückgrats gut befestigt. Wenn man diese Teile gehörig zusammengefügt hat, so wird von c über b nach d eine starke Schnur geführt und so straff angezogen, als es die dünnen hölzernen Stäbe vertragen. In c und d wird sie festgeknüpft, an dem Ende b aber in eine kleine Kerbe gelegt, damit sie nicht abgleite. Jetzt ist das Gerippe fertig bis auf's Abwägen. Man lege sein Schwanzende b auf den Fußboden, a hingegen auf eine Fingerspitze, und sehe zu, ob die Hälfte a c b so schwer ist, als a b d. Durch Wegschneidung des Holzes läßt sich dies bald in's Gleiche bringen, zumal da eben nicht zu viel darauf ankommt.

Die Verfertigung der Haut oder des Überzuges macht wenig Mühe. Klebe von starkem Papier eine Fläche zusammen, die an allen Seiten etwa eine Hand breit größer ist, als der Umfang des Gerippes; lege sie an den Fußboden, das

Gerippe darauf und leime, nach gehörigem Beschneiden, den Rand des Papiers auf allen Seiten um den äußersten Rand des Gerippes a c b d. Jetzt fehlt es unserem Luftgeschöpfe noch an den Flossen, sowie an einem Schwanz, der ihm ganz unentbehrlich ist. Jene sind Quasten von 2, 3 in Streifen geschnittenen Papierbogen, die bei d und e angebunden werden; dieser besteht aus einer langen Reihe Papierstreifen, die an einer Schnur befestigt sind. Zu jedem Streifen nimmt man ein Quartblatt, faßt es in der Mitte fest zusammen und zieht die Schnur mit einer Schlinge darum, so daß die beiden Enden des Blattes faltig und aufgebautsch bleiben. Solche Papiere befestigt man etwa je von 20 zu 20 cm hinter einander fort an die Schnur, bis man ein Stück hat, das etwa dreimal so lang sein kann, als der Drache selbst. Dieser Schwanz wird mit seinem einen Ende an b geknüpft; an's andere aber erhält er eine große Papierquaste, welche wie die Flossen, doch größer gemacht ist.

Bände man eine Schnur an irgend einer Stelle eines solchen Drachens, um ihn daran in die Luft steigen zu lassen, so würde dies schlechterdings nie glücken, weil das Aufsteigen ganz allein von der schrägen Lage abhängt, welche er in der Luft halten muß. Um diese zu bewerkstelligen, binde man eine haltbare Schnur in der Stelle x, $\frac{1}{3}$ m von a entfernt, am Rückgrate fest, bohre ein Loch durch die Haut und lasse die Schnur durchgehen. Etwa 24 cm von der Verknüpfung in x an gerechnet mache man in die Schnur eine Schlinge (ein Ohr) und binde ihr anderes Ende, bei y durch das Papier gesteckt, am Rückgrate wieder fest, y ist von g 42 cm, und die Schnur kann von obigem Ohre bis nach y 65 cm lang sein. An jenes Ohr kommt dann endlich die lange, sehr haltbare, aber möglichst dünne Schnur, an welcher der Drache aufsteigt. Übrigens müssen junge Leute selbst Beobachtungen anstellen über die beste Stelle des Ohrs in der Schnur, sowie über die gehörige Schwere des Schweifes. Ist dieser zu leicht, so geht die Maschine unstät, ist er zu schwer, so steigt sie gar nicht oder nur mit Schwierigkeit. Oft ist man genötigt, noch etwas Schweres, z. B. das Taschentuch, an den Schweif zu hängen. Man muß daher die Erfahrung zu Hülfe nehmen; denn selbst die mathematischen Berechnungen der Maschine, wie man sie, wenn ich mich recht erinnere, in den Verhandlungen der Berliner Akademie findet, möchten wohl durch Nebenumstände,

z. B. durch die Dicke der Schnur und den davon abhängenden Druck der Luft, bald so, bald so, leiden. Die bequemste Art, den Drachen zum Aufsteigen zu bringen, ist folgende: A nimmt den an die lange Schnur gebundenen Drachen und geht damit einige hundert Schritte windabwärts; B folgt ihm, doch so, daß er etwa hundert Schritte hinter ihm bleibt; er faßt die Schnur an seiner Stelle fest. C geht gar nicht fort, sondern wickelt nur die Schnur ab, soweit sie jene mitnehmen. Ist die Schnur um ein gut Stück abgewickelt, so giebt C dem B, und dieser dem A ein Zeichen zum Stillstehen. Dieser richtet den Drachen gegen den Wind und giebt ihm einen sanften Stoß aufwärts, nachdem er die Schnur etwas straff gezogen hat. So steigt er, von der Hand des B gehalten, schnell auf. Hat er die mögliche Höhe erreicht, so läßt auch B los und dadurch wird das Steigen des Drachens ohne weitere Mühe beschleunigt, indem ihn C festhält z.

Franklin, welcher durch den Drachen auf die Elektrizität der Gewitterwolken gebracht wurde, spannte seinen Drachen einst vor einen Kahn und ließ sich von ihm ganz bequem über einen See fortziehen. Der unserige kam in einem gut gebauten kleinen Wagen auf ebenem Boden selbst eine erwachsene Person sehr gut und schnell fortziehen. In dem engl. Buche des Knaben getraut sich ein scherzhafter Schwimmer, sich, auf dem Rücken schwimmend, vom Drachen über den Kanal nach Frankreich hinüber ziehen zu lassen, setzt aber weislich hinzu, daß die Beförderung mittels eines Packetbootes wohl etwas mehr Sicherheit darbieten werde.

Die Japanesen geben einem Stückchen Seidenpapier durch Brechen die Gestalt eines Schmetterlings, werfen ihn in die Höhe und erzeugen durch ihren Fächer einen Luftstrom, der den Schmetterling steigen und sinken, auch hin- und herflattern läßt. Hierfür paßt der deutsch-provinzielle Name des Drachens „Fliegerli“ sehr gut. Brächte man über einem Zirkelausschnitte in seinem Überzuge einen Trichter von Pappdeckel an, dessen enge Öffnung eine Pfeife umschloße, so würde er in der Luft pfeifen u. s. w. Mit dieser Maschine läßt sich allerlei machen, wenn man darüber nachdenken will. „Nicht bloß mit ihr, sondern auch aus ihr.“ Die Chinesen, von denen sie, wie gesagt, herstammt, lassen zur Unterhaltung ihre Drachen in der Luft mit einander kämpfen, sie behängen sie des Nachts mit Laternen und dergleichen, sie geben ihnen auch alle möglichen Formen von geflügelten und ungeflügelten Fabeltieren, puzen sie mit Federn aus, wonach in Frankreich hier und da der Drache auch Feldbahn heißt; und derartige Gebilde aus leichtem Taffet (Caliko) kauft man schon seit Jahren auch bei uns in den Spielwarenläden. Die Stelle dessen, was oben Flossen genannt ist, vertreten dabeibeutelartige Tuten, in denen der Wind sich fängt, und die er aufbläst. — Keineswegs ist die oben beschriebene Form des flachen Drachens die anwendbarste für unsere Knaben. Diese wird vielmehr auf folgende Art hergestellt.

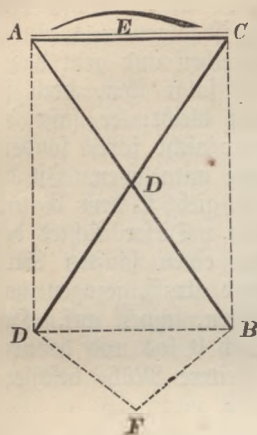


Fig. 27.

Nimm (Fig. 27) ein paar je 86 cm lange, 22 mm breite, 3 mm dicke Leisten von leichtem Tannenholz AB und CD, vereinige sie durch einige leichte Drahtstiftchen bei D zu einem liegenden Kreuz, so daß ein drittes Leistchen AC von 50 cm Länge bei A und C darauf gestiftet werden kann, verbinde sodann die Ecken ADBC durch einen festen Bindsfaden von mäßiger Stärke und überziehe nun diesen Rahmen mit glattem, dünnem, aber festem Papier, wie oben beschrieben ist.

Führe weiter auf der Seite des Gestelles, wo die Holzleisten sich befinden, von A nach C einen starken gewachsenen Bindsfaden und spanne denselben so stark an, daß die Leisten sämtlich sich biegen, bis der Faden in seiner

Mitte bei E von der Leiste AC sich um 4 cm entfernt hat.

Sodann nimm einen Streifen stärkeren Papierses, 34 cm lang und 5 cm breit, schlage ihn um den Bindsfaden AC herum und verleime ihn so, daß er mit Leichtigkeit um den Faden herum wirbeln kann, ohne an die Leiste des Drachens oder die Leiste AC zu streifen, wenn er nach der dieser Leiste verliehenen Krümmung beschnitten ist. Das Seitwärtsgleiten verhindern zwei Knoten oder aufgeschobene Federspulen an dem Faden AC. An die Endpunkte B und D des Rahmens knüpfe den etwa 60 cm langen Faden DFB fest; er ist dazu bestimmt, den Schwanz des Drachens, welcher aus zwei $2\frac{1}{4}$ und 4 m langen Streifen von Tuschschrot bestehen kann, zu tragen.

Endlich befestige an die Endpunkte AC zwei Fäden von 45 cm Länge und an die Mitte D einen von 32 cm Länge, vereinige dieselbe an der Papierseite des Gestelles in einer Schleife und knüpfe an diese die möglichst leichte, aber feste Schnur, an welcher der Drache gehalten werden soll. Notwendig ist es nicht, aber gut, wenn zuvor noch eine einzelne Leiste genau wie CD auf dieser Papierseite über das Papier von C nach D gelegt wird. Die drei Leisten AB, die äußere CD und die innere CD, dürfen nicht an das Papier geklebt sein.

Die Eigentümlichkeit, welche dieser Drache, sobald er steigt, und während er schwebt, bekundet, besteht in dem gewaltigen Getöse, durch welches er sich weithin bemerklich macht. Der an dem Bindfaden CD befestigte Streifen, seine Zunge, wird alsbald in eine schwingende Bewegung versetzt, welche den heulenden Ton des schwerkgehenden Triebzeugs einer Werkmaschine oder auch einer Dampfpfeife nachahmt. Es macht einen eigenen Eindruck, wenn man etwa an dunklen Abenden vom Nachthimmel herab die Stimme des Untiers, welches daher „Brummer“ genannt wird, vernimmt, ohne dasselbe zu gewahren. Bei den angegebenen Maßen wiegt es 200 gr, macht aber einen Lärm wie ein Ochse, der an 1000 mal schwerer ist. Daß man es in ähnlichen Verhältnissen größer und schwerer bauen kann, versteht sich von selbst, die Maße sind aber bewährte und bequeme. Der Brummer steht in der Luft viel ruhiger als der gewöhnliche Drache. Nur muß man bei lebhafterem Winde ein Gewicht von 200 gr am Schwanzende befestigen.

Um dem Brummer, wenn er in der Luft schwebt, eine Nachricht zukommen zu lassen, streift man ein geschlitztes Papierblatt auf den Faden, an dem er gehalten wird. Dieses steigt, vom Winde getrieben, alsbald zu ihm hinauf. Die Kinder nennen ein solches Blättchen einen Brief, eine Post oder einen Kpostel.

Die nachfolgenden Spiele werden in der Regel nur von Einzelnen vorgenommen, können aber auch von mehreren zugleich, z. B. als Wettübungen, betrieben werden.

Der Kreisel.

(Strombos, Rombos, Strobilos, Konos, Bombix bei den Griechen; Turbo, Sturbo bei den Römern; die ursprüngl. deutsche Bezeichnung ist Kräsel, „Kräusel“, doch gilt jetzt allgemein die Form „Kreisel“; „Topfspiel“ im Nördlinger Spielgesetze v. J. 1426; „Triejel“; „Topfch“; „Tanzknopf“; „Drudelmadam“ in Franken; „Klappküsel“ in Norddeutschland, ein Fußende ist mit einer Zwerge beschlagen; „Krüselbing, Schnurrkrüsel“ in Holstein; top, whip-top in England; sabot in Frankreich).

Dieses Kinderspiel, bei welchem ein hölzerner, kegelförmiger oder birnförmiger Körper auf seiner Spitze vermittelst einer kurzen Peitsche, am besten aus Kallhaut, herumgetrieben wird,

ist als „Schneckenkreisel“ zu bekannt, als daß hier eine Beschreibung nötig wäre. Merkwürdig ist die Art, wie die Knaben, z. B. bei dem Kauf, die Kreisel auswählen. Der größte Ring des Kreises heißt Männchen, der zweite Weibchen, der dritte Steinseker, der vierte wieder Männchen u. s. f. Kommt nun auf den kleinsten Ring das Wort Steinseker, so ist der Kreisel ein guter Läufer. Im „Buch des Knaben“ findet sich ein Wettlauf und der Wettkampf. Ersterer besteht darin, den Kreisel früher als der Gegner nach einem gewissen Ziele zu treiben; beim letzteren werden die beiden Kreisel gegeneinander gepeitscht, bis einer derselben umgerannt wird. Auch verstreut man kleine Steine auf der Kreiselbahn umher, welche möglichst schnell, während die Kreisel im Tanze erhalten werden, eingesammelt werden müssen. Sieger ist, wer die meisten zusammenrafft. — Auch das Kreiskegelspiel der englischen Knaben dürfte bei uns Eingang finden. Es zeichnen die Gespielen auf einen möglichst harten Grund mit Leide, Kohle u. einen Kreis von etwa 1 m Durchmesser. Um diesen herum einen zweiten und stellen sich in diesen. Der erste läßt seinen Kreisel laufen, so daß er in den inneren Kreis tanzt. Als bald thut dies auch der zweite und sucht durch seinen Kreisel den des ersten aus dem Kreise zu schnellen. Gelingt ihm dies, so hat er ihn gewonnen. Der dritte jagt mit seinem Kreisel nach denen des ersten und zweiten u. s. f. Bleibt ein Kreisel innerhalb des Kreises liegen, so gilt er gleichwohl als Ziel; nicht aber, wenn er außerhalb desselben liegen bleibt; dann nimmt ihn der Eigentümer und drückt ihn von neuem. (Nach Jakobs Spielbuche.) — Ich sah einen Knaben auch mehrere Kreisel treiben; alle hatten ihre Namen, und zu allen sprach er mit naiver Unbefangenheit. Der, welcher am längsten lief, war sein Liebling. Er stellte sie oft auf die Probe, setzte sie nämlich alle in die stärkste Bewegung und entfernte sich dann, indem er treppab in den Hof lief und bald wieder zurückkehrte. Welche Freude hatte er über die, welche noch liefen! — Knaben müssen nicht nur 2, 3 Kreisel treiben, sondern auch in jede Hand eine Peitsche nehmen und beide gebrauchen lernen. Da in diesem Falle der Umschwung (die Rotation) bei dem einen links, bei dem anderen rechts ist, so dürfen sie bei dem Zuschlagen nicht wechselt werden; denn bei einem einzigen Schlage gegen die Rotation würde diese sogleich aufhören. — Es ist dieses Spiel selbst für erwachsenere Kinder sehr unterhaltend, an sich unschuldig und für

den Körper wohlthätig, denn es kann, je nachdem man will, wenig und viel Bewegung veranlassen.

Gern treiben die Knaben den Kreisel auch auf dem Eise.

Albrecht von Scharfenberg gebraucht im „jüngeren Tituel“ das Bild eines auf dem Eise umgetriebenen Kreisels zur Bezeichnung der schnellsten Bewegung: „so daß sich uf einem ize mit Geiselflage ein topf verjumat hate.“

Der Brummkreisel („Mönch“; „Nonne“; hummingtop in England; „toupie“ d’allemagne in Frankreich; „trottolo“ in Italien; trompo peonca in Spanien; „Brummtopf“ in den Züricher „26 nichtigen Kinderspielen“; „Habermais“ in Straßburg; „Schnarchhans, Pfurre, Zwirbel“ in der Schweiz) besteht aus einer hohlen Kugel, die an der Seite mit einem Loche und unten mit einem etwa 7—8 cm langen und runden Stabe, der ihm zum Fuße dient, versehen ist. Jeder Drechsler macht dergleichen; die Art, damit zu spielen, ist allgemein bekannt. Von der untersten Spitze des Fußes wird eine Schnur schraubentartig bis oben an den Kopf heraufgewickelt, das noch übrige Ende durch das Seitenloch des Schlüssels (der „Nonne“) von innen nach außen durchgezogen, und dann der Fuß mit der Schnur durch den Schlüssel gesteckt. Hält man den Schlüssel und zieht darnach die Schnur schnell durch das Seitenloch desselben, so kommt der Kreisel in Umschwung, welchen er unter Geheul eine Zeit lang fortsetzt. Von sonderlichem Gehalte ist dies Spiel nicht, jedoch zur Belustigung nicht zu verachten. Noch leichter ist es, wenn man die Schnur an einen feststehenden Gegenstand knüpft und nur den Schlüssel führt. — Mutwillige Knaben stecken auch Erbsen in den Brummkreisel; sie mögen sich aber hüten, daß dieselben bei der Rotation nicht in die Fensterscheiben fliegen.

Einen einfachen Farbkreisel können sich die Kinder selbst verfertigen. Aus einem Stück Kartenpappe oder aus gewöhnlicher Pappe schneiden sie mehrere Kreisflächen aus, etwa 3—5 cm im Durchmesser und überziehen sie auf der einen oder auf beiden Seiten mit weißem Papier. Jede dieser Flächen teilen sie kreuzweise in vier Viertel, bemalen je zwei gegenüberliegende Viertel mit blauer, die anderen beiden mit gelber Farbe, oder überziehen die Viertel mit blauem und gelbem Papier, stecken durch das Zentrum ein Hölzchen, wie bei der Torle, und der Farbkreisel ist fertig. Bei der Bewegung verschmelzen beide Farben zu grün. Würden die Viertelkreise gelb und rot belegt, so erschiene orange; rot und blau gäbe

violett; schwarz und rot aber braun. (Nach Jakob.) —
Überhaupt sind Kreisel der einfachsten Form die sogenannten

Torlen (Werlen, Trenterchen, Triller, Firl, Ferlchen, Tirltanz, in Friesland Spellwarvel, d. i. Spillwirbel). Ein abgebranntes Streichhölzchen wird durch das Mittelloch eines Knopfes gesteckt, dann aufrecht gestellt und das Hölzchen an seinem oberen Ende zwischen Daumen und Zeigefinger schnell gedreht und auf solche Weise fortgeschwunnen. Schon schönere Torlen sind die aus Knochen mit Ziffern auf den Randflächen. Diejenige Ziffer, welche bei dem Niederfallen des Kreises zuerst oberst liegt, zeigt an, ob und wieviel der kleine Spieler gewonnen hat. — Statt der Torle läßt dieser auch eine Münze auf der Kante wirbeln. Griech. Chalkizein, Chalkismos.

Neuerdings sind kostbare Hohlkreisel, z. B. der musikalische, magnetische, der Flug-, der Stiel- und Zauberkreisel und solche, welche zugleich mit allerlei Farbenspielen verbunden sind, in den Spielwarenhandlungen zu haben. Daß der Kreisel bereits früher mit der Peitsche (der Schwippe) geschlagen worden ist, sagt Wolfram im Parzival:

Hier ist die Geißel, dort der Topf (Kreisel)!
Wönn't's dem Kind, ihn unzutreiben.

Bei den Choyennes-Indianern hat die Kreiselpeitsche 3 Riemen.

* Reifentreiben. (Tonnenbandtreiben. „Tründelband“).

Es kann nur auf einem freien, ebenen und geräumigen Platze vorgenommen werden, ist jedoch für die Knaben ein angenehmer Reiz zum Laufen. Der Reifen wird wie ein Rad fortgerollt, und es kommt darauf an, ihn im Fortlaufen zu erhalten. Dies geschieht dadurch, daß man ihn mit einem Stäbchen gehörig leitet, nämlich durch einen fortrückenden Schlag bald seinen Lauf befördert, oder ihn bald rechts, bald links drängt, damit er nicht umfällt. Bald werden kleine Künste damit vorgenommen, z. B. schleudert man ihn vermittlest des durchgesteckten Stabes in die Luft, und läßt ihn demungeachtet bei dem Niederfallen nicht aus seinem Laufe kommen; man springt mitten im Laufe bald rechts, bald links durch denselben, läßt sich als Treiber ablösen, treibt den Reifen durch enge Thore, ohne anzustoßen u. s. w. — Leicht wird das Reifentreiben zum Wettspiel gestaltet, auch zum Kampfspiel, wenn mehrere ihre Reifen gegeneinander rollen; es verspielen die, deren Reifen umfallen.

Dieses Spiel ist gleichfalls klassisch; es war bei den Griechen und Römern gewöhnlich; der Reifen hieß trochos, krikos, trochus, das Reifentreiben griech. Krikelasia. In Darstellungen aus der Götterwelt ist es gewöhnlich Ganymedes, welcher mit dem Reifen dargestellt wird. Der Durchmesser des Reifen reichte dem Spieler bis an die Hüften oder die Brust; der Umfang war, wie noch jetzt hin und wieder, z. B. in der Schweiz, mit Stöckchen, Ringen, auch wohl mit Blechen versehen, die bei dem Herumtreiben klrirten. Eben daher heißen sie bei Martial garruli annuli, die geschwänzigen, der Reifen argutus trochus. Vielleicht war der Reifen selbst von Eisen; dies wird dadurch wahrscheinlich, daß der Stab, welchen man zum Antreiben gebrauchte, von Eisen gemacht und — nach Mercurialis — mit einer hölzernen Handhabe versehen war. (GutsMuths' Gymnastik v. J. 1793.)

Nach dem Nördlinger Spielgezehe v. J. 1426 sind zu spielen erlaubt: „Paarlaufen, Kegeln, Radtreiben, Mäden und Schneide, Hasen (d. i. Topf) schlagen, Topfspiel (d. i. Kreisel) und Schnellkücheln“.

In dem Kleidungsbüchlein des Augsburgers Bürger's Veit Konrad Schwarz (geb. 1541) heißt es: „So was auch diß mein Freud, wenn ich hinter die Schuel gieng, mit Bögel (d. i. Vogelverkaufen), triblen, (d. i. ein Stück Holz in die Luft pressen), kluckern (das ist Werfen von Kugelchen nach einer Grube), hurnauffen (der Hurnuß ist bei Fischart kein Schußpfeil), reiftreiben und dergleichen Freuden meer.“ 6 Bilder geben hierüber Aufschluß. (S. hierüber: N. Richter. „Zur Geschichte des deutschen Kinderspiels.“ Westermann's Monatshefte von 1870.) Auch auf einem Kupfer eines niederländischen, von den Freuden und Leiden des Ehestandes handelnden, 1628 zu Haag erschienenen Buches findet man ein Mädchen mit Puppe und Puppenwagen, ein Paar Blindkuh spielende, dann das Stedenpferd, das Kreisel- und Reifentreiben, das Ballschlagen, das Seilspringen, das Wurzelbaumschießen, Stelzenlaufen, Kegelschießen, den Drachen, das Vockspringen.

In den „26 nichtigen Kinderspielen“ v. J. 1657 ist das Reifentreiben also beschrieben:

Das Kind, das mit dem Reife spilt,
das zeigt auch ein eigen bild
von einem der sein lebelang
geht immer seinen alten gang.
Er sieht die Sonn, er sieht den Mon,
er weiß den Lauf des Himmels schon,
er treht sich mit der zeit auch rund
doch komt er wider, wo er stund,
dann schaut, in seinem ganzen lauff
macht er es wie der größte hauff,
er tritt zwar in ein ander Jahr,
doch ender er sich un' kein haar,
schon er erreicht der Jahren viel,
so spilt er nur das alte Spil.

Wil bilden ihnen eyn ganz steiff,
wie daß sie treiben ihren Reiff,
da doch der Reiff sie treiben thut,
daß sie mit ganzem Sinn und muth
ihn müssen folgen tag und nacht,
so ihnen sorg und kummer macht“.

Für noch ungegeschicktere Kinder spannt man übers Kreuz zwei Fäden im Reifen auf, welche in der Mitte eine Schleife bilden, durch die der Treibstock als Radaxe gesteckt wird. Die Laufübung bleibt, die Nebenkünste fallen weg. Schön aber ist's, wenn eine Hand einen Reifen auf diese Art fortleitet, während die andere einen zweiten mit Schlägen forttreibt. — Zwei Reifen mit einer Hand zu treiben, heißt viel Geschick und Behendigkeit. — Ein Rad statt des speichenlosen Reifens wird durch Schläge gegen die Nabe im Rollen gelenkt. — Neuerlich liefern die Spielwaarenhandlungen auch starke Drahtreifen mit beweglich daran befestigten Haltern, so daß der treibende Stab — leider! — unnötig wird.

f) Ringelspiele.

Die Ringelspiele unserer Kinder gelten zum Teil für Überreste altdeutscher, heidnischer Fest- und Opfertänze, die als solche den bekehrten Christen von Bonifazius verboten wurden, dennoch sich aber auch unter den Erwachsenen bis zu Anfang dieses Jahrhunderts hier und da erhalten haben. (Vergl. J. Grimm: Deutsche Mythologie 719 ff bis 749!) Nicht von Einzelnen oder von Paaren wurde gesungen und zugleich getanzt; sondern womöglich die ganze Gemeinde beteiligte sich daran. So sollen z. B. zu Freiburg im Jahre 1346 7 Personen eines Abends vor dem Schlosse des Grafen Greyerz einen Ringeltanz begonnen haben, der durch das ganze Saanenland sich fortgepflanzt habe, und an welchem sich schließlich 700 Personen, männlichen und weiblichen Geschlechts, beteiligt hätten. Auch der Graf hätte stets mitgetanzt und mitgesungen, wie die Romanze Uhländ's vom Grafen von Greyerz sagt:

„Der Saanerinnen jüngste, schlank wie ein Maienreis,
erfaßt die Hand des Grafen, da muß er in den Kreis.
Sie raffen ihn von hinnen mit Sprung und Reigenlied,
sie tanzen durch die Dörfer, wo Glied sich reiht an Glied.
Sie tanzen über Matten, sie tanzen durch den Wald,
bis fernhin auf den Alpen der helle Klang verhallt.“

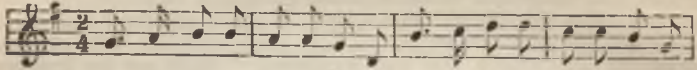
„Die umgehenden Tänze — heißt es bei Schaller — hießen vorzugsweise Tänze, wogegen die Springtänze den Namen Reien führten. Der Tanz wurde getreten, der Reie gesprungen: der Tanz bewegte sich vorzugsweise in geschlossenen Räumen, der Reie wurde in seiner Ausgelassenheit meist auf Straßen und Aingern von dem niederen Volke aufgeführt. Instrumentalmusik und Gesang sind beiden gemeinsam; natürlich muß der Takt und die Weise des Reien lebendiger gewesen sein. Den umgehenden Tanz leitete gewöhnlich ein Vorfänger oder eine Vorfängerin, den Reien mehrere Vorfänger, denen die Paare nachsprangen. Die Frauen gingen rechts und wurden entweder bei der Hand oder am Armel geführt, und beide Teile wetteiferten in kunstreichen weiten und hohen Sprüngen. Allem nach zu urtheilen, waren diese Reien nicht anmutig; sie werden dem Umspringen der Bären und Böcke verglichen, und die weibliche Zucht konnte nicht gewahrt sein, wenn

es dabei von den Frauen heißt, daß sie weiter als eine Klafter sprangen und wie ein Vogel in die Höhe flogen, oder höher als eine Hinde hüpfen. Auf Island hieß der Springtanz *Lücherjchleuderer*, weil die Kopfstücker der Frauen dabei ringsum flogen. Die Polizei jah sich im 14. und 15. Jahrh. genötigt, das „Umwerfen“ der Frauen zu verbieten, allein sie drang nicht durch; noch Frischart fand Gelegenheit, seinen beißenden Spott über die Springtänze auszugießen. Eine Art war der krumme Reie; er wurde gesprungen und gehinkt und scheint sehr wild gewesen zu sein. In einem Tanzliede heißt es: Da schriean sie alle zugleich nach dem Spielmann: „Mach uns den krummen Reien, den man hinken soll. Das gefällt uns allen wohl, und Löchlein ist es, der ihn führen soll. Der Spielmann stimmt' die Pauken, die Reien fest er wand, da nahm sich auch der Löchlein ein Mädchen an die Hand. „O du frecher Spielmann, mach uns den Reien lang! Zu heia, wie er sprang! Herz, Milz, Lung und Leber sich rund um in ihm schwang.“ —

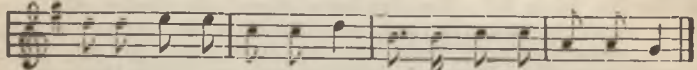
Die Laufanner führten den Reien vor 70 Jahren noch allabendlich unter den Kastanienbäumen des Münsters aus, ebenso in den zwanziger Jahren noch die Rekenicher und Poppelsdorfer Bauern bei Bonn (das Lied hierzu findet sich in *Erk's Liederhort*, Nr. 139), ja, im Altenburgischen jah ich vor 30 Jahren noch jung und alt um den eben auf dem Markte aufgepflanzten Maiebaum Hand in Hand herumtanzen. Mit der Fortpflanzung vorzüglicher Gebräuche verknüpft sich hier längst nicht mehr das Bewußtsein ihrer einstigen Bedeutung. Neue Anknüpfungen an lebendige Zeiterscheinungen und Vorgänge werden gesucht und gefunden. So schreibt *Kriegel*: „Deutsches Bittgertum im Mittelalter vom Ursprung der Maifeste“: „Der Mangel an Ferien mußte im Mittelalter den Schulfesten eine größere Bedeutung geben, auch dem Virgatumgehen. Sie waren dasselbe, was jetzt die Maifeste sind. Virga, die Rute, wurde so häufig angewendet, daß den zu Aufsehern ernannten Schülern manchmal ein Tag freigegeben wurde, um im Walde Ruten zu schneiden. Dies verallgemeinerte sich, so daß an einem Sonntage die ganze Schuljugend zum Rutenholen auszog. In Basel hieß das der Rutenzug, in anderen Orten das Virgatumgehen. Bald wurde es bei dem Zuge der Zeit ein Freudenfest. Die Schüler wurden von den Lehrern und der halben Stadt begleitet, tummelten sich nach dem Ruten-schneiden mit Maie geschmückt im Walde, führten allerlei Spiele und gymnastische Übungen aus und wurden bewirtet. Mit ihrer Plage beladen, kehrten sie abends in komischem Aufzuge singend und scherzend zurück. An Stelle der Leibesübungen trat später Musik und Tanz. Dies Spiel wurde in Regensburg, wo es 1426 zum ersten Male erwähnt ist, 1554 verboten, fünf Jahre später jedoch das Verbot aufgehoben, Musik und Tanz mußten aber wegbleiben, und die Mädchen wurden von den Knaben getrennt; auch fand es nicht mehr im Walde, sondern im Stadtgraben und von verschiedenen Schulen an verschiedenen Tagen statt. Es erhielt sich hier bis in unser Jahrhundert herein, später hieß es „das *Vacatum*“, wahrscheinlich weil die eigentliche Bedeutung des Wortes *Virgatum* geschwunden war.“ Ist nun gegenwärtig auch, wenn auch nicht der Aufzug und Umzug, so doch der damit einst verbundene einfache Ringeltanz fast überall in der Welt der Großen den feineren oder gröberen Tanzformen unserer Zeit gewichen, so ist es doch erfreulich, ihn allerwärts als natürlichen Ausdruck frohen Triebes zu geordneter Geselligkeit im Menschentum in Begleitung mannigfaltiger (oft uralter) Spiellieder noch bei der Jugend zu finden, für welche ja das Einfache seine Bedeutung in Ewigkeit behält.

Ringelreigen.

a) Als Aufforderung zum Spiele singen z. B. die Kinder in unserem Vogtlande gern:



Ein = der, rei = chet euch die Hände zu dem Kranze oh = ne En = de.

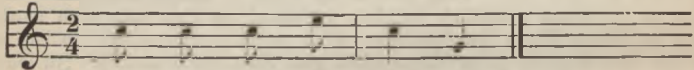


Rei = nes darf da = ne = ben steh'n! Das ist lu = stig, das ist schön!

2. Immer rund im frohen Kreise, singet laut und singet leise;
wenn sich alle singend dreh'n, das ist lustig, das ist schön!

Die Kinder bilden eine Kreisreihe, reichen sich die Hände und bewegen sich singend nach dem Takte des Liedchens auf der Kreisbahn herum. Bei den Worten: „Das ist lustig u.“ bleiben sie stehen, geben die Handfassung auf und klatschen, ebenfalls nach dem Takte des Liedchens, in die Hände.

b) Auch bewegen sich die Kleinen in der Kreisbahn herum und sitzen nieder nach dem uralten Liedchen:



Ring = le, Ring = le, Rei = he!
Sind der Kinder dreie,
sitzen auf dem Hollerbusch,
schreien alle: husch, husch, husch!

(Wunderhorn III, 86).

Oder die Kinder singen:

„Es sitzt eine Frau im Ringelein
mit sieben kleinen Kindelein.
Was essen's gerne? Fischelein!
Was trinkens gerne? Roten Wein!
Setzt euch nieder!

(Jean Paul Friedr. Richter: Flegeljahre)

c) Das in der Mitte (im Straßengraben u.) kauernde Nixchen ergreift seinen Liebling:

„Nix in der Grube,
bist ein böser Bube,
wasch' dir deine Beinchen
mit ziegelroten Steinchen;
Nix, greif zu!“

d) Sie bauen mit ihren Kleidchen Kessel nach dem Liedchen:

„Baue, baue, Kessel,
morgen trag'n wir Wasser ein,
fliegt 'ne weiße Taube h'mein,
fällt der ganze Kessel ein!“

e) Es dreht sich zunächst nur ein Kind im Kreise um, so daß es den übrigen den Rücken zugehrt, dann das andere u. s. f.:

„Kingle, Kingle, Rosenkranz,
wir treten auf die Gerte (Kette),
die Gerte lebet (die Kette klingen) sieben Jahr,
klar, klar, wie ein Haar,
sieben Jahr sind um und um,
Jungfer N. N. dreht sich um.
Weil sie sich hat umgedreht,
hat ihr Schatz ihr 'n Kranz beschert
und eine goldene Kette.“

Dies Spiel heißt auch „Florian“, die Kinder beginnen den Spielspruch mit den Worten:

„Florian, Florian
hat gelegen sieben Jahr,
sieben Jahre sind u. s. w.“

f) Die Kinder bewegen sich in der Kreisbahn, während eins derselben in der Mitte ist, sich nach folgendem Liedchen einen Spielgenossen herausucht und mit ihm im Kreise tanzt:

„Hat mich das Glück geführt in diese Reihe,
so wird die Kompagnie mir es verzeihe,
daß ich so glücklich bin; es kann nicht fehlen,
wer mir die (der) liebste ist, die (den) werd' ich wählen.“

g) Ein Kind verneigt sich nach dem Gesange:

„Lange, lange Reige,
zwanzig ist 'ne Steige,
dreißig ist ein Rosenkranz,
vierzig ist ein Kindertanz,
ein Jungfernkranz
Jungfer (oder N. N.) muß sich neigen.“

h) Je 2 Kinder gehen mit verschränkten (kreuzweise gefaßten) Armen in der Kreisbahn, drehen sich schließlich durch einen Zug der Hände in die entgegengesetzte Richtung, um dann weiter zu gehen, und singen dazu:

„Kommt, wir wollen wandern
 von einer Stadt zur andern;
 vi ra ruffsch,
 wir fahren in der Kutsch!“

Simrock bezeichnet es in seinem deutschen Kinderbuche mit „Petrus und Pilatus“.

„Der Hollarbusch (Hollabusch)“ erinnert an die Göttin Holda, die noch heutzutage unter dem Namen Frau Holle als Schneespenderin im Volksmund fortlebt: wenn es schneit, schüttelt bekanntlich Frau Holle ihre Betten auf. Die anderen Spiele, welche mit den Worten: Ringel, Ringel, Rosenkranz zc. beginnen, sind ursprünglich Chorreigen, welche bei Frühlingsanfang gesungen wurden. Die 7 Jahre sind die 7 Wintermonate, der Schatz ist der Frühling, welcher der Erde Blumenkränze oder Gerten, d. h. die frühgrünen Weidenzweige, als Brautgeschenk darbietet („Kinderlieder und Kinderspiele aus dem Voigtlande“ von Dr. H. Dunger. Plauen, bei F. C. Neupert. 1874.)

† Des Königs Töchterlein. (Das Türmlein.)

Ein Mädchen knieet oder kauert nieder, während die anderen den unteren Rand des Oberkleides desselben mit beiden Händen erfassen, letzteres hochheben und einen Kreis, eine Mauer, um die „Königstochter“ bilden. Nur eine geht um den Kreis herum und singt entweder:

„Kling, klang, Gloria,
 wer sitzt in diesem Turme da?“, oder:

„Ringel, Ringel, Thale ringen:
 Wer sitzt in diesem Turme drinnen?“ (bei Simrock), oder:

„Wer sitzt in diesem Kämmerlein?
 Des Königs, Königs Töchterlein!
 Was ißt sie gern, was trinkt sie gern?
 Zucker und süße Mandelkern!
 Wir wollen sie beschauen, berauchen
 und einen Stein abhauen!“

Bei den letzten Worten schlägt sie auf die Hand einer im Kreise stehenden, zum Zeichen, daß diese nur noch mit einer Hand das Kleid (den Turm) der Königstochter halten soll. Sind auf diese Weise nach und nach alle Hände frei geworden — sobald nämlich auch die andere Hand bei dem nächsten Rundgange der singenden einen Schlag erhält, legt die betreffende Gespielin den Teil des Kleides, den sie festhielt, über den Kopf der Königstochter hinweg und zieht, selbst mitsingend der singenden nach —, ist ebenso nach und nach das Kleid über dem Kopf der knieenden gänzlich zusammengeschlagen wor-

den, so sucht sich letztere zu befreien, indem sie das Kleid zurückschlägt. Die Gespielinnen fliehen unterdessen, und sie sucht eine derselben zu erhaschen, die nun, wenn es gelingt, die gefangene (oder sich im Turme verbergende) Königstochter wird. — Sind der Gespielinnen viele, so mögen sich immer je 6 zu einer Gespielschaft vereinigen. Müllenhoff giebt in seinen Schleswig-Holstein'schen Sagen p. 391 das entsprechende Kindermärchen hierzu.

† Der lustige Springer.

Die Mädchen gehen Hand in Hand in der Kreisbahn, dabei sprechend oder singend: Wir wandern, wir wandern auf unsrer grünen Au! Dann springt ein bezeichnetes oder erwähltes Mädchen in die Mitte; die anderen bleiben stehen und bezeichnen mit folgenden Worten die Thätigkeiten, die das alleinstehende Mädchen auszuführen hat: Kommt ein lust'ger Springer herein, schüttelt mit dem Kopf, rüttelt mit dem Rock, stampft mit dem Fuß, macht einen Sprung! Darnach fordert dieses eine Mädchen ein anderes zum Tanz auf: Komm', wir wollen tanzen geh'n, tanzen geh'n, die andern müssen stille steh'n! womit der Tanz des betreffenden Paares sein Ende erreicht hat. Im neuen Spiele springt das zum Tanz aufgeforderte Mädchen in die Kreismitte.

Der Herr von Ninive.

(„Es kommt ein Herr mit einem Pantoffel“ in der Schweiz.)

Ein Kind (der „Herr von Ninive“) steht gerade mitten vor drei oder mehr Gespielen, welche sich die Hände gegeben haben, geht 3 Schritte vorwärts auf sie zu, darauf 3 Schritte rückwärts, und spricht dazu: „Es kommt ein Herr von Ninive, juchheisa vivilade!“ Hierauf gehen jene mit 3 Schritten, auf den an Ort bleibenden Herrn von Ninive zu und wieder zurück, sprechen aber: „Was will der Herr von Ninive? Juchheisa vivilade!“ Antw.: „Er will die jüngste Tochter haben, juchheisa u.“ Fr.: „Was will er mit der Tochter machen? Juchheisa u.“ — Antw.: „Er will ihr einen Namen geben, juchheisa u.“ — Fr.: „Was soll das für ein Name sein? Juchheisa u.“ — „Gretchen Klemm (oder sonst ein Kind ist von dem Herrn zu nennen), das soll der Name sein, juchheisa u.“ Bei allen Fragen gehen die Angeredeten vor- und rückwärts,

bei allen Antworten der Herr von Ninive. Bei dem schließlichen Ausrufe eines Namens tritt das bezeichnete Kind aus, geht zum Herrn von Ninive, reicht ihm die Hand, und zusammen setzen sie das Spiel also fort: Es kommen zwei Herren von Ninive, juchheisa zc. zc., bis schließlich nur noch ein Kind übrig ist, das in die Mitte tritt und von den anderen schnell umringt und mit den Worten: „Juchheisa vivilade“ („Schachtelhanne“ im Vogtlande) umkreist, im neuen Spiele aber Herr von Ninive wird. — Eine starke Spielgesellschaft mag mehrere Abteilungen bilden, welche alle dieses Spiel gleichzeitig vornehmen.

Bei Simrock lautet der betreffende Kinderspruch:

Hier kommen die Herren aus Nonnesei, Heiza si Pilatus.

„Was wollen die Herren aus Nonnesei? Heiza zc.“

Sie wollen die jüngste Tochter haben. Heiza zc.

„Was wollen sie mit der Tochter thun? Heiza zc.“

Sie wollen sie in ein Kloster thun. Heiza zc.

„Was soll sie in dem Kloster thun? Heiza zc.“

Sie soll da Priorin werden. Heiza zc.

„Hier bringen wir unser jüngstes Kind. Heiza zc.“

Bei Wöste (Westfäl. Volksüberlieferungen) u. A. kommen die Brautwerber mit dem Pantoffel (d. i. Brautschuh) aus Nonasi und Ninase, und Kochholz erzählt S. 381: „Bis in die neueste Zeit galt dieser getretene Tanz auf den Färvern bei dem ganzen Volke. Männer und Frauen bildeten eine einzige lange Reihe, blieben dann, sich hin und herbiegend, eine kurze Weile stehen und thaten wieder drei Schritte zurück. Die ganze Reihe sang dazu Lieder. Selbst die älteren Geistlichen haben noch im Anfang dieses Jahrhunderts in ihrer Amtstracht mitgetanzt.“ Zul. Schaller fügt in seinem Buche „Das Spiel und die Spiele“ S. 217 noch hinzu, daß zu diesem Tanze sogar geistliche Lieder gesungen wurden.

Der Gänседieb.

Einer der Gesellschaft steht in der Kreismitte und ist Gänседieb. Hand in Hand gehen oder hüpfen die anderen im Kreise um den Gänседieb herum und singen (nach der Melodie: Wenn die Kinder artig sind zc. Vergleiche das betreffende Spiel S. 246):

Wer die Gans gestohlen hat, der ist ein Dieb. ::

Wer mir sie aber wieder giebt, den hab' ich lieb;

:: Dort steht der Gänседieb! ::

Sobald das Wort „lieb“ ertönt, ersaft der Dieb ein „Gänschen“, um sich mit ihm wiederholt an Ort zu drehen, ebenso paaren (zweien) sich rasch die übrigen, zeigen auf den

übriggebliebenen und schnell in die Mitte tretenden Mitspieler, tanzen aber dabei ebenfalls an Ort herum und singen dazu (etwa viermal) die Worte: „Dort steht z.“ Die Zahl der Beteiligten muß eine ungerade sein. — Bei Simrock ist dieses Spiel ein Blindlingspiel.

† Die Raubbiene.

Ein sitzendes Mädchen ist die Raubbiene. Die anderen kommen als Tauben aus der Ferne mit Flügelschlag der Arme, fetten den Reigen um die Biene und singen: „Wir Tauben, wir kommen geflogen.“ Die Biene antwortet: „Woher kommt ihr gezogen? Nehmt euch in acht, Raubbiene wacht“, erhebt sich und sucht eine der davon fliegenden gescheuchten Tauben zu erhaschen. (Nach Handmann, Volks- und Kinderspiele der Herzogtümer Schleswig-Holstein und Lauenburg. Kiel. 1862.)

Ringschlagen.

(„Kreislaufen“, „Kreis schlagen“, „Komm mit“, „Guten Morgen, Herr Fischer!“ in Königsberg. „Wie steht's, wie geht's“ in Leipzig.)

Fröbel.

Wir ha = ben ei = nen Platz im Kreis, such' du dir bei = nen
 auch mit Fleiß! So hal = tet eu = re Hän = de auf und,
 wen ich schla = ge, mit mir lauf, so he = bet eu = re
 Hän = de auf und, wen ich schla = ge, mit mir lauf!

Die Gesellschaft bildet Hand in Hand einen Kreis. Einer läuft außer dem Kreise, z. B. rechts herum, und giebt irgend einem anderen vielleicht mit der Aufforderung „Komm mit!“ oder: „Guten Morgen, Herr Fischer!“ einen leichten Schlag. Dieser hat nun in derselben Richtung, besser in der entgegen-

gesetzt, ebenfalls außen um den „Ring“ herumzulaufen, während der Platz, auf dem er stand, frei bleibt, um von demjenigen eingenommen zu werden, welcher zuerst auf demselben ankommt, also am schnellsten den „Ring“ umlaufen hat. Der zuspätkommende hat hierauf durch einen leichten Schlag einen anderen zum „Mitkommen“ aufzufordern u. s. f. — Sobald die beiden laufenden sich in ihren Kreisbahnen begegnen, können sie auch den Lauf unterbrechen, indem sie sich die Hände geben oder 3 Knize vor einander machen, oder schnell gegenseitig die Schultern fassen und dreimal an Ort hüpfen, wobei sie wohl auch sprechen: Wie steht's, wie geht's? und dann wieder ihrem Ziele zueilen. — Es wird dieses Spiel auch bei einer großen Anzahl in 2 Kreisen, einem kleineren in einem größeren, und so ausgeführt, daß die laufenden, statt die Kreisbahn zu verfolgen, sich zwischen den stehenden durchschlängeln, welche ihre Hände zusammen heben und so für jene Thore bilden. — Nach dem englischen „Buche des Knaben“ schlägt der schlagende einen der anderen mit dem Plumpjacket und läßt diesen dann niederfallen, der geschlagene hebt ihn schnell auf, um damit jenen zu verfolgen. — In der französischen Uebersetzung des erwähnten Buches (Manuel des jeunes gens ou jeux et récréations etc. von Paul Vergnaud. 2 Teile. Paris. 1831) heißt das Spiel daher pendre le mouchoir, d. i.: „Einem das Taschentuch anhängen.“ — Aderwärts geschieht das Verfolgen nicht lediglich um die Mitspieler herum, sondern nach ganz beliebigen Richtungen hin, und schließlich wird der Gefangene in den Kreis zurückgeführt.

Bei den Weid- und Alpiubenten (Hirtenspielen) im Appenzellerlande machten die Erwachsenen eine Reihe von Gesellschaftsspielen; darunter gehörte auch der Ring. Man schloß einen Kreis, eine Person ging um denselben herum und bezeichnete jemanden durch einen Schlag zur Verfolgung. Nun rannten beide über Stock und Stein, Weid und Wald; unermüdet suchte der herausgeforderte den neckenden Herausforderer gefangen auf den Ringplatz zurückzuführen. Geiger und Brettschläger lockten Hunderte von Tänzern auf den Platz. Oder es entfernten sich 2 Personen beiderlei Geschlechts vom Ringe, verabredeten sich heimlich, welches Paar sie zusammenbringen wollten, und vereinigten es dann bei ihrer Zurückkunft, und so fing man dann auf's neue an, oder man fuhr fort, bis alle gepaart waren. (Siehe Rothholz, S. 417.)

Hahe und Maus.

Die Gespielen bilden mit Händefassen (das Gesicht nach innen) einen lockeren Ring. Ein Kind — das Käzchen —

steht außerhalb, ein anderes — das Mäuschen — innerhalb des Kreises. Jenes spricht: „Mäuschen, Mäuschen, komm' heraus!“ Dieses: „Nein, ich komme nicht hinaus!“ Jenes: „Kraz' ich dich in's Augelein!“ „Fahr' ich in das Loch hinein.“ Das fortlaufende Mäuschen wird hierauf von der Katze gehascht. Dieser wird entweder der Eintritt in den Kreis, sowie der Austritt aus demselben, sobald nämlich das Mäuschen in Gefahr ist, durch das Senken der Arme (bei gefassten Händen) erschwert oder verwehrt, während das Mäuschen überall durchgelassen werden muß, oder es werden der Katze nur gewisse Pforten offen gehalten, denn sie kann ja nicht durch jedes Mäuseloch schlüpfen. Ist die Maus gefangen, oder ist der Katze dies nach einiger Zeit nicht gelungen, so treten zwei andere, die nächstfolgenden oder diejenigen, bei welchen das Käzchen zuletzt durchhufchte, als Katze und Maus auf. — Während des Haschens singen die übrigen etwa auch folgendes Liedchen (Melodie s. S. 232):

Mäuschen, laß dich nicht erwischen,
hufsch nur unter Bänk' und Tischen!
Hufsch, hufsch, hufsch! Hufsch, hufsch, hufsch!
Mäuschen, Mäuschen, hufsch, hufsch, hufsch!

wobei sie an Ort bleiben oder auch, seitwärts gehend, sich fortbewegen können. Dieses Fortbewegen geschieht namentlich auch dann, wenn ein kleiner Kreis von Gespielen sich in einem größeren befindet, so daß z. B. jener links, dieser rechts im Kreise geht, wodurch allerdings das Haschen bedeutend erschwert wird. — Ist es eine schnelle Katze, so kann man ihr auch 2 Mäuse zu haschen geben; es können aber auch 2 Katzen ein listiges Mäuschen fangen.

Was machst du in meinem Garten?

(„Beter Lukas“; „Gärtner und Fuchs“; „Biberli — d. i. Pfefferkuchen — essa“ bei Rothholz.)

Es unterscheidet sich dieses Spiel vom vorigen dadurch, daß der Besitzer dem Diebe (der Gärtner dem Fuchse), immer auf demselben Wege nachzulaufen hat, wobei die gefassten Hände der Ringreihe zu heben sind. Der Besitzer (Gärtner) fragt „Was machst du in meinem Garten?“ Dieb (Fuchs): „Apfel (Weintrauben zc.) essen!“ Jener: „Wer hat dir das erlaubt?“ Dieser: „Niemand!“ —, worauf die Flucht beginnt. Das

Spiel hört auf, sobald der Dieb gefangen ist, oder sobald der Besitzer den Weg des Diebes verfehlt, also einmal durch ein anderes Thor huscht, als zuvor der Dieb. — „In ruhigerer Art wird das Spiel „im verbotenen Garten“ gespielt. Sämtliche Kinder verfolgen von einem Ende des Hausgartens ab nach ihrem Belieben die Wege zwischen den Beeten. Der Gärtner geht ihnen vom anderen Ende entgegen und strebt darnach, einem der Übelthäter in der Mitte eines Weges zu begegnen, wo kein Seitenweg ein Ausweichen zuläßt. Da keinem umzukehren erlaubt ist, so sind die begegnenden seine Gefangenen, später seine Gärtnergehülfen, die gleich ihm die Eindringlinge in sein Gehege nicht, wie bei dem vorstehenden Spiele, verfolgen, sondern beschleichen“.

Sranzspiel.

Es wird z. B. mit dem Schöffler tanze in München in Verbindung gebracht. Die Kinder bilden einen Kreis und fassen statt der Hände die Enden bogenförmig gehaltener Zweige (Rohre), und zwar so, daß jedes zu seiner Linken einen bekränzten (mit Laubgewinden oder mit Papier umwickelten) Reifen und zur Rechten einen leeren Reifen hat, wobei zugleich erreicht wird, daß immer ein bekränzter Reifen mit einem unbekränzten abwechselt. Der Verfolgte steht inmitten des Kreises, der Verfolger außerhalb desselben. Sobald dieser jenen mit dem Plumpsack verfolgt, darf er nur durch einen bekränzten Bogen in den Kreis und durch einen leeren wieder hinaus; bei dem Verfolgten ist es umgekehrt. Vor der Verfolgung tanzen alle einmal in die Runde. Wer von beiden durch einen falschen Bogen läuft, zahlt ein Pfand; desgleichen auch das diesen falschen Bogen haltende Paar, weil es ihn nicht gesenkt, also das Durchlaufen nicht verhindert hat. Über einen Bogen hinweg zu springen, gilt nicht. Erhält der Verfolgte einen Plumpsack, so treten beide an deren Stelle ein, durch deren Bogen der Verfolger zuletzt sprang, und diese lösen sie ab.

Der Plumpsack geht um.

(„Der Lunzi chunt, d. i. kommt“ in der Schweiz; „Hund und Schafe“; „Mühnchen hat gelegt“; „cop, cop, hөөft ghelecht“ in

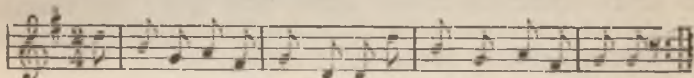
Holland; „stootballen“ in Brabant; „Gurtulli, trag' ich dich“ in den Glossen des Klosters Reichenau aus dem 13. Jahrhundert.)

Die Gespielen stehen wie vorhin, aber einer am anderen, die Gesichter der Kreismitte zugewendet und die Hände auf den Rücken gelegt. Einer, Namens A, geht oder läuft, mit dem zusammengedrehten Taschentuche bewaffnet, um den Kreis herum und ruft: „Der Plumpsack geht 'rum, seht euch nicht um!“ oder „Eidideleidum, ein Knötel geht 'rum, wer sich umsieht, wird ein' Klapps bekumm'!“, oder in derberer Weise: „Eidideleidum, ein Knötel geht 'rum, es tanzt euch auf dem „Buckel“ 'rum, es wird euch schlagen lahm und krumm!“,

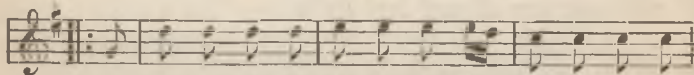
oder:

„Der Lunzi kommt, der Lunzi kommt
mit seinen langen Füßen;
ist sieben Jahr im Himmel gewest,
hat wieder abe müssen.

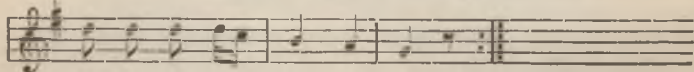
Oder es singen z. B. die Mädchen:



{ Es geht ein bö-ses Ding herum, das wird euch tüchtig zwacken; }
{ Sieht ei-ne nur nach ihm sich um, so fährt's ihr auf den Nacken. }



:|: Doch kehrt es gar bei ei-ner ein, so möcht' ich nicht zur



Rech-ten sein, zur Rech-ten sein. :|:

Er kann ein-, zwei-, dreimal herum gehen, das ist willkürlich. Wer sich umsieht, bekommt von ihm einen Schlag mit dem Tuche. Unter dem Gesange giebt er unvermerkt irgend einem Gliede des Kreises, Namens B, den Plumpsack (im Appenzeller Lande das „Masafazli“) in die Hand und läuft noch einmal um den Kreis herum, bis er wieder an B kommt, um sich an dessen Platz zu stellen. In diesem Augenblicke fängt B an, seinen rechten Nachbar C mit dem Tuche zu verfolgen und unter Schlägen um den Kreis herum zu jagen,

bis C wieder an seinen Platz gelangt, und das zur Strafe, weil er das Abgeben des Plumpfackes nicht bemerkt hat. Nun fängt B den Gesang und den Umlauf um den Kreis wieder von neuem an und macht es, wie zuvor A. Jeder muß bei dem lustigen Spiele, das beständig Lachen erregt, auf seiner Hut sein, genau die Bewegungen des herumgehenden und aller übrigen beobachten, um daraus zu schließen, wo das Tuch abgegeben sei. Merkt er, daß es sein Nachbar linker Hand hat, so muß er schnell von seiner Stelle aus einmal um den Kreis rund herumlaufen, bis er wieder an seinem Platze ankommt, um den Schlägen zu entgehen. Ist versteht er dies und erhält dann die Bezahlung; oft täuscht er sich, läuft ohne Ursache und erregt Gelächter in der Gesellschaft.

Die ursprüngliche Einrichtung dieses sehr alten Spieles ist etwas abgehend, ich muß sie als Abänderung angeben.

Die Personen des Kreises saßen alle am Boden oder standen. A ließ den Strick, indem er singend um den Kreis herumging, so heimlich als möglich hinter dem Rücken eines anderen, Namens B, fallen und lief nochmals um den Kreis bis an B. Hatte dieser den Strick nicht hinter sich bemerkt und ihn folglich liegen lassen, so nahm ihn A wieder auf, jagte den aufspringenden B damit um den Kreis herum bis wieder an seinen Platz, und dann fuhr A weiter fort, wie vorhin. Merkte es aber B, wenn das Tuch fiel, so sprang er schnellig auf und jagte den A um den Kreis. — In ähnlicher Weise spielen die Kinder noch heute, indem das herumgehende spricht:

„Die Gans, die Gans, die legt das Ei,
und wenn es fällt, so fällt's entzwei!“

und darnach das Tuch hinter einem niederfallen läßt. Merkt es dieser, dreht er sich also um, und findet er das Tuch hinter sich liegend, so übernimmt er das Herumgehen, und jener tritt an seinen Platz. Dreht sich aber einer um in dem Glauben, das Tuch liege hinter ihm, was doch gar nicht der Fall ist, so bekommt er einen Plumpfackschlag.

So war das Spiel bei den Griechen unter dem Namen Schoinosilinda üblich. Eine kurze Beschreibung findet man davon bei Pollux IX, 115. — Campe erzählt in seinem Revisionswerke Bd. 8, S. 380, daß im Braunschweigischen Weserdistrikte dieses Spiel bei den Landleuten üblich sei. Der herumgehende murmele dabei die Worte her: „Sieh dich nicht um, es kommt der Wolf!“ Wer sich umsehe, bekomme einen Schlag mit dem Plumpfack; wer den niederfallenden Plumpfack nicht bemerkt habe, müsse einmal um den

Kreis herumlaufen, wobei ihm jeder einen Schlag zu versetzen suchte. — In der Schweiz ist der „Lunzi“ ein Ball an einem Faden, das Spiel also ein Ballspiel; ebenso in den Niederlanden, wie die obigen Namen andeuten.

Das Plumpsack-Verstecken.

Die Gesellschaft von unbestimmter Personenzahl, je größer, je besser, setzt sich in eine Reihe, Stuhl dicht an Stuhl, oder, was besser, sie bildet stehend einen Kreis oder einen Halbkreis. Jeder hält seine Hände hinter dem Rücken in Bereitschaft, den hin und her laufenden Plumpsack damit zu fassen und weiter zu geben. Ein einziger, der anfangs durch's Los dazu gewählt wird, ist Sucher und wirft der Gesellschaft den Plumpsack zu, womit das Spiel seinen Anfang nimmt. Man nimmt ihn sogleich hinter den Rücken und läßt ihn hier Reihe um gehen, bald hier bald dort hin, aus einer Hand in die andere, so wie es die Nachforschungen des Suchers notwendig machen, sucht ihn bald von dieser, bald von jener Stelle zu entfernen, damit er ihn nicht erhasche.

Die Rolle des Suchers ist schwieriger, als man glaubt. Da steht er vor der lachenden Menge, schleicht hin und her, paßt genau auf, wo das Tuch sei, merkt auf jede Bewegung der Gesellschafter, welche ihm dies verraten kann. Er fährt schleunig nach der Stelle, wo er es zu bemerken glaubt, durchsucht mit seinen Händen bald hier bald dort die Räume hinter den Rücken und die Hände der Spieler, wird aber nicht nur zwanzigmal getäuscht, weil jeder das Tuch schnell weiter giebt, wenn sich der Sucher ihm naht, sondern erhält noch dazu bald rechts bald links einen derben Schlag mit dem Tuche; denn jeder, der das Tuch in den Händen hat, während der Sucher bei irgend einem anderen in der Nachbarschaft darnach sucht, hat das Recht, ihm einen Schlag zu geben, nur muß er dies sehr schnell thun und das Tuch augenblicklich wieder hinter die Reihe bringen; denn wenn es der Sucher erhascht, so muß der Schläger Sucher werden. — Gesetze bei diesem Spiele sind etwa diese: 1) Niemand darf, um zu schlagen, von seiner Stelle gehen. 2) In wessen Händen oder Kleidern oder unter wessen Sitze der Sucher das Tuch findet, der wird Sucher.

Es giebt dieses Spiel viel Bewegung, wenn es nur etwas eifrig wird. Es erfordert Aufmerksamkeit, Schnelligkeit der Hände, und von Seiten des Suchers Beobachtungsgeist. Die Schläge fallen oft etwas derb aus und sind zur Abhärtung nicht so ganz undientlich.

Ein Plumpjackverstecken anderer Art, das allerdings kein Ringenspiel ist, sei gleich hier mit genannt:

Das Häschen ist gebraten.

(„Es brändelt;“ „Anittelverbergi's“ in der Schweiz.)

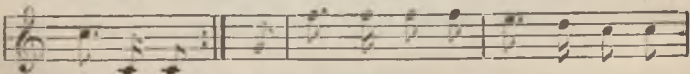
Der Plumpjack wird von einem am Rande einer Hecke versteckt, so zwar, daß es keiner der anderen Gespielen sieht. Der Versteckende kehrt zurück und spricht: „Das Häschen ist gebraten!“ Die anderen antworten: „In welchem Bezirk?“ Jener: „Im ersten (zweiten) Bezirk!“ (Es ist nämlich zuvor die Hecke in bestimmte Bezirke eingeteilt worden.) Diese: „Wie hoch?“ Jener: „Im ersten (dritten u.) Stock!“ Jetzt beginnt das Suchen. Wer den Plumpjack findet, verbirgt ihn schnell bei sich, bis er recht vielen Suchern nahe ist, und nun treibt er diese plumpjackend zur Freistätte zurück, versteckt auch nun selbst den Plumpjack. — Man pflegt auch — nach dem „Buche des Knaben“ — die Sucher durch Zurufe zu ermuntern, wie z. B., daß sie „sich brennen“, oder daß sie „frieren“, je nachdem sie sich dem Plumpjack nähern oder sich von ihm entfernen; oder „'s fängt an zu brennen, zu frieren, es brändelt, 's ist warm, tüchtig heiß, 's ist lau, du bist in den Eisbergen u.“

Jakobiner.

Die Gesellschaft bildet sitzend oder stehend einen weitgeöffneten Kreis, so daß die einzelnen sich kaum mit den Händen erreichen können. In der Mitte ist eine Stange (ein Baum u.), daran hängt eine womöglich rote Mütze. Von Hand zu Hand wandert sehr schnell ein Plumpjack, und dazu wird gesungen etwa nach folgender Melodie:

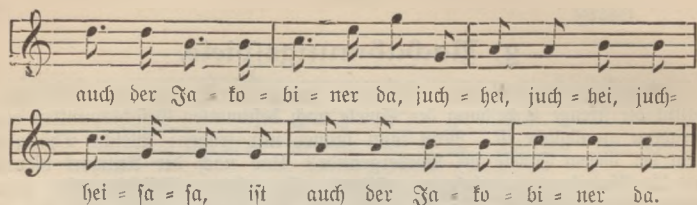


Es ist ein Ja = ko = bi = ner da, juch = hei, juch = hei juch =
An ro = ter Mü = ße kemt = lich ja, juch = hei, juch = hei, juch =



hei = sa = sa!
hei = sa = sa!

Und wo man die = se Mü = ße sah, ist



Derjenige, in dessen Händen der Plumpsock während des Singens der letzten Silbe ist, wird Jakobiner. Er steht schnell auf, holt sich die Mütze und setzt sie auf. Unterdessen fliehen die anderen zu einem bestimmten Male. Der Jakobiner jagt ihnen nach, und wen er noch vor dem Ziele erhascht (oder wer bei der Rückkehr keinen Platz im Kreise findet), dem übergibt er den Plumpsock, dem setzt er die Mütze auf, der löst ihn ab und kann unter Umständen noch einen anderen erhaschen, von dem auch er wieder abgelöst wird. Ist das Ziel erreicht, so kehren alle zurück, der Jakobiner stellt sich in die Mitte, und derjenige, bei welchem im neuen Spiele der Plumpsock verweilt, holt abermals die Mütze, die der vorige Jakobiner vor seiner Flucht schnell an den Baum gehängt hat, und eilt als neuer Jakobiner den fliehenden nach. Erhascht er keinen, so bleibt er Jakobiner.

Jäger und Hühnchen.

Die Gespielen bilden einen lockeren Kreis. Der außenstehende, der „Jäger“, nimmt ein zusammengebundenes Taschentuch (den Plumpsock, der hier als abzuschießender Pfeil gedacht wird; es kann an seine Stelle auch ein Ball treten) in die Hand und geht um den Kreis herum. Jetzt schießt der Jäger nach irgend einem, wirft ihm also den Plumpsock zu und spricht: „Ich schieß' ein Hühnchen in dem Wald!“ Das getroffene Hühnchen flieht und versteckt sich in einiger Entfernung vom Jäger hinter einem „Busch“, d. i. hinter einen anderen. Der Jäger spricht: „Jetzt hab' ich es verloren!“, läuft um den Kreis herum, das Hühnchen zu suchen, und sobald er es erblickt, ruft er: „Jetzt hab' ich es gefunden!“, worauf das Hühnchen davon eilt, im Zickzack oder vor- und rückwärts läuft, hier oder dort die Kreisreihe durchbricht und so lange vom Jäger verfolgt wird, bis er es mit den Worten: „Und fang' mein flücht'ges Hühnchen!“ erhascht.

g) Nachahmungsspiele.

Auch diese Spiele trennen sich nicht streng von den vorigen, wie überhaupt die strenge Scheidung der Spiele nach bestimmten Gesichtspunkten eine geradezu unmögliche ist. Man kann immer nur fragen: Welche Thätigkeit steht bei diesem Spiele im Vordergrund? Und nach der Antwort hierauf hat die Einteilung zu erfolgen, während alle anderen Gesichtspunkte unbeachtet bleiben müssen. So ist z. B. auch das Spiel „Katz und Maus“ ein Nachahmungsspiel, die „Wassermühle“ ein Ringelspiel; dennoch ist dieses nicht dorthin, und jenes nicht hierher zu bringen, weil dort die Nachahmung und hier das Stehen im Ringe etwas Nebensächliches ist.

Adam hatte sieben Söhne. („Mufti“; „Simon sagt's“ in England.)

Die GeSpielen tanzen mit gefaßten Händen die Runde und singen dabei:

Adam hatte sieben Söhne, sieben Söhn' hatt' Adam.
Sie aßen nicht, sie tranken nicht, sie sahen sich in's Angesicht
und machten's alle so!

Bei den letzten Worten bleiben alle plötzlich stehen; ein in der Kreismitte stehender „geweckter“ Spielgenosse giebt durch Vormachen irgend eine Bewegung an, z. B. das Handklappen, Drehen, Kumpfsbeugen, Armheben, Sägen, Waschen, Geigen, Niesen, Husten, Lachen, Weinen zc., die bei der Wiederholung jener Worte von allen nachgeahmt wird.

Nach diesem Liedchen, welches sich schon bei Fischart findet, tanzen die Echternacher bei ihrer Springprozession zum Gedächtnis der vom St. Vitus abgewendeten Weitzstanzepidemie. Im Jahre 1845 beteiligten sich hieran 13000 Menschen, im Jahre 1852 immer noch 8100. Die Allg. Augsburg. Zeitung vom Jahre 1852 berichtet hierüber: „Männer, Weiber und Kinder sprangen 3 Schritte vorwärts und je 2 Schritte rückwärts, ohne Pause, ohne Raft, daß ihnen der Schweiß von der Stirne rollte“. Bei diesem Fest der „springenden Heiligen“ zum Grabe des heiligen Willibrod verbinden sich die Gläubigen durch angefaßte Tücher zu Reihen von 3 bis 4 Personen. Ursprünglich sollte dadurch der Wiederkehr einer im Jahre 1374 herrschenden Viehseuche vorgebeugt werden; jetzt gilt es als Mittel gegen Weitzstanz und Epilepsie!

Die Kinder singen bei ihrem Spiel statt des vorigen Liedes auch:

1. Wenn die Kin-der ar-tig sind, :|: da sind sie im-mer
froh :|: und wenn sie dann recht lu-stig sind, dann machen's al-le
so, :|: dann ma-chen's al-le so! :|:

2. Wenn die Kinder garstig sind, da sind sie nimmer froh,
und wenn sie dann recht traurig sind, :: da machen's alle so! ::

Bei dem Singen der 2. Strophe bedecken die Kinder mit beiden Händen ihre Augen, als ob sie weinten. — Oder sie singen:

Im Sommer, im Sommer,
da ist die schönste Zeit,
da freuen, da freuen
sich alle jungen Leut'
und, wer in diesem Kreise ist,
der macht es so, wie ich."

Soll die Thätigkeit vorüber sein, so hebt das Kind in der Mitte an zu singen, z. B.:

„Das Stricken, das Stricken,
das will mir gar nicht geh'n.
d'rum muß ich, d'rum muß ich,
mich dreimal um mich dreh'n!“ was alle mitthun,
und worauf das Spiel von neuem beginnt. Oder:

Vier Gänse saßen
im Haferstroh.
:: Sie saßen und fraßen,
und machten's alle so! ::

Jedes andere weltliche Lied ist jedoch hierzu auch verwendbar.

Nach einer anderen Spielart ist es dem Vorsänger gestattet, mitten im Gesange aufzuhören. Alle anderen müssen sofort auch schweigen. Wer nur eine Silbe weiter singt, bekommt oder zahlt eine Strafe.

Die Wassermühle.

Munter.

Fröbel.

Die Stampfen in der Müh-le, die ge = hen auf und
 ab; das Was-ser macht's, das Müh = le, daß laut erschallt: Klipp,
 klapp, klipp, klapp, klipp, klapp, klipp, klapp, klipp, klapp.

Wie vorhin, nur geschieht das Gehen hier mit Stampfen. Bei den Worten: Klipp, klapp, zc. klatschen die Kinder nach dem Takte in die Hände. Die Bewegung im Kreise geschieht nach der r. Seite hin, ein andermal nach der l. Bei öfterer Wiederholung des Liedchens mag auch ein immer rascheres Zeitmaß eintreten. Ebenso kann ein kleinerer Kreis in einem größeren sich gleichzeitig seitwärts l. (r.) fortbewegen.

Der Bauer.

Fröbel.

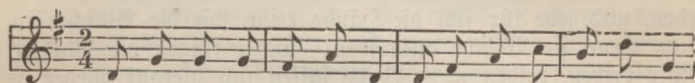
1. Wollt ihr wis-sen, wie der Bau-er sei = nen Ha = ser aus =
 fät? Der Bau-er macht's so!

In den folgenden Strophen singen die Kinder statt „ausfät“: „abmählt, ausdrischt, aussiebt, einfackt, verkauft?“, in einer siebenten: „wie der Bauer nach der Arbeit sich freut?“, in einer achten: „wie der Bauer nach der Arbeit ausruht?“ — Bei „der Bauer macht's so!“ ahmen die Kinder im Kreise die vorher im Gesange angedeutete Thätigkeit, also das Ausfäen,

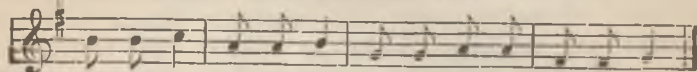
Abmähren z. des Haisers nach. Zum „ausjäen“, machen alle links um, ziehen hintereinander im Kreise weiter, greifen bei jedem l. oder r. Schritte mit der r. Hand z. B. in die mit der l. Hand aufgehobene Schürze, um darnach mit Seitsschwingen des r. Armes das Ausjäen zu vollziehen; nach dem „sich freut“ drehen sich die Kinder an Ort herum; nach dem „ausruht“ kauern sie nieder und stützen, die Augen schließend, den Kopf auf einen Arm, schnarchen wohl auch z. Zu Anfang jeder Strophe mögen sich die Kinder verneigen.

Auf solche Weise ahmen die Kinder auch die Thätigkeiten der Handwerker nach. Die Kinder singen: Wie macht's denn der Schneider (Schlosser, Schuster, Tischler, Böttcher, Bäcker z.) bei der Arbeit so froh? Der Schneider macht's so!“, worauf die Thätigkeit von allen nachgeahmt wird.

† Liebe Schwester, tanz mit mir!



1. Sie = be Schwester, tanz mit mir—mei-ne Hän-de reich' ich dir,—



ein-mal hin, ein-mal her, nun rundum, das ist nicht schwer!

2. Ei, das hast du schön gemacht, ei, das hätt' ich nicht gedacht!
Einmal hin z.
3. Noch einmal das schöne Spiel, weil mir's gar so wohl gefiel!
Einmal hin z.

Die Kinder stellen sich bei dieser Nachahmung des Rundtanzes der Erwachsenen Gesicht zu Gesicht einander gegenüber. Bei den ersten Worten jeder Strophe vereinigen sich die einzelnen jedes Paares gegenseitig, dann reichen sie sich die Hände, gehen mit 3 Schritten seitwärts hin und her, während bei den Worten: „Nun rundum z.“ die Handfassung aufgegeben wird, und jedes einzelne mit Schritten an Ort sich einmal herumdreht, so daß mit der letzten Silbe die Drehungen vollendet sind.

Dieser getretene Kindertanz ist eine Nachbildung der in den vierziger und fünfziger Jahren von den Erwachsenen, z. B. bei uns in Sachsen getanzten sog. Sackmüße, wobei sie zuerst 7 Schritte und dann 3 Schritte

seitwärts hin und her machten und sich schließlich mit Hüpfen an Ort drehen. Wir Kinder ahmten dies alsbald nach und sangen dazu:

„Jakob hat kein Geld im Haus,
Jakob macht sich gar nichts draus,
Jakob hin, Jakob her,
Jakob ist ein Bittelbär!“

Auch erinnere ich mich, den sog. Großvatertanz („Als der Großvater die Großmutter nahm, da war der Großvater ein Bräutigam“) in ähnlich schreitender Weise öfter gesehen zu haben.

† Kleiderwaschen.

Je zwei Mädchen stellen sich mit Fassung beider Hände einander gegenüber, schwingen ihre Arme „langsam und anmutig“ erst dreimal nach der einen Seite, dann dreimal nach der anderen und singen (etwa nach den ersten Taktten der Melodie auf S. 232): „Wir spülen, spülen Wäsche aus, wir spülen, spülen Wäsche aus!“, worauf sie die Handfassung aufgeben, und jede für sich die Hände reibt, wie die Wäscherinnen thun, wenn sie Wäsche ausreiben. Dazu singen die Mädchen: „Wir reiben, reiben 2c.“ Beide fassen sich hierauf wieder, wie vorhin, heben auf einer Seite die Arme hoch, bücken sich und schlüpfen miteinander unter den gehobenen Armen hindurch, zunächst zur Stellung Rücken zu Rücken und weiter zur früheren Stellung Gesicht zu Gesicht, welches „Hindurchwinden“ dreimal auszuführen, und wozu zu singen ist: „Wir winden, winden 2c.“ Plötzlich bleiben die Mädchen stehen, um nach drei Handklappen sich auf die Fußspitzen zu erheben und die Arme aufwärts zu strecken (als ob die Wäsche aufgehängt würde): „Und hängen sie auf die Leine und hängen 2c.“

Mutter Gans

stellt sich vor ihre Gänzchen, die in einer Reihe stehen, hinter welcher und zwar ziemlich weit entfernt sich das „Heim“ befindet, und macht unter beliebigen Angaben beliebig komische Bewegungen. Sie erzählt z. B., sie sei an den Teich gegangen (wobei sie wackelnd und watschelnd weiter geht) und auf dem Teich umhergeschwommen (Bewegung des Schwimmens); da sei ein Frosch gekommen und habe sie heißen wollen (Ausdruck des Schmerzes), und nun könne sie nicht gut mehr gehen (hinkt umher) 2c. Alles, was sie erzählt, muß sie in Gebärden und

durch Bewegungen ausdrücken, und alle ihre Gänschen müssen es, dabei in der Reihe bleibend, nachahmen. Alle laufen, wenn Mutter Gans läuft, alle hüpfen ihr auf einem Beine nach, wenn sie hinkt zc. In dem Augenblicke aber, wo sie ruft; Patsch, patsch! und in die Hände klatscht, müssen die Gänschen nach dem Heim laufen. Wer zuerst anlangt, ruft: Gigak! und wird Mutter Gans.

Die Brücke bauen.

Die drei größten Gespielen stellen sich mit gefaßten Händen und gehobenen Armen einander gegenüber. Der Baumeister steht neben ihnen und fragt einen jeden der herankommenden übrigen Genossen laut, was für Material oder Handwerkszeug er zum Bau der Brücke habe. Kann er etwas nennen, so kriecht er durch die Brücke und bildet mit einem anderen, der ebenfalls auf jene Frage etwas zu antworten vermag, einen zweiten Brückenbogen neben dem ersten. Die nichts zu nennen wissen, dürfen durch den Brückenbogen schlüpfen, müssen aber darnach bis zu einem vorher bestimmten Ziele laufen, wobei sie von allen Brückenleuten verfolgt und geplumpackt werden.

* Der Gänsemarsch.

(„Nehmt euch ein Exempel dran!“ im Buch des Knaben.)

Die Knaben stehen alle hintereinander. Der gewandteste ist der Führer. Alle anderen haben das nachzuthun, was er vormacht, sei es Arm-, Bein-, Rumpfbewegungen während des Laufes, sei es das Laufen in Zickzack- oder in Schlangenlinien, mit schnellen oder langsamen Schritten, eine Anhöhe hinauf oder hinab, — oder das Springen über Steine, Gräben Baumstämme zc. während des Laufes. Wer am längsten aushält, ist Sieger und wird ein andermal der Führer.

Das Vogelhaus.

Jeder Spielgenosse wählt sich den Namen eines solchen Vogels, dessen Stimme man leicht nachahmen kann. Der erwählte Vogelsteller stellt sich in die Mitte des Kreises und erzählt eine Geschichte, in welcher er die sämtlichen Namen derjenigen Vögel vorkommen läßt, die vorhanden sind, stellt z. B.

einen Käufer vor, der sämtliche Vögel für sein Vogelhaus haben will. Da ruft er den Kauz (Schu hu hu), der allezeit unter den gewählten Vögeln sein muß, den Hahn (Kiteriki), den Kuckuk (Kuckuk), den Aiebiß (Kibi), den Truthahn (Gauter, gauter, gauter), die Wachtel (Pac de wack), die Henne (Gluck, gluck), die Gans (Gak, gak), die Lerche (Tirili), den Fink (Pinf, pink), den Simpel (Poi, poi, poi, pitsche, pitsche, gatti, diii), den Sperling (Pitsch, pitsch) u. Vor der Erzählung läßt jeder seine Stimme einmal hören und hört dann ruhig zu. Spricht der Erzähler vom Vogelbauer, dann rufen und schreien alle Vögel zusammen, spricht er vom Kauz, so schreit zwar nur dieser, aber alle Vögel erheben ihre Hände und machen eine flatternde Bewegung, als wollten sie vor diesem Raubvogel fliehen. Der Raubvogel sucht eine Hand zu erhaschen, und der erhaschte wird Erzähler. Überhört ein Vogel seinen Namen, so erhält er vom Kauz, dem Raubvogel, einen Plump= sackschlag. Bei Bajedow mußte ein solcher, der zu strafen war, den gewinnenden etwas von seinem Kuchen geben!

h) Spiele mit Wechseln der Plätze.

Lockvogel.

Alle Vögel suchen sich Nester (Bäume, im geschlossenen Turnraume sind die Nester durch Kreidestriche auf der Diele zu bezeichnen); der Lockvogel hat jedoch keinen Platz und ruft:

„Ihr Vögelein, verlaßt euer Nest,
und feiert mit mir das Frühlingsfest!“

Die Vögel verlassen darauf alle ihre Steh- (oder Sitz-) Plätze, fliegen also aus und mit seitgehobenen Armen hin zum Lockvogel, sprechen aber bald:

„Wir armen, armen Vögelein,
wir möchten gern im Neste sein!“

Der Lockvogel antwortet:

„Ihr Vögelein, fliegt alle aus,
und suchet wiederum euer Haus.“

Es sucht hierauf jedes Kind eins der (vorher verlassenen) Nestchen, auch der Lockvogel. Wer keins bekommt, wird Lockvogel.

Herr Abt ist nicht zu Hause.

Die Spielgenossen stellen sich abermals an vorher bestimmten Malen auf (sizen im Zimmer in 2 Reihen auf mit den Lehnen zusammengestellten Stühlen, im Turnsaal wohl auch, sich den Rücken zuzehend, auf 2 nebeneinander befindlichen Schwebestangen). Der übrigbleibende hat in der einen Hand eine Klingel (wenn eine solche nicht vorhanden, ahmt er das Klingeln mit seiner Stimme nach) und in der anderen einen Stab, geht an den an ihren Plätzen weilenden vorüber und singt etwa nach den ersten Taktten der Melodie auf S. 248:

„Herr Abt ist nicht zu Hause,
er ist auf einem Schmause,
und wenn er wird nach Hause keh'r'n,
wird man schon die Klingel hör'n.“

Bei den letzten Worten klopft er mit seinem Stabe vor einem seiner Kameraden auf den Boden. Dieser folgt ihm nach, faßt ihn leicht am Kleide und singt mit. Befindet sich schließlich niemand mehr an seinem Platze, ziehen also alle, sich an den Kleidern fassend, in einer Reihe dem ersten nach, so klingelt dieser, sobald es ihm beliebt (etwa, wenn die ganze Reihe am weitesten von den Malen entfernt ist), worauf sich die ganze Reihe auflöst und nach den Malen läuft, um eins derselben einzunehmen. Wer übrig bleibt, übernimmt die Klingel und den Stab zc. — Kürzer ist dieses Spiel, wenn alle den Herrn Abt im Kreise Hand in Hand und jenes Liedchen singend umtanzen, bis derselbe klingelt, worauf sie nach den Plätzen eilen.

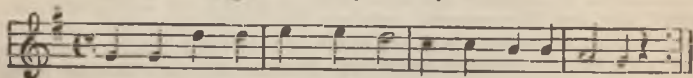
Da mit Sicherheit angenommen werden kann, daß dieses Spiel ein Überrest des alten Bischofsspiels ist, zumal an manchen Orten außer dem gewählten Bischof auch noch ein Abt sich beteiligte, so möge hier in Kürze Platz finden, was Dr. G. L. Krieger in seinem Werke „Deutsches Bürgertum im Mittelalter“ erwähnt: Die Eröffnung der Schule fand am Gregoriusstage statt. Dies gab Veranlassung zur Entstehung eines mittelalterlichen Schulfestes, des Gregoriusfestes oder Bischofsspiels. Die Kinder zogen zuerst in die Kirche, wo der Pfarrer eine Anrede an sie hielt, und dann durch die Straßen in die Schulen, wobei die Leute ihnen Brezeln schenkten. Bei der im Mittelalter herrschenden Lebenslust und der Freude am Scherzhaften, besonders aber am Vernunmmen, gestaltete sich dieses Fest jedoch zu einem immer lustiger werdenden um. Die neuen und die alten Schüler zogen, geführt von einem als Bischof verkleideten Knaben und zwei niederen Geistlichen unter Glockengeläute in die Kirche, wo sich der Schülerbischof mit seinen Geistlichen am Altare niedersezte. Nach Anhörung der Rede und Absingung eines Gregoriusliedes verließ der Zug die Kirche und bewegte sich mit Gesang zum Schulhause, wobei die Knaben in mancherlei Verkleidungen und

mit den ihnen geschenkten Brezeln behangen ihrem Bischofe folgten. Später kam noch hinzu, daß dieses Fest mit der Aufführung einer geistlichen Komödie beschlossen wurde. Schon im 14. Jahrh. gab es Stiftungen zur Anschaffung und Verteilung von Brezeln. Die Geistlichkeit verbot das Spiel bald. Dessen ungeachtet erhielt es sich, wiewohl nicht als Schuleröffnungsfest am Gregoriusstage, sondern als sog. Bischofspiel auf Fastnacht, Andreä, Nikolaus oder Weihnacht, noch lange. In Hamburg war es den Schülern vom Andreasstage an bis zum 28. Dez. erlaubt, mit ihrem Bischof durch die Straßen zu ziehen. In Braunschweig, wo sie außer dem Bischofe auch einen Abt aus ihrer Mitte ernannten, dauerten die Mummereien und Belustigungen vom Nikolaustage bis zum 28. Dez. und wurden mit einem Schmause beschloffen. 1407 wurde es hier verboten. Das Bischofspiel war auch den Knaben Englands bekannt.

Russische Motion.

Das unter dem Namen „Russische Motion“ bekannte Spiel ist eine Verbindung des Ringschlagens mit dem „Herr Abt ist zc.“ Die Gespielen sitzen auf Stühlen, die mit den Lehnen aneinander gerückt sind. Nur ein Spielgefährte hat keinen Stuhl, geht umher und pocht bald bei dem einen, bald bei dem anderen, dem dritten zc. mit einem Stocke auf den Boden, um sie alle nach und nach dadurch aufzufordern, ihm nachzufolgen. Auch giebt er wohl einem jeden heimlich den Namen einer Blume, einer Ware, einer Stadt zc. und erzählt im Umhergehen, diese Namen in seine Erzählung einflechtend, um dadurch den genannten zur Nachfolge aufzufordern. Schließlich sagt er: Wir müssen eilen, es ist schon spät, es schlägt schon „Eins, zwei, drei!“, und dabei setzt er sich auf einen Stuhl. Die übrigen suchen ebenfalls schnell einen Stuhl zu erreichen. Sollten aber schließlich zwei Gespielen und nur noch ein Stuhl übrig sein, so haben diese von diesem Stuhle aus die ganze Reihe zu umlaufen, der eine links, der andere rechts. Wer zuerst ankommt, ist Inhaber des Stuhles, während der andere das Spiel wieder beginnt.

Die Nachtwache.



{ Schaut die Nachtwach' kommt her - an mit dem großen Sto - ck! }
 { Auf, ihr Leu - te, schließt euch an, hal - tet fest am Ro - ck! }

wird geplumpsackt. Draußen im Freien, wo dies Spiel angenehmer wird, werden die Plätze durch hingelegte Taschentücher oder auf andere Weise bezeichnet; je entfernter man sie da anlegt, desto merklicher wird die Bewegung.

Herr König, ich diene gern.

(„Verehren und Placieren“ und „Handwerkerligz“ bei Kochholz; „Schenken und Logieren“; „Basilinda“ bei Polluz; „Ich bin König, du bist Knecht“ bei Fischart.)

Einer wird als König, ein anderer als Königin gewählt. Die übrigen sitzen im Kreise umher, und der König verlangt von ihnen, daß ihm etwas geschenkt werde. Jeder sagt nun seinem Nachbar zur Rechten in's Ohr, was er dem Könige schenken, und seinem Nachbar zur Linken, wohin er sein Geschenk bringen solle. Ist dies von allen geschehen, so sagt jeder, welches das Geschenk sei, und wo es logieren solle, wobei allerlei Drolliges zum Vorschein kommt. Stehen aber der König und die Königin mit den Worten auf: „Ich mache eine Reise,“ so müssen alle aufstehen und jenen durch alle Zimmer des Hauses, und alle Schneengänge des Dorfweges paarweise folgen. Unterdessen wird ein Stuhl oder Stehplatz aus dem Kreise entfernt. Sobald der König erklärt: „Der König reist wieder nach Hause,“ laufen alle kopfüber nach den Plätzen. Der übrigbleibende beugt demütig seine Kniee vor dem Könige und erhält einen Plumpsackschlag. (S. Kochholz S. 435.)

Kämmerchen vermieten.

(„Miezchen, Miezchen, in die Ecke“; „Böglein, fliegt aus!“; „Wo giebt's gut Bier?“; „Schneider, leih' mir deine Schere“; „Kätzchen, ach Kätzchen, ich habe kein Holz!“; niederdeutsch „Pinnaken“; „Rebekka, ruck den Stul“ bei Fischart.)

Jeder von der Gesellschaft hat einen Platz auf einem Stuhle, neben einem Baume oder einer sonst bezeichneten Stelle. Nur einer hat keinen. Der geht umher und fragt bei jedem an: „Kein Kämmerchen zu vermieten?“ und erhält zur Antwort: „Nein!“ oder: „Bei dem Nachbar!“ oder: „Geh' ein Haus weiter!“ Während er so im Kreise herumläuft, winkt einer dem anderen zur Verwechslung der Plätze, und beide eilen dann heimlich, daß es der Platzsucher nicht gleich merkt, geschwind hinüber und herüber. Dieser aber ist

stets hinter den so verlassenen Plätzen her, bis er einen derselben erlangt. Dann tritt der, welcher ihn verlor, an seine Stelle. — Im Göttingischen lautet die Frage des „drau“ seienden: „[Wilt se] Sepe [Seife] kwäpen?“, und die Antwort: „[Ga int] Marverhus!“ — Man giebt demjenigen, welcher den Platz sucht, auch wohl das Recht, nach etwas langem vergeblichen Suchen im Notfall ein Zeichen zu geben durch Händeklatschen, oder durch den Ausruf: „Vögeli, fliegt aus!“ und verpflichtet sich dann zum allgemeinen Platzwechseln.

Es faßt auch jedes Kind irgend einen Gegenstand, z. B. einen Baum; dann necken sie das „Kätzchen“, indem sie ihren Gegenstand verlassen, dem Kätzchen sich nähern und sprechen: „Kätzchen, ach Kätzchen, ich habe kein Holz.“ Das Kätzchen sucht dabei einen der verlassenen Gegenstände zu ergreifen.

In der Schweiz spielt man dieses Spiel mit einigen Abänderungen:

„Vögeli, Vögeli, fliegt aus,
fliegt in ein ander Haus!“

so rufen sich beide Spielparteien, die Teufelsvögel und die Engelsvögel, einander zu. Letztere geben einander Vogelnamen, erstere haben zu raten. Ist mit dem (dreimaligen) Raten ein richtiger Name genannt worden, so läuft der Inhaber desselben nach einem bestimmten Male, einer „Freiung“, und kommt er ungegriffen wieder zurück, so erhält er einen anderen Namen. Während des Laufes haben alle Engelsvögel die Plätze zu wechseln, jedoch dabei darauf zu sehen, daß ihnen kein Teufelsvogel den Platz wegnimmt; sonst müßte der Engelsvogel, der in Folge dessen keinen Platz bekäme, zu den Teufelsvögeln. Derjenige Engelsvogel, welcher am längsten uneingefangen bleibt, ist das „Bachofenschlupferli.“ (S. Rochholz S. 449.)

Wie gefällt dir dein Nachbar?

Wiederum hat jeder seinen Platz, außer einem, der herum geht und stets bei diesem oder jenem anfragt: „Wie gefällt dir dein Nachbar?“ Ist die Antwort: „Gut,“ so geht's Fragen weiter, bis er an eine Person kommt, die ihm zur Antwort giebt: „Dieser hier (zur Linken oder zur Rechten) gefällt mir eben nicht!“ oder: „Beide gefallen mir nicht!“ — „Und wer wäre dir lieber?“ erwiedert der Sucher; dann müssen, z. B. im letzteren Falle, von ihr zwei Personen genannt

werden, und mit diesen haben die Nachbarn die Plätze zu wechseln. Kann unter dem Wechsel der Sucher einen der Plätze für sich bekommen, so nimmt er ihn, und der, welcher ihn verlor, wird Sucher und fragt von neuem herum. — Ähnliche Spiele sind die drei nachstehenden.

Das Tellerdrehen.

Alle sitzen im Kreise umher, einer ausgenommen. Dieser tritt in die Mitte, um einen (hölzernen) Teller, den er mit dem Daumen, Zeige- und Mittelfinger am Rande erfaßt und senkrecht auf den Boden stellt, rasch zu drehen. Noch ehe der Teller niederfällt, muß er einen Spielgenossen aufgerufen haben, der den Teller ebenfalls vor dem Niederfallen zu fangen hat, während jener sich seines Platzes bemächtigt. Die Kinder werden aber nicht mit ihrem Namen gerufen, sondern jedes erhält z. B. den Namen einer Pflanze.

Das Steckenspiel.

Der in der Kreismitte stehende hat eine Bohnen- oder Hopfenstange in der Hand, stellt sie senkrecht auf den Boden und eilt sodann davon, dabei z. B. die Rose rufend, die die Stange noch vor dem Niederfallen zu ergreifen und ihrerseits aufzurichten hat.

Die Post.

Alle wählen sich Städtenamen. Der Reisende fragt bei einem an: „Wohin soll ich meinen Weg nehmen?“ Antwort: „Von Auerbach nach Delsnik!“, worauf die Inhaber dieser Namen die Plätze wechseln. Der Reisende sucht einen der Plätze einzunehmen.

Der Lastträger.

Die Gesellschaft sitzt auf Stühlen im Kreise umher. Nur einer ist ohne Platz, trägt ein rundliches Bündel, und heißt deshalb der Lastträger. Die anderen wechseln insgeheim, unter Zuwinken, die Plätze, und der Lastträger bemüht sich, sein Bündel auf einen leer gewordenen Stuhl zu werfen. Kann er dies, so gehört der Stuhl ihm, und der, welcher ohne Stuhl ist, trägt an seiner Stelle das Bündel. Wirft er aber aus Eile sein Bündel neben den Stuhl, oder so darauf, daß es

wieder herunterrollt, so bleibt er Lastträger und bekommt Strafe mit dem Plumpjacke.

Eine Abänderung ist folgendes Spiel: Man kann so viel Stühle in einiger Entfernung von einander aufstellen, als Spieler da sind. Einer von diesen, der zuvor, z. B. durch's Los, bestimmt wurde, tritt aus dem Kreise und wirft einen Ball gegen einen der Stühle. Wird der Ball von demjenigen zurückgeschlagen, der hinter diesem Stuhle steht, dann wechseln alle die Plätze, so daß jeder einen anderen Stuhl erhält. Kann der Werfer den weggeschlagenen Ball schnell genug wieder aufnehmen und einem anderen damit treffen, ehe dieser den Stuhl erreicht, nach welchem er hinläuft, so nimmt er dessen Stelle ein, und dieser hat nun zu werfen.

Der Kessel platzt!

Ein Spielgenosse, der Führer des Dampfwagens, steht in der Mitte des von den übrigen gebildeten Kreises, erzählt in langer oder kurzer Weise eine schreckliche Begebenheit, die sich auf dem Dampfschiffe, in dem Dampfwagen, in der Fabrik oder sonstwo zugetragen hat und spricht plötzlich: „Auf einmal schrieen alle: Der Kessel platzt!“ Sämtliche eilen sofort und mit dem Rufe: „Der Kessel platzt!“ nach den hinter ihnen befindlichen, vorher bestimmten und etwas entfernten Plätzen (Bäumen, Steinen, Stühlen u.). Wer übrig bleibt, wird Erzähler.

Alle diese Spiele sind für die kindliche Jugend bei aller ihrer Einfachheit interessant genug. Sie sind unschuldig, geben Bewegung und erfordern Schnelligkeit.

i) Lauf- und Haschspiele.

Diese Spiele sind sehr verschiedenartig. Z. B. einer allein hascht einen anderen, der ihn dann ablöst; einer erhascht einen anderen oder mehrere gleichzeitig, ein anderer hat sie zu beschützen; einer allein beginnt das Haschen, die Gefangenen sind seine Gehülfsen; zwei oder mehrere ziehen zum Fange aus, die Gefangenen lösen sie ab oder sind Gehülfsen; eine Partei zieht gegen die andere aus, die Gefangenen sind darnach unthätig und können wieder befreit werden. Ich will versuchen, diese Einteilung möglichst festzuhalten.

Da es bei diesen Spielen nicht selten vorkommt, daß die Spieler sich anstrengen, daß sie, um nicht nachteilige Folgen zu erfahren, eine Zeit lang ausruhen und verschlafen müssen, so muß man dies ihnen wohl gestatten; sie haben in Deutschland die Gewohnheit, durch den Ausruf „Pax“ anzuzeigen, daß sie vorübergehend Schonung beanspruchen und aus dem

Spiele auszutreten gewillt sind; in Frankreich rufen sie: „Je m'en defonds mon corps et mon sang; Celui qui me touche est un serpent.“ Ich verwahr' mich mit Leib und Blut; wer mich anrührt, ist Thunichtgut.“

Häscher. („Zeck“; „Eisenmännchen“; „Zickjagen“, „Gilen“ in der Schweiz; „Eisenzek“ in Berlin; „Eisennändel“ in Breslau; „Ihsermännchen“ am Niederrhein; „Bater, i ha te Ihse meh“; „Faß Eisen an“ — Touch-iron und touch-wood im Buche des Knaben.)

Der durch einen Abzählreim (S. Anhang I) gewählte Häscher sucht einem der zwanglos auf dem Spielplatze umherstehenden mit der (flachen) Hand einen leichten Schlag (etwa auf die Schulter) zu geben, wie wenn sich Kinder „den Letzten geben“. Der verfolgte sucht sich durch schnelles Ausweichen oder durch die Flucht zu retten. Haben die Spieler vorher eine Freistätte zum Ausruhen (z. B. eine Hausecke, einen Baum, eine Thür zc.) bestimmt, so darf der Häscher diese nicht berühren, wohl aber dürfen die verfolgten dorthin sich retten. — Bei dem „Eisenmännchen“ gilt die allgemeine Bestimmung, daß, wer irgend einen eisernen Gegenstand z. B. das Thürschloß, berührt, nicht geschlagen werden darf, wohl aber während des Laufes von einem Eisenstücke zum anderen. — Bleiben jedoch die zu häschernden zu lange im Freimale, so kann der Zeckmann durch den Ausspruch: „Drei mal drei ist neun; wer nicht ausläuft, ist mein!“ sie zwingen, dasselbe zu verlassen. Der geschlagene wird Häscher, darf aber den Vorgänger nicht sofort wieder schlagen. — Bei dem „Zicki (Ziege) oder Gili (Geiß)“ wird einer erwählt und die ganze Schar springt danach sofort auseinander. Wen das Zicki erhascht, oder wer die Grenzen des Spielplatzes überschreitet, der muß Zicki oder Gili werden.

In den „26 nichtigen Kinderspielen“ ist das Spiel also beschrieben:

„Ein Spiel, mit dem bei uns die Kinder sich erquicken,
nicht weiß ich, ob wo mehr, ist das genente Zicken
und wird auf diese Weis getrieben und geführt,
daß eins mit flacher Hand das andre bloßlich rührt,
und fleucht damit davon. Das aber so getroffen,
jagt seinem Schläger nach so lang, bis er erlossen
dem Gegenstreiche kriegt.“

Dieß währet bis die Kinder sind voller Mattigkeit; und wie die müden Kinder sich legen auf den Plan: oft muß die schwarze Nacht nach hauß sie jagen heim.“

Man ersieht aus den letzten Zeilen, daß nicht das beschriebene Haschen, sondern das jug. Letztengeben (Kinder verabschieden sich mit einem leichten Schläge und sprechen dabei: Hast'n Letzten!) gemeint ist, welches allerdings sehr oft auch ein Sicheinanderhaschen nötig macht. — „Eisenzack, Eisenmännchen?“ Nun, dem Eisen wurde früher eine besondere Fähigkeit beigelegt, den Einfluß feindlicher Geister abzuwehren. (Vergl. Nothholz S. 406.) Daher auch der Ruf des Haschenden, wenn die Genossen zu lange im Male sind:

„Dreimal eiserne Stangen, wer nicht läuft, wird g'fangen.

Drei eiserne Schnitz, wer nicht läuft, wird g'fist.

Dreimal über den Rhein, wer nicht läuft, ist mein!“ (K. Simrock.)

„Zwei spielten zack“ heißt es schon in Altschwert's Gedichten. (K. Waffmannsdorf.) Zucken heißt leise berühren; es ist mit Tippen und Ticken eins.

Abarten hiervon sind:

a) das **Schattenhaschen**. Es unterscheidet sich von dem Zuck dadurch, daß der Zuckmann auf den Kopfschatten des zu Haschenden zu treten sucht, statt ihm einen Schlag zu geben. Stehen etwa die Spieler in einer Reihe nebeneinander, so weichen sie dem Tritte in ihren Schatten durch Rückbeugen oder Kniebeugen u. aus.

b) das **Kauerhaschen** („Kauermännchen“, „Huckezack“), wobei vorher bestimmt wird, daß plötzliches Kauern (Hocken u.) vor dem Schläge rette. Sobald also ein Spielgenosse in Gefahr kommt, geschlagen zu werden, kauert er nieder und darf nun nicht gehascht werden. Eine Abweichung hiervon ist

c) **Vöglein husch!** Ein Kind ist der Vogelsteller, hat einen Plumpsack und ruft fort und fort, während die anderen Vögel um ihn herumhüpfen: „Vöglein husch! Vöglein husch!“ — Setzt er aber einmal hinzu: „Setzt euch nieder unter'n Busch!“, so sind alle still und kauern sich nieder. Wer's zuletzt thut, bekommt einen Plumpsackschlag und löst ihn ab. — Bei dem Schweizer „Vögelauszagen“ müssen die hierdurch schließlich in 2 Haufen getheilten Kinder (geschlagene und nichtgeschlagene) ein Wettziehen veranstalten, und die hierbei unterliegende Partei wird dann durch die Mütsche gejagt. (Nothholz.) — Statt des obigen Niederkauerns wird von den Knaben auch das Laufen auf „allen Vieren“ gewählt. Nur der Haschende bewegt sich aufrecht und sucht einem der herumkriechenden einen Schlag mit der Hand zu geben, was jedoch in diesem Falle nur hintenauf geschehen darf. Der geschlagene löst den schlagenden ab.

d) das **Kreuzhäschen** („Kreuzjagen“, „Schneidezack“). Sobald der Häscher nur einen der Spielgenossen verfolgt, so muß irgend ein anderer die Bahn zwischen dem Verfolgten und dem Verfolger zu durchschneiden, zu durchkreuzen, also zwischen beiden hindurchzulaufen suchen. Gelingt dies, so hat der Häscher den bisher Verfolgten nicht mehr, sondern diesen zu verfolgen, und wenn die Bahn auch dieser beiden von einem dritten durchschnitten wird, so ist immer wieder dieser zu verfolgen u. Ein leichter Schlag macht jedoch den Verfolgten oder den die Bahn kreuzenden zum Häscher. — Sehr gern führen die Kinder diese Spiele, statt mit Laufen, mit Hüpfen auf einem Beine, mit Hopsen u. aus, wenn der Spielplatz beengt ist.

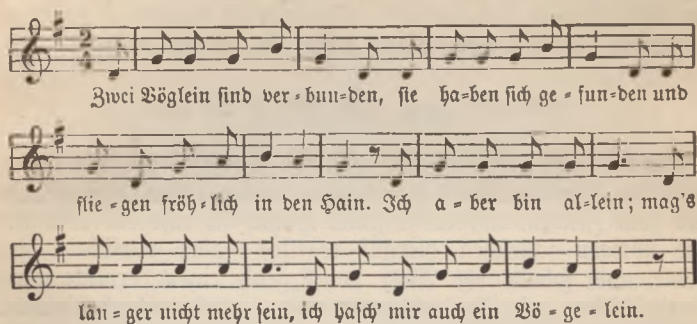
Häsch, Häsch, Häsch!

(„Kapitän“; „Fang schon“; „Wittmann“ in Schwaben, „Nadel und Zwirn“; „Brillo“; „Braut, lauf!“ „Böckchen, schiele nicht!“)

Die Spielgenossen stellen sich in Paaren (Seite an Seite) hintereinander auf; einer aber steht, den anderen den Rücken zuehend, einsam vorn, klatscht dreimal in die Hände und spricht dabei, ohne sich umzusehen: „Häsch, häsch, häsch! (oder: „Eins, zwei, drei — fang schon!“), worauf die einzelnen des letzten Paares an der äußeren Seite der übrigen Paare entlang und zwar eng oder weit, im Kreise oder in Schlangelinien, wie es ihnen beliebt, hinlaufen, um sich mit Handfassung vor dem ersten Paare wieder zu vereinigen. Gelingt dies, so stellen sie sich als erstes Paar auf, und der vorige Häscher (Kapitän, Wittmann) hat abermals in die Hände zu klatschen, um das gegenwärtig letzte Paar dadurch zum Laufe aufzufordern; gelingt es nicht, wird also der eine oder der andere, ehe sie sich die Hände reichen und sich vereinigen konnten, von dem Häscher geschlagen, so stellt sich letzterer mit dem geschlagenen vor das erste Paar, während der nichtgeschlagene nun Häscher (Wittmann) wird. Bezeichnet man den Häscher als „Böckchen“, so soll dieses nicht „schielen“, d. i. nicht nach der Seite sehen, wer kommt.

Folgendes Liedchen ist, falls man sich den voranstehenden als vereinsamtes Vöglein denkt, zu diesem Spiele ganz geeignet und ist bis zu dem Worte „Hain“ von allen, von da an aber nur von dem voranstehenden zu singen. Bei den Worten „ich

hasch mir“ zc. klatscht dieser in die Hände, worauf der Lauf und das Haschen beginnt.



Zwei Vöglein sind ver-bun-den, sie ha-ben sich ge-fun-den und
 sie-gen fröh-lich in den Hain. Ich a-ber bin al-lein; mag's
 län-ger nicht mehr sein, ich hasch' mir auch ein Vö-ge-lein.

Etwas anders gestaltet sich das Spiel, wenn die Spielgenossen nicht paarweise, sondern einzeln hintereinander stehen, wie z. B. bei dem sog. Brotverkaufen. Ein Käufer kommt zum Bäcker, d. i. zu dem voranstehenden Gespielen und wünscht ein Brot zu kaufen. Der Bäcker antwortet: „Es ist hinter dem Backofen (d. i. hinter der Reihe, also der letzte Genosse ist gemeint), hole dir's!“ Dem Käufer ist es hierbei gestattet, auch durch etwaige Lücken in der Reihe zu schlüpfen, um den davonlaufenden Gespielen (das Brot) zu ergreifen, ehe er sich vor dem Bäcker aufzustellen vermag.

Das böse Tier („Der böse Mann“).

Ein Spielgenosse hat sich versteckt. Die übrigen gehen Hand in Hand wiederholt am Versteck vorüber und singen: „Wir möchten in den Garten geh'n, wenn nur das böse Tier (der böse Mann) nicht käm'! 's hat eins geschlagen, 's kommt immer noch nicht; 's hat zwei geschlagen, 's kommt immer noch nicht“ u. s. f., bis das böse Tier plötzlich hervorbricht. Sobald sie es erblicken, ergreifen alle die Flucht. Der erhaschte wird „böses Tier.“

Der Trimpeltrampel.

Ein Kind (der Trimpeltrampel) steht auf einer Erhöhung (einem Sand- oder Grassügel auf der Straße, neben dem Straßengraben zc.) Die übrigen umspringen es in einiger

Entfernung und rufen: „Trimpeltrampel, sieh' um dich, komm' herab und hasche mich!“ Springt es nun herab, so laufen sie schnell auf die Anhöhe und rufen: „Trimpeltrampel, sieh' um dich, komm' herauf z.“ Springt es herauf, so springen sie hinab. Wer dabei erhascht wird, ist Trimpeltrampel.

Schafe aus, der Wolf ist da!

(„Schof us, Wolf g'seh!“ in der Schweiz; „Lupus“.)

Der Wolf versteckt sich hinter irgend einem Gegenstande und zum Zeichen, daß er in seiner Höhle ist, ruft er: „Rugh!“ Die übrigen schleichen hierauf regellos, aber vorsichtig, zur Höhle, und sobald der Wolf von irgend einem erblickt wird, schreit dieser, mit den anderen eilig zum vorherbestimmten Freimale fliehend: „Schafe aus, der Wolf ist da!“, wobei der Wolf hervorbricht, um eins der Schäfchen zu fangen, das ihn ablöst.

Bei Fischart: „Der Wolf hat mir ein Schäfchen g'stohlen, weil er Käse und Brot will holen.“

Bauer, treib' deine Schafe aus.

Der Wolf steht in der Mitte des Spielplatzes. In dem einen Freimale steht der Bauer oder der Hirte mit den Schafen. Ruft der Wolf: „Bauer, treib' deine Schafe aus!“, so sucht der Bauer mit den Schafen in's gegenüberliegende Freimal zu gelangen, während der Wolf bei dieser Gelegenheit eins der Schafe zu schlagen hat. Der Bauer ist jedoch unverletzlich und sucht seine Schafe vor dem Schlage des Wolfes zu beschützen. Der geschlagene wird darnach Wolf.

Bei Simrock: Schäper, lat de Schap ut gaen!

„Ich do er nich!“

Wosör nich?

„Vor de bösen Wülve!“

Die bösen Wülve sind gefangen
zwischen twee ijern Stangen;

Guisch!

Halloh, der Müller ist draußen!

Die Gespielen stehen in einem Freimale. Einer hat zu wachen. Aus dem anderen Freimale kommt der Müller und ruft: „Halloh, halloh!“ Der Wächter fragt: „Wer ist

draußen?" Antw.: „Der Müller.“ W.: „Was will er?“ M.: „Einen Sack voll Körner!“ W.: „Ich streue sie aus!“ worauf alle am Müller vorbei nach dem entgegengesetzten Freimale laufen. Wenn der Müller dabei schlägt, der löst ihn ab; der Wächter aber sucht die Gespielen vor dem Schlage zu schützen.

Sielegänschen.

In einem Freimale befinden sich die Gänschen, in einem anderen, jenem gegenüberliegenden der Gänsehirt. Zwischen beiden Freimalen hat sich in einiger Entfernung seitwärts von denselben der Dieb hinter einem Baume, einem Brette u. versteckt. Der Hirt ruft: „Hule, hule, Gänschen, kommt alle heim!“, oder: „Alle meine Gänschen kommt nach Haus!“ Gänschen: „Wir können nicht.“ Hirt: „Warum denn nicht?“ G.: „Der Dieb (Wolf) ist da!“ H.: „Wo steckt er denn!“ G.: „Hinter'm Baume.“ H.: „Alle meine Gänschen kommt nach Haus!“, worauf sie flatternd zum Hirten hinüberlaufen. Gelingt es dem hervorbrechenden Diebe (Wolfe), ein Kind zu erhaschen, so löst dies ihn ab. Der Hirt sucht seine Gänschen zu beschützen.

* Hahn und Hühner.

Zwei gegenüberliegende Seiten des Spielplatzes bilden die Freimale. Zwischen ihnen, also in der Mitte des Spielplatzes, steht ein Spieler, („der Hahn“); in einem Freimale befinden sich die übrigen („die Hühner“). Der Hahn spricht:

„Der Hahn kräht eins, der Hahn kräht zwei!
Ein Sack voll Weizen, ein Korb voll Spreu!
Ihr Hühner, fliegt aus!
Wenn ich fass', der trägt mich nach Haus!“,

worauf die Hühner in das gegenüberliegende Mal zu gelangen suchen. Der unterdessen vom Hahne gefangene hat denselben auf dem Rücken nach der Mitte des Spielplatzes zurückzutragen, und ist selbst nun der Hahn. (Vergl. „Tag und Nacht“ S. 7 v. u.)

Der Wolf im Garten.

Der Wolf steht in einem ziemlich großen genau bezeichneten Kreise (dem Garten), während alle anderen sich außerhalb des Gartens befinden, wo ihnen der Wolf nichts anhaben kann,

vielmehr zurückzuschlagen ist, wenn er seinen Kreis überschreitet. Die umstehenden sprechen oder singen:

„Ich wollt gern in den Garten geh'n,
wo schöne krause Kohlköpf' stehn;
wenn nur der böse Wolf nicht käm'
und mich an seine Stelle nähm'“ (Auch: Und biss' mich in die Beine).
Schneid't Kohl ab! Schneid't Kohl ab!

Sie ahmen nun das Kohlabschneiden nach und suchen dabei wiederholt in den Garten (also in den Kreis des Wolfes) zu huschen oder wenigstens über die Gartengrenze hinüber zu langen, ohne vom Wolfe sich ertappen zu lassen. Wen er dennoch im Kreise schlägt, der löst ihn ab.

König, ich bin in deinem Land.

(Engl.: Tom Tiddler's ground.)

Einer ist König in dem ihm genau abgegrenzten Reiche. Die Spielgenossen eilen aus der Ferne herbei, rufen an der Grenze ankommend und innerhalb derselben scheinbar etwas vom Boden aufhebend:

„König, ich bin in deinem Land,
ich nehme dir Gold und Silber sand“

Erfasst der König hierbei eine Hand, die über die Grenze hinüber langt, so löst der betreffende ihn ab. — Ähnlich ist

Das Rabenschloß (Der Rabenhorst).

Einer ist Rabe, die anderen sind ihn neckende Vögel. Dem Raben wird ein Platz um einen Baum abgegrenzt. Einzelne Vögel fliegen über das Schloß (den Horst) des Knaben hinweg; dieser aber sucht sie dabei zu erhaschen, damit sie an seiner Stelle zum Verluste der Freiheit und Hütung des Schlosses (des Horstes) verurteilt werden.

* Der Bärenreiber.

(„Baste the bear“ im englischen Spielbuche: „The boys own book“; „Weinausrufen“ bei Amman; „Das Bier wohl aufgerueft“ bei Paul Hektor Mair, „Teufel an der Kette“.)

Ein Spielgenosse, der Bär, kauert nieder, oder setzt sich auf einen Stein oder Holzkloß, berührt aber gleichzeitig mit den Händen den Boden, nachdem er einen Bärenreiber sich gewählt, der das eine Ende eines etwa 3 m langen Seiles (oder auch zusammengebundener Taschentücher zc.) in die Hand nimmt, das andere aber seinem Bären in eine Vorder-

tage giebt. Auf seinen Ruf: „Los!“ bemühen sich die Mitspieler, dem Bären einen leichten Schlag auf den Rücken (der Kopf darf nur gekratzt oder gestreichelt werden) beizubringen. Der Bärenreiber sucht natürlich sein Tier zu beschützen, umkreist dasselbe, und, wenn er berührt, löst den Bären ab, der nun Bärenreiber, d. h. Beschützer des neuen Bären, wird. Sind die Spieler gewandt, und die Bärenreiber ungeschickt im Fangen, so muß auf des Bären Wunsch der Führer die Rolle wechseln, und frei wird im Falle eines Fanges nur der eigentliche Bär.

Im „Baste the bear“ prügeln Affen den an einem Seile von dem Bärenreiber gehaltenen Bären, und hat der Bärenreiber ohne Loslassen des Seiles einen der Schlaglustigen zu fangen, der den Bären ablösen muß. — Bei Ammans Weinausrufen sitzt einer auf einem Scheite, 3 andere prügeln ihn, ein vierter läuft auf ihn zu, während sein Beschützer hinter 2 fliehenden her ist; er hält das von dem sitzenden mit der r. Hand festgefaßte Seil mit der linken. Nach Meyer's Gedicht:

„Der verachtest in dem Hauffen
muß der saule Sauser sein,
und der stärkest ruft den Wein;
übrig all' um ihn her lauffen,
schlagen zu mit Übermut,
fragen: ist der Sauser gut?“

ist also der sitzende „schlechter Sauser“ (d. i. neuer, gährender Wein), den der Seilhalter ausrufen, zum Kaufe empfehlen muß, und die Schläge vertreten die Stelle der Weinprobe. (S. Wassmannsdorff's Aufsatz in der Turnzeitung v. J. 1872, S. 223).

Das Weinausrufen erinnert an ein sehr altes Spiel, den altgriechischen Schlauchtanzen, den askoliasmos. Man machte aus einem Ziegensell einen Schlauch, der mit Wein oder Öl gefüllt ward. Dieser Schlauch wurde alsdann auf den Boden gelegt, und man beieferte sich, mit einem Fuße darauf zu springen und zu tanzen. Nichts war leichter, als auf demselben auszuglitschen und zu fallen, wodurch ein allgemeines Gelächter verursacht wurde. Wer nicht fiel, bekam den Schlauch mit seinem Inhalte. (Billoume in Campe's Revisionswerk, Bd. 8, S. 383).

Gewiß nur eine Vereinfachung des vorigen Spieles ist das folgende

Bärenspiel. („Topfspiel“, „chyttrinda“ bei den Griechen; franz. touche-l'ours).

Einer kauert (als angebundener Bär, als Frosch) in der Mitte des Spielplatzes oder sitzt daselbst auf einem Schemel, einem Bänkchen u. Die anderen laufen im Kreise um den brummenden Bär herum, necken, zupfen, schlagen ihn wohl gar mit der flachen Hand auf die Schulter oder mit dem „Knötel“

auf den Rücken, bis es ihm, nachdem er eine Zeit sich dieses Treiben geduldig gefallen ließ, ohne aufzustehen gelingt, einen der ihm nahe kommenden am Kleide, an der Hand u. zu ergreifen, der ihn nun ablöst.

Bei den griechischen Knaben kauerte zuerst der nieder, der hierzu Lust hatte. (Campe.)

* Kettenhund.

Einer wird mittels einer langen Leine an einen Pfahl gebunden, der irgend einen gabel- oder hakenartigen Vorsprung besitzt, um welchen die Leine sich so schlingen und wickeln läßt, daß sie ohne Zuhilfenahme der Hände nicht wieder abgelöst werden kann. Es ist die Aufgabe der Spieler, die Leine immer mehr so auf den Pfahl zu werfen, daß sie sich verkürzt, ohne daß der angebundene Hund sie dabei auf seinem Hofe berührt, bis der Hund auf einen kleinen Umkreis beschränkt ist, welcher seinen Stall vorstellt. Gelingt ihnen dies, so wird die Leine wieder abgewickelt, der Hund erhält, um ihn zu reizen, einen mäßigen Backenstreich, und das Spiel nimmt seinen Fortgang. Trifft aber der Hund einen der Reizer, so kommt er von der Kette los, und dieser wird als Hund festgelegt, nachdem man ihn zuvor durch den Backenstreich wild und böß gemacht hat.

Der Brückenmann.

(„Schloßverwaltersspielen“ in Heidelberg.)

Ein etwa 2—3 m breiter Streifen des Spielplatzes wird als Brücke abgegrenzt. Auf derselben steht der Zöllner, um einen von denen zu fangen, die ohne Bezahlung des Brückengeldes (wie man etwa annehmen kann) über die Brücke laufen. Dabei werde etwa noch festgesetzt: Wer die Brücke betritt, darf nicht wieder zurücklaufen, sondern muß, wenn auch im Zickzack oder sonstwie, hinüber. — Die die Brücke überschreitenden dürfen, wird für ein andermal festgesetzt, nur auf einem Beine hüpfen. — Macht man die Brücke breiter, so stellt man 2 fangende auf (den Zöllner und seine Frau), doch wird nur der von beiden frei, welcher einen Mitspieler wirklich fängt. — Anstatt des einfachen Berührens mit der Hand kann man auch festsetzen, daß der Brückenmann die zu fangenden festhalten (umarmen) und ihnen 3 leichte Schläge mit der Hand

geben muß. Berührt oder fängt er einen der bald da, bald dort über die Brücke laufenden, so wird der berührte oder gefangene „Böllner“. — Die armenische Jugend spielt unter dem Namen „Ring“ ein ähnliches Spiel. Der fangende steht in der Mitte eines Kreises; die übrigen dürfen ihn jedoch mit der Hand schlagen und dabei hin und her laufen. Der fangende darf zwar den Schlägern ausweichen, muß jedoch immer ein Bein in dem Kreise lassen und kann einen schlagelustigen nur durch Berühren mit einem Fuße fangen. Der berührte löst ihn ab. (Dr. Wassmannsdorff, Turnzeitung von 1866, S. 113.)

Das Drittenabschlagen.

(„3 Mann hoch.“ „Faschinentpiel“, „deux c'est assez, trois c'est trop“ in Frankreich.)

a) Unsere Gesellschaft muß geradzählig und wenigstens 12 Personen stark sein. Wir machen eine davon zum Abschläger und geben ihr ein zusammengedrehtes Tuch; wir übrigen aber stellen uns paarweise in einen Kreis, Person dicht an Person geschlossen, die Gesichter kreiseinwärts; jedes Paar ist von dem anderen 5--8 Schritte entfernt. Da die Zahl der Personen durch den Abgang des Schlägers ungleich geworden ist, so wird bei dem paarweisen Stellen natürlich eine Person übrig sein, die keinen Nebenmann hat, um ein Paar zu bilden. Diese stellt sich für's erste allein mitten in den Kreis, und der Abschläger ist außer demselben. Soll das Spiel nun angehen, so stellt sich jene einzelne Person schnell vor das erste beste Paar, so daß hier nun drei beisammen stehn. So bald der Abschläger dies sieht, läuft er schnell hinzu, um der hintersten Person des Drillings einen Schlag zu geben; allein diese wartet nicht so lange, verläßt schnell ihren Platz und stellt sich, wo sie nur kann, vor das erste beste Paar. Der Abschläger setzt hinter her, um hier den hintersten Dritten abzuschlagen; allein dieser entwischt wieder, flüchtet sich vor ein anderes Paar oder vor dasselbe Paar, zu dem er bisher als dritter gehörte. (Knaben kriechen wohl auch unter den gegrätschten Beinen ihrer Reihengenossen hindurch) u. s. f. Der Abschläger verfolgt immer die hinterste Person des Drillings; erreicht er sie dastehend, oder im Laufen nach einem anderen Paare und bringt ihr einen Schlag bei, so wird sie Abschläger; er darf jedoch nie

in den Kreis. — Daß man statt der Paare bei größerer Zahl der Mitspieler auch alle zu dreien, vieren u. aufstellen kann, versteht sich von selbst; schwieriger wird das Spiel, wenn in mehreren Kreisen nebeneinander und durcheinander gespielt wird.

Dies Spiel ist sehr einfach, in wenigen Minuten gelernt, ganz unschuldig und dabei sehr lustig und abwechselnd. Ueberdies gewährt es die trefflichste Bewegung, denn man läuft zwar nicht immer, aber fast alle Augenblicke eine kurze Strecke und oft mit den schnellsten Wendungen des Körpers. Es erfordert ziemlich viel Aufmerksamkeit, denn man ist keinen Augenblick sicher, daß sich nicht jemand vor das Paar anstellt, von dem man der hinterste Mann ist; oft ist der Abschläger noch dazu unmittelbar im Rücken. Die Rolle dieses letzteren ist die beschwerlichste wegen des steten Laufens, aber sie währt nie lange, es ist ein stetes Wechseln, weil man leicht ertappt wird.

b) Bei einer Abart des Drittenabschlagens stellen sich die einzelnen jedes Paares Gesicht zu Gesicht auf und reichen sich mit gehobenen Armen die Hände. Es ist die Aufgabe des verfolgten, sich vor dem Schläge seines Verfolgers in einen der von den Gepaarten gebildeten Käfige zu retten. Gelingt ihm dies, so wird jedesmal derjenige, welchem er den Rücken zuwendet, verdrängt und muß flüchten, während der in den Käfig geschlüpfte mit dem zurückbleibenden den Käfig bildet. Die Hauptkunst besteht darin, daß der flüchtende den Verfolger nicht bloß über den Käfig, in welchen er sich retten will, in Zweifel läßt, sondern auch über denjenigen, welchem er, nach erfolgter Rettung, das Gesicht zuwenden wird. Es ist darum übrigens auch nicht notwendig, daß die Paare im Kreise herumstehen; sie können [als Büsche, in welchen sich ein gejagtes Häslein versteckt, aber immer nur eines Platz und Schutz findet] auf dem Spielfelde beliebig zerstreut sein.

c) Eine andere Weise, ganz ähnlich dem „Schlaglaufen“, ist, die, daß zwei gleichgroße Parteien sich etwa 50 Schritte entfernt gegenüberstehen. Ein Erwählter der einen Partei geht zur anderen hinüber, in welcher jeder seine rechte Hand zum Schläge darbietet. Sener schlägt schnell und leicht auf die Hände dreier Gespielen dieser Partei, eilt aber nach dem dritten Schläge zu seiner Partei zurück; denn eben dieser dritte verfolgt ihn und sucht ihn zu schlagen, noch ehe er seine Partei erreicht hat. Ist dies gelungen, so geht der geschlagene als gefangener zur Gegenpartei, und diese ist in solchem Falle an der Reihe des Schlagens.

Die Glucke und der Geier.

(„Hühlein hüten“ bei Amman; „Weih, Weih, was klopfeſt du“ in B. v. Scheffels Juniperus, S. 21.)

Eine Henne verteidigt ihre Jungen gegen die Anfälle des Geiers, dies ist der Gedanke des Spieles.

Die Geſellſchaft kann aus 10 bis 20 Perſonen beſtehen. Einer davon, der ſtark genug iſt, übernimmt die Rolle des Geiers. Der ganze Überreſt der Geſellſchaft ſteht in einer langen Reihe, Mann hinter Mann, wie die wilden Gänſe im Fluge, und einer faßt den anderen hinten am Rocke oder um die Hüften. An der Spitze dieſer Reihe ſteht die Henne, wozu eine ſtarke und ſchnelle Perſon genommen werden muß. Der Geier nähert ſich mit Springen und Laufen bald links bald rechts und ſucht durch ſchnelle Wendungen den Jungen der Henne in die Flanke zu fallen; dieſe aber, die Arme ausbreitend und mit ihrer ganzen Reihe in ſteter Bewegung, ſpringt ihm immer in den Weg, um ihm den Paß zu verhauen, ſtößt ihn zurück und hält ihn ab, wie ſie nur immer kann. Die Jungen machen hinten unaufhörlich Schwenkungen bald links bald rechts, um dem Geier aus dem Wege zu kommen, ſie dürfen ihn aber nie aus dem Geſichte laſſen. Glückt es dem Geier, in die Flanke zu kommen und ein Junges feſt zu halten, ſo gehört es ihm mit allen den anderen, die in der Reihe noch hinter demſelben ſtehen. Dieſe ſo gefangenen müſſen ſogleich ablaſſen und beiseite treten. Der Geier fährt auf eben die Art fort, bis die Henne faſt aller Jungen beraubt iſt. — Wachten die Hühlein genaue Schwenkungen um ihre Glucke, ſo könnte keins gefangen werden.

Der Platz dazu darf durchaus kein anderer als ein völlig ebener und weicher Raſen ſein. Die Mitſpieler, welche die Kette hinter der Henne ausmachen, dürfen in Rückſicht auf Größe und Stärke nicht gar zu ungleich ſein, achtjährige ſchwächliche Geſpielen z. B. unter vierzehnjährige zu ſtellen, iſt mißlich. Jene werden bei den ſteten Schwenkungen der Reihe zu heftig fortgeſchleudert, indem ſie den Kräften der letzteren nicht genug widerſtehen können.

Gefchieht das Anfaſſen bei den Kleidern, ſo leiden dieſe leicht Gefahr, zerriffen zu werden; bei den Händen, ſo geſchehen leicht zu gewaltſame Verdrehungen, ſelbſt Verrenkungen der

Arme; läßt man jeden ein Tuch um den Leib binden und daran anfassen, so werden die Eingeweide zu heftig dadurch gedrückt. — Alles dies kann nur vermieden werden, wenn die Personen, welche sich anfassen, nicht heftig ziehen, sondern sich nur mäßig anhalten. Man lasse aber durchaus nie Hand in Hand fassen.

Dieses Spiel verdient auf der einen Seite alle Empfehlung und gewährt den jungen Leuten ungemein viel Vergnügen, das sich fast durch ein ununterbrochenes Gelächter äußert; es giebt eine sehr starke Bewegung und macht schnellfüßig und flink; aber auf der anderen muß es doch auch mit Vorsicht gespielt werden.

Als Abweichungen werden gelten:

a) **Fuchs und Küchlein.** („Hühnlein braten“, „Hähnchen, was grabst?“.) Glucke und Küchlein stehen, wie vorhin. Der sich versteckende Fuchs kauert in irgend einer versteckten Ecke des Spielplatzes und rührt mit einem Hölzchen oder mit dem Finger in einer kleinen Sandgrube. Ihm nähert sich die Glucke mit den Küchlein, und alle sprechen oder singen: „O, der großen Angst und Not, schon ist ein liebes Küchlein tot!“, oder: „Wir gehen um das Schützenhaus, da schaut der Fuchs zum Fenster raus“. Plötzlich bleiben sie, den Fuchs erblickend, stehen, und die Glucke spricht: „Was machst du, alter Fuchs?“ — „Ein Feuerchen an!“ — „Was thust du auf's Feuer?“ — „Ein Pfännchen!“ — „Was in's Pfännchen?“ — „Wasser!“ — „Was in's Wasser?“ — „Ein Hühnchen!“ — „Wo nimmst du es her?“ — „Aus deiner Schar!“, wobei er aufspringt und das letzte Küchlein zu haschen sucht. Gelingt es, so vertritt das Küchlein seine Stelle, er wird Glucke. — Bei „Hähnchen, was grabst?“ lautet das Zwiegespräch:

Hähnchen, was grabst? „Ein Löchlein“. Was willst du drin suchen? „Ein Steinchen“. Was willst du mit dem Steinchen thun? „Das Messerchen wezen“. Was willst du mit dem Messerchen? „Deine Hühnchen umbringen?“

b) **Schäferin und Wolf.** Die Schäferin fragt den sich nähernden Wolf: „Wer schleicht um mein Haus in rabenschwarzer Nacht?“ — „Der Wolf, der böse Wolf!“ — „Laß meine Lämmer in Ruh!“ — „Nur ein kleines will ich mitnehmen!“ Der Wolf sucht hierauf das hinterste Schäfchen zu fangen, wovon ihn die Schäferin in gleicher Weise abzuhalten sucht, wie vorhin die Glucke die Küchlein vom Geier. Sieht sich aber das hinterste Schäfchen in Gefahr, so läuft es fort

und tritt „borne“ an, wird also Schäferin. Wird es aber bei diesem Laufe vom Wolfe erhascht, so gehört es ihm und tritt ab. — Wird ganz dasselbe Spiel als „Wolf, Schaf und Hund“ gespielt, so spricht der Wolf: „Ich bin der Wolf, der Wolf, ich werde euch verzehren!“ Der Hund antwortet: „Ich bin der Hund, der Hund, ich werde dir's verwehren!“ — Diese Spiele können auch so enden, daß diejenigen, welche entspringen, sich in einen Kreis setzen, dann die Füße an sich ziehen und sie bis an die Schuhspitzen mit dem Kleide, der Schürze u. verdecken müssen. Kann nun der Geier die Farbe der verdeckten Strümpfe erraten, so gehören ihm die nicht gefangenen betr. Küchlein auch noch, und die alte Glucke muß jedes einzeln durch ein Pfand auslösen. (Kochholz).

c) Die **zwei** (neidischen) **Glucken**. Jede kommt mit ihrem Schweif von Küchlein und sucht der anderen das älteste, das letzte, abspenstig zu machen. Jedes gefangene oder abgefallene Küchlein wird als Schlachtopfer für die Hausküche der (schiedsrichtenden) Köchin überliefert.

Vögelverkaufen.

(„Goldvögelchen“ in Auerbach i. B.)

Kleine muntere Kinder spielen gern einfache lustige Spiele, die viel Bewegung geben. Hier ist eins:

Der Aufseher der Gesellschaft macht den Verkäufer. Alle Kleinen sind Vögel, nur einer von ihnen spielt die Rolle des Käufers. Der Verkäufer stellt seine Vögel alle nebeneinander und giebt jedem einen Vogelnamen; du bist ein Stieglitz, du ein Star, du ein Fink u. s. w. Das darf aber der Käufer nicht hören. Hierauf kommt dieser und fragt den Verkäufer: „Hast du Vögel zu verkaufen?“ — „Ja!“ — „Hast du einen Raben?“ — „Nein!“ — „Einen Sperling?“ — „Nein!“ So geht's immer fort, bis der Käufer einen, z. B. hier den Star, nennt, der wirklich unter der Anzahl ist. Dann schreit alles: „Ja!“, und der genannte Vogel fliegt so schnell als möglich aus, das heißt, läuft fort, um seinen neuen Herrn zu entfliehen. Um seine Flucht zu begünstigen, muß der Käufer erst thun, als zähle er dem Verkäufer das Geld für den Vogel in die Hand. Setzt setzt er nach. Holt er den Vogel ein, so ist er fein; kommt dieser aber, ohne erwischt zu werden, wieder zum Verkäufer zurück, so gehört er dem Verkäufer wieder, und dieser

giebt ihm auch wohl Futter: Äpfel, Birnen, Pflaumen. Die bereits gekauften Vögel haben mit zu fangen, sobald die Zahlung geleistet ist.

Für Kinder hat dies Spiel sehr viel Angenehmes, denn sie werden, wie alle Menschen, vorzüglich durch Spannung der Erwartung unterhalten. Diese Spannung findet hier ununterbrochen statt; erst unter der Nennung der Vogelnamen, wobei jeder befürchtet, genannt zu werden; dann bei der Flucht des Kleinen, deren Erfolg so ungewiß ist. Es erfordert Aufmerksamkeit, weil man bei der Nennung des erhaltenen Namens augenblicklich laufen muß, und macht die Kleinen schnellfüßig. — Hoffmann von Fallersleben („Kinderleben S. 20) beschreibt das Spiel, wie folgt, und kann seine schöne Dichtung zugleich als Zwiegespräch verwendet werden:

Der Käufer.

Lieber Mann, sag' mir an,
ob ich Vögel kaufen kann?

Der Vogelsteller.

Wenn du jeden kennst
und bei Namen nennst,
kannst du diese all' erlangen,
doch mußt du sie fangen.

Der Käufer.

Nachtigallen hör' ich jingen,
Lerchensang vom Himmel klingen,
Amseln schlagen in den Hagen,
Drosseln pfeifen durch den Wald,
daß es hell' in's Thal erschallt,
Gänse schnattern auf dem Bache,
Enten tattern in der Lache,
Störche klappern auf dem Dache,
Raben krächzen, Pfauen schrein,
und die Hennen auf den Tennen
gackern drein
Rothschwänzchen zirren,
Walddauben girren,
Finken pinken,
Spatzen schwätzen,
allenthalben zwitschern Schwalben . .

Der Vogelsteller.

Schwalbe, flieg' aus!
kehr' wieder nach Haus!

Alle.

Flieg', Schwalbe, flieg'!
Käufer ist dir nachgelaufen,
aber soll dich doch nicht kaufen.

Rege munter deine Flügel,
daß du über Berg und Hügel
immer seiner Hand enteilst
und dann sicher bei uns weilst.
Flieg', Schwalbe, flieg'! —

Ähnlich ist das

Töpferverkaufen.

Der Töpfer giebt den Töpfen Namen: Kochtopf, Kaffeetopf, Blumentopf zc. und stellt sie bunt durcheinander, doch so, daß er zwischen ihnen hingehen kann. Jetzt kommt der Käufer; alle kauern nieder, die Hände in die Seiten gestemmt oder über den Köpfen gefaltet, damit auch jeder Topf nach seiner Art seinen Henkel habe. Der Käufer fragt den Töpfer, ob er diesen oder jenen Topf zu verkaufen habe, was dieser (der Töpfer) bejaht oder verneint. In jenem Falle führt der Töpfer den Käufer zu dem verlangten Topfe; dieser pocht letzterem mit dem Finger leicht auf den Rücken (etwa um zu sehen, ob der Topf auch ganz ist und einen guten Klang hat) und nimmt ihn am Henkel mit, worauf die anderen sich erheben, bis der Käufer wiederkommt. Gelingt es jedoch dem verkauften, dem Käufer zu entweichen und wieder bei dem Töpfer anzukommen, ohne gehascht worden zu sein, oder hat dieser nach einem nicht vorhandenen Topfe gefragt, so brechen alle auf, um den Käufer mit Plumpsackschlägen nach seinem Freimale zu verfolgen.

* Plumpsackwerfen.

Ein z. B. durch Abzählen bestimmter Knabe stellt sich seitgrätschend auf, bildet also mit seinen Beinen ein „Thor“; die übrigen werfen der Reihe nach Plumpsäcke durch „das Thor“, und nachdem das geschehen, wirft der das Thor bildende mit seinem Plumpsack nach einem der geworfenen Plumpsäcke. Derjenige, dessen Plumpsack getroffen ist, hat denselben schnell zu holen und schnell nach einem vorherbestimmten Male zu laufen, weil alle übrigen ebenfalls ihre Plumpsäcke aufheben und ihn mit denselben zum Male hin verfolgen, was ebenso mit dem das Thor bildenden geschieht, falls er einen der je nach seiner anfänglichen Stellung vor oder hinter ihm liegenden Plumpsäcke nicht trifft. Die Sache gewinnt an Künstlichkeit, wenn alle Würfe rückwärts zwischen den Beinen durch oder über die Schulter gemacht werden.

Kette sich, wer kann!

Ein Spielgenosse steht vor der Spielgesellschaft und erzählt eine Geschichte, z. B.: „Einige Leute gingen spazieren. Bekannte waren dabei. Sie kamen in einen Wald. Ein Sturm brach los. Die Bäume schwankten. Einer fiel! Alle schriegen: Kette sich, wer kann!“ Jeder einzelne Satz wird von allen nachgesprochen. Bei dem Rufe: „Kette zc.“, den ebenfalls alle nachzusprechen haben, laufen sie nach einem entfernten, aber vorherbestimmten Ziele (einem Baume, einer Mauer, Thüre zc.). Jeder pocht daselbst dreimal an und läuft zurück. Wer zuletzt kommt, hat zu erzählen. Wer nicht dreimal anklopft, darf sich bei dem nächsten Spiele nicht beteiligen.

Der schwarze Mann. („Der Tür!“.)

Man steckt auf ebenem Boden ein langes Viereck ab. Es ist schon hinreichend, die vier Ecken desselben mit Stäben zu bezeichnen, die man in den Boden steckt, und die Seitenlinien durch einige Steine zu bemerken. Fast an beiden Enden des Vierecks liegen 2 Steine, der eine bei A, der andere bei B. Hinter jedem Steine ist ein Freiplatz. Fig. 28.

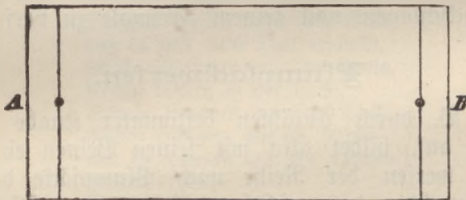


Fig. 28.

Die Knaben wählen durch Losen oder Übereinstimmung einen zum „schwarzen Mann“. Dieser stellt sich auf einen der Freiplätze, z. B. hinter A, die anderen treten auf den anderen, hinter B. Jetzt ruft der schwarze Mann den anderen zu: „Fürchtet ihr den schwarzen Mann nicht?“ — „Nein!“ antworten die mutigen Knaben hinter B und laufen vorwärts, um auf den Freiplatz A zu kommen; aber der schwarze Mann kommt ihnen entgegen und bemüht sich, sie zu fangen. Jeder

ist sein, den er faßt, und dem er, unter dem Ausruf: „Eins, zwei, drei!“ drei kurze Klapsse giebt. Dieser muß ihm mit fangen helfen und mit ihm auf den Freiplatz B, indessen sich die anderen Knaben jetzt in A befinden. Der kleine schwarze Mann tritt wieder hervor und fordert sie wieder auf, wie oben: „Fürchtet ihr den schwarzen Mann nicht?“ — „Nein!“ entgegnen die anderen und laufen von A nach B. Unterwegs kommt ihnen der schwarze Mann entgegen und fängt weg, wen er kann. So dauert das Auffordern, Hin- und Herlaufen und Fangen immer fort, bis endlich alle bis auf einen gefangen sind. Dieser eine oder, wenn man zuläßt, daß alle gefangen wurden, derjenige, welcher sich am letzten fangen ließ, wird nun wieder der schwarze Mann, und das Spiel hebt von neuem an. Jeder, den der schwarze Mann gefangen hat, ist verbunden, mit fangen zu helfen. Innerhalb der Freiplätze kann niemand gefangen werden. Wer über die Schranken hinausläuft, um auszuweichen, ist so gut als gefangen und gehört dem schwarzen Manne. — Dem schwarzen Manne wird zuweilen auch sein Spielgebiet mittelst eines in den Boden gesteckten Stabes mit darüber hängender schwarzer Mütze bezeichnet. Auch ist zuweilen die Fragweise eine andere: „Fürchtet ihr euch vor dem schwarzen Mann?“ — „Nein!“ — Oder: „Was macht ihr, wenn der schwarze Mann kommt?“ — „Ausfliegen und fliehen!“ Oder: „Was macht ihr, wenn der Türk' kommt?“ — „Wir wehren uns!“

Für noch unerzogene Knaben, die an reiner körperlicher Thätigkeit, am Laufen und Springen noch Vergnügen finden, ist dies Spiel bei aller Einfachheit ungemein angenehm. Ihr Körper gewinnt an Schnelligkeit, er ist unaufhörlich genötigt, tausenderlei Wendungen und Sprünge zu machen, um zu entweichen: denn jeder hält es für eine nicht kleine Ehre, nicht gefangen und dadurch schwarzer Mann zu werden. — Es enthält dieses Spiel einen Nachklang an jene Pest- und Totentänze, welche bildlich und gesellschaftlich im Mittelalter üblich waren gegen den schwarzen Tod. Der Schwarze, der sich in den versammelten Reigen mischt und einen nach dem anderen wegführt, ist der seine Schar stets vergrößemde Tod. Die Wertheimer tanzten — nach Herrleins Speffart-Sagen — um eine Tanne, bis der schwarze Tod ihr Städtchen verließ.

* Die chinesische Mauer.

In der Mitte des Spielplatzes wird ein nicht sehr breiter Raum einem Freiwilligen als Grundveste bezeichnet, auf dem er die chinesische Mauer aufzubauen hat; seine Helfer (tagelöhnernde Knaben, Lehrlinge, Gesellen, lauter faule Bauleute)

holt er sich nach und nach aus der Masse aller ihm gegenüberstehenden Spielgenossen. Auf des Spielleiters Ruf: „Durch die Mauer der Chinesen!“ laufen alle Spieler über die Grundvesten der zu erbauenden Mauer hinüber auf die andere Grenze des Spielplatzes. Wen dabei der seitwärts hin und her laufende Fänger festhält und mit 3 Schlägen zum gefangenen macht, der hat ihm für den nächsten Durchzug der Spielgenossen durch Mitsfangen zu helfen, u. s. f., bis zuletzt niemand mehr die allmählich dichter werdende Mauer durchbrechen kann. Die Baumeister der Mauer dürfen die Grundveste ihrer Mauer nicht verlassen, also denen, die die Mauer durchbrechen wollen, nicht entgegenlaufen; die noch nicht gefangenen dürfen ihr Mal nur gleichzeitig, d. h. nur erst auf des Spielleiters Zuruf, verlassen. Wer auf dreimaligen Zuruf: „Durch!“ das Durchbrechen der Mauer nicht wagt, gilt als gefangen. (Vergleiche die Turnzeitung von 1866, S. 113.) — Eine vereinfachte Abart dieses Spieles ist

* Der wilde Mann.

Es wird ein Raum in der Form eines Rechteckes abgegrenzt. Der durch Abzählen gewonnene wilde Mann begiebt sich in diesen Raum, und die Mitspieler suchen in der Richtung der kurzen Seiten des Rechteckes über dasselbe hinweg und an dem wilden Manne vorüber zu laufen, welcher sie in seiner Behausung zu haschen bemüht ist. Die gefangenen sind seine Gehülfen. Er sowohl, als seine Gehülfen dürfen jedoch das Rechteck nicht verlassen. — Der zuletzt eingefangene nimmt bei dem neubeginnenden Spiele die Stelle des wilden Mannes ein.

Im Göttingischen höhnen die Mitspieler den wilden Mann, wenn sie in dessen Gebiet einbrechen, mit dem wohl aus dem Beichtstuhl entlehnten Sprüchlein:

Bape, ek stah up diner Bahn,
lat mek nich sau lange stahn
ek stabe up fahlen Steinen,
mek früst an mineu Beinen.

Dieses Spiel wird meist auf den Fußwegen der Straßen vorgenommen; der wilde Mann darf niemanden über den Weg an die Hauswand gelangen lassen.

Das Bauernspiel.

(„Bauer, heraus!“ „Bauerches spielen“ in der Rheinpfalz.)

Zwei Spielgenossen reichen sich die Hände, ein dritter, der Bauer, stellt sich hinter sie. Sie bewohnen einen bestimmten Platz, das Bauernhaus, ziehen aber auf die Aufforderung der Mitspieler: „Bauer, heraus!“ auf den Spielplatz. Der Bauer kann fortwährend von den ihn umkreisenden Spielgenossen mit flacher Hand geschlagen werden. Gelingt es aber den beiden Beschützern, die immer nur gehen, nicht laufen dürfen, einen schlaglustigen mit der Hand zu berühren, so löst dieser einen derselben ab. Diese drei aber laufen schnell nach dem Bauernhaus, denn die Gespielen dürfen sie, ohne sie irgendwie aufzuhalten, bis dahin mit Plumpsackschlägen verfolgen. Läuft jedoch dabei einer aus Versehen mit in's Bauernhaus, so wird er Bauer. Der Bauer mag sich zuweilen absichtlich bloßstellen, auch wohl einmal um seine Beschützer herumlaufen, um schneller einen Fang herbeizuziehen. Lassen diese ihre Hände los, ohne jemanden gefangen zu haben, so werden alle drei bis zum Bauernhause verfolgt. — Ein ähnliches Spiel ist die „doppelte Birne“ der Armenier. Am Anfange haben sich sämtliche Mitspieler zu Paaren zu vereinigen. Ein Paar tritt in die Mitte des Spielplatzes und zwar Hand in Hand, die übrigen Paare lösen sich zu einzelnen auf, doch muß jeder seinen Genossen sich merken. Die einzelnen dürfen nun ganz beliebig von Ort, jedoch zunächst nur gehend, sich bewegen und das mittlere Paar mit der Hand schlagen. Fängt dasselbe einen schlaglustigen, so verfolgt und schlägt es diesen so lange, bis er seinen früheren Genossen gefunden und mit diesem durch Handreichung selbst ein Paar gebildet hat, das nun in die Mitte des Spielplatzes tritt und das erste Paar ablöst. Während des Vereinigungslaufes wird auch der Genosse des gefangenen von allen geplumpsackt; nach der Vereinigung sind beide prügelfrei. (Vergl. die Turnzeitung von 1866, S. 114.)

Holland-Seeland.

Ein Ort des Spielplatzes wird als das feste Land bezeichnet. Wer von den Spielgenossen dasselbe betritt, gilt als gefangen. Von diesem Orte aus „stechen“ 2 erwählte (1 Holländer und 1 Seeländer, die man sich in einem zum Fischfange aus-

gerüsteten Schiffe stehend denken mag) Hand in Hand „in See“ und suchen zunächst einen kleineren Fisch zu fangen, den sie, unbehelligt von den übrigen Fischen, von der Erde aufheben und in den „Hafen“ tragen. Ein zweiter gefangener läuft dann mit dem zuerst gefangenen aus, und auch später laufen immer nur 2 Spieler., die nach eigener Wahl sich vereinen dürfen, Hand in Hand von dem Hafen aus. Wird es dem einen Paare schwer, etwa einen von den Riesenfischen zu bändigen, so müssen auf den Notruf: „Holland=Seeland!“ die anderen Paare ihnen Hülfe bringen u., bis zuletzt das ganze Meer ausgefischt ist, worauf ein neuer Fischzug beginnt, bei welchem die zuletzt gefangenen zuerst „in See stechen“. (Vergl. die Turnzeitung von 1866, S. 114.) — Ein ähnliches Spiel ist der

Fischzug.

Nachdem 2 Spielführer durch Aufrufen sich in die Schar der Spielgenossen geteilt haben, werden beide Spielreihen auf den äußeren Malen des Spielplatzes einander gegenüber aufgestellt. Die eine der Reihen ist das Netz. Auf des Spielleiters Zuruf wechseln beide Reihen ihre Plätze. Wen das Netz, d. h. die sich an den Händen festhaltende eine Reihe, mit sich fortnimmt, ist gefangen und tritt für die Dauer des Spieles auf die Seitengrenzen des Spielplatzes. Bei dem nächsten Durchzuge bilden die früheren „Fische“ das Netz, bis schließlich die eine oder die andere Reihe alle Spieler einbüßt, oder nur noch eine kleinere Zahl (vier, sechs) nichtgefangener aufzuweisen hat. — Bei dem Zurückschleppen der im „Netz“ hängen gebliebenen „Fische“ darf das Netz die Hände lösen, die übrigen Fische dürfen jedoch den gefangenen nicht helfen (S. die Turnz. von 1866, S. 113.)

* Freiwolf.

(„Bärenschlagen“, „Vorgesehen“, „Freiteck“, „Freiged“.)

Die gefangenen Spieler vereinigen sich in der Bärengrube mit dem zuerst fangenden Paare, so daß die Reihe der Bären nach und nach immer größer wird. Es dürfen jedoch in diesem Falle nur die beiden Führer, also diejenigen, welche eine Hand frei haben, schlagen. Wird die Reihe durch irgend ein Vorsehen oder von den zu fangenden mit Absicht zerrissen, so

werden die fangenden von jenen mit Plumpsackschlägen bis zum Eingange der Bärenhöhle verfolgt. — Statt zweier kann auch ein sog. „Urbär“ allein auslaufen, indem er zwischen seinen Händen ein Tuch ausspannt und mit demselben einen zweiten Bär zu fangen sucht. Nun brechen beide aus der Bärenhöhle hervor zc. Sobald ein Spieler geschlagen ist, lassen alle „los“ und flüchten zur Höhle, ebenso, wenn die Bärenkette zerrissen ist, weil sie sonst geplumpsackt werden. Ein müder Bär kann „mit Gunst!“ während eines Fanges in der Höhle verweilen. Ist schließlich nur noch ein Bär zu fangen, so wird derselbe von allen bis zur Höhle geplumpsackt, und ist im nächsten Spiele „Urbär“.

Eine andere Art dieses Spieles ist die, bei welcher jeder geschlagene mitfangender Bär bleibt; doch bilden nicht alle eine Kette; sondern 2, wenn es mehr als 4 Bären sind, sogar 3 Ketten, wenn es mehr als 8 Bären sind zc. Sobald eine dieser Ketten einen fängt, wird sie allein in's Mal zurückgetrieben, und die anderen Ketten dürfen unterdessen nicht schlagen. Neue Ketten dürfen nur im Male gebildet werden.

Im „Buche des Knaben“ (aus dem englischen *The boys own book* bearbeitet, Leipzig bei T. D. Weigel 1850) heißt dieses Spiel „Vorgesehen“. Nur ein Erwählter läuft aus seinem Bereiche mit den Worten hervor: „Ich warne einmal, zweimal, dreimal, und wenn der Hahn kräht, laufe ich hinaus: Kikeriki!“ Wen er mit geschlossenen (gefalteten) Händen erhascht, ist Gehülfe. Anderwärts nennt man das Spiel wohl auch „Koland“.

König und Königin.

Zwei Reihen stellen sich in einer Entfernung von etwa 6—8 Schritten einander gegenüber. Die eine Reihe stellt den König und seine Diener vor, die andere aber die Königin mit ihren Dienerinnen. Der König bezeichnet seine Diener mit den ungeraden Zahlen, also mit 1, 3, 5, 7 zc., die Königin ihre Dienerinnen mit den geraden, also mit 2, 4, 6, 8 zc. Nun ruft der König z. B. Nummer 5, und der so bezeichnete Diener läuft im Kreise um die andere Reihe herum; zu gleicher Zeit ruft die Königin eine Dienerin z. B. Nummer 8, welche alsbald den Diener Nummer 5, ihm nach-, aber nicht entgegenlaufend, zu haschen hat. Erhascht sie ihn, ehe er sich bei dem Könige als eingetroffen melden kann, so hat sie gewonnen, und

der gefangene reiht sich ihrer Schar „unten“ an; wenn nicht, so gehen beide auf ihre Plätze zurück. Es ruft nun zunächst die Königin eine andere Dienerin, fast gleichzeitig der König einen anderen Diener, der jene zu haschen sucht, ehe sie sich bei der Königin meldet.

Diebschlagen.

Zwei Spielgenossen stehen sich in einer Entfernung von etwa 50 Schritten gegenüber. Zwischen ihnen ist ein Baum, ein Pfahl oder ein Stab, der von dem einen etwa 30, von dem anderen 20 Schritte entfernt ist. An demselben befindet sich ein leicht wegnehmbarer Gegenstand (ein Tuch, ein Hut, ein Schlüssel u.). Einfacher noch ist es, das Tuch, die Mütze u. auf den Fußboden zu legen. Auf ein gegebenes Zeichen, z. B. auf das laute Zählen: 1, 2, 3!, laufen beide gleichzeitig nach dem betreffenden Male; derjenige, der nur 20 Schritte zu laufen hat, nimmt den Gegenstand hinweg, kehrt um und eilt mit ihm nach seinem Freimale zurück, während der andere ihn mit Plumpsackschlägen dahin zu verfolgen sucht. Gelingt es diesem, den Dieb zu schlagen, so gehört derselbe als gefangener der Gegenreihe an; wenn nicht, hat der verfolgende mit in's feindliche Lager zu gehen. Das Tuch wird wieder an das Mal gebracht, es laufen zwei andere aus u. s. f., bis schließlich die eine oder die andere Gespielschaft eine vorherbestimmte Anzahl gefangener hat. — Bei einer großen Anzahl von Gespielen werden mehrere Abteilungen gemacht, die gleichzeitig spielen.

* Sinnemessen.

(„Der Leinwandhändler“; „Tuchmessen“; „Scholmen“ bei Kochhölz und Tobler; Engl.: „My grandmother's clock“.)

Die Spieler bilden eine Kreisreihe oder stehen mit Handfassung längs einer Wand hin. Einer ist Leinwandhändler, ein zweiter Dieb oder zuwandernder Fremder, ein dritter Schutzmann, ein vierter Richter und ein fünfter Wacht hund, welche alle sich, außer dem Händler und seinem Hunde, nach verschiedenen Seiten entfernen und bemüht sind, ihre Rollen aus eigener Erfindung (der Hund bellt, der Dieb kehrt seine Mütze und Weste um u.) so gut als möglich zu spielen. Setzt mißt der Händler die Leinwand, d. i. die in Reihe stehen-

den Genossen, indem er mit ausgebreiteten Armen oder mit einem Stabe an der Reihe hingehet und die *m* zählt; darnach rollt er die Leinwand leicht zusammen, so daß sie schließlich einen großen Ballen bildet, und geht, seinem Hunde die Wache überlassend, fort. Dieser schläft jedoch ein, und es schleicht der Dieb heran, reißt sich, ohne Widerstand zu finden, einige *m* ab, die er mit in sein Versteck nimmt. Unterdessen wird der Hund „laut“, der Leinwandhändler kommt zurück, merkt, daß er bestohlen worden ist, schlägt den Hund, rollt die Leinwand auf, mißt wieder, meldet eiligst den Diebstahl dem Schutzmanne und sucht mit ihm und dem Hunde, wohl auch mit den noch übrigen Genossen den Dieb und die gestohlene Leinwand. Der gehaschte Dieb wird zum Richter gebracht, welcher den Händler, den Dieb *z.* in Kürze verhört und schließlich das Urtheil spricht, das in irgend einer Strafe, vielleicht in Zuteilung einer Anzahl von Plumpjackschlägen, im *jog.* Spießrutenlaufen *z.* besteht. Nach Rochholz (S. 414) wird der Schölm, nach der alten Härte strenger Strafrechtspflege, hingerichtet. Zu diesem Ende fällt der Missethäter auf die Kniee, die Mütze wird ihm locker auf den Kopf gesetzt, und so wird ihm dieselbe mit einem Stocke schwerttreichs vom Kopfe weggeschlagen.

Goethe's Mutter schrieb einst an ihre Enkel nach Weimar: „Wenn ich bei euch wäre, lernte ich euch allerlei Spiele: Vögel verkaufen, Tuchdiebes, Pötschimper Pötschimper und noch viele andere.“

Schlaglaufen.

Zwei Reihen stellen sich in einer Entfernung von etwa 40—50 Schritten einander gegenüber. Der erste der einen Reihe geht nach der anderen Reihe hinüber, um hier durch 3 leichte Schläge „Hand auf Hand“ einen der gereiheten zur Verfolgung herauszufordern. Nachdem sodann der erste die 3 Schläge auf die vorgestreckte Hand des geforderten gethan hat, wobei jeder den *l.* oder den *r.* Fuß vorstellt, kehrt er sich schnell um und läuft nach seinem Male zurück. Wird er unterdessen von dem Verfolger geschlagen, so ist er gefangener und geht als solcher mit zur Gegenreihe. Der verfolgende geht darnach zur anderen Reihe, schlägt u. *s. w.* Wird jedoch der verfolgte nicht geschlagen, so ist der verfolgende gefangen, und es geht nun der zweite derselben Reihe, der jener erste angehört, zu den anderen hinüber, um dasselbe zu thun, was vorhin von dem

ersten geschah. (Vergl. das Spiel: „3 Mann hoch“ unter e S. 270.)

* **Tag und Nacht.** („Kopf und Schrift“; „Hohl oder voll“ in Belgien. „Ostrakinda“ bei den Griechen.)

Man teile die Gesellschaft in Absicht auf persönliche Größe, noch besser nach der Fertigkeit im Laufen, in zwei gleiche Parteien und stelle sie 10 bis 15 Schritte von einander in zwei Reihen, so daß beide sich die Rücken zuwenden. Zwischen diese Reihen tritt der Aufseher oder Anführer des Spieles mit einer kleinen hölzernen Scheibe, die auf der einen Seite weiß, auf der anderen schwarz gefärbt ist; jene heißt Tag, diese Nacht. (In Ermangelung einer solchen Scheibe ist ein Stück Geld, dessen beide Seiten man als Kopf und Schrift bezeichnet, eben so brauchbar.) Er läßt von den Personen der einen Reihe die eine und von denen der anderen die andere Seite wählen, so daß die Reihe A z. B. „Tag“, B im Gegenteile „Nacht“ hat, und wirft dann die Scheibe in die Luft. Alles kommt jetzt auf das Niederfallen an; liegt nämlich „Tag“ oben, so verfolgt die Reihe A alle Personen der Reihe B, und wer sich erwischt läßt, ist tot oder matt, und darf nicht mehr mitspielen. So gehen nach und nach die Personen der einen und der anderen Partei ab, und diejenige, welche zuerst tot ist, hat das Spiel verloren. Es läßt sich aber leicht einsehen, daß die Partei B gleich nach dem ersten Wurfe ganz und gar gefangen werden würde, wenn A das Recht hätte, so lange Jagd auf sie zu machen, als sie wollte. Hier müssen folglich dem Verfolgen Schranken gesetzt werden. Man macht daher jeder Reihe gegenüber und etwa 40 Schritte von ihr entfernt, einen Freiplatz und zwar so, daß derjenige, welcher vor A liegt, der Partei B gehört, und daß A den Freiplatz vor B hat. Tritt nun nach dem Wurfe der Fall ein, daß A die Partei B verfolgt, so muß B erst um A herumlaufen, um nach dem Freiplatze zu kommen; dadurch wird das Entweichen zwar erschwert, doch nicht unmöglich gemacht. Gesetze bei diesem Spiele sind: 1) Wenn die Scheibe geworfen werden soll, darf sich niemand umsehen, um zu bemerken, welche Seite oben liegt. Der Aufwerfer kündigt dies an, indem er „Tag“ oder „Nacht“ ruft. 2) Wenn die eine Partei, z. B. A, die andere verfolgt, so muß sie ordentlich hinter ihr her-

setzen und darf nicht nach dem Freiplatze derselben laufen, um ihn zu versperren.

Dieses Spiel ist altgriechisch und hieß Ostrakinda, weil man statt der Scheibe einen Scherben gebrauchte. Nachrichten findet man davon bei Pollux Lib. 9, Cap. 7 und bei Eustathius ad Iliad. 6. Die Beschreibung des letzteren läuft auf folgendes hinaus: Die Knabengesellschaft teilt sich in zwei Scharen. Eine durch die Mitte gezogene Linie trennt sie. Einer von der Gesellschaft wirft den Scherben in die Höhe, der auf der einen Seite mit Blei schwarz gemacht, auf der anderen weiß gelassen ist. Jene heißt Nyx, diese Hemera. Jeder Teil der Gesellschaft wählt sich eine Seite davon, diese den Tag, jene die Nacht. Man wirft die Muschel, und diejenige Partei der Knaben, deren gewählter Teil des Scherben oben liegt, verfolgt die andere. — Wer erwischt wurde, erhielt nach Pollux den Ehrentitel Onos. (Auch bei Camerarius, im Gespräch über die Leibesübungen, heißt der Scheibendreher „Esel“. S. Turnzeitung v. J. 1873 S. 280.) Der Häscher hieß Basileus. Es mußte der Esel den König aufhocken und auf die Mitte des Schlachtfeldes zurücktragen.

Das obige Spiel verdient alle Empfehlung; es ist unschuldig, einfach, interessant für die Jugend durch stete Spannung der Aufmerksamkeit; es setzt sie auf eine äußerst lebhafteste Art in Thätigkeit, denn das Wort Tag oder Nacht schlägt gleichsam wie ein Blitz unter die Gesellschaft. Dem Körper giebt es viel Bewegung, übt ungemein im Laufen und schnellen Drehen.

* Foppen und Fangen.

(„Die Barre ablaufen“; „Prisonnersbase“ in England.)

Auf einem ebenen Platze werden 4 Linien mit einem Stabe in den Boden gerissen, nach Figur 29, nämlich a b und c d etwa 20 Schritte lang und 40—50 Schritte von einander; ferner e f und g h nur einen Schritt von den vorigen entfernt und etwa 8 Schritte lang; endlich sind hinter den beiden Linien ein Paar Plätze i und k auf eben die Art an dem Boden bezeichnet.

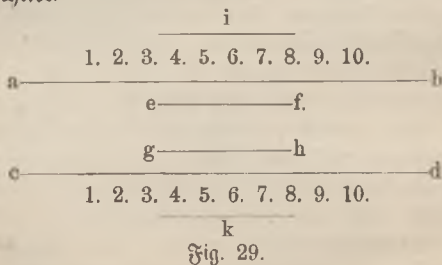


Fig. 29.

Diese stellen Gefängnisse vor; auch kann man zur Bezeichnung derselben in i und k nur einen Stab einstecken, hinter

welchem die Gefangenen so lange bleiben müssen, bis der Spielgang geendigt ist. Jetzt komme ich zum Spiele selbst.

Die Gesellschaft kann aus 10, 20, 30 und mehr Personen bestehen. Man wählt 2 Anführer und teilt die übrigen in Paare, und zwar so, daß sich die beiden Personen des Paares in Rücksicht auf Schnelligkeit im Laufen so viel als möglich gleich sind. Dann haben die Anführer abwechselnd das Recht, sich von den Paaren einen auszuwählen, mithin entstehen so 2 Parteien. Die eine stellt sich dicht hinter a b, die andere hinter c d in die Stellen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Wenn alle so stehen, so beginnt das Spiel. Eine der beiden Parteien schickt einen a b, z. B. sei es 6 von der Partei a b, um die anderen zu foppen. 6 kommt herübergelaufen bis auf einen Schritt vor die Linie g h. Kaum sieht dies der Anführer in c d, so befiehlt er gleich irgend einem von seinem Haufen, z. B. dem 5, dem ankommenden aufzulauern. Der Anführer muß einen dazu wählen, der jenem in Absicht auf Schnelligkeit gleich ist, oder ihn übertrifft. In der Folge, wenn seine besten Läufer schon gefangen genommen sind, kann er dies freilich nicht immer. Die Person 5 stellt sich nun sogleich, ehe noch 6 heran ist, auf die Linie c d mit dem einen und auf g h mit dem anderen Fuße und paßt sehr scharf auf, wenn 6 mit der Fußspitze g h berührt. 6 steht und foppt ihn, so lange er Lust hat, indem er immer thut, als wolle er mit dem Fuße die Linie g h berühren, diesen unaufhörlich vor, zurück, seitwärts setzt, damit zappelt u. s. w., bis er den günstigsten Augenblick findet, wo 5 nicht recht aufzumerken scheint. Jetzt berührt er die Linie und läuft augenblicklich nach seiner Freistatt a b zurück; 5 setzt mit aller Anstrengung hinter ihm her, und kann er ihn nur so viel einholen, daß er ihn wenigstens berührt, so ist er gefangen und muß sich in das Gefängnis k begeben: die Person 5 aber läuft gegen die andere Partei, um hier wieder zu foppen. Sie stellt sich eben so, wie vorhin 6, vor die Linie e f, thut dasselbe, berührt sie endlich und läuft, um ihrem Verfolger zu entfliehen, nach c d zurück, oder wird gefangen und muß dann nach i in's Gefängnis. Ihr Verfolger tritt nun wieder vor g h hin und foppt u. s. w. So wird wechselsweise von beiden Parteien einer zum Foppen und Verfolgen abgeschickt, bis die Personen der einen Partei alle gefangen sind. Dann hat die andere gewonnen, und man fängt nach Belieben von neuem an. Jeder Anführer kann selbst, so

oft er will, zum Verfolgen des foppenden auszugehen, und es kann überhaupt jeder mehrmals dazu gebraucht werden, indem er sich entweder dazu anbietet, oder von dem Anführer dazu aufgefordert wird; nur muß dieser dahin sehen, daß er dem foppenden im Laufen gewachsen sei.

Der foppende kann auch List gebrauchen; er thut oft, als habe er die Linie berührt, und läuft etwas fort. Laßt sich sein Verfolger dadurch hintergehen und verfolgt ihn, so kommt jener wieder zurück, berührt die Linie und läuft dann desto sicherer wieder nach Hause; denn nach der Regel des Spiels muß sein Verfolger in diesem Falle erst wieder die große, hinterste Linie berührt haben, ehe er ihn fangen kann. Da nun hierzu etwas mehr Zeit gehört, als zur Berührung der kleinen Linie, so entflieht der foppende weit leicht leichter.

So wird dieses Spiel unter dem Namen Prisonners-base ganz genau in England gespielt. Es ist auch in der Schweiz und sonst üblich. Da es den Körper ziemlich stark bewegt, Gelenkigkeit, Schnelligkeit und Aufmerksamkeit erfordert, auch mit Vergnügen verbunden ist, so verdient es allerdings empfohlen zu werden. Man spielt in England noch ein ähnliches Spiel unter dem Soldiers-base; da es aber äußerst leicht Ränkereien verursacht, so verdient es nicht, beschrieben zu werden.

* Das Mattmachen.

Auf einem ebenen und freien Rasenplatze wird vermittelst kleiner Büschchen eine Linie abgesteckt, die wohl 50 Schritte lang ist und der Wall heißt. Die Gesellschaft, die so zahlreich sein kann, als sie will, teilt sich in zwei Parteien. Beide stellen sich 10—20 Schritte von einander, so daß sie den Wall als Grenzscheide zwischen sich haben. Jetzt kommt es für jede Person der beiden Parteien darauf an, bald hier, bald dort in's feindliche Gebiet hinüber zu laufen und unter dem Ausrufe: „Matt!“ irgend einem mit der Hand auf die Schulter zu klopfen, ohne sich erwischen zu lassen. Kann man dies, so ist die Person, die so berührt wurde, matt, d. i. sie muß vom Spiele abtreten; wird man aber von der gegenseitigen Partei erwischt und festgehalten, so ist man selbst matt gemacht und muß gleichfalls abtreten. Auf diese Art geht das Spiel fort, bis alle Personen der einen Partei matt gemacht sind; dann hat die andere gewonnen, und man fängt von neuem an. Ist die Gesellschaft zahlreich, so ist es nötig, daß sich die eine Partei durch ein Zeichen, z. B. durch ein Tuch am Arme, von

der anderen unterscheide, damit sich die einzelnen Personen nicht verwechseln.

*** Das Barr- oder Barlaufen.*)**

(Weniger richtige Schreibarten dürften sein: „Baarlaufen“ und „Paarlaufen“; in Norddeutschland findet sich neben Barlaufen sehr bezeichnend auch „Bahnlaufen“; „Freund und Feind“; „Chasseur“ in Frankreich.)

Dieses Spiel ist eines der schönsten. Bei den meisten anderen ist das Thun der beiden anderen Teile ein verschiedenes; der eine ist der beschwertere, der dienende, und kommt erst dadurch, daß er das Spiel gewinnt, an die Stelle des bevorzugten; bei diesem Spiele aber gelten beide Abteilungen gleich, sie stehen sich einander gegenüber, wie die Figuren eines Schachspieles, nur daß sie nicht gespielt werden, sondern selbst spielen. — Der Spielplatz ist ein längliches Rechteck, von allen Seiten wohl begrenzt, und kann verschiedene Größe haben, die aber nicht von der Anzahl der Spieler, sondern von ihrem Alter abhängig ist. Die zwei schmalen Seiten des Rechtecks bilden die zwei feindlichen Lager. Im allgemeinen müssen die Spieler Raum haben, um nach der Länge des Platzes sich ordentlich auslaufen und nach der Breite in weitgeschwungenem Bogen zurückkehren zu können. Am besten ist wohl ein ganz freier, ebener Platz. Doch hindert es das Spiel nicht, wenn etwa ein Baum oder ein Strauch auf dem Platze steht, vielmehr bilden sich um solche Punkte immer eigentümliche Entwicklungen des Spieles. Auch schadet es nicht, wenn der Platz der Breite nach eine Abdachung hat; beide Abteilungen benützen die Höhe, um von da die heftigsten Angriffe zu machen; nur eine der

*) Bei GutsMuths kommt — bemerkt F. W. Klumpp in der 4. Auflage — dieses ausgezeichnete Spiel, das ganz den Charakter eines Kriegsspieles, nur innerhalb streng begrenzter Spielregeln, hat und erfahrungsmäßig von der Jugend mit regem Anteil gespielt wird, nicht vor. Die obige Beschreibung desselben verdankte er der Güte eines Freundes, des Herrn Dr. K. C. P. Wackernagel der, selbst ein trefflicher Turner und Spieler, es in seiner erziehenden Wirksamkeit aus vielfacher unmittelbarer Erfahrung genau kennen gelernt und hier neben der unmittelbaren Beschreibung auch noch verschiedene allgemeine und sehr praktische Spielregeln eingeflochten hatte. — Übrigens verhält sich dieses Spiel zu dem oben beschriebenen Foppen und Fangen ganz so, wie der Schneidezack zum einfachen Zack; und, wer das Spiel von GutsMuths selbst beschrieben lesen will, muß dessen „Unterhaltungen und Spiele der Familie Tannenberg“ nachschlagen; GutsMuths kannte das Spiel nur als ein in Frankreich heimisches.

Länge nach, also von dem Lager der einen Partei abwärts nach dem der anderen gehende Abdachung ist hinderlich, weil sie eine Ungleichheit zwischen den beiden Parteien hervorruft und deswegen nach einer gewissen Anzahl von Spielen jedesmal einen Wechsel der Stellung macht.

Die Zahl der Spieler kann sehr verschieden sein, doch nicht wohl unter 8 und über 10 auf jeder Seite; eine zu geringe Zahl macht das Spiel ermüdend, weil nicht nur die anregende Abwechslung und Mannigfaltigkeit der Verbindungen, sondern auch die notwendige Ausruhe fehlt. Zu viel Spieler erschweren die Ubersicht, verhindern durch die zu große Menge derjenigen, die sich auf dem Platze bewegen, den guten Spieler, ein feines Spiel zu entfalten, und verursachen Unordnung, auch Streit, weil leicht zu gleicher Zeit an verschiedenen Orten Gefangene gemacht werden, und dann die Frage, welcher von diesen zuerst geschlagen worden, schwer auszumachen ist. Daß sich jüngere mit älteren zusammen thun, ist nicht selten zum Vortheil des Spieles, besonders wenn die jüngeren gute Spieler sind, die an Gewandtheit und verhältnismäßiger Schnelligkeit den älteren nicht nachstehen.

Soll ein solches Spiel gemacht werden, so ist das erste, daß sich die versammelten Spieler (nach Anhang I.) in zwei möglichst gleiche Parteien teilen.

Stehen sich die beiden gleichstarken Abteilungen gegenüber, so bestimmen die beiden Wähler auf den langen Seiten des Platzes die beiden Gefangenen-Male, die jedesmal rechts vom Lager, also an verschiedenen Seiten des Platzes liegen. Beide Male müssen von ihren Lagern gleich weit entfernt sein; am besten, wenn der eine Wähler im Beisein des anderen von den Lagern aus drei gestreckte Schritte abmisst. Nun wird, nachdem die beiden Wähler zu ihren Abteilungen zurückgekehrt, das Spiel dadurch eröffnet, daß der erste von ihnen hinausläuft, gegen das andere Lager hin; von dort aus läuft ihm der andere entgegen und sucht ihn zu schlagen, d. h. mit der Hand zu treffen; trafe er ihn, so hätte er ihn gefangen. Allein, während er ihn verfolgt, kommt demselben ein dritter Spieler zu Hilfe, der nun wieder den zweiten verfolgt und zu schlagen sucht. So besteht die ganz einfache Hauptregel des Spieles darin, daß jeder von der einen Abteilung jeden von der anderen, der früher als er ausgelaufen ist, schlagen darf. Es läuft aber nicht notwendig immer nur einer auf

einen hinaus wie im Anfange des Spieles; späterhin laufen, namentlich wenn viele Spieler vorhanden sind, oft mehrere gleichzeitig hinaus. Jeder aber, der hinausläuft, muß, um seinen Zweck zu erreichen, genau behalten, welche Spieler früher als er auf dem Platze waren, damit, wenn sich alsbald weitere Spieler einfänden, er diejenigen, die nun ihn schlagen dürfen, von jenen ersten unterscheide, die er schlagen darf.

Wenn Spieler geschlagen worden, so ruft der Schläger „Halt!“, der Gefangene geht auf das Gefangenen-Mal und stellt sich mit dem linken Fuße auf den bezeichneten Punkt, mit dem rechten darf er so weit, nach seiner Partei hin, voran treten, als er mag. Auch darf er die Arme nach den Seiten ausstrecken. Kommt ein zweiter Gefangener hinzu, so nimmt dieser die Stelle des ersten ein, der erste rückt weiter vor, aber beide müssen sich mit den Händen fassen und mit den Füßen berühren. Kein Gefangener darf knien oder liegen. In der Regel ist mit drei Gefangenen das Spiel gewonnen. Bei wenig Spielern, wenn etwa nur acht auf jeder Seite sind, kann man die Einrichtung treffen, daß, wenn ein zweiter Gefangener gemacht wird, der erste in sein Lager zurückkehrt, und der zweite, vom rechten Fuß des ersten angerechnet, seine Stellung nimmt.

Die Spieler, die im Lager sind, müssen genau die Linie desselben halten und nicht in den Platz hinein vortreten; sie können sonst einen Gegner, auf den sie hinauslaufen, nicht schlagen, vielmehr wird derselbe, wenn er weiß, daß sie schon außer ihrem Lager waren, als er das seine verließ, umgekehrt sie angreifen, und so entsteht leicht Streit, der durch strenges Einhalten der Ordnung hätte vermieden werden können. Wer über die Seitengrenzen des Platzes läuft, gilt als gefangen, ebenso, wer hinter den Gefangenen wegläuft, er mag zu deren Abteilung oder zu der anderen gehören.

Sobald von einer Seite oder von beiden Gefangene gemacht sind, bekommt das Spiel einen neuen Reiz dadurch, daß jede Abteilung die ihr abgenommenen Gefangenen zu erlösen sucht. Ein Spieler erlöst einen Gefangenen, wenn er, ohne geschlagen zu werden, bis zu ihm hingelangt und ihn, gewöhnlich an der ihm entgegengestreckten rechten Hand, mit der Hand berührt. Sind mehrere Gefangene, so ist es einerlei, welchen er mit der Hand berührt; gewöhnlich wird es auch hier die ihm entgegengestreckte rechte Hand des vordersten sein; be-

rührt er den zweiten, so darf er nicht hinter dem ersten durchgelaufen sein, weil er sonst selbst gefangen ist. Der Gefangene darf aber seinen Platz nicht verlassen haben, er ist sonst nicht erlöst; dasselbe gilt von mehreren Gefangenen; diese müssen außerdem noch Fuß an Fuß und Hand an Hand stehen, sonst ist nur der eine berührte erlöst, der andere nicht.

Es gilt bei dem Fangen wie bei dem Erlösen der Gefangenen durchaus die Regel, daß nur mit der Hand geschlagen werden darf; eine Berührung mit irgend einem anderen Teile des Leibes hat keine Folgen. Dies findet in dem besonderen Fall seine Anwendung, wenn ein Spieler aus Irrtum einen anderen schlägt, der gerade ihn hätte schlagen können; hat ihn dieser aber nicht geschlagen, so ist er frei.

Eine Hauptspielregel, durch deren genaue Befolgung manche Unordnung verhütet wird, ist folgende: Das Spiel wird dadurch, daß ein Gefangener gemacht oder erlöst wird, unterbrochen; wieder eröffnet werden kann es allein von dem, welcher geschlagen oder erlöst hat. Dasselbe gilt von dem Anfang eines ganz neuen Spieles; derjenige, der das Spiel ausgemacht hat, muß zuerst hinauslaufen. In allen Fällen ist dasjenige, was vorher durch andere geschieht, die unbefugt hinauslaufen, ungültig.

Zuweilen geschieht es, daß ein Spieler, der einen anderen verfolgt, so nahe an das Lager der feindlichen Abteilung kommt, daß er, vielleicht gar bereits von allen Seiten bedroht, nicht mehr umkehren, sondern sich nur dadurch retten kann, daß er vollends in das Lager hineinläuft. Nun ist er nicht gefangen, sondern er darf zu seiner Partei zurückkehren. Nach den Spielregeln, die in einigen Gegenden Deutschlands gelten, ist ihm dies sogleich und ohne Hindernis gestattet; nach den in Württemberg geltenden, die das Spiel bereichern, darf er auf dem Rückwege von jedem der feindlichen Spieler geschlagen werden, er muß also eine günstige Zeit abpassen und mit größter Schnelligkeit davon zu kommen suchen. Dafür darf er aber auch von dem Lager aus, wo er sich befindet, die seiner Abteilung abgenommenen Gefangenen erlösen, so daß jede Abteilung, in deren Lager sich ein Spieler verläuft, alsbald die etwa bei ihr befindlichen Gefangenen durch einen vor dieselben gegen das Lager hin aufgestellten Spieler decken muß. Anderswo empfiehlt man die Regel, daß der unverhinderte Einlauf ins feindliche Lager für die Schar des Einläufers einen festen, nicht zu erlösenden Gefangenen gilt.

Man hat auch hier und da dem Spiele dadurch eine weitere Bereicherung gegeben, daß man vor jeder Spielschar eine oder 2 Fahnen oder dergl. in einiger Entfernung aufstellt, deren Verlust den des Spieles nach sich zieht, die sie also mit Beobachtung der sonstigen Spielgesetze verteidigen muß. Vergl. das „Diebschlagen“ auf S. 282!

Noch mehr, wie bei jedem anderen Spiel, wird es auch hier der Fall sein, daß bessere Spieler mit schlechteren gemischt sind. Es gehört zur Ordnung, daß die schlechteren angehalten werden, sich vorsichtig zu benehmen, vor allem nicht unnütz außerhalb des Lagers auf dem Platze zu verweilen. Es kommt oft vor, daß achtlose Spieler sich auf dem Platze vergessen, und, nachdem sie längst ihre Sache gethan, noch stehen bleiben und entweder gedankenlos weiter zusehen, was sie besser vom Lager aus thäten, oder gar sich in Geschwätz einlassen. Andere wollen wieder, ohne dazu schon den Blick und die Gewandtheit zu besitzen, es den besseren Spielern nachthun und auf dem Platze schwärmen, plänkeln, locken. Diese wie jene verderben dadurch das Spiel, und sind oft die Ursache, daß ihre Partei es verliert. Besser thun sie, mehr in der Nähe des Lagers wirksam zu sein, z. B. einen zu ihrer Abteilung gehörigen Spieler, der bis in die Nähe des Lagers verfolgt wird, zu decken und den Verfolger zu schlagen, oder, wenn Gefangene da sind, und die feindliche Abteilung auf die Erlösung derselben ausgeht, diese in guter Ordnung zu decken, nämlich der Reihe nach abwechselnd jedem Angriff sogleich zu begegnen. Denn es finden sich gewöhnlich Spieler, die es sich zum besonderen Geschäft machen, die Gefangenen zu erlösen, und darin endlich eine große Gewandtheit bekommen.

Zur Schlichtung von Streitigkeiten giebt es drei Mittel: das eine, daß man unparteiische Zuschauer entscheiden läßt; das andere, daß man dem, der etwas gethan zu haben behauptet, unbedingt Glauben schenkt; das dritte, daß man in wirklich zweifelhaften Fällen es aufgehen, d. h. das Spiel in den Stand zurückkehren läßt, den es vor dem Streite hatte, z. B. wenn fast gleichzeitig beide Abteilungen einen Gefangenen gemacht haben, und es nicht herauszubringen ist, welcher von beiden zuerst geschlagen worden.

Wir haben das beschriebene Spiel oben mit dem Schachspiel verglichen. In der That bieten sich dem, der beide Spiele kennt, manche Vergleichungspunkte dar. Einmal die Verschiedenheit der Spieler bei unserem Spiele,

von denen einige den geradeaus gehenden Thürmen, andere den schief von der Seite her kommenden Läufern, andere wieder den hüpfenden, hin und her fliegenden Springern gleichen, wenige auch wohl der nach allen Richtungen hin wirkenden Königin, während viele, die nur kurze Strecken hinauslaufen und wenig wagen mögen oder dürfen, aber doch in der Nähe von großer Bedeutung sind, die Bauern vorstellen. Sodann dies, daß jeder Spieler bald angreift, bald einen andern verteidigt, oder sich von ihm verteidigen läßt; ja, in dieser Beziehung können zwischen guten Spielern Verabredungen stattfinden, die sich wie eine Reihe vorher berechneter Züge bei dem Schachspiele ausnehmen.

Aus dieser angedeuteten Vergleichung geht wenigstens dies hervor, daß jeder Spieler zu einer seinen Kräften und Neigungen zusagenden Thätigkeit aufgefordert ist, daß auch keiner hilfreich mitwirken kann, ohne mit seiner ganzen Aufmerksamkeit bei der jedesmal stattfindenden Lage des Spieles zu sein, ja daß von einem guten Spieler gefordert werden darf, er müsse in jedem Augenblicke das ganze Spiel übersehen, nicht nur, wie es auf dem Platze gestaltet ist, sondern auch wie es vermöge der noch im Lager befindlichen Streitkräfte im nächsten Augenblicke werden kann. Und dieser Blick über das Spiel, der Blick des Kriegers, auch wohl des Feldherrn, dieses Wissen, was in jedem Augenblicke gethan werden müsse, fordert dann bald den schnellen, bald den gewandten Lauf, bald den entschlossenen, bald den vorsichtigen, bald ein Verweilen und Herumschweifen auf dem Platze, bald ein augenblickliches Zurückgehen in's Lager, ja, was für den guten Läufer oft eine schmerzliche Verfassung ist, ein längeres Ausharren daselbst, um dadurch schwächere Spieler aus der Ferne zu schützen, oder zur Bewachung der Befangenen aufmerksamer beizutragen.

— Je nach dem Stand der Abendsonne kommt bei dem ähnlichen Schweizer „Gügen“ noch das „Schatte-tramperligs“ hinzu; dies besteht darin, daß sich Verfolger und Verfolgter nicht in ihren Schatten springen lassen dürfen. (Vergl. S. 261!) Kochholz beschreibt ein dem „Mattmachen und Barrenlaufen“ ähnliches Spiel unter dem Namen:

Kriegsdingen.

Zwei ausgeloste Hauptläufer wählen sich ihre Genossen aus und stellen sich in zwei Parteien dies- und jenseits eines Grabens gegenüber. Die einen rufen:

I' leben in eurem Land
isch e gottlose Schand!

Die anderen antworten:

In eurem Land ist guet lebe,
d' Schölme wohne danebe!

Sie sendet einen auf das andere Gebiet, der ein guter Läufer sein muß. Hier fordert er die Königlichen heraus, indem er spricht:

I tritt an König uf sin Bode
und ipen ihm uf d' golding Kammode!

Wird er darüber gefangen genommen, so muß der beste Springer seiner Partei hinüber, um ihn zu erlösen; kann er ihn berühren, ohne selbst gefangen zu werden, so kann er mit ihm ungehindert zu den Seinen zurück. Hat nun die eine oder die andere Reihe genugsam zugenommen, so kommt sie Arm in Arm verschränkt gegen die andere angerückt und sucht sie, die ebenfalls verkettet ist, im Marsche zu durchbrechen; dies ist der „Stoß“, den sonst die Entlibucher Bauernschaft, nach Stalder's ausführlicher Beschreibung, jährlich einmal am Schwur- und Huldigungstage ausführten, und bei dem selbst Weiber mithalfen, wenn ihre Ehemänner auf einer Seite Gefahr liefen, zu unterliegen. Unser Spiel ist noch bei der Baiern-Zugend üblich. Bei den Griechen kennt und nennt es Pollux.

* Die Jagd.

Der Knabe ahmt gern die Beschäftigung des Mannes nach, denn er möchte gern recht bald ein Mann sein. Daher haben die Belustigungen des Mannes für ihn den größten Reiz. Möchten wir doch recht viel solcher Spiele haben, welche das Vorspiel von der künftigen Beschäftigung des Mannes, ich meine, die das in scherzvoller Dichtung, im Späße wären, was einst der Mann im Ernste sein muß. — Hiermit habe ich das folgende einfache, aber lustige Spiel, eine Nachahmung der Jagd, genug empfohlen.

a) Am schönsten läßt es sich in einer Gegend spielen, die mit Bäumen, Gebüsch, Hohlwegen, Hügeln und dergleichen abwechselft, weil hier das Verbergen leicht ist. Man bestimmt hier die Grenzen des Jagdplatzes, wie es die Örtlichkeit an die Hand giebt, hier durch einen Bach oder Weg, dort durch eine Hecke, einen Berg u. dergl. Man kann es, wenn Platz genug da ist, eine gute Viertelstunde lang und einige hundert Schritte breit machen. Alles dies müssen die örtlichen Umstände an die Hand geben; Grenzen aber müssen, wenn man im Freien spielt, gemacht werden, weil sich sonst die Gesellschaft ganz auseinander verlieren würde.

Sie kann sehr zahlreich und muß wenigstens 10 bis 12 Personen stark sein, sonst hat das Spiel zu wenig Leben; am angenehmsten spielt es sich mit 20 und mehr jungen Leuten. Der beste Läufer wird zum Jäger gewählt, am schicklichsten ist es, wenn der Erzieher selbst diese Rolle übernimmt. Alle übrigen machen das Wild aus. So stellt man sich an einer Grenze des Platzes auf. Hier giebt der Jäger ein Zeichen,

und in dem Augenblicke flüchtet alles Wild vorwärts. Er setzt hinter her und sucht so viel zu erwischen, als er in dem ersten Augenblick, da das Wild noch nicht so sehr zerstreut und entfernt ist, nur immer kann. Jedes Wild, das er einholt und 3 mal berührt, wird dadurch sogleich zum Hunde und steht dem Jäger bei.

Auf diese Weise erhält er bald einige Gehülfen, die mit ihm zugleich Jagd machen, doch dürfen diese das Wild nur festhalten, das Abschlagen bleibt ausschließlich Jägers Sache. Weil nun alles Wild, das man erjagt, auch Hund wird, so vermehrt sich die Zahl der fangenden immerfort. Weil aber das übrige Wild nicht wissen könnte, wer auf diese Art nach und nach zum Hunde geworden wäre, so muß jeder derselben sein Taschentuch um den Arm binden, um dadurch kenntlich zu werden. Das Wild thut alles mögliche, um nicht erjagt zu werden; es läuft so schnell als möglich vorwärts, verbirgt sich dann in Hohlwegen, drückt sich hinter Gebüsch, liegt unbeweglich und ohne hörbar zu atmen, im Gesträuch, kriecht auf allen Vieren über gefährliche Plätze, wo es entdeckt werden könnte, um zu entweichen oder die Gegenwart des Jägers auszukundschaften, spürt mit dem Ohr am Boden den Fußtritt des Jägers aus, winkt seinem Gefährten, um ihn zu benachrichtigen; es durchläuft mit möglichster Anstrengung ganze Strecken, überspringt Gesträuche, Hohlwege und Gräben u. s. w. Jeder Hund gebraucht alle List, um das Wild zu erjagen. Alle stehen unter dem Befehl des Jägers. Er versammelt sie von Zeit zu Zeit im nötigen Falle durch ein Zeichen, giebt ihnen die nötigen Befehle, welchen Weg sie einzeln nehmen sollen, um das Wild zu erforschen und einzuschließen. Jeder ist dabei auf seiner Hut, unvermerkt heranzuschleichen, um sich dem Wilde zu nähern; jeder durchsucht die Gesträuche, Hohlwege, Gebüsch und Bäume, jeder horcht, ob sich etwas regt, setzt nach, wenn etwas aufspringt, und verfolgt es mutig über Stod und Stein.

So wird vom Anfange des Platzes bis an das Ende fortgejagt. Hier geschieht gewöhnlich der stärkste Fang, wenn anders an dieser Stelle die Umstände zu Verstecken bequem sind. Man kehrt um und durchstreift den Platz, wenn noch nicht alles Wild gefangen ist, wieder zurück bis zum Anfange. Hier schließt sich dann die diesmalige Jagd.

Jedes Wild, das sich durch List, Klugheit und Schnelligkeit den Fängern zu entziehen wußte und bei der Rückkunft derselben am Anfange des Platzes steht, ist frei und hat die Ehre des Sieges über den Jäger. Aber jedes Wild, das die Grenzen des Platzes überschreitet, ist seiner Freiheit verlustig und muß Hund werden.

Es giebt nicht leicht ein Spiel, das bei einer solchen Einfachheit so unterhaltend, so unschuldig und für den Körper und Geist der Jugend so nützlich wäre. Es gewährt starke Bewegung, übt den Körper im Laufen und Springen, hält die Sinne in steter Wachsamkeit und belebt den Mut junger Leute. Man muß nur bedenken, daß es für diese nicht Spiel, sondern Ernst ist, daß ihr Herz oft vor Erwartung und Angst pocht, wenn sich ein Jäger nähert, daß dann immer ein Entschluß nötig ist, der in ihrer Lage Mut erfordert.

Etwas weniger bewegt ist das folgende Jagdspiel:

b) Der „Jäger“ sucht das „Wild“, das ist einen der mindestens 8—10 Gespielen zu erhaschen, der nun Hund wird, sich durch Umbinden eines Tuches um den Arm kennzeichnet und dem Jäger beim Einfangen des Wildes helfen muß. Sind 3 Hunde vorhanden, so ist es dem Wilde erlaubt, in einem Freimal auszuruhen, so lange, bis der Jäger von neuem zur Jagd auffordert. Am geeignetsten hierzu ist ein Waldchen.

Auch wird auf dem Spielplatze ein Freimal abgegrenzt, worin sich anfangs das Wild befindet. Auf ein „Halali!“ des Jägers läuft das Wild aus, sucht aber bei bester Gelegenheit in das Freimal zurückzugelangen. Wer außer dem Freimal vom Jäger erhascht oder mit dem Knötel „erschossen“ wird, ist sein nunmehr ihm helfender Hund. Es darf aber niemand eher zum Male zurück, bis nicht wenigstens ein Stück Wild gefangen ist. Ist eine größere Anzahl in das Mal zurückgekehrt, so ertönt wieder das „Halali!“ des Jägers zum Auslaufen. Das Wild hat übrigens das Recht, die Hunde festzuhalten, niemals aber den Jäger. Auch wehrt das Wild den Hunden, in das Mal zurückzukehren. Ist dies einem solchen dennoch zweimal gelungen, so ist er wieder frei, und darf nun auch nicht mehr festgehalten werden.

Ein eigentümliches Jagdspiel ist

c) Die **Schnitzeljagd**. (Hase und Hund). Der Westchester Hasen- und Hundeklub (in Amerika) veranstaltet all-

wöchentlich solche Jagden. Zwei Klubmitglieder, welche wegen der Schnelligkeit ihrer Füße und wegen ihrer Terrainkenntnis bekannt sind, werden als „Hasen“ bezeichnet und tragen auch ein rotes Abbild desselben auf der Brust. Außerdem führen sie ein Säckchen bei sich, das die „Witterung“, nämlich eine große Menge Papierschnitzel, enthält. Im Sommer ist die „Witterung“ von weißem Papier, im Winter von blauem oder schwarzem, um auf dem Schnee besser gesehen zu werden. Die übrigen Klubmitglieder bilden die „Hunde“ und haben eine entsprechende Kennkleidung. Beim Beginn wird den Hasen ein Vorsprung von 15 Minuten gegeben, und sie haben die freie Wahl, welchen Weg sie nehmen wollen. Während des Laufens streut der eine von ihnen die Schnitzel aus, um ungefähr den Weg zu kennzeichnen, den sie gegangen, doch nicht so dicht, daß es den verfolgenden Hunden gar zu leicht wird. Dann geht's in wilder Jagd auf die Verfolgung, und man giebt sich ab und zu, wenn man die sichere Spur gefunden, dies durch lauten Zuruf kund. Endlich ertönt das „viero holla!“ und dann sind die Hasen in Sicht. Die Jagd dauert meist sehr lange, wenn es den Hasen gelingt, die Hunde durch geschickte Deckungen irre zu führen. Wenn ein Hase gefaßt wurde, so tritt der, der ihn fängt, das nächste Mal als Hase ein, und der Hase wird wieder Hund. („Über Land und Meer“ v. J. 1880, No. 27.)

* Kriegsspiele.

Diese verdienen allen verwandten Spielen vorangestellt zu werden, theils um der großen Mannigfaltigkeit willen, die sie zulassen, theils um der freieren Selbstthätigkeit, die sie dem einzelnen Spieler nach seinen geistigen und körperlichen Eigenschaften gestatten. Auch möchte es kaum eine Klasse von Spielen geben, welche das Interesse der Knaben in höherem Grade in Anspruch nähme, als diese, und welche Gelegenheit gäbe, neben der körperlichen Gewandtheit und Tüchtigkeit zugleich auch die geistigen und sittlichen Kräfte der Aufmerksamkeit, des schnellen Besinnens, der Entschlossenheit und des Mutes so hervortreten zu lassen. Hier treten — nur harmlos und poetisch — alle die Gemütsbewegungen hervor, welche dem Kriege in dem schweren Ernste des wirklichen Lebens so außerordentliche Bedeutung verleihen. Ein solches Kriegsspiel ist ein wahres jugendliches Epos. Alle Kräfte des Körpers, des Geistes und des Gemütes sind in der mannigfachsten und fröhlichsten Spannung, alles ist Leben und Bewegung. Gerade die Mannigfaltigkeit, die Freiheit und dadurch die Selbstständigkeit der Bewegung, welche, wie oben bemerkt, der einzelne bis auf einen gewissen Grad dabei erhält, geben diesen Spielen noch einen weiteren eigentümlichen Reiz.

Die großen Friedensübungen unserer Heeresabteilungen geben das glänzendste Bild solcher Spiele nach bewährten

Regeln. Beim Spiel der Knaben sind viele derselben zu brauchen, andere zu vereinfachen. Die Umstände, die Räumlichkeit, die Zahl der Spieler, die darauf zu verwendende Zeit, die Jahreszeit und endlich namentlich auch die jeweilige Stimmung der Knaben entscheiden am besten über die mannigfachen Abänderungen desselben. Bald ist es eine durch irgend eine günstige Örtlichkeit angewiesene Burg (eine Anhöhe oder gar eine wirkliche Burgruine), die einfach erstürmt wird; bald eine durch Erd- oder im Winter durch Schneewälle (siehe unten) selbsterbaute Festung, wodurch die Sache dann noch einen weiteren Wert und noch ein größeres Interesse gewinnt: bald sind es nur zwei feindliche Haufen, welche sich mit dem besten und lustigsten Wurfgeschütz der Knaben, den Schneebällen, angreifen und sich so lange schlagen, bis nach irgend welchen Spielbedingungen der eine siegt; bald aber sind es zwei regelmäßig geordnete feindliche Lager, oder eine Burg und eine sie angreifende Armee, bei welcher dann jeder Gegner durch geschickte Operationspläne und alle möglichen strategischen Mittel, die der Erfindungsgeist eingiebt, dem anderen Abbruch zu thun, sein Lager endlich zu erobern, oder den Sturm entschieden abzuschlagen sucht. Da giebt es dann die wichtigen Stellen der Ober- und Unteranführer: da giebt es Wachen- und Vorpostendienst, Adjutanten und Streifscharen, Rundschaffter und Überläufer, Kriegsgerichte und Verurteilungen, Gefangene und Befreiungen: da kommen Einzelkämpfe und größere Gefechte, Hinterhalte und Rückzüge, Ausfälle und Umgehungen, Fluchten und Verfolgungen, Unterhändler, Waffenstillstände und Gefangenen-auswechselungen, zuletzt aber immer der Hauptsturm, und der Sieg der einen Partei vor.

Für einzelnes mögen hier noch einige Andeutungen gegeben werden, welche sich leicht je nach Bedürfnis vervollständigen lassen.

1) Die Spielgesellschaft teilt sich nach den allgemeinen Regeln in zwei Parteien. Je größer die Zahl der Spieler ist, desto besser. Die Hauptsache ist, daß jede Partei einen recht tüchtigen Anführer erhält.

2) Dieser ernennt die Unteranführer, die Abteilungen u. s. w. und hat volle Unterbötigkeit zu fordern. Ueberhaupt hängt von der strengsten Manneszucht der ungestörte und fröhliche Fortgang des ganzen Spieles ab. Wer dagegen fehlt, wird verhaftet, um vor das Kriegsgericht gestellt zu werden. In dieser

Gewöhnung an freiwilligen Gehorsam liegt übrigens ein nicht unbedeutendes sittliches Moment. Gegen Mißbrauch und Knabendespotismus aber weiß sich eine tüchtige Knabenschar meist selbst zu schützen, und im Notfalle greift der Erzähler ein.

3) Die Parteien müssen durch Abzeichen leicht erkannt werden. Am besten geschieht dies, wenn nur die eine sich ein weißes Taschentuch um den Arm bindet.

4) Die Burgen müssen genau abgegrenzt sein.

5) Gefangene werden im offenen Felde durch turnergerechtes Ringen (vergleiche die Ringkämpfe im Anhang II) gemacht, wobei sich die Parteien oder einzelne Gegner entweder zu offenem Kampfe beegnen, oder die eine von der anderen, aus einem Hinterhalte, also mit Vorteil, überfallen werden kann. Wer überwunden wird, ist gefangen, und wird in die Burg eingeliefert.

6) Die Gefangenen dürfen selbst nichts zu ihrer Befreiung thun, und müssen sich auf der Burg durchaus ruhig verhalten. Auf dem Wege dahin sind sie gehalten, ihrem Führer unbedingten Gehorsam zu leisten, sich mit ihm, wenn er will, zu verstecken, zu legen u. s. w. Denn, wenn er unterwegs von Feinden angegriffen und im Ringen besiegt wird, so ist nicht nur er selbst dadurch gefangen, sondern es sind auch seine Gefangenen befreit. Deswegen erfordert das Gelingen derselben viele Aufmerksamkeit und Kriegskunst.

7) Wenn ein Feind unbemerkt in die Burg schleichen kann, so befreit er dadurch zwei Gefangene und darf sie mit sich zurück nehmen.

8) Wenn ein Anführer gefangen genommen wird, so ist der Kampf beendigt.

9) Bei dem Sturme auf die Burg wird Mann gegen Mann gekämpft, und es handelt sich darum, wer den Gegner über die Grenze ziehen kann. Wer herübergezogen wird, ist Gefangener. Kann also die Burg mit überlegener Macht oder von verschiedenen Seiten her angegriffen werden, so ist der Sieg bald entschieden, und es ist deswegen sehr wichtig, daß die Besatzung aus flüchtigen Leuten bestehe, sowie, daß die Bewegungen des Feindes möglichst genau beobachtet, und daß im Notfalle durch guten Vorpostendienst schnell Ersatz herbeigeschafft werde.

10) Um Streitigkeiten, welche nie ganz ausbleiben, theils möglichst zu verhüten, theils wenigstens schnell auszugleichen, ebenso um alle vorkommenden Disziplinarvergehen u. s. w. abzumachen, wird für solche Spiele ein für allemal oder von Fall zu Fall ein jugendliches Schiedsgericht gewählt. Im Notfalle kann während des Spieles selbst ein Waffenstillstand verlangt werden, um einen dem ruhigen Fortgange des Spieles drohenden Streit schnell zu schlichten.

Die geeignetste Ortlichkeit zu Kriegsspielen ist ein freier Platz am Saume eines Waldes, oder auch im Walde selbst, oder wenigstens wo möglich in einer mit Gebüsch, Bäumen, Mauern zc. unterbrochenen Gegend. Je mehr Zeit zu gebote steht, desto umfangreicher und anziehender wird das Spiel, und es können ganze freie Nachmittage auf die bequemste Weise damit ausgefüllt werden. — Es sei mir vergönnt, wenigstens ein Beispiel aufzuführen, von dem ich weiß, daß es der Jugend außerordentlich viel Vergnügen, aber auch Anstrengung gemacht hat. Nachdem die Gespielschaft in 2 gleichgroße Parteien geteilt worden ist, von denen die eine ein Abzeichen (ein Reis am Hute, die verkehrt aufgesetzte Mütze zc.) trägt, bezeichnet der Spielleiter (der Lehrer) der einen Partei einen Waldplatz, wo sie ihre Festung aufzuschlagen hat. Dieselbe zieht, nachdem sie noch für sich einen Führer gewählt hat, alsbald nach der bezeichneten Stelle ab, legt an einem ziemlich versteckten, aber freien kleinen Raume in der Nähe derselben alles Unnötige ab, pflanzt in der Mitte desselben die Fahne auf, läßt eine Besatzung von etwa 10 Mann auf demselben und stellt in einer Entfernung von etwa 100 Schritten um die Festung herum Doppelposten (von je 2 Mann) auf, die so weit von einander entfernt sind, daß es für den Feind kaum möglich ist, ungesehen durch die Postenkette zu gelangen. Alle übrigen dieser Partei bilden „Feldwachen“ von 4—6 Mann und befinden sich zwischen der Festung und der Vorpostenkette.

Die 2. Partei trägt das Abzeichen und rückt etwa nach einer $\frac{1}{2}$ Stunde mit dem Spielleiter in der Richtung der ersten Partei ab. Der Spielleiter gebietet Halt, sobald er annehmen kann, daß die betr. Partei sich dem feindlichen Lager auf etwa 500 Schritte genähert habe, schickt 3 Feldwachen von je 3 Mann nach verschiedenen Seiten ab, um die feindliche Vorpostenkette erspähen zu lassen, während alle übrigen sich lagern. Sobald eine Feldwache irgend etwas vom Feinde ent-

deckt hat, ist dem Spielleiter Meldung zu machen. Kommen mehrere übereinstimmende Meldungen, so bricht er mit seiner Schar auf, zieht etwa 200 Schritte gegen die Festung vorwärts und schlägt ein festes Lager auf, von welchem aus nun die weiteren Angriffe erfolgen. Es werden zunächst abermals Schleichfeldwachen nach verschiedenen Seiten abgeschickt, welche sich womöglich durch die Vorpostenkette zu schleichen haben, um die Festung zu entdecken. Sobald aber die Vorposten etwas vom Feinde erspähen, läuft einer derselben schnell nach der nächsten feststehenden Feldwache, die sofort aufbricht, um den Feind abzufassen. Die ganze Schleichfeldwache hat zu folgen, wenn sie sich hat fassen lassen, und wenn auf 1 Mann derselben 2 der anderen Partei kommen; umgekehrt müssen auch jene der Übermacht weichen und sich ergeben. Die Gefangenen werden in's Lager gebracht und dürfen nichts verraten, auch nicht entlaufen. Das Aussenden der Feldwachen wird fortgesetzt, bis das feindliche Lager genau entdeckt ist. Dann sammelt sich die angreifende Schar und zieht mit Sang und Klang in die Festung ein. Es ist jedoch die größte Schmach, wenn der entdeckte Ort gar nicht die Festung ist, und deshalb müssen die Meldungen mit Vorsicht aufgenommen und geprüft werden, ehe der Einzug erfolgt. Die Feldwachen der angreifenden Partei dürfen nie zu lange ausbleiben, damit öfter andere ausziehen können. Kommt es bei den verschiedenen Angriffen zu wirklichen Kämpfen zwischen den einzelnen, so ist nur auf eine vorherbestimmte Art zu ringen.

Am meisten Sicherheit, daß die Vorschrift über die Art zu ringen auch eingehalten wird, gewährt wohl das

* **Kriegsspiel mit Stäben**, oder die sog. **Hölzerschlacht**, zu deren Beschreibung wir übergehen. Jeder Spieler ist im Besitz eines Hölzchens, das etwa 20 cm lang, 3 cm dick und an beiden Enden gut abgerundet ist. Es gilt, dem Gegner das Hölzchen zu entwinden. Dabei bestehen folgende Regeln. 1. Das Holz muß frei getragen und darf nicht in die Kleider versteckt werden. 2. Stoßen und Schlagen mit dem Holze ist nicht gestattet. 3. Wer sich sein Holz entwinden oder entreißen läßt, ist besiegt. Wer über die Grenze des Spielplatzes hinausgetrieben wird, gilt als besiegt. Die anderen Gesetze ergeben sich aus folgendem von selbst.

Diese „Hölzerschlacht“ wird von 2 gleichstarken Parteien gespielt. Zur Ablieferung der eroberten Hölzer wird ein Mal

bestimmt, wohin auch die Besiegten, nunmehr als tot und teilnahmslos am Spiele erklärten Streiter ihren Siegern zu folgen haben. Letztere sind auf dem Wege dahin unverletzlich und bezeichnen diese ihre Eigenschaft durch Aufheben der 2 Hölzer, in deren Besitz sie sind. Nach Ablieferung ihres Besiegten nebst dem eroberten Holze kehren sie in den Kampf zurück. Am Male steht der unparteiische Spielordner, um etwaige Streitigkeiten zu schlichten, die Zeichen zum Beginn und Schluß des Kampfes zu geben und nach jedem Gange die Zahl der Toten jeder Partei zu verkünden. Es versteht sich von selbst, daß zum Kennzeichen der Parteien die eine schwarze (ungeschälte), die andere weiße (geschälte) Hölzer erhält. — Zu noch besserer Verständigung diene folgende Beschreibung eines Spieles mit 3 Gängen. Die sämtlichen Spieler stellen sich auf, die Anführer für jede Partei werden gewählt oder ausgerufen. Hierauf erfolgt die Teilung und Übergabe der Hölzer, worauf die Parteien sich auf den entgegengesetzten Seiten des Spielplatzes geordnet aufstellen, die Verkündigung der Gesetze des Spieles, und dann vom Male aus das Zeichen zum ersten Angriff. Hierauf allgemeines Kampfgewühl. Hier der schwächere auf der Flucht vor dem stärkeren, dort mehrere schwächere im Bunde dem stärkeren widerstehend; hier ein Massen-, dort ein Einzelkampf; hier ein Spieler über die Grenze getrieben und entwaffnet, dort besiegte nach dem Male geführt. Nach einer vorausbestimmten oder auch von den Spielordnern nach Umständen eigenmächtig zu bestimmenden Frist von etwa 2 bis höchstens 5 Minuten folgt das Zeichen zum Waffenstillstand. Die streitenden Personen kehren in ihre Stellungen zurück. Am Male werden die eingelieferten Hölzer mit den eingelieferten Toten verglichen, und es wird die Zahl der letzteren ausgerufen. Das hat dann allgemeinen Jubel der siegenden Partei zur Folge. Gibt es nun keinen streitigen Fall zu entscheiden, so wird jetzt das Zeichen zum zweiten Angriffe gegeben. Mit neuem Mute und neuer Hoffnung gehen die Parteien an's Werk, ihre Reihen sind etwas gelichtet, die Toten sind vom Male aus Zuschauer und möchten durch Zuruf ihre Freunde ermuntern, wenn dies ihnen gestattet wäre. Dagegen geht's auf der Wahlstatt desto lebhafter zu und der Hülfseruf: „Weiß herbei“, „Schwarz herbei!“ ertönt an allen Ecken und Enden. Oft ist bei dem Schlusse des zweiten Ganges für die schwächere Partei die Aussicht zum Siege fast ganz geschwunden. Oft

stehen sich aber auch noch gleiche Kräfte gegenüber. In allen Fällen wird der dritte Gang als der entscheidende ausgekämpft, und das Spiel endigt mit der Verkündigung des Siegers und der Ablieferung der Hölzer zur Aufbewahrung (H. Ravenstein im „Turner“ von 1848). Einfacher ist das Spiel noch, wenn auf ein Zeichen hin die Parteien ihre Male zu wechseln haben und bei dem Begegnen sich die Hölzer zu entwinden suchen. Der schwächere sucht dem stärkeren Gegner auszuweichen, dieser mit seinesgleichen zu kämpfen. Wie es aber im durchschnittenen Gelände nach Ähnlichkeit des im vorstehenden beschriebenen Kriegsspieles durchgeführt wird, ergibt sich von selbst. — An anderen Orten, z. B. in Prag, treibt man dasselbe Spiel unter dem Namen

„**Maichen- oder Schleifenpiel**“. Jeder Spielgenosse steckt sich, anstatt sich mit einem Klötzchen zu bewaffnen, eine Maiche (Schleife) an die linke Schulter. Bei dem Begegnen in der Mitte des Spielplatzes sucht einer dem anderen die Schleife abzunehmen. Die eroberte Schleife wird ebenfalls an die linke Schulter gesteckt. Wem die Schleife genommen ist, der ist tot. Wer schließlich die meisten Schleifen erobert hat, ist Sieger.

S. 14 rügt der Herausgeber der IV. Auflage dieses Buches, daß der Verfasser GutsMuths die Kriegsspiele mit Stillschweigen übergangen habe. Allerdings fand sich seiner Zeit im Spielbuche darüber nichts, wohl aber in dem 1817 erschienenen „Turnbuche für die Söhne des Vaterlandes.“ GutsMuths Darstellung des „Kriegs“ hat ihre Eigenthümlichkeiten, und so wird man es nicht ungehörig finden, wenn nachträglich diese Darstellung auch hier eine Stelle findet und so ein kleines, GutsMuths angethanes Unrecht wieder gut gemacht wird. Er schreibt:

Ein hoher Staatsbeamter — ihn zu nennen verbietet Bescheidenheit — bezeigte mir seine Teilnahme bei Ankündigung dieser Schrift durch folgende Worte: „Ich erlaube mir die Bemerkung, wie es zu wünschen ist, daß mit der Abhärtung des Körpers und der Fertigkeit in den Leibesübungen auch die Kraft des Denkens und die Gegenwart des Geistes in kriegerischer Beziehung geübt werden möchten. Könnte man die Knaben und Jünglinge dazu anhalten, auf eine passende Art und unter Aufsicht Übungen und Bewegungen mit und gegen einander zu unternehmen und auszuführen, sich Verstecke zu legen, Posten gegen einander auszustellen, Ueberfälle zu machen und sich dagegen zu sichern, und bei allen diesen und ähnlichen Vorfällen sich Kenntniß der Örtlichkeit (Terrains) und zweckmäßige Benutzung derselben zu erwerben: so würden sie dadurch

in den oben erwähnten, dem Krieger so nötigen Eigenschaften geübt und eine Vorkenntnis des kleinen Kriegs, in so weit es auf diese Art möglich ist, erhalten, die ihnen, wenn sie in Zukunft das Vaterland verteidigen sollen, sehr nützlich werden muß.

Dies veranlaßt mich zum Vorschlage des folgenden Kriegspiels.

Ich setze voraus, daß der Turnplatz des Dorfs, oder der gemeinschaftliche zweier Dörfer, einen angeschanzten und befestigten Hügel habe. Derselbe Fall findet bei dem benachbarten oder zweien benachbarten statt. Diese Festungen sind unantastbar im ganzen Jahre von seiten der Turnerschaft, bis auf einen oder diesen und jenen Tag im Jahre. Nur an diesen dürfen sie angegriffen werden. Die Turnerschaften jener zwei oder vier Dörfer, je nachdem die Jugend zahlreich ist, treten an diesen Tagen als zwei gegeneinander kriegende Völker auf. Der Herbst mit leeren Feldern ist die schicklichste Zeit, und der 18. Oktober giebt kräftigen Anlaß zu einem großen Turnfeste für die Jugend.

Die Stunde der Eröffnung des Kriegs ist bestimmt. Die Turnlehrer treffen alle Vorbereitung. Das Pfahlwerk, der Wall, die Festungsgräben sind ausgebeffert, man ordnet die Schar, setzt Vorturner zu Unteranführern, man entwirft den Plan des Verfahrens. Die Stunde schlägt, die Festungen werden besetzt, es werden Posten ausgestellt. Das übrige kleine Heer, welches im Felde kämpfen soll, zieht aus, nach besonderm Zweck in verschiedene Abteilungen gebracht, jedes seine Anführer an der Spitze. Man holt Nachrichten ein von den Vorposten, man schickt Kundschafter aus, um zu erfahren, wo der Feind sich zeigt. Es kommt darauf an, diese oder jene seiner einzelnen Abteilungen zu umgehen, abzuschneiden, ihnen Verstecke zu legen, sie zu überfallen; ihm an Gefangenen so viel abzunehmen als möglich und ihn dadurch zu schwächen. Man benutzt hierzu nicht einen bestimmten, einengenden Spielplatz, sondern das freie Gefilde, wie die Natur es giebt; Hohlwege, Schluchten, Gebüsche, Bäume, Wald und Hügel und Thäler. Man beschäftigt auf diese Art den Feind, man sucht ihn von seiner Festung abzuziehen, indes man sich selbst in nötiger Stärke ihr, wo möglich verdeckt, nähert, nachdem man die Stärke der Besatzung ausgeforscht. Nur eine gegen die Besatzung schwache Zahl nähert sich öffentlich ihr, sie zieht die Aufmerksamkeit an sich,

sie macht einen falschen Angriff, vielleicht glückt es ihr, zu einem Ausfalle zu reizen. Der Lärm bricht aus, und er ist ein Zeichen für eine größere Abtheilung, die sich in der Nähe hielt, schleunig heran rückt und stürmt u. s. w.

Die Rede ist hier nicht von einem in seinem ganzen Gange geformten Spiele; darum ist es an sich unmöglich, eine förmliche Einrichtung und alle Maßregeln, die vom Zufalle und der Örtlichkeit abhängen, anzugeben, eben so wie es unmöglich ist, dem angehenden Schachspieler durch ein gegebenes Musterpiel die große Mannigfaltigkeit der gesamten Spiel-Möglichkeit zu zeigen. Der Anführer ist hier die Seele des Ganzen, unter ihm muß sich die jugendliche Schar begeistern, unter ihm lerne sie von der Örtlichkeit Nutzen ziehen, den Feind überlisten u. s. w., kurz ihre Denkkraft im Verein mit Mut und körperlicher Gewandtheit gebrauchen. Kann ein erfahrener Kriegsmann in der Sache zurate gezogen werden, desto besser. Die Hauptsache bleibt immer, alle Umstände der Örtlichkeit, jede Fügung des Zufalls, jede Blöße des Gegners mit aller List und Klugheit zu benutzen, um den Feind durch Gefangennahme so viel als möglich zu schwächen, so daß man endlich so viel Uebermacht hat, die letzten schwachen Haufen desselben, die er zur Verteidigung der Festung noch aufstellen kann, in die Flucht zu jagen oder gefangen zu nehmen und sodann die Festung selbst durch Verhandlung oder Sturm zu nehmen. Alles, was der Krieg im Ernst zu einem solchen Kriege zum Spaß hergeben kann an Maßregeln der Kunst und List, werde angewandt. Allein eine der ersten Grundregeln der ganzen Turnkunst, an die sie sich streng zu binden hat, ist:

Gebrauchen der Kraft, nie Verbrauchen. Wodurch soll nun Pulver und Blei und Schwert bei einem solchen Spaßkriege vertreten werden? Waschen und doch gar nicht Nassmachen ist ein unmöglich Ding; etwas Nasses muß da sein. Nur dreierlei ist als anwendbar zu finden: Das Ringen im ganzen Umfange; allein ich finde es mit Recht bedenklich, unter den hier gegebenen Umständen, wo die Turnlehrer nicht überall zugegen sein können, und selbst die Örtlichkeit ganz anderer Natur ist, als auf dem Turnplatze, wo wir jeden Stein von der Ringstelle entfernen. Ich kenne aus Erfahrung das Beste von allen; eine Waffe, höchst wohlfeil überall zu haben, und einen Krieg mit ihr, Schmerz verursachend nach Herzens Lust so viel als genug ist, doch ohne allen Schaden. Ein Krieg

mit Ruten von bestimmter Stärke ist, was ich meine. Allein zum Schutz des Gesichtes sind Helme von Pappdeckel dazu unentbehrlich. Hier ist die Schwierigkeit; denn sie sind leichter zu fordern, als anzuschaffen. Ich wähle daher einen Mittelweg. Nur Arm und Hand sei die Waffe. Jeder der jungen Krieger führt einen runden, daumdicken, zwei, drei Fuß langen Stab, der mit seinem Namen deutlich bezeichnet ist. Nicht zum Schlagen ist er bestimmt, er stelle gleichsam den Schild vor, den sich niemand nehmen lassen soll und will, nach dessen Entwindung aber der Feind strebt. So sei der Kampf durchaus nur Hand- und Armkampf. Wer den Schirmstab verliert, ist Gefangener. Genug; man wähle nun selbst.

Die nötigsten Befehle sind:

1. Es giebt nur 2 Festungen, so wie nur 2 Gespielschaften gegen einander.

2. Jede hat ihre Fahne von eigener Farbe. Diese steht Jahr aus und ein aufgepflanzt in der Festung, so lange diese nicht vom Feinde genommen worden.

3. Nimmt dieser sie aber, so flattert die feindliche Fahne das nächste Jahr (oder bis zur nächsten Entscheidung durch Krieg) auf der Festung, zum Zeichen dessen, was geschehen. Nur dadurch, daß die überwundenen ihre Scharke ausweken durch Eroberung der feindlichen Festung, erhalten sie das Fahnenrecht wieder, und die Gegner verlieren's.

4. Sieben Tage zuvor wird der Beschluß des Krieges unter den Turnlehrern beider Teile beschloffen, bekannt gemacht und geordnet.

5. Nur Jünglinge von 14 und mehr Jahren, unbehaftet von Kränklichkeit, treten als eigentliche Kämpfer auf. Aber auch jeder Knabe von 10 bis 13 Jahren, der gesund und raskh ist, zieht mit aus und dient als Eilbote, Befehlsbringer, Kundschafter.

6. Der Turnlehrer ist Ober-, die Vorturner sind Unter-Befehlshaber. Letztere führen die einzelnen Abteilungen an; im Kriegsrat aber haben sie beratende Stimme. Wenigstens 2 von ihnen sind dem Oberbefehlshaber als Gehülfsen (Adjutanten), so wie auch einige Boten und Kundschafter zugeordnet.

7. Ganz gleiche Zahl der Mannschaft auf beiden Seiten kann hier so wenig statt finden, als im Großen beim Kriege. Die geringere Zahl muß auf Tapferkeit, Thätigkeit und Klugheit etwas setzen lernen. Doch soll offenbare Übermacht nicht zugelassen werden.

8. Jeder Teilnehmer fertigt seinen Schirmstab selbst und liefert ihn an den Oberbefehlshaber ab. Dieser aber hält Heerschau am Tage vor dem Kriege und übergiebt jedem den seinigen gegen das Versprechen zurück, ihn zu gebrauchen weder zum Stoß, noch Schlag, noch Wurf, sondern ihn nur zu verteidigen mit Arm und Hand, jedoch wiederum ohne Schlag und Stoß gegen jegliche Entwindung.

9. Bot- und Kundschafter sind ohne Schirmstab.

10. Gefangene werden gemacht durch Entwindung des Schirmstabes. (Bloße Botschafter, Kundschafter ohne Schirmstab durch drei Streiche auf den Rücken.) Die Wache der Gefangenen ist jederzeit der Zahl nach ein Drittel der Gefangenen, auch beim Abführen.

11. Die Verwahrung der Gefangenen geschieht in oder an einem, dem Feinde nicht bekannten, verheimlichten Orte. Er darf ihn auskundschaften, um wo möglich seine Gefangenen zu befreien.

12. Dies kann geschehen, entweder wenn er den Verwahrungsort mit einer Abteilung umzingelt, die so zahlreich ist, als die Zahl der Gefangenen. Wäre sie aber nur so stark als die Wache, so muß sich diese auf Abbringung der Schirmstäbe einlassen. Die Gefangenen selbst werden als Waffenlose dabei betrachtet und haben keinen Teil am Kampfe zu nehmen. Oder wenn es ihm glückte, daß einer der Seinigen durch List und Geschwindigkeit unberührt von der Wache in den Platz eindrange und irgend einen der Gefangenen berührte.

13. Nach solcherlei Befreiung aber haben sie auf dem Wege zu den Ihrigen zu sehen, wie sie durchkommen, um nicht mit den Befreiern selbst nochmals gefangen zu werden u. s. w.

14. Die Besatzung der Festung kann, wenn man will, jeder Teil nur so stark machen, als verabredet worden.

15. Ist der eine Teil durch Gefangennehmung vieler Gegner übermächtig geworden, und darf die Feldschar derselben sich nicht mehr zeigen, ohne Gefahr, sogleich gefangen zu werden; sind die Angreifer noch einmal so stark als die Besatzung: so kann man zur Ergebung auffordern und über Bedingungen verhandeln. Kommen diese nicht zu stande, so kann sie mit Sturm und Ersteigen genommen werden. Derselbe Fall findet statt, wenn man mit einer übermächtigen Abteilung vordringt und keine feindliche Abteilung zugegen oder zum Entsatz schnell genug da ist. Auch da kann man stürmen und ersteigen. (Stürmen heißt hier: Zum Wall hinauf steigen, das etwaige Pfahl- und Flechtwerk aufreißen; und von der Gegenseite: Die Stürmer zurück und hinab drängen.)

16. Grobert ist auf diesem Wege die Festung, wenn die Stürmer ihre Fahne darin aufgepflanzt, die feindliche aber gehoben und geschwenkt und über den Wall hinabgeworfen haben.“

So weit GutsMuths; man sieht auf wie verschiedene Weise die Kriegsspiele aus der ursprünglichen Formlosigkeit herausgehoben werden können. Andere Formen bieten die 2 nachfolgenden Spiele, welche ebenfalls Kriegsspiele sind.

* **Räuber und Gendarmen.** Es gehört hierzu ein Wald mit dichtem Unterholz, nicht zu klein und durch Wege, Gräben, Wälle zc. begrenzt. 2 Parteien bilden die Räuber und die Gendarmen, mit je einem Hauptmanne. Die Gendarmen tragen ein Abzeichen und bilden sich an einem freien Platze eine Burg, während die Räuber sich verstecken. Nach einigen Minuten schickt der Hauptmann der Gendarmen diese aus zum Einfangen der Räuber. Ein solcher ist gefangen, wenn er mit der Hand 3 leichte Schläge erhalten hat; er wird in's Gefängniß, also in die Burg, eingeführt. Aus dieser darf er wieder entfliehen, so lange er vom Hauptmanne der Gendarmen nicht auch noch 3 leichte Schläge erhalten hat. Auch sucht er sich der Gefangennahme durch die Flucht, durch Verstecken, durch Erklettern der Bäume zc. zu entziehen, wenn es ihm nicht etwa gar gelingen sollte, dem Gendarmen die Hände zu binden. Sobald alle Räuber gefangen sind, ist das Spiel beendet. Gelingt es dem Räuberhauptmann, ohne geschlagen zu werden, sich in die Burg zu schleichen, oder unter derselben

Voraussetzung mit mehreren Räubern in dieselbe einzudringen, so sind die Gefangenen befreit und laufen von neuem aus. Die Burg muß deshalb hinreichend besetzt sein.

* Ritter- und Bürgerpiel.

Zahn beschreibt es also: „Die beste Gelegenheit zu diesem Spiel bietet ein waldiger Platz von 200—400 Schritten im Gebierrt. Nieferschonungen und dichtes Unterholz sind dazu am besten. Der Platz muß womöglich vieles und dichtes Gebüsch und auch freie Stellen haben, sowie Erhebungen und Vertiefungen oder Gräben. Die Zahl der Spieler wird nach der Stärke so eingeteilt, daß nach ausgetheilten Besatzungen auf beiden Seiten noch gleichviel sind. Die eine Spielschar stellt Ritter, die andere Bürger vor. Die Ritter haben 4 Burgen, jede etwa 20—50 Schritte von einer Ecke des Platzes entfernt. Die Bürger haben eine Stadt inmitten des Platzes. Die Stadtbesatzung muß mindestens 2 Mann und immer so stark sein, als die Besatzung von 2 Burgen zusammen. Wenn 50—60 Spieler sind, so müssen in die Stadt 4 und in jede Burg 2 Mann gelegt werden. Bei dem Spiele selbst kommt es darauf an, den Feind durch Gefangennehmung seiner Leute so zu schwächen, daß er nicht mehr imstande ist, im freien Felde und in offener Schlacht Widerstand zu leisten. Die dabei vorkommenden Kämpfe werden durch Ringen entschieden. Dabei haben die Leiter des Spieles, die Anführer der Scharen, darüber zu wachen, daß das Ringen regelrecht vor sich gehe. — Außerdem sucht man den Feind fleißig von dessen Festungen ab nach den seinigen zu locken und sendet zu diesem Zwecke oft kleine Abteilungen oder einzelne aus, um des Feindes Stellung, die Stärke seiner Besatzungen, die Orte, wo er Gefangene hält und bewacht u., auszukundschaften. Es werden Verstecke und Hinterhalte gelegt, feindliche Posten abgeschnitten und gefangen genommen.

Als Gesetz gilt außerdem noch: Bei voller Besatzung darf kein Platz genommen werden; bei unvollkommener nur durch die fünffache Zahl der Gegner; unbefetzte Plätze dagegen werden genommen und mit der für sie bestimmten Anzahl belegt. Zu je 2 Gefangenen gehört 1 Mann Besatzung. Gefangene werden befreit, wenn der Entsatz fünfmal so groß ist, als ihre Befreier. Gefangene werden in jedem Falle befreit, wenn der

Feind mit seiner ganzen noch übrigen Macht, die jedoch größer sein muß, als die Zahl der Gefangenen, an den Platz rückt, und nur die gefezmäßigen Bewacher drin sind.

Soll dieses Spiel von einer kleineren Zahl, etwa 16–30 Spielern, ausgeführt werden, so wählen sie nur 2 Festungspätze; eine Stadt und eine Burg, die an den entgegengesetzten Stellen des Platzes sich gegenüberliegen.“ (Vergl. unten das Nacht-Ritter- und Bürgerpiel.)

In „Gemälde der Schweiz, 13. Heft“ findet sich noch ein anderes Ritterspiel aus dem Appenzellerlande, das allerdings mehr an unser „Schlaglaufen“ erinnert. Es bildeten in Almenweg die Leute von Trogen und Speicher einen Schlachthausen, die von Laufen und Gais einen anderen in einer Entfernung von 500 Schritten. Dann trat einer des ersten Hausens hervor und forderte einen des zweiten mit den Worten: „Ritter, Ritter, der Hauptmann kommt!“ zum Wettrennen heraus. Der zweite suchte nun des ersteren Ziel zu erreichen, während dessen wieder andere Herausforderungen geschahen, bis sich beide Hausen in vollem Laufe befanden. Wer nun während des Laufens vom anderen erreicht, ergriffen und festgehalten wurde, der war zum Gefangenen erklärt, und mußte sich am Ziel seines Gegners auf die Erde setzen, und so ging es fort, bis alles stehend oder sitzend bei den Zielen versammelt war.“ (Jahrbücher der Turnkunst v. 1856.)

k) Hinkspiele.

* Hinkspiele im engeren Sinne.

a) Mehrere stellen sich nebeneinander; jeder faßt den Fuß seines gehobenen l. Beines mit der l. (der r.) Hand, und alle hüpfen auf ein gegebenes Zeichen auf dem r. Beine einem vorbestimmten Ziele zu. Wer zuerst hier ankommt, ohne das l. Bein auch nur einmal niedergestellt zu haben, ist Sieger. — (Das Hüpfen auf dem l. Beine ist nicht zu vergessen!)

b) Stellen sich die Kinder hintereinander, so kann dabei auch jedes nachfolgende mit seiner r. Hand d. r. Schulter des vor ihm stehenden erfassen, und alle hüpfen, so lange sie es auszuhalten vermögen.

* c) **Der Hinkbock** (Hinkpot, Hahnenkampf; Engl.: „cock fight“.) Jeder Gespieler wählt sich einen Gegner (später wohl auch zwei) oder es wird ihm ein solcher gegeben. Die Arme auf der Brust kreuzend (später auch auf den Rücken legend), je nach Übereinkommen auf dem l., dem r. Beine hüpfend, sucht einer den anderen so anzustoßen, daß er das gehobene Bein

niedersetzen muß. Dieses Stoßen geschieht mit der l. oder der r. Körperseite gegen den Oberarm des Gegners (also nicht mit der Brust oder den gekreuzten Armen gegen die Brust). Wer ungestüm auf den Gegner eindringt, verliert in der Regel; dagegen bringt ein leichter Stoß von unten nach oben den Gegner leicht aus dem Gleichgewichte. Der Gegner sucht dem Stoße wohl auch auszuweichen, sei es durch Seit- oder Rückwärtshüpfen, durch eine unvermutete schnelle Drehung u. Wer den gehobenen Fuß niederstellt, ist besiegt, und es tritt darnach das nächste Paar in die Kampfbahn. Haben alle Paare gekämpft, so können alle Sieger von neuem gepaart werden, um auf solche Weise schließlich zu erfahren, wer der Sieger in der ganzen Spielschar ist. — Wir empfehlen, das Spiel durchzuführen indem die kämpfenden mit der r. Hand hinter dem Rücken ihre linke Ferse fassen und den Kampf durch Schläge mit der l. Hand gegen den l. Arm des Gegners entscheiden; das ist eine kunstvolle und weniger gefährliche Art. —

d) Dasselbe Gefecht wird in der Weise ausgeführt, daß der Sieger im ersten Paare nicht auch abtritt, sondern (fort-hinkend) den Kampf mit dem dritten, dem vierten u. s. f. aufnimmt, bis auch er schließlich einmal zum sog. Absetzen gezwungen wird. Sieger in der Spielschar ist dann derjenige, der die meisten zum Niederstellen des hüpfreifen Beines gebracht hat.

e) Dasselbe als Wettübung zweier Gegnerscharen und zwar entweder in der bei a) oder in der bei b) bezeichneten Weise. Diejenige Schar hat verloren, die zuletzt gar keine Kämpfer mehr aufzuweisen hat.

f) Alle Gespielen setzen sich in bunter Ordnung gehend oder laufend in Bewegung, von einem, in einem bestimmten Male harrenden Paare aber hinkend nur einer, während der andere an Ort bleibt. Den hinkenden sucht man zu schlagen, ohne von ihm gefangen zu werden; wird ein Schlaglustiger von ihm gehalten und mit drei Schlägen zum Gefangenen gemacht, so kommt die Rolle des Hintens an den auf dem Male gebliebenen zweiten des ursprünglichen Paares, und der Gefangene nimmt den Warteplatz ein. Setzt der hinkende ab, so wird er in sein Mal geplumpst; fühlt er sich ermüdet, so darf er, hat er noch die Kraft, in sein Mal hineinhinken, und sein im Male gebliebener Genosse muß ihn ablösen, wird dafür aber auch frei, wenn er einen fängt.

Lämmchen.

Die Kinder im Kreise sind die Lämmer; eins ist Herr, ein anderes Schäfer. Dieser steht in der Mitte. Der Herr spricht zum Schäfer:

Lämmchen sind viele,
Futter ist nur wenig.
Hör' er mal, lieber Mann,
Fütter' er mir dieses Lamm.

Hierbei zeigt er auf ein Lämmchen und spricht noch:

Wenn das Lamm wird hinken,
kriegt' er vor den Schinken (d. i. wird geschlagen).

Sobald alle Lämmchen aufgerufen sind, hinken sie mit dem Herrn auf den flüchtenden Schäfer los und schlagen ihn mit Plumpsäcken. (Bommerellen.)

Storch und Frösche.

Die „Frösche“ umhüpfen den „Storch“, welcher seinerseits auf einem Beine hüpfend einen „Frosch“ zu fangen sucht, der, sobald es jenem gelingt, ihn ablöst.

Saß'n lahmen Peter nicht gesehen?

So fragt ein Genosse einen anderen. Dieser antwortet mit „Ja“. „Was that er?“ Der Gefragte darf hierauf nicht antworten, sondern muß auf einem Beine hüpfend allerlei Schnurrpfeifereien vormachen, die von den übrigen nachgeahmt werden solange, bis dieser einem dritten die obigen Fragen vorlegt.

* Fuchs, zu Locke!

(„Der lahme Fuchs“; „Wolff, beiß mich nicht!“ bei Fischart; „Pinken“ in Flandern; auch „Knappfuß“. Knappen ist s. v. a. hinken.)

Eine Person der Gesellschaft wird durch's Los oder durch eigenes Erbieten Fuchs. Eine kenntliche Stelle des Spielplatzes, z. B. ein Busch, eine kleine Grube, ein Maulwurfs-
hügel, oder der Winkel eines geräumigen Saales — denn das Spiel läßt sich auch im Hause spielen, wenn Lärm und Staub nicht gesehet werden — ist seine Wohnung oder seine ein-

gebildete Höhle. Alle Personen, auch der Fuchs, sind mit zusammengedrehten Taschentüchern versehen. Alle sind wie ein Bienenschwarm hinter ihm her, machen allerlei Spaß und zupfen ihn an den Kleidern. Ehe sie sich's versehen, macht der Fuchs von Zeit zu Zeit einen Ausfall auf sie, und fängt an, sie mit dem Plumpsack zu verfolgen. Aber er darf schlechterdings nur auf einem Beine forthüpfen, während die anderen auf beiden laufen dürfen. Jeder ist aufmerksam auf den Fuchs, ob er etwa das andere Bein an den Boden bringt. Thut er dies, so schreien alle: „Berührt!“ und schlagen ihn mit den Plumpsäcken so lange, bis er seine Höhle wieder erreicht hat. Sind sie hierbei nicht sehr schnell, so entwischt der Fuchs augenblicklich ohne einen Schlag. Es muß jeder genau auf ihn achten, um nicht, so lange er hinkt, von ihm mit dem Plumpsack erreicht zu werden, denn durch einen einzigen Schlag mit demselben wird der Fuchs befreit, der getroffene kommt an seine Stelle, und alle verfolgen diesen mit den Plumpsäcken unter dem Geschrei: „Fuchs, zu Loche!“, bis er die Höhle erreicht.

Um dem Fuchse das Spiel nicht zu sehr zu erschweren und den anderen das Entfliehen zu leicht zu machen, zieht man auch um die Höhle des Fuchses eine Grenzlinie in einer Entfernung von etwa 10 Schritten, über welche niemand hinausweichen darf, ohne auf der Stelle dadurch Fuchs zu werden und sich mithin den Schlägen der anderen auszusetzen. Im Zimmer ist dies nicht nötig, denn die Wände sind selbst die Grenze. Auf einem großen Spielplatze braucht der hervorbrechende Fuchs so lange nicht zu hinken, als er in einem Atem „He!“ schreien kann. Sobald er dies nicht mehr kann, ruft er: Hinkfuchs; und setzt hinkend das Spiel fort. — Bei einer großen Spielschar können auch gleichzeitig 2 Füchse thätig sein. — Eine Abart hiervon, welche im sächsischen Vogtlande gespielt wird, ist

Fuchs und Henne. Der Fuchs hüpfet hervor und ruft: „Fuchs und Henne zum ersten mal!“ Tritt er einmal mit beiden Füßen an, so wird er zurückgetrieben, und bei dem nächsten Hervorbrechen spricht er: „Fuchs und Henne zum zweiten mal!“ Hat er nochmals Unglück, so darf er auch ein drittes mal seine Höhle verlassen; gelingt es ihm aber auch diesmal nicht, jemanden zu schlagen, so wird er zwar abgelöst, erhält aber von jedem Kameraden einen Plumpsackschlag.

Duldet der Erzieher keine zu fest gedrehten Tücher, und werden die Köpfe, wie sich von selbst versteht, mit Schlägen verjocht, so ist das „Fuchs, zu Loche!“ unschuldig, lustig, erfordert stete Aufmerksamkeit und setzt den Körper recht gut in Bewegung.

Dieses bei uns ziemlich gewöhnliche Spiel begegnet uns als eine Art des Askoliasmos auch bei den Griechen. Die Hauptsache bestand darin, auf einem Beine fortzuhüpfen. Man zählte die Aufsprünge und entschied den Sieg darnach. Bisweilen verfolgte der hinkende die anderen, welche auf beiden Beinen liefen, bis er einen erhaschte. Der eigentliche Askoliasmos, das Schlauchhüpfen, ist schon S. 267 erwähnt.

Guten Tag, Herr Nachbar!

Die Gesellschaft bildet Mann gegen Mann einen Kreis. A wendet sich seitwärts zu einem Nachbar B mit den Worten: „Guten Tag, Herr Nachbar!“ und hüpfet dabei ununterbrochen auf einem Beine (oder auch auf beiden) auf und nieder. B thut dasselbe von jetzt an immer fort und erwiedert: „Schönen Dank, Herr Nachbar! A: Wie geht's denn, Herr Nachbar?“ B: Wie sie sehen, aber ich habe keine Zeit!“ Hiermit wendet sich B zu C und bringt jene Worte und das Hüpfen an ihn, sowie A sich nun zu seinem Nachbar Z linker Hand wendet und es durch diesen auch von der anderen Seite in den Kreis bringt. Wer einmal im Hüpfen ist, darf nicht wieder aufhören, bis das Spiel herum ist.

Das Karussell.

Unter diesem Namen beschreibt Villamae folgendes Spiel: Es wird etwas Genießbares, ein Apfel oder eine Birne, an einem Faden aufgehängt. Die Kinder hinken im Kreise vorüber, und wer den Apfel erhascht, dem gehört er. Knaben sind auch mit hölzernen Säbeln bewaffnet, womit sie, wenn sie aufspringen, den Apfel erreichen können.

1) Bieb- oder Berrspiele.

(Es sind Ringkämpfe in Spielform.):

a) Fingerziehen. Je 2 häkeln ihre Mittel- oder Zeigefinger der rechten oder der linken Hände ein und suchen sich gegenseitig vom Plaze zu ziehen.

In Tirol heißt dies Hangeln. Jeder legt seine Faust nach der Höhe auf den Tisch in der Mitte desselben mit ausgestrecktem Arme; beide haken

die Mittelfinger ein und suchen sich im Sten vom Plaze zu ziehen. Wenn es gelingt, des Gegners Arm herüber und den seinen in die Beughalte zu bekommen, der ist der Meister und Gewinner. — Wenn aber je zwei die geschlossene Faust mit der Innenhand nach unten auf die Tischplatte legen und die Knöchel gegen einander stemmen, so daß der eine den anderen schließlich „rukt oder druckt“, d. i. vom Plaze wegschiebt, ohne Seitabbeugen, so heißt das in Tirol Rucken.

b) Massenziehung Kampf Hand in Hand. Quer über den Turnsaal oder über den freien Turnplatz werde eine Linie (a b) gezogen, die denselben in 2 gleiche Hälften teilt. Längs derselben stellen sich alle Schüler als Gegenpaare auf, so daß sie die Grenze a b zwischen sich haben. Auf „1, 2, 3!“ beginnt der Ziehkampf Hand in Hand (oder mit Einhängen der r., der l. Arme) in der Weise, daß jeder seinen Gegner zu sich hinüber, also über die Linie zu ziehen sucht. Der hinübergezogene gilt als Gefangener der Gegenpartei, sobald er noch von dem Obmanne derselben (einem Erwählten) 3 leichte Schläge erhalten hat. Er tritt vom



Fig. 30.

Spiele zurück, während jeder sich einen anderen Kampfgenossen aus der Gegenpartei sucht. Der Kampf hört auf, sobald auf einer Seite kein Gegner mehr zu finden ist.

Die Linie a b kann sehr gut auch der sog. Liegebaum oder eine flach auf den Boden gelegte Schwebelatte ersetzen. Mehrere können sich auch verbinden, um einen starken Gegner zu sich herüber zu ziehen. — Auch damit verkürzten sich schon die griechischen Knaben die Zeit, daß sie sich in zwei Reihen stellten, einander paarweise bei den Händen faßten, und einer den anderen auf seine Seite zu ziehen suchte. Der Name des Turnspiels ist Dielkystinda.

c) Der eine eines Gegnerpaares erfaßt einen kurzen Ziehstab, ein Klößchen. Der andere sucht ihm dasselbe durch Entwinden abzunehmen, was übrigens auch hinkend geschehen mag.

Die goldne und die faule Brücke.

(„Die eiserne Brücke“; „Die polnische Brücke“; „Der König und sein Gefolge“; „Zwirn einfädeln“; „Deutsch und französisch“; „Engel und Teufel“; „Ritter durch Gitter“ oder „der faulen Brücken“ bei Fischart; „Die Nadel einfädeln“ im Buche des Knaben.)

Zwei der stärksten Gespielen stehen sich mit Fassung beider Hände gegenüber. Sie bezeichnen sich selbst heimlich mit irgend

einem Namen, als: „Goldene Brücke und faule Brücke, Himmel und Hölle, schwarz und weiß, deutsch und französisch zc.“ Die übrigen kommen nach und nach heran und begehren Durchlaß: „Wir wollen über die goldene Brücke!“ Antw.: „Die goldene Brücke ist abgebrochen.“ — „Da wollen wir sie wieder bauen,“ worauf die beiden, welche die Brücke darstellen, mit den Armen ein Thor bilden und die gereiheten durchziehen lassen, während des Durchziehens des letzten aber schnell die Arme senken, um denselben gefangen zu nehmen. Nach C. Simrock's deutschem Kinderbuche lautet das Zwiegespräch:

„Ich wollt' gern über die Magdeburger Brück.“

Die ist zerbrochen.

„Wer hat sie zerbrochen?“

Der Goldschmied, der Goldschmied
mit seiner jüngsten Tochter.

„Laßt sie doch wieder bauen.“

Mit was denn?

„Mit Ketten und mit Stangen.“

Kriecht alle durch, kriecht alle durch!

und nach dem „Buche des Knaben“:

„Wieviel Meilen sind's von hier nach Babylon?“

Drei und ein halbes Duzend.

„Kann ich noch heut' dahin kommen?“

Ja, und wieder zurück.

„So macht die Thore auf und laßt den König und seine
Männer durch!“

Der gefangene wird hierauf heimlich gefragt: „Wohin willst du? Zur goldenen oder faulen Brücke“ (zu „deutsch oder französisch?“) und stellt, je nachdem er wählt, sich hinter diesem oder jenem von beiden auf. Es begehren darnach die noch übrigen wieder Durchlaß, der letzte wird abermals gefangen genommen und gefragt zc., bis schließlich niemand mehr übrig ist. Vor jedem Durchziehen, wenigstens aber, sobald die Brückenleute merken, daß ihre Namen bekannt geworden sind, treten sie ab, um sich heimlich mit anderen Namen zu versehen. Jeder hintenstehende umfaßt nur mit beiden Händen die Hüften seines Vorderen, die Brückenleute aber fassen sich mit Hakengriff, worauf jede Gegenreihe die andere von ihrem Platze oder über ein gegebenes Mal hinweg zu ziehen sucht. — Sobald dieses Spiel mit „der König und sein Gefolge“ bezeichnet wird, sprechen die beiden Ausgewählten wohl auch:

„Wir öffnen die Thore hoch und weit
für unsere fürstliche Herrlichkeit!“

Es werden auch sämtliche Gespielen von der Brücke gewogen; wer dabei lacht, wird Teufelchen, wer nicht lacht, Engelchen, und schließlich müssen diese die Teufelchen einfangen.

Der Sinn des Spieles bezieht sich auf den Heidenglauben vom Ritt der Toten in das umgitterte Reich der Halja und über die Totenbrücke. — Zu Hel führt die mit glänzendem Gold belegte Gjallerbrücke; nach Valhalla der Regenbogen, genannt die Asenbrücke Bisrost, die einst beim Westuntergange zusammenbrechen wird. Das Zerren am Schlusse des Spieles deutet auf den Kampf, welchen am Ende der Welt die Götter und Helden Valhallas mit den Bewohnern der Unterwelt führen werden.

— Ein Ziehspiel etwas derberer Art ist das

* Brotbacken. (Trennung.)

Die Kinder (die „Brote“) sitzen am Boden; jedes nächste umfaßt das vor ihm sitzende mit den Armen. Ein Kind ist der Bäcker. Derselbe schläft. Die Kinder rufen: „Bäck, Bäck, steh auf, es schlägt eins!“ Bäcker: „Meinetwegen schlag's zwei!“ K.: „Bäck, Bäck, steh auf, es schlägt zwei!“ B.: „Meinetwegen drei!“ K.: „'s Brot brennt, 's Brot brennt!“ Der Bäcker steht auf, betastet jedes Brot und legt sich mit den Worten: „Sie haben noch nicht genug!“ wieder nieder. Bald rufen jedoch die Kinder wieder, der Bäcker untersucht nochmals und spricht: „Sie sind genug (gebacken)!“ Jetzt reißt er das hinterste (oder vorderste) Kind von der Kette ab; dieses hilft ihm das vorletzte abreißen, d. i. das nächste Brot aus dem Backofen nehmen u. Die herausgenommenen Brote helfen ihm, bis schließlich kein Brot mehr im Backofen ist.

In England und Frankreich hat der Bäcker zugleich einen Gesellen, welcher mit ihm zusammen das hinterste Kind aus der Schwitzkammer (franz. l'étuve) zieht. Da ist das Spiel gar nicht so derb.

Ursprünglich ein Spiel badender Kinder ist

Das Wassermännchen

unserer vogtländischen Jugend. Ein Kind ist im Straßengraben, die anderen stehen (frei) auf der Straße. Eins von diesen hält dem Wassermännchen die Hand hin mit den Worten: „Wassermännchen, bist allein, zieh' mich doch zu dir hinein!“, und dieses sucht es in den Graben zu ziehen. Jenes wird aber von seinen Genossen gehalten. Gelingt es dem Wassermännchen, das betr. Kind in den Graben zu ziehen, so hat es ihm noch 3 Schläge zu geben, worauf es sein Gehülfe wird.

* Der König schickt Soldaten aus.

Die GeSpielen stehen in 2 Parteien sich auf etwa 30 Schritt Entfernung gegenüber. Jeder der Partei reicht dem anderen die Hand, so daß jede Reihe eine Kette für sich bildet. Jede hat auch einen König erwählt. Die beginnende Partei wird durch's Loß bestimmt. Deren König befehlt einem, stürmend gegen die andere Partei vorzugehen, damit die Kette zerrissen wird. Der Soldat sucht nun, nachdem er vielleicht schon einige der Gegenpartei getäuscht hat und plötzlich durch einen Seitensprung an einer Stelle derselben sich befindet, wo er nicht erwartet wurde, die feindliche Kette mit kräftigem Anlaufe zu durchbrechen; doch ist ihm nur ein Anlauf erlaubt. Gelingt ihm der Durchbruch, so wählt er sich einen der beiden, zwischen welchen die Kette zerrissen wurde, zum Gefangenen und nimmt ihn mit zu seiner Partei. Gelingt ihm nicht, so ist er selbst Gefangener der Gegenpartei und stellt sich in derselben unten an. Jetzt befehlt der andere König einem seiner Leute den Durchbruch zc., bis von einer Partei nur noch einer übrig ist, worauf sich der König derselben ergiebt.

Sier back' ich und hier brau' ich.

Zwei Reihen stehen sich in größerer Entfernung gegenüber. Der erste der einen Reihe tritt an die andere Reihe heran, berührt mit beiden Händen die gefaßten Hände zweier und spricht: „Hier back' ich!“ Dann geht er zu zwei anderen derselben Reihe und spricht: „Hier brau' ich!“ Weiter gehend spricht er bei einem dritten Paare: „Und hier brech' ich durch!“ Gelingt es ihm durch Ziehen oder durch Drücken (indem er sich auf die gefaßten Hände stützt), die Reihe an dieser Stelle zu durchbrechen, so geht derjenige zur ersten Reihe über, dessen r. Hand dem Drucke nachgab, worauf der zweite der ersten Reihe dasselbe versucht, wie der erste. Gelingt es dem ersten nicht, die zweite Reihe zu durchbrechen, so hat er sich in der zweiten Reihe, also in derjenigen, die er durchbrechen wollte, „unten“ anzustellen, und es geht nun einer der zweiten Reihe hinüber zur ersten und sucht, indem er dieselben Worte spricht, diese zu durchbrechen. Eine der beiden Parteien ist besiegt, wenn nur noch ein Genosse übrig geblieben ist.

* **Das Mauerbrechen.** (Die „Hecke“.)

Die Knaben bilden mit Händefassen einen Kreis. Ein erwählter oder vom Spielleiter bestimmter tritt in den Kreis und sucht um jeden Preis, z. B. mittelst Schlüpfens unter den gefassten Händen hinweg oder mittelst Springens über dieselben, mittelst Anrennens gegen sie (Zwicken zc. in die Hände ist jedoch nicht gestattet) aus dem Kreise hinaus zu kommen, was die den Kreis bildenden zu verhindern suchen. Ist ihm seine Absicht gelungen, so hat derjenige seine Rolle zu übernehmen, dessen r. Hand z. B. dem Drucke nachgab. Ähnlich ist die Hecke. Es hängen die den Kreis bildenden die Arme ein, und faltet darnach ein jeder seine Hände auf der Brust. Dann übernimmt einer die Rolle des (im Kreise befindlichen) Gefangenen, ein anderer die des (außerhalb des Kreises befindlichen) Befreiers. Der Gefangene sucht durch die Hecke zu brechen, unter den Armen hinweg zu laufen, oder über dieselbe zu springen, wobei ihm der Befreier zu helfen bemüht ist, während die die Hecke bildenden die Befreiung durch schnelles Kumpfbeugen nach der Befreiungsseite hin, durch Seitstellen der Beine zc. zu hintertreiben suchen. Selbstverständlich sucht der Gefangene die schwächsten Stellen der Hecke heraus, um hier entweder durch dieselbe zu gelangen, oder wenigstens die anderen zu täuschen und so alsbald bei ihnen eine Ausflucht zu gewinnen. Im übrigen ist der Verlauf des Spieles, wie vorhin.

Besser noch ist die folgende Spielform:

Hase im Kohl. Die Spieler bilden mit Händfassen einen Kreis, in dessen Mitte ein Spieler, der Hase, steht. Die ersteren rufen: „Haf, wie bist du in den Kohl gekommen?“ Er antwortet: „Hineingesprungen.“ Jene: „So sieh zu, wie du wieder hinauskommst.“ Der Hase trachtet nun danach, mit Gewalt oder List sich zu befreien. Gelingt ihm dies, so wird er von allen anderen verfolgt. Wer ihn einholt und zuerst mit der Hand schlägt, wird der Hase im nächsten Spiele.

(Kohltausch und Marten.)

m) Blindlingsspiele.

Blindekuh.

(Blinzekuh, Blindemaus, Miremusla bei Fischart.)

Diese Benennung ist nun einmal im Deutschen aufgenommen, ich behalte sie daher bei, weil ich kein Recht habe, der Sprache eine andere aufzubringen. Ich nenne dieses Spiel vorzugsweise Blindekuh, weil es ohne Zweifel die Grundlage von allen anderen Abarten ist. Es ist ein klassisches Spiel und hieß bei den Griechen *myia chalke*. Die Gesellschaft verband einem die Augen und tummelte sich lärmend in einem Kreise um ihn her, während der Geblendete die Worte sang: *chalken myian theraso*, d. i. ich will eine ehernen Fliege jagen; *theraseis*, antwortete diese: *all' ou lepsi*, d. i. du wirst sie jagen, aber nicht fangen, und dabei rupften und zupften sie ihn so lange, bis er einen erwischte, der dann für ihn die Rolle übernehmen mußte. — *Caecus musculus* (Blindmäuschen) heißt dieses Spiel in Joachim Camerarii Gespräch über Leibesübungen v. J. 1544, während er mit *latobrae vaccao* das Versteckspiel bezeichnet. Noch heute heißt es an einigen Orten Süddeutschlands „blinde Maus“, *Tunflamüsla*, *Bremmüsla* in Appenzell. Noch andere Namen sind: „Blinder Mumm“, „blinder Bock“, „blinde Henne“, „blinde Kage“, „blinde Gule“, „Narr mit der Kappe“ &c. In Ammans „26 nichtigen Kinderspielen“ hängt dem fangenden eine Decke (Kapuze) um den Kopf. Daher engl. *hoodman blind*, der Mann mit der Kapuze, *alpifou*, *chapifou*, der Narr mit der Kappe, *neufrazz*, und ital. aber, wie bei den Griechen, *mouchs* und *mosca cieca*. — Gustav Adolf soll zum öfteren mit seinen Offizieren dieses Blindekuhspiel vorgenommen haben.

Auch bei dem lustigen Spiele unserer gewöhnlichen Blindekuh gebraucht man allerlei Formeln, wie die griechische Jugend. Man räumt, wenn das Spiel im Hause gespielt werden soll, das Zimmer so viel als möglich von allen Gerätschaften, über die man fallen, oder an welche man sich stoßen könnte, und läßt von den sehenden rings umher die Wände einnehmen. Auch macht man es, wie es gewöhnlich ist, jedem zur Pflicht, zu rufen: „Es brennt!“, wenn der blinde Mann in Gefahr ist, mit einem harten Gegenstande zusammen zu rennen.

Wenn die Augen verbunden sind, so wird die Blindekuh erst mit den Worten ausgeführt: „Blindekuh, wir führen dich.“

Wohin?

„In die Wüste, wehre dich!“

Gegen wen?

„Es giebt da der Hunde viel, davon dich jeder beißen will. (Oder: Es giebt der bösen Menschen viel, deren jeder

dich plagen will.) Wenn sie dir zu mächtig sind, flieh' vor ihnen, wie der Wind!" Hier bekommt sie einen kleinen Stoß und wird entlassen.

Je lebhafter die Blindekuh ihre Rolle spielt, je mehr die sehenden um sie herspringen und sie im freundschaftlichen Späße foppen, desto angenehmer wird das Spiel. Die Blindekuh spitzt die Ohren, um zu erforschen, wo ein umstehender sei; sie schreitet mit hochaufgehobenen Beinen einher; die Arme werden weit ausgestreckt, ihr Gegner drückt sich in einen Winkel, sie fährt zu und ergreift — nichts; durch eine schnelle Wendung des Körpers rettet sich jener unter ihren Armen weg, und ein allgemeines Gelächter belebt auf einmal die Gesellschaft.

Dieses Spiel vereinigt sehr viel Zweckmäßiges in sich: Bewegung, Frohlichkeit, Geschicklichkeit des Körpers und viel Beobachtung. Wenn man es auf einem freien Rasenplatze vornehmen will, ist es nötig, den Spielraum in Grenzen einzuschließen, sonst möchte es der Blindekuh nie möglich werden, den einen zu erhaschen.

Abänderungen: a) „Die Blindekuh wird nicht schon dadurch frei, daß sie irgend einen erhascht, sondern muß, nachdem sie dem gefangenen durch das Wort „Halt!“ Stillstehen geboten hat, seine Hände, das Profil seines Gesichtes oder die Kleidung betasten und daraus die Person erkennen. Kann sie dies, so ist sie frei, und die erkannte ist Blindekuh.

Durch diese Übung des Gefühls in Beurteilung sinnlicher Eindrücke erhält das Spiel eine Vollkommenheit mehr, sowie eine Ähnlichkeit mit der griechischen Myinda, bei welcher die umstehenden den Blinden neckten und foppten, bis er einen ergriff, den er aber bei Namen nennen mußte, ehe er seine Rolle auf ihn übertragen durfte. (S. auch S. 331.)

b) Im Vogtlande umkreisen die Gespielen, sich die Hände reichend, die Blindekuh und singen dabei:

Im Keller, im Keller ist's finster.
Warum soll's im Keller nicht finster sein?
Es scheint weder Sonn' noch Mond hinein.
Im Keller, im Keller ist's finster.

Die Blindekuh geht dann auf einen der nunmehr stillstehenden zu, betastet ihn und sucht dessen Namen zu erraten. Gelingt's ihm nicht, so ist er nochmals Blindekuh, im anderen Falle jener.

c) Im „Buche des Knaben“ findet sich noch eine Abänderung, die ebenfalls erwähnenswert ist. Man hängt ein großes Stück weiße Leinwand auf oder benutzte statt desselben

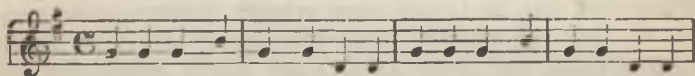
den herabgelassenen Fenstervorhang. Ein Kind kehrt der Leinwand das Gesicht zu und sitzt vor derselben. Etwa 1 m hinter ihm steht auf einem Tische ein angezündetes Licht so, daß es womöglich die ganze Leinwand beleuchtet. Ein Kind nach dem anderen tanzt, hüpfst, läuft oder geht zwischen dem Lichte und dem ratenden Kinde hin, und aus dem dabei auf die Leinwand geworfenen Schatten hat dieses zu erraten, wer hinter ihm vorüber sich bewegt. Das erratene löst es ab.

Der französische Name des Spieles ist colin-maillard à la silhouette.

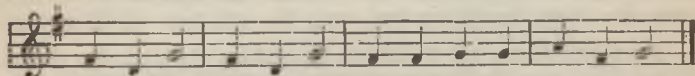
Die stille Blindekuh.

(„Der blinde Wegweiser“; „Stockblindekuh“; „Blindekuh im Kreise“; „Papageno“; „colin-maillard“ in Frankreich; „buff with the wand“ in England.)

Die Gesellschaft bildet einen Kreis um den Geblendeten, der mit einem Stabe in der Mitte steht. Nach dem Liedchen:



Blinde Kuh, soll dir's ge-lin-gen, hö-re wohl auf un-ser Singen.



Hö-re zu, hö-re zu, sonst bleibst du die klin-be Kuh.

oder: „Brüderlein (Schwesterlein), ach!, Brüderlein, ach!
Hast soviel Ungemach!
Noch nur und zeig uns wohl,
wer dich erlösen soll,
erlösen soll!“

oder: „Ei, ei, Herr Papageno,
wie hat er das verfehlt,
er ließ den schönsten Vogel,
aus seinem Garne gehn.“

tanzen die Gespielen um ihn her, bis er, mit dem Stocke an den Boden klopfend, Stillestehen gebietet. Jetzt streckt er den Stock nach irgend einer Person des Kreises aus. Diese muß ihn ergreifen, und die Blindekuh hat das Recht, dreimal einen Laut von ihr zu fordern. Die angerufene verstellt ihre Stimme so viel als möglich. Ist der Laut dreimal gegeben, so muß die

Blindefuh hieraus die Person erkennen. Kann sie dies nicht, so bleibt sie Blindefuh, man verlacht sie und singt: „Hat's schlecht gemacht, hat's schlecht gemacht, drum wird sie auch recht ausgelacht!“ und fängt den Ringeltanz von neuem an; kann sie aber die Person nennen, so ist sie frei, und man singt: „Hat's brav gemacht, hat's brav gemacht, halleluja, drum wird sie auch nicht ausgelacht, halleluja!“ Die genannte wird Blindefuh. (Dunger: Kinderspiele aus dem Vogtlande.)

Dieses Spiel empfiehlt sich durch Beförderung der Fröhlichkeit, durch Übung des Gehörs und einige damit verbundene Bewegung.

Eine französische Form des Spieles, welche von der beschriebenen nur wenig abweicht, ist diese. Colin, die Blindefuh, steht in der Mitte, und die Gespielen sitzen um ihn her. Diese verwechseln ihre Plätze. Einer von ihnen führt die Blindefuh zu einer Person und fragt: „Wer ist das?“ Colin muß sie erraten, darf aber die Hände gar nicht gebrauchen und ist auch nicht berechtigt, einen Ton zu verlangen. Er hat also gar keinen Beistand, als das Ungefähr. Trifft er die Person, so ist er frei, im entgegengesetzten Falle wechselt man von neuem und läßt wieder raten. Dies Erraten taugt nichts; die Blindefuh gehe nach der Verwechslung der Plätze selbst zu einer Person, und ziehe mit dem Finger über das Gesichtspröfil oder betaste ihre Hand und suche sie dadurch zu erkennen.

Man spielt dieses Spiel auch stehend.

Es gehört eigentlich nicht zu den Bewegungsspielen, hat aber hier seinen Platz erhalten wegen seiner Verwandtschaft mit dem vorigen.

Der Vogelfänger.

Die Vögel umtanzen den geblendeten Vogelfänger im Kreise und sprechen oder singen: „Willst du, daß wir schweigen, mußt du uns dein Stöcklein zeigen!“ Hält er schließlich sein Stäbchen in die Höhe, so schweigen die Vögel und stehen still. Er ergreift einen Vogel, nimmt ihn mit in die Mitte, fragt: „Wie kann das Vöglein pfeifen?“ und der Vogel „muckt und quackscht“ mit verstellter Stimme. Rät der Vogelfänger, wer pfeift, so löst dieser ihn ab.

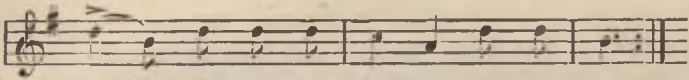
Jakob, wo bist du?

(„Die beiden Blinden“; „das weiße Käzchen“.)

Ich kenne fast kein Spiel, das so ganz dazu gemacht wäre, ein allgemeines, alle Augenblicke erneuertes Gelächter zu

erregen, als dieses. Ein Herr ist böse auf seinen Knecht, er sucht ihn unablässig, um ihn zu züchtigen; dabei sind ihm aber die Augen verbunden, und er muß sich durch's Gehör und Gefühl zu ihm hinfinden. Jakob, der Knecht, sucht dem erzürnten Herrn zu entgehen; das wäre zwar leicht, aber auch ihm sind die Augen zugebunden, und mit einer kleinen Pfeinigschalmeie oder sonst etwas muß er, wenn sein Herr ihn gar nicht mehr merkt oder verloren hat und dann im ernstesten Tone: Jakob, wo bist du? ruft, einen Ton von sich geben. Sein Herr spitzt dabei gewaltig die Ohren, und Jakob sieht aus, als wollte er das Gras wachsen hören; er zieht sich schnell aus der Gegend, wo die Stimme seines Herrn herkam; und jener tritt so äußerst fein auf, als wenn er auf Eiern ginge, und nähert sich der Gegend, wo Jakob pfiß. Er hebt allmählich die Hand, die mit einem locker gedrehten Taschentuche bewaffnet ist, um recht bald zuzuschlagen; allein Jakob ist schon wieder weit weg, hinter dem Rücken des Herrn schneidet er Grimassen, die Furcht und Angst bedeuten, ob er gleich außer aller Gefahr ist, und jener vergebens in die Luft schlägt. Aber Jakob wird von Furcht fortgetrieben. Er entflieht weiter, um Sicherheit zu suchen. Er schleicht wohlbedächtig auf den äußersten Fußspitzen wieder vorwärts, horcht, macht wieder einige Schritte und preßt, wie vom Donner gerührt, zurück, indem ihm zwei, drei Hiebe ankündigen, daß er unvermuthet auf seinen Herrn gestoßen sei. Die ganze Gesellschaft bricht in ein lautes Gelächter aus. Es ist auch in der That unmöglich, bei diesem Spiele ernsthaft zu bleiben, wenn beide Blinden ihre Rollen gut und lebhaft genug spielen; unmöglich, das Lachen zu lassen bei den sonderbaren Stellungen, die mit dem behutsamen Gehen auf den Fußspitzen, dem Horchen, dem Vor- und Rückwärtsspringen, Zuschlagen, Zurückprellen, Entlaufen u. s. w. verbunden sind.

Die umstehenden haben bei diesem Spiele nur zuzusehen, zu lachen und den Jakob nebst seinem Herrn vor Schaden zu hüten. Jene müssen sich nämlich an den Wänden des so viel als möglich von allen Hindernissen entledigten Zimmers herumstellen und die beiden Blinden warnen. Der Aufseher der jungen Gesellschaft muß von Zeit zu Zeit, wenn die Ausbrüche des lauten Lachens vorüber sind, Stille gebieten, denn diese ist durchaus nötig, damit die beiden Blinden sich durch's Gehör ausspüren können.



an, gleich aus dem Ton er = ra = ten kann.

Der Erratene wird dann Orgelbauer. Im anderen Falle singt die Gesellschaft:

Das muß ein schlechter Künstler sein,
 der, blüht er das Gesicht auch ein,
 die Pfeife, spricht sie dreimal an,
 nicht aus dem Ton erraten kann.

Der Orgelbauer hat von neuem zu raten. (Jakob's Spielbuch.)

Markus und Lukas.

Auf einen freien Platz, auch in die Mitte des Zimmers, wird ein runder Tisch gesetzt. Zwei geblendete Personen, Markus und Lukas, legen ihre linken Hände an den Rand des Tisches, doch in solcher Entfernung, daß nur die Fingerspitzen den Rand berühren. Die Rechte hat jeder mit einem zusammengedrehten Tuche bewaffnet. So gehen sie um den Tisch herum, und Lukas ruft, wenn es ihm Zeit zu sein scheint, „Markus!“ Dieser benutzt diese Aufforderung und schlägt mit seinem Tuche nach Lukas, welcher sich aber durch Biegungen und Wendungen gegen den Schlag zu verwahren sucht, auch wohl gar unter das Tischblatt kriecht, wobei er aber seine Hand nicht vom Rande entfernen darf. Hat Markus den Schlag gethan, so muß er um den Tisch gehen und „Lukas!“ rufen. So kommt die Reihe des Schlagens nun an Lukas u. s. w.

Das Spiel hat mit dem auf S. 323 viel Ähnlichkeit. Es belustigt durch die mancherlei Biegungen, Wendungen und Luftstreiche die Spieler und Zuschauer, zumal wenn jene nicht geübt sind, den Ort, aus welchem der Schall kommt, gehörig zu beurteilen, oder wenn sie ihre Sprachorgane so in ihrer Gewalt haben, daß der Schall aus einer anderen Gegend zu kommen scheint.

Lauf Mond, lauf! (Engl.: „Walk moon, walk!“)

Einer ist der geblendete Mond (Neumond). Er stellt sich grätschend hin, die anderen werfen sämtlich ihre Plumpsäcke zwischen seinen Beinen hindurch, von hinten in beliebiger Richtung, so weit sie können, vor ihn. Dann heißt es: Lauf Mond! Der Mond schreitet vor, bis er auf ein Tuch tritt. Da löst er seine Binde, alle, mit Ausnahme dessen, auf dessen Tuch der

Mond getreten ist, des „armen Mondkalbes“, gebrauchen ihre Plumpfacke, in Verfolgung des nach einem gesetzten Male flüchtenden Mondkalbes. Hat es das Ziel erreicht, so wird es damit zum „neuen Mond“. (Vergl. das Plumpfackerverfen S. 275.)

Die blinde Jagd.

Auf einem befestigten senkrechten Pfahle befinden sich etwa in Kopfhöhe nach entgegengesetzter Richtung hin zwei etwa 4 m lange, starke Schnüre (Seile), welche von zwei Gespielen (dem „Jäger“ und dem „Wild“) an den äußeren Enden erfaßt und straff gezogen werden. Beide haben hierauf an den stets straff gespannten Schnüren den Pfahl zu umkreisen und zwar nach ein- und derselben Richtung. Sobald der Jäger „Halloh!“ ruft, antwortet das Wild mit einer Schnarre, mit Schmalzen, Pfeifen, Heulen u. bis es schließlich vom Jäger erhascht ist. — Der Faden des Jägers kann kürzer sein, als der des Wildes. Auch dieses Spiel wird in manchen Gegenden unter dem Namen „Katz und Maus“ vorgenommen; dann ist die Katz gewöhnlich mit einem Plumpfacke versehen.

In Erfurt spielten 1870 die gefangenen Franzosen dieses Blindenkuhspiel (Deutsche Turnzeitung 1870, S. 251). Es ist dies allerdings ein Spiel mit einem Gerate; dennoch ist es seiner Verwandtschaft mit den hiergenannten Spielen wegen hier aufgeführt. Ebenso das folgende.

Der blinde Marsch.

Auf einem ebenen Platze wird ein Pfahl (ein Baum, eine Schnur u., an welchen Gegenständen bei Kinderfesten in der Regel Preise befestigt sind) als Ziel bezeichnet. Einem Teile der Gespielen werden hierauf die Augen verbunden. Auf ein gegebenes Zeichen gehen dieselben in dem vom Spielleiter anzugebenden Takte mit vorgehobenen Armen und ohne sich gegenseitig anzufassen dem bezeichneten Ziele zu. Nachdem sie eine gewisse Anzahl Schritte gegangen sind, wird „Halt!“ geboten. Alle bleiben sofort stehen, es werden die Tücher abgenommen, und wer dem Ziele am nächsten gekommen ist, ist Sieger und erhält einen Preis. Darnach werden einem anderen Teile der Gespielen die Augen verbunden u. s. f.

Kapinkel, kriech' zu Winkel!

Kapinkel dreht sich gegen eine Wand. Der erste mitspielende tritt hinter ihn und fragt ihn: „Kapinkel, ich kriech'

zu Winkel, wieviel Schritte giebst du mir?“ Kapinkel nennt eine Zahl (12, 15 u.), und jener geht darauf mit der genannten Zahl von Schritten in gerader Richtung fort. Der zweite naht sich, fragt in derselben Weise u. s. f., bis alle auf solche Weise untergebracht sind und an ihren Stellen niederkauern. Jetzt dreht sich Kapinkel um, schreitet vor und sucht einen zu treffen. Gelingt es, so läßt er ihn piepen; errät er ihn, so wird er von ihm abgelöst; im anderen Falle erhält er einen Plumpsackschlag und geht weiter.

† Das Topf schlagen.

(„Hahnenkampf“; „Brich den Hasen“ bei Fischart; „Blindpot“ in Holland; „casse pot“ oder „au pot casse“ in Frankreich.)

Dieses Spiel, eine Art von Blindkuh, kann eine zahlreiche junge Gesellschaft schon ein Stündchen sehr angenehm unterhalten und durch häufiges Lachen die Verdauung befördern. Ich würde es am liebsten nach Tische spielen lassen, da es mit gar keiner heftigen Bewegung verbunden ist.

Man setzt einen Topf auf dem platten Erdboden nieder; dieser ist der Gegenstand des Spieles. Der erste beste von der Gesellschaft (denn alle drängen sich hier dazu, Blindkuh zu sein) läßt sich die Augen verbinden, nachdem er sich 6, 8 bis 10 Schritte von dem Topfe aufgestellt hat. — Man kann ihn auch die Schritte vom Topfe bis zu seinem Standpunkte vorher abmessen lassen. — In seine Hand bekommt er einen derben Stock, womit er den Topf zu zertrümmern willens ist, und so bewaffnet ist es seine Pflicht, vor Eröffnung des Feldzuges sich mit zugebundenen Augen zwei- bis dreimal umzudrehen. Dies nun so zu vollbringen, daß die Nase nach dem dritten Umwenden wieder genau nach dem Topfe hinweist, dann gerade aus, weder links noch rechts ausweichend, fortzugehen, die Entfernung bis zum Topfe wieder gehörig auszumessen, und den Schlag von oben nach unten, also nicht horizontal, gerade auf den Topf zu führen, — darin besteht die Kunst des Spieles. Es glückt selten. Die Blindkuh dreht sich, und jedesmal weicht sie von der ersten Richtung etwas ab. Ein verbissenes Gelächter zischt durch die ganze Gesellschaft. Sie marschirt vorwärts und zwar nach einer ganz anderen Weltgegend; sie schlägt zu, und bei ihrem Schläge bricht ein allgemeines Gelächter los; denn sie ist weit vom Topfe entfernt. Da steht sie nun, nach abgerissenem Tuche,

mit großen Augen und sucht den Topf, dessen Zertrümmerung sie so sicher berechnet zu haben glaubte.

Man kann es, wenn man will, zum Gesetz machen, daß niemand einen Laut von sich gebe, so lange der Schlag noch nicht geschehen ist; die Lustigkeit des Spieles gewinnt dadurch, und die Blindeluh findet sich schwerer nach dem Ziele. Man kann in den Topf einen Preis legen, Obst oder sonst etwas, doch ist dies nicht notwendig. Die Spieler nehmen, wie ich jedesmal bemerkt habe, alle Kräfte ihrer Sinne und ihres Beobachtungsgeistes zusammen, um die erste Richtung nicht zu verlieren. Sie suchen sich auf mancherlei Art zu helfen; bald wird der Stock vor den Füßen, gleichsam als Wegweiser nach dem Topfe, niedergestemmt, bald werden um den Standpunkt mit den Füßen vier rechte Winkel gemessen u. s. w. Kurz, jeder schafft sich seine eigene Methode, so daß dies Spiel das Beurteilungsvermögen mehr beschäftigt, als man von seiner Einfachheit vermuten sollte.

Stellt man die neun Kegel an die Stelle des Topfes, und giebt dem Blinden die Kugel zum Werfen in die Hand, so bekommt das Spiel eine neue Einleidung, die zum Abwechseln angenehm ist.

Sonst war dieses Spiel als Hahnenkampf bei Erntefesten ein Hauptergötzen der Schnitter; unter dem Topfe war eine Grube, in der Grube ein lebender Hahn, und, wer den Topf zerschlug — 3 Schläge waren erlaubt —, dem gehörte der Hahn. Im Vogtlande ist dieser Hahnenschlag heute noch gebräuchlich. — In Siebenbürgen läuft der angebundene Hahn um einen Pfahl herum.

Bei dem Eier schlagen wird mit verbundenen Augen nach einem zwischen 2 Stangen schwebenden Hühnerei geschlagen. — In Frankreich wird der Topf an einen von der Decke herabhängenden Strick festgebunden, so daß der Schlag nur nach oben geführt werden kann. — In England heißt es „die fette Henne dreschen“. Ein Knecht hängt sich die vom Bauer geschenkte fette Henne auf den Rücken und ein Schellengeläute um den Hals. Den übrigen Knechten werden von den Mägden die Augen verbunden, und sie verfolgen mit Ruten den Knecht mit der Henne. Zuletzt wird die Henne vom Hausgesinde gemeinschaftlich verzehrt. — Ähnlich ist das „Katerhachsen“ in der Gegend von Werssburg.

[Blindlingsspiele ruhigerer Art finden sich im II. Teile unter den „Kate-spielen“.]

n) Nachspiele.

Die Nacht erregt bei den meisten Menschen mehr oder weniger etwas Grauen. Vernunft, Aufklärung, Geist und Mut schützen nur wenige ganz gegen diese natürliche Furcht. Mancher ist am Tage unerschütterlich und zittert doch des Nachts, wenn sich nur ein Blättchen regt. Die Ursache liegt

nicht in Annenmärchen, sondern sie ist dieselbe, vermöge welcher der Taube mißtrauisch und das Volk abergläubisch ist, sie liegt in der Unkunde der Dinge und Ereignisse um uns her. Heilung ist nur durch Gewöhnung möglich, denn dieser unterliegt die Einbildung. Es ist folglich vergebens, dem Furchtsamen vorzureden, wie eitel seine Furcht sei; wirksamer als alle philosophischen Gründe ist es, ihn oft in die Finsternis zu führen. Der Dachdecker wird nicht mehr schwindlig, und wer sich an Finsternis gewöhnt hat, empfindet dabei keine Furcht mehr. Um die Jugend dahin zu bringen, sind Spiele sehr bequem, aber sie müssen mit Lachen und Scherz verbunden und gesellschaftlich sein. Dadurch werden die Füsse eines so erzogenen Menschen sicherer, die Hände, um mich so auszudrücken, verständiger. Sein Gehirn, mit angenehmen Bildern der jugendlichen Nachtspiele angefüllt, wird nicht leicht schreckliche Trug- und Wahngebilde ausbrüten und beherbergen.

In dem bisherigen liegt die Quintessenz dessen, was Rousseau in „Emil“ so schön über diesen Gegenstand sagt.

Rousseau selbst schlägt darauf nächtliche Spiele oder vielmehr pädagogische Übungen vor. Er will, daß man abends eine Gesellschaft von Kindern zusammenbringe und sie an finsternen Orten allerlei verrichten lasse.

Keines müßte ganz allein gehen, sondern gesellschaftlich, bis man sicher wäre, daß es nicht zu sehr erschrecken würde.

„Ich finde nichts so lustig und nützlich, als dergleichen Spiele, wenn man sie nur gehörig einzurichten weiß. In einem großen Saale würde ich von Tischen, Stühlen, Schirmen zc. eine Art von Irngang machen. In die verworrenen Krummungen dieses Labyrinth's stelle ich, mitten unter acht bis zehn Bezierbüchsen, eine ziemlich ähnliche mit Zuckerwerk gefüllte. Ich bestimme kurz, deutlich und genau die Stelle derselben; ich gäbe eine solche Anweisung, die für Leute, weniger unaufmerksam und flatterhaft, als Kinder, wären, hinreichen würde, um sie zu finden. Jetzt lege ich das Loos für die kleinen wettstreitenden und schicke sie einen nach dem anderen fort, bis die gute Büchse gefunden wäre. Die Schwierigkeit des Findens würde ich nach dem Grade ihrer Geschicklichkeit abmessen. Man denke sich einen kleinen Herkules, wie er, stolz auf seine That, mit der Büchse zurückkommt. Man stellt sie auf den Tisch und öffnet sie mit vieler Ceremonie. Ich höre das Gelächter, das Jauchzen des lustigen Hausens, wenn man, statt der erwarteten Mäscherei, einen Mailäser, eine Schnecke, Kohle zc. in Baumwolle oder Moos recht artig eingewickelt findet. Ein andermal würde ich in einem neugeweißten Zimmer nahe an der Wand ein Spielzeug, ein kleines Hausrat aufhängen; das müßte dann geholt werden, ohne die Wand zu berühren. Kaum käme der Sucher wieder zurück, so würde, wenn er die Bedingung nur in etwas verfehlt hätte, der weiße Fleck an der Spitze seines Hutes, seiner Schuhe u. s. w. seine Ungeschicklichkeit verraten.“

Dergleichen Übungen wird jeder geschickte Erzieher selbst zu erweitern, mannigfaltiger zu machen und abzuändern verstehen. Rousseau will dadurch auch nur den Geist derselben zu verstehen geben. Ich möchte noch den Rat dabei ertheilen, dergleichen Übungen vielweniger im Hause, als im Freien vorzunehmen. Wir verbinden zwei, drei oder mehreren Knaben der Gesellschaft die Augen. Die sehenden führen sie unter Begleitung ihres Aufsichters hinaus in's freie Feld, auf einige hundert und tausend Schritte weit vom Wohnorte weg. Hier öffnet man ihnen die Augen und verlangt, daß sie sich nach Hause finden sollen. Der Abend ist so dunkel, daß die Augen wenig oder gar keine Dienste leisten; das Feld ist unbekannt, denn man ist gleichsam

wie vom Himmel gefallen dahin gekommen; keine Weltgegend ist bekannt. Weit schlimmer ist dies alles, wenn man zur Übung ein andermal einen Wald wählt. Ich setze indessen voraus, daß die Zöglinge ihre vaterländische Gegend wenigstens im ganzen etwas kennen, so geht dann die Untersuchung durch Gefühl und Gehör vor sich. Man untersucht die Natur des Bodens; man benezt mit dem Munde einen Finger, streckt ihn über den Kopf hinaus, um den Zug der Luft daran zu bemerken; man beobachtet die Wolken, den Stand der Sterne, die letzten Überreste der Abendröthe, das Moos an den Bäumen, man fühlt mit den Füßen nach einem Wege, man hört auf entferntes Getöse u. s. w. Auf alle dergleichen Merkmale gründet man Schlüsse. Die vorher geblendeten berathschlagen sich über die zu nehmende Richtung; sind alle einstimmig, so folgt ihnen der Aufseher mit allen übrigen ungetrennt. Ist ihre Meinung aber verschieden, so giebt er jedem einen Begleiter, der der Gegend kundig ist, um das gänzliche Verirren im Nothfalle zu verhüten. — Ober: ein anderes Mal setzt man Rousseau's Büchsen hinaus in den Garten, oder wenn das freie Feld sehr benachbart ist, hinaus auf die Flur, und verfährt übrigens so, wie Rousseau es vorschlägt. Bestimmte Formen derartiger Spiele siehe auf Seite 336 ff.

Versteckens.

(„Anschlagens“; „Anschlagversteckens spielen“ in Heidelberg; „Blinzen“, „Blinzimus“ in Sachsen; „Gügelstein“ in der Schweiz; „Myinda und Apodidraskinda“ bei den Griechen, je nachdem auf das Verstecken oder das Anschlagen das Hauptgewicht gelegt wird; „Versteck der Kuh“ bei Camerarius; die „Flucht“).

Der Erwählte stellt sich an einem bestimmten Male (einem Baume, einer Thür x.; engl. „tho home“), das Gesicht demselben zugekehrt und die Augen mit beiden Händen verdeckt oder mit dem Tuche verbunden, auf, zählt laut bis 20, 30 x., je nachdem es vorher bestimmt wurde, während die anderen sich unterdessen nicht allzuweit verstecken (weshalb die Dämmerstunde zu diesem Spiele sich am besten eignet). Sobald das Verstecken geschehen ist, ruft einer: „Run!“ oder „'s ist gut!“, oder der suchende spricht nach einigem Harren (sobald nämlich das Zählen wegfällt): „Ich komme!“ oder: „Eins, zwei, drei, vier, Finkenstein, wer sich nicht versteckt hat, der ist mein!“, hat aber noch an seiner Stelle mit verdeckten Augen zu verharren, sobald etwa der eine oder der andere rufen sollte: „Noch nicht!“ Haben sich alle versteckt, oder hat, wie oben bestimmt, der suchende bis zur festgesetzten Zahl gezählt, so dreht er sich um und beginnt das Suchen. Die Stelle, an welcher er stand, ist für die versteckten das Freimal, sobald sie dreimal daran geschlagen und gesprochen haben: „Eins, zwei, drei, ich bin frei!“ oder: „Eins,

zwei, drei, erlöst!“ Der engl. Spruch lautet: High barbaree! three caught he! — four caught he! etc. ertappt der suchende einen versteckten, weiß er, wer dieser ist (auch wenn er denselben nur von weitem gesehen haben sollte), so nennt er laut den Namen, läuft hin an's Mal, schlägt daran und spricht: „N. N. ist angeschlagen!“, worauf er einen anderen sucht, während der gefundene und erkannte zum Male geht und dort bis zum nächsten Spiele verharret. Es kann aber auch der erkannte mit dem suchenden um die Wette zum Male laufen, so daß derjenige, der zuerst zum Male kommt, auch zuerst anschlägt. Auch können solche versteckte, die das Mal zu erreichen glauben, sobald z. B. der suchende sich weit entfernt hat, nach demselben laufen, wobei es immer wieder darauf ankommt, wer zuerst an's Mal schlägt, der suchende oder der andere. Wer von den suchenden „angeschlagen“ wurde, löst, bis auch er jemanden anschlägt, ihn im Suchen ab, u. s. f., oder der einmal erwählte bleibt bis zum Ende des Spieles suchender, und der zuerst oder zuletzt angeschlagene löst ihn im nächsten Spiele ab. — Knaben spielen auch so, daß der suchende, sobald er einen der zum Male laufenden erhascht, von diesem bis dahin auf dem Rücken getragen und darnach abgelöst werden muß, bis es auch ihm gelingt, einen versteckten zu finden, oder einen zum Ziele laufenden zu erhaschen. — „Mitunter wird das Verstecken auch so gespielt, daß der zuletzt aus dem Verstecke hervorkommende, wenn er unentdeckt in's Mal kommt, die vorher angeschlagenen frei macht. Der Sucher hat also, will er im nächsten Spiel nicht wieder suchen, besonders genau auf den letzten zu achten. Das Spiel gewinnt dadurch an Spannung.“ (H. Mühl-Stettin.)

Um ein Eck, Eck!

Bei diesem Abendspiele bleibt ein erwählter an einer Haus- oder Mauerecke stehen, bis die anderen sich hinter der anderen Mauerseite versteckt und gerufen haben: „Es gilt!“ Nun beginnt die Verfolgung. Sieht er einen in voller Gestalt, so ruft er laut dessen Namen, und dieser löst ihn ab. Es haben also alle immer nach dem Verfolger auszuspähen, und deshalb wagt sich keiner um eine Ecke, ohne nicht erst mit den Augen den Platz auszulugen; unterdessen kommt aber vielleicht der Verfolger gerade von der entgegengesetzten Seite hergelaufen, um den spähenden zu überraschen. Sobald die gesuchten um

eine Ecke laufen, haben sie „um ein Eck, Eck!“ zu rufen, der suchende aber hat dies nicht nötig.

* Die Heimat.

(„Englisches Versteck“ im Buche des Knaben, französisch *cligne-musette*.)

Die Spieler versammeln sich bis auf einen an einem Orte, der „die Heimat“ (*chalet*) genannt wird, während dieser eine sich versteckt. Wenn er damit fertig ist, ruft er die anderen, welche nun auslaufen, ihn zu suchen. Derjenige, der den versteckten entdeckt, ruft es den anderen zu. Der, welcher sich versteckte, bricht nun aus seinem Verstecke hervor, und wenn er einen erwischen kann, muß dieser ihn auf seinem Rücken nach „der Heimat“ tragen. Jener, der den versteckten entdeckte, hat sich jetzt an dessen Stelle zu verstecken.

* Die Wächter und die Diebe.

Eine Gesellschaft von mehreren Personen, je zahlreicher, je besser, versammelt sich am bequemsten auf einer großen, mit einzelnen Gebüsch oder mit Heuhäufchen versehenen Wiese oder auf einem ähnlichen Platze. Einer wird zum Richter ernannt, und dieser teilt die Gesellschaft in Paare ab, um aus diesen nach Anhang I zwei Parteien zu bilden, indem er von jedem zu ihm kommenden Paare die eine Person zum Wächter, die andere zum Diebe ernennt. So entsteht die Verteilung der Gesellschaft durch's Los in Wächter und Diebe. Beide sondern sich in zwei Haufen ab, und der Richter nennt die Namen beider Parteien öffentlich, damit sie sich gegenseitig nach ihren Rollen kennen lernen. Jetzt gibt er jeder Partei ein Feldgeschrei, z. B. den Wächtern das Wort *Bordeaux*, den Dieben *Rouen*, und befiehlt jenen, sich zu bezeichnen, und diejen, sich zu bewaffnen, worauf die Wächter ein weißes Tuch oder ein Stück Papier um den Arm befestigen, und die Diebe sich mit zusammengedrehten Taschentüchern versehen. Hierauf müssen sich die Diebe entfernen, um sich zu verstecken und in Hinterhalte zu legen, wo sie nur können. Der Richter gibt ihnen dazu etwa zwei Minuten Zeit oder noch weniger, binnen welcher Zeit er laut bis 20 zählt. Ist die Zahl 20 ausgesprochen, so geht er mit den Wächtern aus, um die

Diebe zu fangen. Man spürt aus, wo sich Diebe befinden, der Richter schickt bald hier-, bald dorthin einen Trupp oder einen einzelnen seiner Wächter ab, um den Ort zu umstellen, den Paß zu verhauen, auszuspähen, zu berichten u. s. w. Alles muß, wie bei kriegerischen Unternehmungen, strengen Gehorsam leisten, und der Richter ernennt bald zu diesem, bald zu jenem Zwecke dieser Art willkürlich die Unteranführer. Kann irgend ein Wächter, indem er das Feldgeschrei ausstößt, einen Dieb bei dem Arme fassen, oder nur deutlich berühren, so ist der Dieb sein, und die Regeln des Spieles verbieten alle Widerseßlichkeit. Der Wächter ruft den Richter und seine Gehülfen, alle versammeln sich, der Richter hält Gericht und läßt den Dieb zwei-, dreimal durch die locker gedrehten Taschentücher der Wächter gassenlaufen. Hat er diese Strafe überstanden, so wird er nun durch Umbindung des Zeichens unter die Zahl der Wächter aufgenommen.

Während aber auf diese Art die Jagd auf die Diebe ununterbrochen fortbauert, sind diese nicht müßig, sondern unablässig bemüht, ihrerseits die Wächter zu Dieben zu machen.

Jeder Dieb hat nämlich das Recht, jeden Wächter mit aller möglichen List heimlich zu verfolgen, sich an ihn heranzuschleichen, ihn schnell zu überfallen und ihm mit dem Taschentuche unter Nennung seines Feldrufes (Rouen) einen Streich zu versetzen. Kann er dies, ehe der Wächter seinen Feldruf (Bordeaux) ausspricht, so ist der Wächter dadurch auf der Stelle zum Diebe gemacht und muß sich schleunig fortmachen, damit ihn die Wächter nicht erhaschen.

Es arbeiten hier also zwei Parteien unaufhörlich gegen einander. Gelingt es den Wächtern, alle Diebe nach und nach zu fangen, so hat ihre Partei gewonnen; können die Diebe aber nach und nach die Wächter zu Dieben machen, so findet das Gegentheil statt. Glückt es den Dieben, an den Richter zu kommen und ihn auf die obige Art zum Diebe zu machen, so erheben sie ein allgemeines Hurrahgeschrei, das Spiel ist geendigt, und sie haben den Sieg.

Dieser letzte Fall ist sehr gewöhnlich, daher muß der Richter außerordentlich auf seiner Hut sein, um nicht durch schnelle Übersälle überlistet zu werden.

Oft bemerkt er, z. B. zur Rechten, die Bewegung einiger Diebe, seine Gehülfen machen Jagd und fangen einen. Dieser

Angriff war aber mit Fleiß von den Dieben veranlaßt, um die Aufmerksamkeit des Richters dahin zu ziehen; denn in demselben Augenblicke stürzen von der linken Seite her unerwartet einige der entschlossensten Diebe unter den Häufen der Wächter, und ehe er sich noch besinnen kann, ist der Schlag geschehen, und der Richter ist gefangen. Er muß daher immer sehr aufmerksam sein und immer einige seiner Wächter als Leibwache um sich haben.

So viel von dem Gange des Spieles im allgemeinen. Mich hier in eine weitere Entwicklung einzulassen, würde nicht ganz schicklich sein. Streitige Fälle kommen nicht häufig vor. Einige Gesetze will ich trotzdem hier noch angeben.

1) Die Grenzen des Spielraumes dürfen von niemandem überschritten werden.

2) Kein Dieb darf das Zeichen der Wächter an dem Arme tragen, oder sein zusammengedrehtes Tuch zur Nachahmung desselben auch nur über den Arm hängen.

3) Kein Wächter darf sein Feldgeschrei eher aussprechen, als er wirklich den Dieb sieht, der ihn anfallen, oder den er ergreifen will.

4) Die Diebe können sich zwar vereinigen und von allen Seiten her einen Trupp Wächter überfallen; merken es aber die Wächter früh genug und erheben sie ihr Feldgeschrei, so haben jene weiter kein Recht einzudringen, sondern sind in Gefahr, gefangen und schärfer als gewöhnlich bestraft zu werden. Auf dies Gesetz muß vorzüglich gehalten werden, wenn nicht sogleich das ganze Spiel ausarten soll.

Dies Spiel hat für die Jugend ganz ungewöhnlich viel Interesse, wenn es von beiden Seiten mit Lebhaftigkeit, Vorsicht, Mut und der dazu nötigen Verschlagenheit gespielt wird. Man ist dabei in einer seten Erwartung dessen, was eben vorgehen wird, von Minute zu Minute wird sie befriedigt und wieder von neuem gespannt. Jeder Schritt erfordert Vorsicht, Augen und Ohr sind unaufhörlich beschäftigt, jede kleine Bewegung und jedes Geräusch zu bemerken. Es erfordert Mut und ununterbrochene Gegenwart des Geistes, denn die Angriffe sind mit List, Schnelligkeit und Überraschung zu verbinden. Hier kann der Jugendaufscher, wenn er die Rolle des Richters übernimmt, manchen seiner Zöglinge näher kennen lernen, indem er seinen Mut, seine Entschlossenheit und Gegenwart des Geistes auf die Probe stellt und bald diesem bald jenem eine Unternehmung aufträgt, wobei seine Furchtsamkeit in's Gedränge kommt u. s. w. Es gewährt zugleich viel körperliche Bewegung und verlangt Schnelligkeit. Sehr bequem ist dies Spiel für die etwas rauhen und sehr dunkeln Abende des Herbstes. Kleineren Knaben, die mit ihm noch nicht gut fertig werden können, empfehle ich das folgende, das von einer Gesellschaft Knaben erfunden wurde und ganz einfach, aber doch nicht ohne Interesse ist.

Miau!

Die Kleinen sind wieder auf einer Wiese oder in einem Garten. Der Abend muß sehr dunkel sein. Das flinkste Kind wird zum Miau gewählt. Dieser läuft von der Gesellschaft fort, um sich zu verstecken, und man giebt ihm dazu etwa 2 Minuten Zeit, binnen welcher man bis 20 zählt. Hierauf geht die Gesellschaft fort, um ihn zu erhaschen. Man kommt in die Gegend, wo man ihn vermutet, und findet ihn nicht. Man umstellt indessen den Platz, und der kleine Anführer der Gesellschaft fordert den Miau auf mit den Worten: „Miau, laß dich hören!“ Alle anderen wiederholen diesen Ruf und erwarten dann mit großer Begierde die Antwort. Man ist schon auf dem Punkte zuzufahren, um ihn zu ertappen, weil man ihn ganz nahe glaubt: aber ehe man sich's versieht, erschallt die Antwort: „Miau!“ weit entfernt, auf einer ganz anderen Seite. Schnell bildet die Gesellschaft eine weit ausgedehnte Linie und läuft vorwärts nach der Gegend, wo das Miau herschallte. Hier will man ihn nun recht sicher einschließen; aber, ehe man sich's versieht, ist Miau wieder durch die Glieder der Linie entwischt und täuscht die anderen zum zweiten Mal. Ist Miau aber endlich glücklich eingeschlossen, und man fordert ihn auf, sich hören zu lassen, so braucht er zwar nicht zu antworten, wenn man ihm zu nahe ist; aber eben dadurch verrät er seine zu große Nachbarschaft, und man sucht dann desto eifriger. So dauert das Spiel fort, bis Miau unter allgemeinem Gelächter gefangen wird. Über die Grenze des Spielraumes darf er nie hinauslaufen.

Dieses sehr unschuldige Spiel ist mit vielem Gelächter verbunden, gewährt viel Bewegung und ist sehr bequem, die Kleinen an die Dunkelheit zu gewöhnen.

* Die Jagd im Dunkeln.

Das schon oben S. 294 angegebene Spiel der Jagd sehe ich unter der hiesigen Jugend bei dunkeln Abenden mit ungemein vielem Vergnügen spielen. Man treibt es ganz auf dieselbe Art, nur wählt man zum Jagdrevier eine ganz ebene Wiese, die von kleinen Gebüschen eingefaßt ist und dadurch deutliche Grenzen hat.

Es erfüllt ganz den Hauptzweck, die Jugend auf eine lustige Art an die Dunkelheit zu gewöhnen, in ihrer Einbildung die Vorstellung der Dunkelheit mit der des Vergnügens zu verknüpfen. Es verlangt außerdem viel Munterkeit der Sinne, jugendlichen Mut und Schnelligkeit des Körpers.

* Die Weiwacht. (Das Bivouak.)

Für dieses nächtliche Kriegsspiel, das von F. W. Klumpp in der 4. Auflage und zwar in lebhafter Jugenderinnerung in Form einer Erzählung gegeben worden ist, hier aber der Aufnahme vieler anderer Spiele wegen nur im Auszug aus jener Erzählung wiedergegeben werden kann, lassen sich nur allgemeine Regeln aufstellen; die Ausführung im einzelnen muß der Phantasie des Spielleiters überlassen bleiben.

In der wärmsten und trockensten Zeit des Sommers marschieren in der Dämmerung die älteren Knaben, etwas wärmer als sonst gekleidet und mit einigen Lebensmitteln versehen, womöglich unter Trommelflang und mit wehender Fahne, in Reih' und Glied nach einer waldigen Gegend, am besten nach einem Berge, ab, hinterdrein die Alten, die sich etwa an dem lustigen Treiben der Jungen ergötzen wollen. Vorher aber schon ist Holz und Stroh nach der betreffenden Stelle gebracht worden. Hier angekommen, wird haltgemacht, das Hauptlager in einer vor dem Winde geschützten Vertiefung bezogen, das Stroh ausgebreitet, und in der Mitte des Hauptlagers mit dem herbeigeschafften Holz ein lustiges Feuer angezündet. Unterdeffen ist die Nacht angebrochen, und die kleine Mannschafft wird zur Wacht in kleine Abteilungen gebracht, davon die erste ihre „Posten“ an den entferntesten Punkten der Bergeshöhe aufstellt, absichtlich so weit vom Lager entfernt, daß man weder viel von den Stimmen der anderen hört, noch das Feuer sieht. Von Zeit zu Zeit werden die Posten von „der Runde“ geprüft. Die anderen sitzen gemüthlich um das Feuer her, erzählen, schwätzen, singen, und jede halbe Stunde werden die Posten regelmäßig abgelöst. Sobald die einzelnen Posten etwas Verdächtiges hören oder sehen — es macht sich vielleicht ein Erwachsener das Vergnügen, unerwartet und verkleidet in mitternächtiger Stunde die junge Mannschafft aufzusuchen —, wird schleunigst dem Hauptlager Bericht erstattet. Man zieht wohl auch in sicherer Zeit auf eine halbe Stunde die Wachen ein, läßt alle um das Feuer her lagern, verzehrt die mitgebrachten Lebensmittel, und die Wachen beziehen darnach von neuem ihre Plätze. Geschlafen wird auf alle Fälle nicht. Sobald im Osten der Tag zu grauen anfängt, und die kühle Morgenluft frisch von den Bergen weht, werden die Wachen zusammengerufen, alles wird in Ordnung gebracht, man rüstet sich, um nach einer anderen Bergeshöhe zu ziehen und das glänzende Gestirn des Tages hervortreten und in

seiner vollen Herrlichkeit aufgehen zu sehen. Nach diesen unbeschreiblich erhebenden Augenblicken, in welchen eine stille ernste Stimmung sich auch der jugendlichen Gemüter bemächtigt, zieht die Schar heim, nicht zur Ruhe, sondern zu den gewöhnlichen Tagesgeschäften, damit der eigentliche Zweck, vollste Selbstüberwindung zu üben, ja nicht verloren gehe.

* Das Nacht-Ritter- und Bürgerspiel.

Fleischmann beschreibt dieses echtberliner Spiel im Berichte über die Berliner Turnerschaft v. J. 1878—79, wie folgt: „Wenn die Sonne den Frühling herniedersteigen heißt, und Flur und Auen grünen, dann erwacht die Lust in unseren Jugendabteilungen zu den alljährlich wiederkehrenden Nacht-Ritter- und Bürgerspielen, und kommt der bestimmte Tag heran, so ist er ein Festtag für die Knaben, mit Lebensfreude erfüllt er ihr Gemüt. In den Abendstunden eines Sonnabends sammeln sich die einzelnen Abteilungen unter ihren Führern am Saume der Hasenhaide; die Gesamtzahl — nicht selten 800—1000 — wird in 2 gleiche Scharen geschieden, das Los bestimmt die eine als Ritter, die andere als Bürger. Jede der beiden Parteien erhält einen Ober- und mehrere Unteranführer; nach der einen Richtung hin ziehen die Ritter, nach einer anderen die Bürger in den Wald hinein. Lautlose Stille herrscht ringsumher, eine jede der streitenden Mächte legt im Versteck, weit und unbemerkt von der anderen, eine Burg an, giebt derselben eine Besatzung und unterstellt diese den Befehlen eines Burghauptmanns. Je nach der Zahl der Kämpfer bilden die beiden Oberanführer — ein jeder unter den Mauern seiner Burg — 2, 3, auch mehr Abteilungen, die, von Unteranführern geleitet, selbständig in den Kampf gehen und auch, im gegebenen Augenblicke sich gegenseitig unterstützend, den Feind angreifen können. Lofung und Feldgeschrei werden ausgegeben, und nun beginnt der Krieg! Die Kundschafter, Späher und Seitenläufer, auf „Händen und Füßen“ von Busch zu Busch kriechend, umschwärmen des Feindes Flanken; die Nacht begünstigt ihren Dienst, die einzelnen Abteilungen besetzen Kreuzungspunkte der Waldwege und schicken Vorposten voraus; plötzlich erfolgt der Angriff, das Schlachtgeschrei durchtönt den Wald, ein gewaltiger Zickkampf hat begonnen, die seitwärts stehenden Abteilungen eilen zur Unterstützung ihrer kämpfenden

Brüder herbei, der Anführer entsendet schleunigst eine seiner Reserve-Abteilungen zum Schutze der naheliegenden Burg oder auch zur Erstürmung der feindlichen. Der Kampf wogt hin und her, mit martigen Armen umklammern sich die Kämpfer, bald hier, bald dort wird ein Führer im Gewühl des Kampfes von mehrfach überlegener Macht im Triumphgeschrei zu den Gefangenen gezogen, erneut sich der Angriff mit doppeltem Mut. Endlich beginnt an der einen oder auch von beiden Seiten — die Gefangenen mit sich führend — der Rückzug. Ruhe und Stille folgt dem Kriegslärm, die Oberanführer sammeln ihre Scharen, legen die Gefangenen in die Burg und entwerfen von neuem einen zweiten Operationsplan; wiederum beginnt der Späherdienst, der weitere Kämpfe einleitet. Mit der Morgendämmerung, wenn die Sterne erbleichen, und der junge Tag ersteht, wird Friede geschlossen und der Sieg demjenigen Teile zuerkannt, welcher die meisten Gefangenen in seiner Burg bewacht. Heimwärts ziehen die Scharen, um auszuruhen von dem anstrengenden Kampfspiele. Es gelten für dasselbe in Berlin folgende Regeln:

1. Das Spiel wird in der Regel in einem Walde auf einem vorher bestimmten Raume vorgenommen.

2. Die Zahl der Spieler kann mehrere Hundert betragen, welche in 2 gleiche Parteien geteilt werden, deren einer Teil die Ritter, die anderen die Bürger sind. (Mitglieder der Vorturnerschaft werden gesondert gestellt und dann wird abgeteilt).

3. Knaben unter 12 Jahren sind von dem Spiele zur Nachtzeit ausgeschlossen.

4. Jeder Teil wird nach vorher getroffenem Abkommen von einem Anführer und dessen Unteranführern befehligt.

5. Die Ritter tragen ein Abzeichen, das nicht entfernt werden darf.

6. Ritter- und Bürger-Führer wählen nach eigenem Ermessen innerhalb des Spielraumes und zwar vor dem Kampfe eine Burg, die nicht verlegt werden darf. — Kleidungsstücke werden gemeinsam vorher abgelegt und erst nach beendigtem Spiel wieder ausgegeben.

7. Jede Burg ist einem Burghauptmanne unterstellt; derselbe ist mit Ausübung aller durch die Spielregeln erlaubten Rechte ausgestattet. Ihm liegt es ob, die Zahl der Gefangenen jederzeit angeben zu können und die ankommenden Gefangenen mit den üblichen 3 Schlägen zu empfangen.

8. Zur Deckung der Gefangenen werden auf je 100 Spieler 6 Mann in die Burg gelegt.

9. Rückt der Feind mit fünffacher Anzahl der Burgbesatzung in die feindliche Burg, so sind die Gefangenen frei.

10. In vorkommenden streitigen Fällen darf kein Gefangener ohne Zustimmung des Burghauptmannes die Burg verlassen.

11. Bei Beendigung des Spieles hat der Teil gesiegt, der die meisten Gefangenen in seiner Burg hat.

12. Schlagen und Stoßen während des Kampfes, ebenso das auf der Erde entlang Schleifen beim Transport der Gefangenen, sowie andere Notheiten dürfen nicht stattfinden. (Vergl. hierzu noch die Regeln für die von S. 297 an beschriebenen Kriegsspiele.)

Und welcher Errungenschaften erfreuen sich die jugendlichen Kämpfer? Der Erinnerung an jene große Zeit, wo auf demselben Stückchen Erde die ersten Turner im Kampfsport die Tüchtigkeit zum ersten Kampfe erwarben, des Bewußtseins, im jugendlichen Gemeinwesen — vereinigt durch körperliche und geistige Gewandtheit, nicht geschieden nach Alter und Schulwissen — die ganze persönliche Tüchtigkeit nach freier Lustanstrengung im kindlichen Spiele entfaltet zu haben, gehoben von dem Ideale, dereinst auf dem Felde der Ehre, im Dienste des Vaterlandes, in jugendlicher Begeisterung mit Ernst auszuführen, was soeben schulloses kindliches Spiel gewesen! — Einzelne Pädagogen unseres modernen Zeitalters lehnen sich gegen dieses Kriegsspiel zur Nachtzeit, diesen Echoklang aus der alten Zahn'schen Zeit, auf, allerlei pädagogische und hygienische Bedenken werden erhoben; wir aber bleiben bei unserem Spiele; die Autoritäten, welche uns hierbei zur Seite stehen, sind unser Gewissen und die Eltern der teilnehmenden Schüler. So sehr wir auch der zarten und humanen Richtung unseres heutigen Erziehungswesens zugethan sind, so halten wir doch in diesem Falle an der alten Zeit fest und verfolgen die Grundsätze einer naturgemäßen, straffen und abhärtenden Erziehung, wobei wir mit Sorgfalt darauf achten, daß die Abhärtung nicht bis zur Verachtung der feinen Sitte getrieben werde.“

o) Winterspiele.

Der menschliche Körper läßt sich gegen Hitze und Kälte bis zu einem hohen Grade abhärten. Ich setze dies als ausgemacht voraus. Der Nutzen einer solchen Abhärtung liegt deutlich genug vor Augen, und es ist zu verwundern, daß im ganzen so wenig Rücksicht darauf genommen wird. „Was soll man mit einem Knaben anfangen, der, wenn es heiß ist, schmelzen will und bei jedem Froste zittert und bebt?“ So spricht schon eine Griechin, Theano, zu ihrer Freundin Eubula, über weiche Kinderzucht. In die Erziehung gehört weder Barometer noch Thermometer, und, streng genommen, schlechterdings keine Klage über das Wetter, über Kälte oder Hitze; beide erträgt man am besten, wenn man ihren Grad nicht kennt, und die Jugend fragt weder nach dieser noch nach jener, wenn sie früh dazu gewöhnt wird. Dies läßt sich auf keine angenehmere Art bewirken, als durch Spiele; das damit verbundene Vergnügen macht die Jugend der unangenehmen Einflüsse, der Kälte und Feuchtigkeit des Klimas vergehen und mit einer Jahreszeit vertrauter, die durch ihre überaus reine, kalte Luft für die Gesundheit von so augenscheinlich guten Folgen ist, daß derjenige wahres Bedauern verdient, welchen Geschäfte oder Vorurteil und Weichlichkeit in's Zimmer sperren. — Gesunde Kinder sollten im Winter ohne Ausnahme täglich wenigstens einmal eine Zeit lang hinaus in's Freie, um sich bei allerlei Spielen abzu härten, flinker, gesunder und stärker zu machen. Hier sind einige Winterbelustigungen.

Schneespiele.

Warum sollte es der Jugend kein Vergnügen sein, Schneemänner zu machen, so wie der Wandsbecker Bote, oder hohe Säulen von Schnee zu errichten und sie mit einer Treppe zu versehen, um hinaufsteigen zu können? Fanden doch die Großen viel Freude an dem Eispalaste zu Petersburg, warum nicht die Kleinen an allerlei Figuren, die sich bei eintretendem Tauwetter aus Schnee bilden lassen? Diese Spielereien sind nützlich für ihren Körper, nicht nur durch Abhärtung, sondern auch durch Anwendung der körperlichen Kräfte; denn es verlangt Anstrengung, aus kleinen Schneebällen durch Fortrollen im Schnee große zu machen und einen auf den anderen zu türmen, um eine Säule oder einen Schneemann mit Kumpf, Beinen, Kopf und Armen daraus zu bilden; leicht aber ist es darnach, ihn noch mit Mund, Nase, Augen, Bart, Hut, Pfeife und Knittel zu versehen.

Einst war es die Freude des französischen Adels, ein Fort von Schnee zu bauen und es mit Schneebällen zu beschießen. So kommandierte 1546, wie uns de Thou erzählt, der damalige Dauphin die Belagerungsarmee eines solchen Forts, welches auf der anderen Seite Franz von Bourbon, Herzog von Enghien, verteidigte.

Warum könnte nicht eine zahlreiche Jugendgesellschaft eine Festung von Schnee errichten, und sich in Verteidiger und Belagerer teilen? Schneebälle vertreten die Stelle der Kanonen- und Bombenkugeln; man ließe Sturm und eroberte, oder würde zurückgeschlagen u. Machte ja auch Napoleon I. seine ersten Kriegsstudien bei dem Schneeballwerfen. — Ich habe nur eins dabei zu erinnern. Wenn sich der Schnee bei diesem Spiele nicht gut ballen läßt, so ist es unausführbar; hat er aber diese Eigenschaft zu sehr, so ist ein kernhaft geworfener Schneeball für das Gesicht gefährlich; man muß also ausmachen, nicht scharf zu werfen, oder die Spieler müssen Helme oder Masken von Pappdeckel haben. Daß übrigens ein Knabe nicht nach einem schwächeren oder wehrlosen werfen darf, das sollte ihm nicht erst gesagt werden müssen.

Höchst angenehm ist für die Jugend das Schlittensfahren überhaupt, aber ganz besonders von einer Anhöhe herab. Über dies letztere will ich hier einige Bemerkungen machen. Der Abhang darf durchaus nicht zu steil sein, und

es ist hinlänglich, wenn die schiefe Fläche in einem Winkel von 10° über die Horizontalfläche hinläuft; 15° sind schon zum Überfluß steil. Wollte man steilere Bahnen wählen, so würde die Bewegung zu gewaltjam und zu gefährlich, sobald der Schnee glatt gefroren ist; selbst eine Bahn von 10° Neigung ist nicht mehr zu gebrauchen, wenn der Schnee durch Fahren und Sonnenblicke zu Eis geworden ist. Die Bahn muß schon vor dem ersten Froste von allen Steinen gereinigt werden, und sie ist je länger, je besser.

Ein gewöhnlicher Schlitten (Fig. 31 A), ist hierzu hinreichend. Kufen von Pflaumenbaumholz sind die besten, weil sie wegen ihrer Härte sehr gut gleiten. Der Schlitten B ist aus starken Brettern zusammengesetzt. Seine Kufen müssen ebenfalls von festem Holze sein. Auf diesen „Quarkquetschen“ oder „Käsehlitten“, „Käsehlitschen“, hat der fahrende einen so festen Sitz in der Vertiefung, daß hier gar kein Anhalten nötig ist; bei dem ersten Schlitten aber sitzt er frei auf dem Sitzbrette, welches auf den beiden Böcken befestigt ist. Um hier fest zu sitzen, faßt er beide Enden des hinteren Bockes und schließt die Beine vorn an die Hörner der Kufen. Der Geübte hat das erste nicht nötig, sondern sitzt ganz frei. Das Lenken des Schlittens geschieht am sichersten mit den Füßen. Ist er im Laufe, und geht er zu weit links, so darf man nur mit dem Abjaze des rechten Fußes den Boden ein wenig streifen, so dreht er sich sogleich rechts; denn es ist natürlich, daß er sich hinten links hinüber schwenkt, wenn man ihm vorn auf der rechten Seite einen festen Punkt giebt, um den er sich dreht.

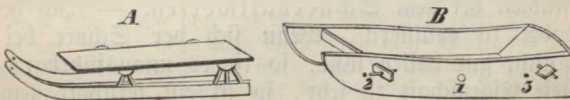


Fig. 31.

Die sehr schnelle Bewegung, sowie vorzüglich das Gefühl der Herrschaft über den Schlitten, macht jungen Leuten diese Übung bekanntlich höchst anziehend, und durch das stete Bergansteigen nach dem Herunterfahren erhält der Körper eine heilsame Bewegung. Der Augsburger Bürger Veit Conrad Schwarz beschreibt auch seine Wintervergönigungen und sagt unter anderem: „Magst rädlen (d. i. den Schlitten mit Gewalt im Kreise herumichleudern) mit mir, muest mich ober nit abwerfen.“ Die beigegefügte Bilder zeigen auch das Gleiten auf dem Eise und das Schneeballwerfen.

Noch weit mehr Vergnügen gewährt die Schlittenfahrt, wenn man sie in ein * Ringelrennen verwandelt und dies mit Breisen verbindet. Man hänge zu dem Ende einen Ring auf die gehörige Art an einen Stab, den man von außen her bis fast über die Bahn richtet, oder man nehme ganz die Einrichtung von dem Ringelrennen, oben S. 213. Ich würde dazu eine Stelle wählen, wohin der Schlitten von selbst nicht ginge, sondern wohin er gelenkt werden müßte. Auf ähnliche Art kann man auch das Hauen nach einem Türkensopfe damit verbinden. Statt des Kopfes dient ein hölzerner Zylinder, der auf einer 7 cm hohen beweglichen Unterlage ruht, die durch den Hieb weggeschlagen wird, so daß jener Zylinder stehen bleibt.

Eisspiele.

Das Schlittern (Schuffeln, Schindern) auf der Eisdecke gewährt unserer Jugend außerordentlich viel Vergnügen. Stehend oder kauend, von einzelnen, auch von mehreren hintereinander bei gegenseitiger Fassung wird es ausgeführt, und je länger und glatter die Bahn, desto lieber ist es den schlitternden.

Wiel höher steht das Vergnügen des Schlittschuhlaufens an einem schönen heiteren Wintertage im zahlreichen Kreise junger Leute, und wie bedauernswert sind die Knaben und Jünglinge, welche sich durch Furchtsamkeit oder Weichlichkeit davon abhalten lassen!

Nach der Schlittschuh hat seine Entwicklungsgeschichte, die er namentlich in den letzten Jahren im Eilschritt durchmachen mußte. Er zeigte dabei das entschiedene Bestreben, ein würdiger Repräsentant des eisernen Zeitalters zu werden und alles lederne und hölzerne Beiwerk, das ihm aus der guten alten Zeit noch anhaftete, abzustreifen. Den meisten Freunden des Eisports ist ohne Zweifel die Revolution bekannt, welche der aus Amerika importierte Halifax auf dem Gebiete des Schlittschuhanschnallens hervorrief. Er verdrängte nur allzubald die alten mit Lederriemen versehenen Sorten, und sein Triumphzug über die Eisflächen der alten Welt gab das Signal zu weiteren Verbesserungen. Man fand alsbald, daß auch der Halifax noch seine Mängel habe, daß namentlich sein Klemmsystem, bei welchem 3 Schrauben geöffnet und wieder angezogen werden müssen, viel zu kompliziert sei. Diesen Uebelstand beseitigte nun vollends der neue verbesserte und in den meisten Ländern patentierte „Hebelschlittschuh“. Derselbe hat nur eine einzige Schraube, welche sowohl die beiden Sohlenklammern als auch den Absatzgreifer verbindet. Das Nichten dieses Schlittschuhes erfordert daher nur einige Sekunden Zeit. (Vergl. die Abbildung in der Gartenlaube v. J. 1833, No. 48).

Besonders leidenschaftliche und gute Schlittschuhläufer giebt es in den Niederlanden. Die Friesländer sind besonders berühmt. Sie sind während

des Winters durch die Gegend dazu veranlaßt. Die zahlreichen gefrorenen Kanäle bilden dann die Straßen, so daß jene Leute in der kalten Jahreszeit mehr Schlittschuhlaufen als gehen. Schon kleine Kinder, die eben erst ordentlich gehen können, bekommen bereits Schlittschuhe angeschlakt, und zehnjährige Knaben sind schon Meister im Fahren. Die Erwachsenen halten Wettläufe auf den Schlittschuhen, sowohl Burschen wie Mädchen, und wählen weite Strecken dazu. — Den Engländern reichte sogar der Winter für diese herrliche Belustigung nicht aus; sie nahmen längst den Sommer dazu und sannan zunächst auf ein Mittel, eine dem Eise entsprechende Masse zu den jetzt vervollkommenen, bereits früher vom Amerikaner Garcia erfundenen und im Ballet des Meyerbeer'schen Propheten auf den Brettern schon längst angewendeten Rollschuhen zu schaffen, nachdem bereits Nordamerika damit vorausgegangen war. Diefelbe war alsbald gefunden, und die Erfindung bewährte sich nicht nur zunächst in verschiedenen Badeorten und in London, sondern verbreitete sich auch mit einer wahren Hast in Frankreich und in Deutschland und hat nun bereits ihren Lauf um die ganze Erde gemacht. Statt der Bretter erblickt man aber im „Skating-Rink“, in der „Warmeisbahn“, (wie es die Berliner Wespen nannten) eine Bahn aus „Patent-Eis“, einer Mischung von Portland-Zement, Marmorstaub und verschiedenen chemischen Substanzen, welche eine glatte, feste und zugleich elastische Fläche, z. B. in Berlin eine von 1500,5 □ m., darstellt. Die Engländer begnügten sich aber auch damit nicht. Sie sorgen jetzt, selbst im Juli und August, für wirkliche Eisflächen, über die man mit den gewöhnlichen Schlittschuhen hinfahren kann. (S. die Gartenlaube von 1876, S. 610.) „Der Fußboden in den diesem neuesten Raffinement gewidmeten Räumen, z. B. in Chelsea, ist dicht mit einem Schlingelwerk dünner Metallröhren bedeckt, in denen ständig Salzwasser zirkuliert, welches mittelst der Verdunstung schwefeliger Säure bis auf 7° unter dem Gefrierpunkte abgekühlt wird. Die intensiv kalte, nicht selbst gefrierbare Flüssigkeit des Röhrensystems bringt die darüber gegossene dünne Wasserschicht sehr schnell zum Gefrieren und bewahrt das Eis bei der größten Sonnenhitze vor dem Abschmelzen, während der bedeckte und angemessen dekorierte Raum angenehm abgekühlt wird. Die im Skating-Rink zum Laufen bestimmten Schlittschuhe sind nach dem System Plimpton gearbeitet und bestehen aus 21 Teilen. Die eigentliche Bewegung wird durch 4 Räder von Buchsbaumholz und durch eine höchst feinreich eingerichtete elastische Gummifeder ermöglicht, welche dem leisesten Druck nachgiebt und jede beliebige Wendung vorwärts, rückwärts und seitwärts gestattet. Welcher Fortschritt von den Tierschienbeinknochen, deren die englischen Knaben im 13. Jahrh. zur Fortbewegung auf dem Eise sich bedienten, bis zu diesen Rollschuhen aus Holz, Gummi und Stahl! Wie der ehemalige Leibarzt des Prinzen Albert von England, Sir William Hull, versichert, soll es kein besseres Mittel gegen Bleichsucht, Herzklopfen und Nervenleiden aller Art geben, als die Bewegung im Skating-Rink. Heute wieder lese ich: „Die Skating-Rinks sind, namentlich in den elsfäijischen Feldern von Paris, die Lieblinge des Tages, möchte man sagen“. Die Verherrlichung derselben in den französischen Blättern ist eine überschwängliche. Ein Berichterstatter der „Revue des Sports“ sagt von einem Feste im Skating-Rink des Luxembourgs, daß er davon ganz bezaubert gewesen sei. Der Rink ist dort von einem Garten umgeben, welcher für den Sommer den Saal frisch erhält“.

* Mit dem Eislaufe lassen sich manche Spiele verbinden. Beide werden dadurch weit interessanter; denn jeder erhält durch sie einen ganz andern Zweck, und diese bekommen einen ganz neuen Anstrich, theils weil die dazu erforderliche Hauptbewegung des Laufens mit den Flügeln Merkurs geschieht, theils weil die Beschaffenheit des Bodens ungewöhnlich ist. Es ist darauf schon bei einzelnen Spielbeschreibungen wiederholt aufmerksam gemacht. So beim Kugelwerfen und Mail. Sie sind auf einer sehr großen Eisfläche vortreffliche Eisspiele. Mit mäßigen Schlägen rollen die Kugeln fast unabsehbar weit, weil die Reibung auf der spiegelglatten Fläche nur klein ist. Jünglinge werden sie mit Vergnügen spielen.

* Ebenso zeigt sich der Kreisel gegen die Schläge des Spielers weit empfindlicher; er kreiset ungewöhnlich gut und geht leicht, wohin man ihn haben will.

Die Gräfin Alberade gründete der Sage nach (wie Bechstein erzählt) im bayerischen Banzgau das Benediktinerstift Banz, als ihr Knäblein am gefrorenen Main den Kreisel trieb und dabei ertrunken war.

* Das oben S. 294 beschriebene Jagdspiel ist für geübte Schlittschuhläufer seinem Hauptinhalte nach vollkommen ausführbar; nur fällt das Verstecken weg, und das Berühren muß mit einer etwas langen Rute geschehen, damit keiner zu nah auf den andern treffe.

* Das Reistreiben ist auf dem Eise vollkommen brauchbar und macht den Knaben sehr viel Vergnügen.

Ich komme zu einer Hauptübung, die sich von guten Schlittschuhläufern mit vielem Anstande und mit Schönheit ausführen läßt; ich meine Karussellübungen. Ordentliche Karussellübungen zu Pferde sind für junge Leute nur selten wegen ihrer Kostbarkeit. Karussellspiele, wobei man statt lebendiger Pferde hölzerne gebraucht, die auf einer Drehscheibe herumgedreht werden, sind ebenfalls viel zu umständlich, zu kostbar, und nicht ganz zweckmäßig, weil sich der Reiter gegen die Bewegung nur leidend verhält; aber am leichtesten und zweckmäßigsten lassen sich einige dieser Übungen auf den Schlittschuhen ausführen, und zwar ganz besonders das Ringelrennen und das Schlagen nach dem Mohrenkopfe. Die Vorrichtungen sind äußerst leicht gemacht; ich habe oben bei dem Schlittschuhfahren schon davon gesprochen. Bei der Führung

des Stiches oder Hiebes auf beiden Füßen hinzugleiten, müßte nur Anfängern erlaubt werden. — Alle diese mit dem Schlittschuhlaufen vereinigten Spiele haben nicht nur den Vorteil für die Jugend, der ihnen schon allein eigentümlich ist, sondern sie werden durch jene Kombination noch gehaltvoller, wie das jeder leicht von selbst einsieht.

* Der Karussellschlitten. Eine Drehscheibe, auf die ich soeben hindeutete, ist zu umständlich; aber sie läßt sich durch einen Eisschlitten ersetzen, der um einen Punkt im Kreise herum bewegt wird. Den festen Mittelpunkt erhält man durch einen Pfahl, welchen man durch eine Öffnung des Eises in den Grund schlägt, und der durch das Einfrieren noch fester wird. An diesen Pfahl wird in der Höhe von etwa 1 m eine 5—7 m lange Stange, oder besser ein ebenso langes Seil gebunden, doch so, daß es sich mit der Bindung leicht um den Pfahl herum bewegen läßt. An das äußerste Ende desselben kommt der Schlitten. Am brauchbarsten ist hierzu der Fig. 31 B angegebene. Die Kufen gleiten aber besser, wenn sie mit ziemlich schmalem Eisen unterlegt sind; doch ist das eben nicht notwendig. Man kann das Ende der Stange entweder in die Mitte des Schlittens bei 1 einzapfen und ihr durch zwei Stricke, welche durch die Löcher 2 und 3 gezogen und an der Stange vollkommen festgebunden werden, Strebebänder geben, oder allenfalls auch nur die letzteren gebrauchen; ein Seil macht noch weniger Umstände. Ist alles so vorbereitet, so setzt sich eine Person in den Schlitten, eine andere aber fängt an, ihn dadurch in Bewegung zu setzen, daß sie die Stange im Kreise herumschiebt. Ist er erst einmal im Gange, so wird das Schieben, vermöge der Fliehkraft, immer leichter, und der schiebende kann sich weit näher an den Mittelpunkt stellen. Daß sich dieses Spiel auch mit dem Ringstechen verbinden lasse, ist leicht einzusehen.

* Der Eisschlitten. Hierzu ist jeder Schlitten, dessen Kufen mit schmalem Eisen belegt sind, brauchbar, am besten einer, welcher auf den Kufen einen hohen Bock trägt, auf welchen man sich rittlings setzen kann, während die Füße auf den Kufen stehen. Der fahrende hilft sich selbst fort, denn er hat zu dem Ende zwei Stäbe in den Händen, die unten mit Stacheln versehen sind, sog. Eispickel. Indem er diese auf die Eisfläche niederstößt und die Arme heftig auf beiden Seiten

gleichzeitig nach hinten hinausbewegt, gleitet der Schlitten vorwärts mit Geschwindigkeit fort.

Für die Brust, sowie für die Arm- und Brustmuskeln ist diese Übung vortrefflich. Der Raum verbietet es, noch mehrere Spiele der Art auszuheben und sie für den Winter zu empfehlen; jeder wird sie leicht selbst aufzufinden wissen. Nur eins sei noch besonders genannt.

Das Korktreiben („Eistreiben“, „Happel“).

Ein Spiel auf dem Eise, ähnlich dem Fußballspiele auf dem Lande. 10—40 Schlittschuhläufer können sich beteiligen. Es sind 2 Parteien; jeder sucht das Mal der Gegner zu erobern, daß ein Gegenstand, am besten ein Kork von 6—8 cm Durchmesser oder ein Faßspund, mit Stöcken in das feindliche Mal geschlagen wird. Die Stöcke sind 1 m lang, können sogleich vom Ufergebüsch aus, aber recht tief unten abgeschnitten werden, so daß dieses Ende etwas gebogen ist. Mit diesem gebogenen Ende trifft man den Kork viel leichter, als mit dem geraden. Hakenstöcke dagegen sind zu gefährlich. Die Male können bis 120 m weit von einander entfernt und etwa 12 m lang sein. Sie sind so zu legen, daß keine Partei gegen den Wind zu treiben braucht. Zu Beginn des Spieles treibt einer der Führer den Kork langsam der auf ihn zukommenden anderen Partei entgegen; von seiner Partei begleiten ihn einige, andere bleiben etwas, die übrigen zur Deckung des Males zurück. Kurz bevor die Feinde ihn erreichen, giebt er dem Kork einen kräftigen Schlag, daß er weithin fliegt, der anderen Partei zu. Aber schon hat den Kork einer dieser Partei getroffen, er fliegt zurück, und nun giebt's ein Schlagen nach dem hin- und herfliegenden Kork, ein Laufen hin und her, das die beständige Anspannung aller Kraft und Aufmerksamkeit erfordert. Daß jeder beim Schlagen vorsichtig sein, im Gedränge überhaupt mehr schieben als schlagen und sich vor heftigem Zusammenlaufen mit den Gegnern hüten muß, versteht sich von selbst. In der Nähe der Male wird der Kampf besonders heiß, jedes Fehlschlagen ist jetzt doppelt gefährlich, und die Malwächter haben wohl aufzupassen, daß der Kork nicht zwischen den Malzeichen hindurchkommt, haben ihn zurückzuschlagen oder wenigstens abzulenken, so daß er vorbei fliegt. Im letzteren Falle wird der Kork wieder zurückgetrieben, das

Mal aber nicht etwa dadurch gewonnen, daß er von hintenher zwischen den Malzeichen hindurchgeschlagen wird. Das Zurückholen vor das Mal, sowie das Wiederholen, wenn der Kork weit seitwärts flog, liegt im Interesse beider Parteien. Seitengrenzen sind daher überflüssig. Treibt eine Partei den Kork zwischen den feindlichen Malzeichen hindurch, so hat sie ein Spiel gewonnen. Den Kork treibt im nächsten Spiele zuerst die besiegte Partei. Die Male werden bei jedem Spiele gewechselt. (Nach Kohlrausch und Marten).

II. Spiele zur Erregung des darstellenden Witzes.

Die Spiele dieser Art nehmen im Buche nur einen sehr kleinen Raum ein, im wirklichen Leben der Jugend und der Erwachsenen einen um so größeren; sie verschönern unser Dasein von der Wiege bis zum Grab, bilden eine ununterbrochene Kette von den ersten tändelnden Versuchen des Kindes bis zu den Hochgipfeln der ernstesten Kunst. Was ist für sie das bezeichnende; wodurch unterscheiden sie sich von der I. Gattung der Spiele, neben welcher sie als II. geordnet sind? GutsMuths faßte ihren Begriff zu eng, deshalb fehlte bei ihm völlig der Ausblick auf eine Menge erheiternder Thätigkeiten, die wir doch unbedenklich als Spiele zu allen ernstesten Thätigkeiten in Gegensatz stellen. Er sagt: „Die Phantasie bringt die ehemals gehabten sinnlichen Vorstellungen wieder zurück und stellt sie entweder einzeln dar, oder verbindet sie mit schöpferischer Kraft bald regelmäßig, bald unregelmäßig nach ungebundener Willkür. So wird sie gleichsam der Hofmaler der Seele. Der Witz steht gewöhnlich neben ihr, mischt die Farben und besorgt vorzüglich das Kolorit. Alle Spiele dieser Ordnung setzen beide in Aktion, - bald jene, bald diese mehr.“ Ganz recht, aber wenn die Phantasie aufgenommene Bilder reproduziert, so muß der Geist dieselben doch zuvor aufmerksam beobachtend aufgenommen und in dem Speicher des Gedächtnisses niedergelegt haben. Insofern scheiden sich die Spiele der Phantasie und des Witzes von denen der Beobachtung und Aufmerksamkeit nicht völlig; auch das Mehr oder Minder der körperlichen Bewegung ist nicht eigentlich ein bestimmendes Merkmal für die Klassifikation der Spiele, wenn auch wohl für ihre äußerliche Behandlung. Wesentlich erscheint ein anderer Umstand. Bei allen zuvor beschriebenen Spielen lebt der Spieler in der Thätigkeit, die er eben ausübt, er zeigt die Stimmung, in der er sich befindet, zeigt seine Geschicklichkeit, Kraft, Gewandt-

heit, seinen Mut, kurz, er giebt und spielt sich selbst aus. Aber ist es nicht Spiel, wenn er eine angenommene Rolle spielt? Ganz gewiß! Das Mädchen, welches seine Puppe pflegt, spielt nicht mit sich selbst, es stellt die Mutter vor; der Knabe, welcher Soldaten spielt, weiß sehr wohl, daß er es noch nicht ist, er stellt nur dar. Die kleinen Musikanten, welche beim Jahrmärkte vor den Thüren auf dem Stiefelknecht geigen, auf dem Kochlöffel blasen, sind sich über ihr Nichtmusikantentum klar, ebenso die „heiligen drei Könige“ über ihre kindische Weisheit und ihr Nichtkönigtum. Vorstellungen, Abbilder ernsthaften Thuns sind in allen Spielen, das beweisen häufig schon ihre Namen. Wenn die „Goldene Brücke“ (S. v. S. 315!) gebaut wird, so erinnern sich die Kinder gewiß auch an eine wirkliche Brücke, aber sie glauben nicht, daß sie eine solche bauten; anders wäre es, wenn sie die Hantierungen der Zimmerleute, welche sie bei einem wirklichen Brückenbau wahrgenommen hätten, nachahmend zur Anschauung brächten. Dann wären sie überzeugt, daß sie eine angenommene Rolle spielten, und ihr Spiel würde hierher gehören. Oft, aber nicht notwendig, tragen solche Spiele einen parodistischen Charakter. Eins der verbreitetsten Spiele, in welchem diese Eigentümlichkeit sich am deutlichsten ausspricht, ist das „Schulehalten“. Wer hat im Lande der allgemeinen Schulpflicht nicht selbst schon „Schule“ gespielt? Als Bewegungsspiel oder als Ruhenspiel? Beides kann es gewesen sein; wenn, wie es nicht selten der Fall ist, die Rute oder das Lineal zur lebhaften Wirksamkeit gekommen ist, so wird in der Schule wohl mehr Unruhe geherrscht als Schulwitz und Schülervitz sich getummelt haben; beim Gottesdienstspiel des kleinen Goethe ging's sittsamer, feierlicher, ruhiger zu. Mit der allmählichen Zunahme des Reichtums an Vorstellungsbildern, an Witz, worunter hier die Fähigkeit, jene Bilder in zusammenhängende Reihen zu ordnen, verstanden werden darf, dehnt sich der Kreis der Darstellungen in's ungemessene aus; auf den Brettern, welche die Welt bedeuten, umfaßt die Darstellung alle Gebiete des menschlichen Treibens, ja der Schauspieler spielt sogar die Rollen der Götter, zur Belustigung, Erbauung, Erhebung, Erschütterung der Zuschauer, und oft nur bloß dafür, während es ihm selbst bitterer Ernst ist, oft aber auch, wie auf dem Liebhabertheater oder wie beim Festzuge im Kostüm und bei Maskeraden, beinahe oder ganz ausschließlich zur eigenen Lust.

Bei einer Art von Spielen, welche mit dem gesamten Leben aller Völker, mit den einfachsten und den höchsten Äußerungen des Geistes so innig verknüpft sind, kann der erzieherische Wert nicht in Zweifel gezogen werden. Sie lassen sich mißbrauchen, und dies geschieht oft. Aber aus ihrem Wesen heraus ist auch sogleich ein sicheres allgemeines Kennzeichen abzuleiten, nach welchem die einzelnen Fälle zu ermeßen sind. Es soll niemand eine Rolle übernehmen, die ihm nicht innerlich verständlich gemacht werden kann; alle Rätsel der Stimmung und Handlung, die er aufgibt, muß er selbst zu lösen im Stande sein. Bei dem einzigen Spiele, welches GutsMuths selbst unter unsere Überschrift gebracht hat, dem „Handwerkerpiel“ bemerkt er: „Basjedow hat es belehrend gemacht, indem er es so einrichtete, daß den Kleinen dadurch technologische Kenntnisse mitgeteilt wurden. Hier, wo die Rede nur vom Spielen, nicht vom spielenden Unterrichte ist, konnte ich davon keinen Gebrauch machen.“ Ganz recht, in das Spiel gehört kein Verstandesunterricht als solcher, und wir fügen hinzu: Ebenso wenig ein Gefühlsunterricht! Der Zweck und die Aufgabe des Spielens verbietet ebenso sehr jede Unwahrheit und Heuchelei der seelischen Empfindung, als er der Verbreitung der Gelehrsamkeit und der wissenschaftlichen Wahrheiten nicht dienstbar gemacht sein will. Von den anderen hierhergehörigen Spielen, die sich bei GutsMuths finden, gilt das nämliche. Sie werden hier zusammengestellt, während sie bisher an verschiedenen Stellen seines Buches untergebracht waren, um die einzelnen Anfangspunkte genauer nachzuweisen, von denen die Spiele der Darstellung sich entwickeln. Sie erfordern sämtlich nicht gar zu viel Aufwand von Einbildungskraft und Darstellungsgeschick und nicht mehr äußeren Zubehöhr an Gerät, Kleidung und Schmuck, als Kindern gemeiniglich zu gebote zu stehen pflegt.

Das Handwerkspiel.

(Bei Basjedow und Campe: „Die stummen Arbeiter.“)

Für Knaben und Mädchen zur Abwechslung ein ganz angenehmes und lustiges Spiel! Von den beiden Parteien der Gesellschaft bleibt die eine auf dem Platze, die andere geht seitwärts, um ungesehen das zu verabreden, was man vorstellen will. Dies ist allemal ein Handwerk oder irgend eine Beschäftigung im bürgerlichen Leben, die sich durch stumme Handlung

des Körpers nachahmen läßt. Es ist daher gut, wenn in jeder Partei eine Person ist, welche die Aufsicht über die Vorstellung übernimmt. Ist der Plan verabredet, so gehen die kleinen Schauspieler wieder zu den anderen, die unterdessen einen Herbergsvater (eine Herbergsmutter) gewählt haben, und der Meister unter jenen spricht: „Seid schön gegrüßt!“ — Herbergsvater: Habt schönen Dank! Was ist euer Begehrt? — „Wir bitten um ein Nachtlager.“ — Wer seid ihr? — „Reisende Handwerker.“ — Was ist euer Handwerk? — „Ihr sollt's erraten!“ und beginnen die Darstellung einer solchen Beschäftigung. Da kommt z. B. der Meister zu einem vornehmen Herrn, macht tiefe Bücklinge, nimmt ihm das Maß, kommt zu Haus, schneidet das Zeug zum Kleide zu und verteilt es unter die umher-sitzenden Gesellen. Diese nähen, und, ehe man sich's versieht, ist's Kleid fertig. Der Meister zieht sich an, trägt's fort, schneidet wieder Bücklinge, erhält Bezahlung und geht fort. Diese Darstellung ist sehr kenntlich, aber es giebt sehr viele, die weit schwerer zu erraten sind, z. B. die Wachsbleicherei, die Spiegelfabrikation, das Laternenputzen und dergleichen.

Jeder ist bei diesem Spiele mit einem Plumpsack versehen. Die Spieler stellen ihre Arbeit nur einmal vor, und nun fragen sie die ganze Partei: „Was war's?“ — Diese kann zweimal raten. Errät sie es, so werden die Handwerker mit den Plumpsäcken fortgetrieben und müssen eine neue Vorstellung geben; errät sie es aber nicht, so wird sie selbst von den schauspielenden mit den Worten: „Wir sind Schneider (Schuster u.), marsch hinaus mit euch!“ aus dem Hause geschlagen; jene nehmen ihren Platz ein, und sie selbst ist nun an der Reihe, etwas darzustellen. Die Handwerker sprechen wohl auch:

„Es kommen drei fremde Gesellen in's Land,
mit ihrem Handwerk gar wohl bekannt.
In Australien und Afrika,
Asien und Amerika,
China und Sibirien,
Lappland und Italien
haben sie sich umgesehn
und gar manches lernen verstehn.
Nun kommen sie her aus der Ferne
und zeigen ihre Kunst gar gerne.
Wer aus den Mienen und Thaten
sie zuerst kann erraten,
der wird zum Meister ernannt“.

was allerdings eine geringe Abänderung des obigen Spieles erfordert. Wer das Handwerk errät, tritt vor und spricht:

„Ihr Herren, die Kunst eurer Hand
wird hier das Schneiderhandwerk genannt.“

Oder jene sprechen:

„Wir kommen aus dem Mohrenland,
die Sonne hat uns schwarz gebrannt,
wir sind die echten Mohren
und haben schwarze Ohren“,

worauf sich obiges Zwiegespräch fortsetzt.

Der Bildhauer.

Die Gesellschaft befindet sich draußen im Freien. Einer ist Bildhauer, die anderen sind seine Bildsäulen; hier am Gebüsch steht ein Mars, dort am Baum ein Jupiter, ein Herkules, ein zielender Jäger u. s. w. in mannigfaltigen Stellungen und Gruppen unbeweglich, wie es Bildsäulen zukommt. Er, der Meister, geht gravitatisch auf und ab, den Schlägel (Plumpack) in der Hand, um an dieser oder jener Bildsäule zu bessern, wenn ein Fehler, d. i. hier ein Geziß, verbissenes Gelächter, eine Bewegung oder eine falsche Stellung, bemerkt wird, und die Verbesserung besteht in einem mehr oder minder fühlbaren Hiebe, je nachdem die Bildsäule aus festerem oder weicherem Stoffe geformt ist. Endlich ruft der Meister, des Verbesserns müde: „Der Bildhauer ist fort!“, und plötzlich werden die Statuen lebendig, springen von ihren Plätzen, hüpfen, tanzen, springen, lärmen, singen nach Herzenslust durch einander. Der Bildhauer sieht das einige Zeit mit an und ruft dann unverhofft: „Der Bildhauer ist da!“ Nun fliegen alle wieder an ihre vorigen Plätze in eben die Stellungen. Der letzte, welcher am spätesten an seinem Platze anlangt, giebt ein Pfand oder fühlt, wenn man keine Pfänder sammeln will, den Schlägel des Meisters. Hierauf geht dieser wieder auf's Verbessern aus, wie oben, auch rückt er die Personen wieder in die Stellungen, welche sie haben sollen. Allein seine Rolle ist auch nicht ohne Gefahr; er muß jedesmal einen als den letzten angeben und bestrafen; kann er dies aus Unachtsamkeit nicht, oder bestraft er, nach dem Zeugnisse der übrigen, einen unschuldigen, so muß er selbst ein Pfand geben und ist abgesetzt, oder wird, wenn man nicht um Pfänder spielt, von den Statuen insgesammt mit Taschentüchern bis zu

einem etwas entlegenen, vorher bestimmten Freiplatz verfolgt und verliert seine Meisterschaft.

Das Spiel ist lustig, unschuldig und gewährt so viel Bewegung, als jeder wünscht, weil sie ganz von jedem abhängt. Es erfordert schnelle Wahrnehmung und kann die Kinder, wenn es oft gespielt wird, einigermaßen zur hurtigeren Vollführung gegebener Befehle gewöhnen. Zu den Spielen des darstellenden Wizes gehört es deshalb, weil der Bildhauer und die Statuen darauf bedacht sein müssen, die Figur, welche sie vorstellen, auch wirklich in Auffassung und Haltung leidlich wieder zu geben. Wer einen Herkules vorstellen soll, darf sich nicht wie eine Sphinx oder ein Löwe hinstellen.

Der König ist nicht zu Hause.

Einer ist König, die anderen sitzen ganz ernsthaft und arbeiten, was sie wollen: Schreiben, zeichnen, lesen, nähen, stricken u. s. w. Auf einmal ruft seine Majestät: „Der König ist nicht zu Hause!“ Da verändert sich plötzlich die ganze Szene, man singt und tanzt, lärmt, man giebt sich, wie man will. Aber plötzlich und unvermerkt ruft jener wieder: „Der König ist wieder zu Hause!“, und im Nu muß sich jeder an seinen Platz begeben. Der letzte erhält einen Plumpsackschlag. Der König entscheidet es, wer seinen Platz zuletzt erreichte. Irrt er sich herein, so wird er selbst geplumpsackt und ist abgesetzt, aber der unschuldig Angeklagte wird König. Wer nach dem Ausrufe des Königs noch einen lauten Ton von sich giebt, z. B. laut lacht, erhält auch einen Schlag. Der König muß durchaus jedesmal einen als den letzten angeben, oder er wird geplumpsackt, wenn er es nicht kann.

Dieses Spiel hat sein Entstehen dem König Friedrich II. von Dänemark zu verdanken. Es war ihm oft unangenehm, seine Hofleute in steifer Hofregel um sich her versammelt zu sehen. Dann rief er wie oben: „Der König ist nicht zu Hause!“, und alles überließ sich seiner natürlichen Munterkeit, bis er des Lärmens satt war und durch die anderen Worte alle wieder in die Schranken der Ehrfurcht zurück rief. Das Spiel ist unschuldig und gut, es gewährt Fröhlichkeit, einige Bewegung und fordert pünktliche Aufmerksamkeit. Für die kleinere Jugend ist es sehr belustigend, zumal wenn man eben, wie geschehen, statt der Pfänder den Plumpsack wählt und den letzten vom Könige damit verfolgen läßt.

Die schwäbischen Musikanten.

A. singt: „Ich bin ein Musikante und komm' aus Schwabenland.“ Die anderen antworten mit derselben Melodie: „Du bist ein Musikante und kommst aus Schwabenland.“ — A.: „Ich kann schön spielen!“ — „Du kannst schön spielen!“

— A.: Auf meiner Geige!“ — „Auf deiner Geige!“ — A., indem er den l. Arm als Geige, den r. als Bogen benutzt: Simmsimmslerlimm, simmsimmslerlimm, simmsimmslerlimm, simm simm.“ Die anderen ahmen dann auch dies nach. — Hierauf werden vom A. andere Instrumente gewählt, und von den anderen werden ebenfalls in derselben Weise der Ton des Instrumentes (der Flöte, der Trompete, der Posaune, des Basses zc.) und die Bewegungen des Musikers nachgeahmt. Nachdem ein neues Instrument verklungen ist, werden die Töne der übrigen in unmittelbarer Aufeinanderfolge nochmals von allen wiederholt. Den Schluß der Aufführung bilde etwa die Pauke, wobei, um die betr. Thätigkeit des Musikers nachzuahmen, ein Geppiele dem anderen, dem Nachbar, auf eine Schulter klopfst.

Stille Musik.

Jeder Spielgenosse wählt sich ein musikalisches Instrument und ahmt die Bewegungen nach, ohne einen Laut hören zu lassen. Der eine geigt, der andere flötet, der dritte posaut zc. Einer ist Kapellmeister, muß aber die Rolle desselben in geschickter und spaßhafter Weise zu spielen verstehen. Sobald er den Taktierstock hebt, beginnen alle zugleich und bearbeiten ihre Instrumente in ernstester Weise so lange, bis er denselben sinken läßt, und nun erst kann dem Lachen Raum gegeben werden.

Die stummen Spieler (Pantomime).

Die Gespielschaft wählt, etwa nach Anhang I, einen zum Anführer des Spieles. Dieser befindet sich im Kreise der übrigen und fragt links und rechts bald diesen, bald jenen mancherlei, z. B.: Wie haben sie diese Nacht geschlafen? Was frühstücken sie heute? Auf welche Art reisen sie am liebsten? Welche Jahreszeit ist ihnen die angenehmste? Warum sind sie so gegen den Winter eingenommen? u. s. w. Niemand darf anders als durch Mienen antworten; wer's versteht und etwa einen Laut von sich giebt, muß ein Pfand geben oder bekommt den Plumpsock. — Für junge Leute ist dieses Spiel bei seiner Einfachheit ungemein lustig und unterhaltend. Die Fragen geschehen schnell auf einander, und man fragt gewöhnlich so, daß weder ja noch nein zur Antwort hinreicht. Die Gefragten sind daher genötigt, schnell auf Gebärden zu deuten.

Betrifft dieser Ausdruck oder diese Darstellung nur einen körperlichen Gegenstand oder eine körperliche Bewegung, so wird es für Phantasie und Witz gewöhnlich nicht sehr schwer, durch Gebärden zu sprechen, mit dem Körper Bewegungen nachzuahmen, mit den Händen anzuzeigen, oder gleichsam zeichnend auszudrücken; leiten die Fragen in's Gebiet der Empfindungen und Affekte, so wächst die Schwierigkeit schon etwas, führen sie aber gar in's Reich der Ideen, so gerät Witz und Phantasie gewöhnlich auf die Folter. Der Frager muß hierauf, so wie auf die Fähigkeiten seiner Gesellschafter, rücksichtnehmen; es ist daher besser, seine Stelle nicht durch's Loz, sondern durch freie Wahl zu besetzen und die fähigste Person dazu zu nehmen. — Ähnlich ist folgendes Spiel.

Die Mimik.

Man wähle nach Anhang I einen Anführer oder Richter des Spieles. Dieser läßt aus einem Spiele Karten, wovon jedes Blatt die Benennung einer Leidenschaft oder Gemütsbewegung trägt, indem man eines der Wörter: Freude, Furcht, Sehnsucht, Zorn, Neid, Andacht, Scham, Erstaunen, Mißtrauen u. s. w. darauf geschrieben hat, von jeder Person ungesehen ein Blatt ziehen. Ist die Ziehung durch den ganzen Halbkreis der Gesellschaft geschehen, so ist nun derjenige, welcher zuerst zog, verbunden, die auf seinem Blatte bemerkte Leidenschaft oder Gemütsbewegung durch Gebärden darzustellen, wobei man sich indes vor unschönen Verzerrungen des Gesichts, vor dem „Frazenschneiden“ zu hüten hat. Errät die Gesellschaft jene Leidenschaft, so folgt der Nachbar in eben dem Gesichte nach; errät sie aber die Gesellschaft nicht, so giebt er ein Pfand und muß so lange ein neues Blatt ziehen und darstellen, bis ihm bei einem die richtige Darstellung glückt. Dann entläßt ihn der Spielrichter, nachdem er so viel Pfänder als verfehlte Karten von ihm erhalten hat, und geht zum Nachbar.

So ist die Form des Spieles in den Libationen angegeben; mir scheint sie auf folgende Art einer Verbesserung fähig. Jeder, der soeben im Begriffe ist, ein Blatt mimisch darzustellen, zeigt seine Karte dem Spielrichter, welcher dann nach der Vorstellung schnell von Person zu Person geht und sich heimlich von jeder sagen läßt, was sie unter den Gebärden verborgen glaube. Findet er, daß die meisten Personen die

Vorstellung verstanden, so geben alle die ein Pfand, welche sie nicht verstanden; konnten sie aber die meisten nicht einsehen, so giebt der Mimiker ein Pfand und muß, wie oben, andere Blätter ziehen. Hierdurch ist jeder, der nicht gern Pfänder giebt, genötigt, genau zu beobachten, um jene Mimik mit Hülfe seiner Phantasie und seines Witzes zu enträtseln. Werden die Stimmen im Gegenteile nicht einzeln gesammelt, so können alle unachtsamen von einem einzigen aufmerksamen gedeckt werden.

Übung jener Seelenkräfte, sowie besonders der Beurteilungskraft in richtiger Erkennung und Schätzung effektvollen Ausdrucks auf den verschiedensten Menschengesichtern machen es möglich und für Menschenkenntnis nicht ganz gleichgültig.

Sprüchwörter.

Der Zweck dieses Spieles ist sinnliche Darstellung eines Sprüchwortes durch theatralische Handlung, welche entweder in bloßem Mienenspiele (Pantomime) besteht oder mit wirklichen Gesprächen verbunden ist. Beiderlei Art der Darstellung ist vorteilhaft, und die Schwierigkeiten mögen bei beiden etwa gleich groß sein. Eine Person verläßt das Zimmer, um sich dazu vorzubereiten. Sie wählt sich ein Sprüchwort und verabredet umständlich die Art der Darstellung. Jedem wird zu diesem Ende seine bestimmte Rolle gegeben, jedem sein Mienenspiel oder der Gegenstand, über welchen geredet werden soll, und die Hauptwendung der Gespräche zugeteilt. Man wählt im nötigen Falle zu den Rollen eine leichte Veränderung der Kleidung und versucht, wenn man noch nicht sehr geübt ist, vorläufig das Spiel. Hierauf geht man zu der übrigen Gesellschaft zurück und führt das Verabredete aus. Die Zuschauer dürfen nichts dazwischen reden, und kein Spieler darf fremdartige Sachen dazwischen bringen. Ist man fertig, so müssen die Zuschauer das Sprüchwort aus der Thätigkeit erraten, und dann kommen diese an's Spiel. Man hat Sammlungen von dramatisirten Sprüchwörtern. Zur Unterhaltung können sie gut sein, aber wenn man sich daran hält, um darnach zu spielen, so vereitelt man dadurch den besten Teil des Spieles; die Jugend muß die Darstellung selbst erfinden und nicht nachbeten. Gut ist es aber, wenn ein erwachsener Jugendfreund dabei zurate gezogen wird.

Um die Sache anschaulicher zu machen, wähle ich ein Beispiel aus dem Kinderalmanach oder der Familie von Bern-

heim, an welchem man die Bearbeitung und Darstellung eines solchen Sprüchwortes sehen kann.

Es währte nicht lange, so kamen Zettchen, Luise und Gustav wieder herein und setzten sich mit Handarbeit an einen Tisch. Bald darauf erschien auch Lotte, welche einen Rock der Amtmännin angezogen und oben dicht unter den Armen befestigt hatte. Sie ging auf die beiden Mädchen zu, um sie zu umarmen; aber eben so schnell ging sie wieder zurück. Wie? sagte sie, was sehe ich? Sie tragen noch solche lange Taillen an ihren Kleidern? Pfui, schämen sie sich! Die trägt ja kein Mensch mehr. Nein, sehen sie mich an, ich habe mir dies Kleid erst machen lassen; so muß man's tragen. Eine lange Taille — pfui!

Zettchen. Finden sie es denn hübscher, gar keine Taille zu haben?

Lotte. Ich finde alles hübsch, nur nicht eine lange Taille. Eine Taille im Kleide ist das ekelhafteste von der Welt!

Luise. Ich muß gestehen, ich finde es nicht so; ich glaube, daß die Schönheit des Körpers darin besteht, daß die Taille das gehörige Ebenmaß —

Lotte. Ach was, Schönheit, Ebenmaß! — Schönheit ist eine recht kurze, kurze Taille und einen recht langen, langen Rock haben. Alle Welt trägt jetzt eine kurze Taille, und eine Taille, die nicht recht kurz ist, ist häßlich.

Luise. Aber, ich bitte sie, diese Kleidung ist doch gar nicht natürlich, denn —

Lotte. Natürlich? Natur ist dummes Zeug; eine Taille wie die ihrige unausstehlich, und eine kurze Taille Mode.

Zettchen. Ich finde, das sie Recht haben; ich will mir gleich auch solch' ein Kleid machen lassen. (Geht, um einen Rock von ihrer Mutter ebenso anzuziehen.)

Luise. Je nun, wenn sich alle so tragen, kann ich nicht die einzige sein, die sich anders kleidet. (Sie zieht sich auch so an.)

Jetzt trat auch Ferdinand als Mitspieler mit einer Dorgnette vor dem Auge in die Stube. Guten Tag, Bruder, sagte er zu Gustav; ich hab' dich lange nicht gesehen. Wie geht's?

Gustav. Mir recht gut. Aber ich glaube fast, du hast Schaden am Auge genommen, weil du das Glas immer vorhältst? Kannst du mich denn nicht sehen?

Ferd. O ja, recht gut! Meinen Augen fehlt nichts, ich kann in die Nähe und in die Ferne sehen.

Gustav. Aber doch wohl durch das Glas genauer?

Ferd. Nein, gerade umgekehrt; ich kann mit bloßen Augen besser sehen.

Gustav. Warum trägst du es denn? So wirf doch das dumme Ding weg!

Ferd. Bewahre! Lieber wollt' ich einen Finger missen! Ein jeder trägt jetzt ein solches Ding, und ich sollte keines tragen?

Gustav. Wenn es dir nichts nützt, wie du sagst?

Ferd. Nein, das thut es nicht; es ist mir vielmehr beschwerlich. Aber deswegen misse ich es doch um keinen Preis.

Gustav. Aber ich bitte dich. —

Ferd. Sieh nur, alle Welt sieht jetzt durch ein solches Glas; was würde man sagen, wenn ich's nicht thäte? Man glaubte wirklich, ich verstünde mich auf den Ton nicht. Ich rate dir sehr, dich nicht öffentlich ohne dasselbe sehen zu lassen, man würde dich auslachen.

Gustav. Ja, wenn du das glaubst, so will ich lieber auch einen Gucker nehmen. Wenn ich nur gleich einen hätte!

Ferd. Hier habe ich zum Glücke noch einen bei mir. Nimm ihn.

Gustav nahm ihn, und nun tanzten die drei Mädchen mit ihren langen Röcken und die beiden Knaben mit ihren Guckern, bis sie von den übrigen mit großem Gelächter zur Thür hinaus gejagt wurden. — Sie kommen dann wieder herein und fragen: „Was war's?“ Am Ende kommt's heraus, nämlich: „Ein Narr macht viele Narren“.

Offenbar gehört dieses Spiel zu den besten Gesellschaftsspielen. Es ist fähig, eine Gesellschaft ungemein zu unterhalten, aufzuheitern und häufig in allgemeines Lachen zu versetzen; es läßt sogar sehr oft einige Bewegung zu. Da die dramatische Darstellung eines Sprüchwortes sehr mannigfaltig bewerkstelligt werden kann, so bietet sich der Jugend ein weites Feld dar, Phantasie, Witz und Erfindungskraft spielend zu bilden, die verschiedenen Arten, welche von diesem und jenem vorgeschlagen werden, zu beurteilen, die beste zu wählen und in der Anlage und Ausführung des Spieles ihren Geschmack theils auf die Probe zu stellen, theils ihn durch Hilfe erwachsener Freunde zu verbessern. Die Ausführung selbst giebt Anlaß zu einem sehr schätzbaren unbefangenen Betragen im Handeln und Reden.

Da sich nicht jedes Sprüchwort zu dramatischer Darstellung eignet, so will ich zum Schluß noch eine kleine Sammlung hersetzen:

Viele Köche verderben den Brei.

Am vielen Lachen erkennt man den Narren.

Wer den Schaden hat, darf für den Spott nicht sorgen.

Man sucht keinen hinter'm Strauch, man habe denn selbst dahinter gesteckt.

Gebraunte Kinder scheuen das Feuer.

Wie die Alten sungen, so zwitschern auch die Jungen.

Jedem Narren gefällt seine Kappe.

Was Hänschen nicht lernt, lernt Hans nimmermehr.

Gleiche Brüder, gleiche Kappen.

Gleich und gleich gesellt sich gern.

Der Horcher an der Wand hört seine eigene Schand'.

Gelegenheit macht Diebe.

Hochmut kommt vor dem Falle.

Wer Pech angreift, besudelt sich.

Wer lang hat, läßt lang hängen.

Wer A sagt, muß auch B sagen.

Ein voller Bauch studiert nicht gern.

Was lange währt, wird gut.

Eine Hand wäscht die andere.

Undank ist der Welt Lohn.

Kurze Haare sind bald gebürstet.

Allzuviel ist ungesund.

Borgen macht Sorgen.

Kleider machen Leute.

Der Apfel fällt nicht weit vom Stamme.

Der Krug geht so lange zu Wasser, bis er bricht.

Durch Schaden wird man klug.

Ehrlich währt am längsten.

Ein Narr kann mehr fragen, als zehn Kluge beantworten.

Ein Vogel in der Hand ist besser, als zehn auf dem Dache.

Eine Schwalbe macht keinen Sommer.

Es ist nicht alles Gold, was glänzt.

Es ist nichts so böse, es ist zu etwas gut.

Wer zuletzt lacht, lacht am besten.

Vorgethan und nachbedacht hat manchen in groß' Leid gebracht.

Traue, schaue, wem?

Schattenbilder.

Viele andere Sprüchwörter eignen sich vortrefflich dazu, pantomimisch hinter einem Vorhange (einem großen senkrecht hängenden ausgebreiteten Laken zc.) dargestellt zu werden. Nur muß der Raum der Darstellung erleuchtet sein, während der Raum der Zuschauer finster bleibt, weil sonst die Schattenbilder nicht scharf genug hervortreten würden. Auch muß das Licht so gestellt werden, daß der Schatten der vor ihm befindlichen darstellenden Personen auf den Vorhang fällt. Errät die zuschauende Partei das dargestellte Sprüchwort — es braucht übrigens nicht allemal ein solches zu sein, auch Textesworte aus Büchern zc. eignen sich dazu —, so wird sie die darstellende. Solche Sprüchwörter sind:

Eine Hand wäscht die andere.

Zunge Spieler, alte Bettler.

Auf einen groben Klotz gehört ein grober Keil.

Wer seine Schuh kann selber flicken, der darf sie nicht zum Schuster schicken.

Der Horcher an der Wand hört seine eigene Schand'.

Wer nicht vorwärts kommt, kommt rückwärts.

Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.

Man muß das Eisen schmieden, so lange es heiß ist.

Fischfangen und Vogelstellen verdarb schon manchen Junggesellen.

Was man nicht im Kopfe hat, muß man in den Weinen haben.

Wer den Kern essen will, muß die Nuß knacken.

Am vielen Lachen erkennt man den Narren.

Trink und iß, des Armen nicht vergiß.

Wie die Alten jungen, so zwitschern die Jungen.

Wer nicht hören will, muß fühlen.

Ein Mann, ein Wort.

Zweite Klasse.

~~~~~

## Ruhespiele.

Arist: Eth.

*Αναπαυσει γαρ εοικεν η παιδια, αδυνατουντες δε συνεχως ποειν ανα-  
παυσεως δεονται. ου δη τελος η αναπαυσις, γινεται γαρ ενεκα της  
ενεργειας.*

Das ist:

Das Spiel ist der Ruhe ähnlich, wer nicht ununterbrochen arbeiten kann, bedarf ihrer;  
Ruhe ist daher nicht Zweck, sondern Mittel, wirksam zu sein.

## I. Spiele zur Schärfung der Beobachtung, der sinnlichen Beurteilung und Aufmerksamkeit.

Die meisten dieser Spiele sind zunächst gesellschaftliche. Da bei ihnen entweder ein Material des Spieles nicht gebraucht wird oder wenigstens nicht inbetracht kommt, so wird hierdurch die Beschäftigung der Sinne auf andere Gegenstände geleitet. Bei vielen der hierher gehörigen Spiele findet daher weniger ein Abmessen und Beurteilen der Größen, Bewegungen und Verhältnisse zc. der Spielförper, vielmehr, da die Personen gleichsam das Spielmaterial selbst ausmachen, ein Beobachten der Personen und Handlungen, der Veränderungen in den Gesichtszügen und Bewegungen statt. Dann aber gehören auch Spiele mit allerhand einfachen Spielzeugen hierher, und bei diesen zeigt sich dann mehr die Findigkeit und Handgeschicklichkeit des einzelnen Spielers, während etwaige Genossen sich nur an seiner Verlegenheit weiden, oder die Leichtigkeit seiner Auffassung bewundern.

### a) Räte-Spiele.

#### Räte, wer hat dich geschlagen?

(„Wer war's?“ „Die warme Hand“; „la maine chaude“ in Frankreich; „hotcockles“ in England; „Handslag“ in Holland; bei Fischart: „Wer hat dich geschlagen, ist mir leid für den Schaden, ich rechne meine Unschuld.“)

Der Aufseher sitzt auf einem Stuhle, seine jungen Gesellschafter stehen um ihn her. Man lost, und die dadurch gefundene Person neigt sich mit dem Gesichte nieder auf den Schoß und in die Hände des sitzenden, so daß ihre Augen dadurch verschlossen sind. Die kleine Blindekuh legt eine von ihren Händen gutwillig auf den Rücken und giebt dadurch jedem umstehenden das Recht, einen Schlag darauf zu geben. Gewöhnlich verabreicht man ein „Pätscherli“, d. i. man schlägt mit der bloßen Hand und hebt sie schnell in die Höhe, was natürlich alle umstehenden gleichzeitig auch thun müssen. Im Augenblicke des Niederschlagens die schlagende Hand durch's Gefühl zu beobachten und sich gleich aufzurichten, ist bei der

Blindefuh eins. Oft bemerkt sie dann noch die Bewegung dessen, der ihr den Schlag gab; ist dies nicht der Fall, so geht sie schnell umher und beobachtet die Gesichter, um daraus auf den Thäter zu schließen. — Endlich giebt sie einen als Thäter an. Trifft sie ihn wirklich, so muß dieser an ihre Stelle; im Gegenteile muß sie von neuem die Hand herhalten und nach dem Schlage wieder einen als Thäter angeben. So geht das lustige Spiel fort, bis sie ihn wirklich trifft und dadurch frei wird. Gut beobachtende lernen bald aus dem Eindrucke der Hand und der Veränderung im Gesichte mit Gewißheit schließen. Es darf nur ein Schlag auf einmal geführt werden, und nach jedem einzelnen Schlage hat die Blindefuh das Recht, den Thäter anzugeben; geschehen aber zufällig zwei Schläge, so kann sie auch zwei Personen als Thäter angeben, und sie wird frei, wenn sie auch nur einen davon trifft. Dasselbe ist auch der Fall, wenn sie die schlagende Hand ergreift und festhält. —

Man sieht leicht ein, daß dergleichen Übungen für junge Leute nützlich sind; man kann nicht früh genug anfangen, Gesichtsveränderungen bemerken zu lernen. Das Spiel hat auch für die umstehenden den Nutzen, feste Farbe halten, ich meine, ihre Gesichtszüge beherrschen zu lernen, und der Erzieher kann hier gewiß mehr nützliche Beobachtungen über diesen und jenen Charakter sammeln, als in den meisten ernsthaften Lehrstunden. Für sehr empfindliche Spielgenossen, die weder Schmerz noch Gelächter ertragen mögen, ist dies Spiel sehr heilsam. In den Kasernen schlagen die jungen Vurschen nicht einmal mit den Händen, sondern mit den Schäften der Stiefel und nicht auf die Hand, sondern auf den Hintern, d. h. „Schinken klopfen“; für unsere Zwecke ist dies aber nicht wohl schicklich; und überdem verliert das Spiel dadurch von seinem Gehalte, denn bekanntlich sitzt der Sinn des Gefühls nicht dort, sondern in der Hand; wird also nicht diese gebraucht, so fällt die Beurteilung durch's Gefühl weg.

Bei den Griechen war der Kollabismus dasselbe; denn das Kollabizein bestand darin, daß der Geblendete den erriet, welcher ihm einen Schlag gegeben hatte, oder vielleicht auch, daß er angab, mit welcher Hand es geschehen sei. Auch auf altägyptischen Bildern ist das Spiel dargestellt.

### Ich sitz' auf einem Tische.

Die Kinder sitzen dicht neben einander. Ein erwähltes kommt rückwärts oder mit verbundenen Augen auf sie zu und setzt sich auf des einen Kindes Schoß. Das Kind, auf dessen Schoß das erwählte sitzt, hat mit verstellter Stimme einen Laut zu geben. Wird es erraten, löst es jenes ab; im anderen Falle wird das erwählte fortgeplumpackt und darf noch zweimal wiederkehren. (S. auch Nothholz S. 435.)

Größere spielen das Spiel im Freien, indem der Blinde Bock stehen muß; einer der Kameraden springt ihm auf den Rücken; wird er von ihm erkannt, so muß er ihn ablösen. Das heißt auch „\*Eselbereiten“.

### Der blinde Prophet. („Nachbar, mit Gunst!“)

Die Spieler stehen hintereinander in einer Reihe. Der zweite spricht zum ersten, indem er dessen Augen mit den Händen leicht verhüllt: „Nachbar, mit Gunst!“ Unterdeß sich schleicht ein anderer vom Spielleiter heimlich bezeichneter heran und zupft den ersten sanft an der Nase, am Haar oder am Kinn zc. Auf die Frage des ersten: „Wer neckt mich?“ muß jener einen Ton von sich geben, und dieser darnach erraten, von wem er geneckt worden ist. Gelingt es ihm, so ist er befreit und wird letzter in der Reihe, während der neckende nun seine Stelle vertritt. Im anderen Falle schleicht ein anderer heran, neckt wieder zc.

### Die Tippnuß. („Tipps“; „Glücksgriff“.)

Jedes Kind setzt eine gleiche Anzahl Nüsse auf den Tisch, bunt durcheinander. Jetzt bückt sich das eine unter den Tisch, ein anderes bezeichnet eine Nuß als Tippnuß, und nun kann sich jenes wieder erheben und darf die Nüsse einzeln wegnehmen, bis es die Tippnuß berührt. Sobald dies geschieht, sprechen die anderen schnell „Tipps!“ Nun bückt sich ein anderes Kind; es wird abermals die Tippnuß ernannt zc. Sobald die Nüsse „alle“ sind, muß von neuem gesetzt werden. Aus den Blicken und dem Verhalten der Kinder ist in der Regel zu erkennen, welche Nuß wohl die Tippnuß sei, und das betr. Kind kann somit reiche Beute machen. —

Es ist hier die beste Gelegenheit, noch einige andere Ratespiele anzuführen, gleichviel, ob und welche Geistes- und Körperkräfte sie bethätigen.\*)

\*) Der Verfasser Gutschmuths sowohl, als auch der Herausgeber der 4. Aufl., Prof. F. W. Klumpp, erwähnen zwar diese Spiele nicht, und sie mögen wohl ihre guten, mir nicht unverständlichen Gründe des Verschweigens derselben gehabt haben; allein mehrere der letzteren sind ja uralt und doch ewig jung geblieben, andere wieder sind fast über die ganze Erde verbreitet und erwecken so viel Lust unter der Jugend, daß man sie fast täglich spielen sieht; es müssen also doch diese Spiele ihren großen Reiz für das

a) \* **Vock, Vock, wieviel Hörner hab' ich?** („Kujch den Kopf“; „Will der Schmied das Ross — die Eselin bei Fischart — beschlagen, wieviel Nägel muß er haben?“; „Hörnerspiel“ bei Amman; „morra“ bei den Italienern — in etwas veränderter Form; „Niggeli, Neggeli, Nägeli=Stock, wieviel Hörner hat der Vock?“).

Einer stellt sich gebückt auf, ist also Vock; ein anderer sitzt auf, ist Frosch; ein dritter ist Wächter oder Schiedsrichter. Der Reiter hält eine beliebige Anzahl Finger in die Höhe und fragt: „Vock, Vock, wieviel Hörner hab' ich?“ Errät der Vock die betr. Zahl Finger, so wird er Frosch, jener aber Vock, im anderen Falle hat er weiter zu raten. — Oder es wird von 5 Kindern gespielt: eins kniet vor einem anderen, welches sitzt, und legt diesem den Kopf in den Schoß. Das sitzende Kind hebt einige Finger in die Höhe; errät das knieende die Anzahl nicht, so wird es von den anderen geplumpsackt. Bei K. Simrock lautet der Spruch:

„Knibez, Knabez, röstige Rabes,  
Vockmann, wieviel Horn stoyn op?“  
„Eins! (Zwei ic.)“  
„Hättstu beßer gerode,  
so wärstic Künig worde.“

Auch hört man:

„Mingeldi, mingeldi, hopp, hurrah,  
wieviel Finger sind in der Höb'?“

Bei dem Morraspiel (ital.: *faro alla morra*, al tocco; spanisch: *juegas al amorra*; franz.: *à la mourre*, *nori-mori*), das bereits in der antiken Welt und noch heute in Italien leidenschaftlich gespielt wird, ist es die Aufgabe der beiden Spieler, gleichzeitig und blitzschnell die geballte Faust oder beide zu öffnen und die Gesamtzahl der von den Gegnern ausgestreckten Finger zu erraten, um sie sofort laut rufend zu verkündigen. Während unseres Aufenthaltes in Rom — wird in der Börzenzeitung von 1871 erzählt — ergößten wir uns häufig an dem Anblicke passionierter Spieler, um die sich gewöhnlich bald ein großer, mit Spannung teilnehmender Zuschauerkreis bildete, ähnlich wie um die Bocciaspieler, die oft in Ermangelung von Kugeln mit Marmor und Thonscherben aus antiken Ruinen spielten, und um die Schleuderer, welche die mit einer Schnur um das Handgelenk befestigte Scheibe mit großer Kraft und Geschicklichkeit in die Weite warfen. Das Morraspiel, welches die Römer „*micatio* oder *digitis micare*“ (bei Cicero) nannten, führt uns treffend ein antikes Basengemälde in der Pinakothek zu München vor, auf welchem 2 Liebesgötter, wohl Ceros und Anteros, auf Felsenstücken einander gegenüber sitzen. Jenes blitzschnelle gegenseitige Erraten

Kindesgemüth haben. — Gewinnspiele sind sie an sich nicht, wenigstens nicht mehr und nicht weniger, als jedes andere Spiel —, und deshalb kann ich mir es nicht versagen, wenigstens einige derselben aufzunehmen.

der Anzahl der ausgestreckten Finger muß schon uralte sein, da wir es ebenfalls auf altägyptischen Bildern ganz in derselben Weise dargestellt sehen. Von einem Manne, dessen Redlichkeit über alle Zweifel erhaben war, sagten die alten Römer: „Dignus est quicum in tenebris mices! (Cic. Off. III, 19, 77) Mit ihm kann man im Dunkeln Morra spielen!“

b) \* **Rompel, Tompel, Doria** wird in den Rheinlanden so gespielt: Die spielenden Kinder trommeln mit den Händen unter Absingung eines Liedchens auf dem Rücken des geblendeteten. Sobald ihr Sprüchlein zu Ende, tupft ihm eines von jenen mit der Spitze eines einzelnen Fingers auf den Rücken und fragt ihn: „Welcher Finger steht?“ Nennt er den richtigen Finger: Daumen, Zeigefinger u. s. w., so muß das ertappte auf sich trommeln und rumpeln lassen.

c) **Brüderchen, wer klopft?** Inmitten des Kreises sitzen zwei der Gespielen Rücken an Rücken mit verbundenen Augen. Jetzt kommen die anderen der Reihe nach heran; jeder berührt den Kopf eines dazuziehenden, und dieser fragt seinen Kameraden allemal: „Brüderchen, wer klopft?“ Wird von ihm der klopfende erraten, so löst dieser ihn ab.

d) **Auf welchem Finger sitzt der Has?** Das eine Kind nimmt eine Bohne in die Hand, schließt diese und fragt das andere: „Auf welchem Finger sitzt der Has?“ Es antwortet z. B. „Unter dem Mittelfinger!“ Jenes öffnet nun die Hand. Hat dieses richtig geraten, so erhält es die Bohne; im anderen Falle zahlt es eine.

e) **Böhneln.** („Ein Schweinchen im Acker“ nach Schmitz' Giesler Sitten). Einer hält Bohnen in der geschlossenen Hand. Der andere hat nach Art des vorigen Spieles wiederholt zu raten, bis er eine Anzahl gewonnen hat. Sodann werfen beide ihre Bohnen, also der eine die gewonnenen, der andere die in seiner Hand übrigen, von einem Ziele aus in ein entferntes Erdgrübchen, immer jeder je eine. Wer seine Bohne in's Grübchen bringt, gewinnt die andere. (Nach Kochholz.)

f) **Pflöckeln** („Stöckeln, Blätteln“; „Blöchlinwerfen“ oder „Pfenning vom Blöchlin werfen“ bei Fischart). Auf ein Stückchen Holz oder auf einen Stein legt jeder Spielgenosse einen Knopf. Aus einer gewissen Entfernung wirft jeder darnach mit einem Pflöckchen, Steinchen zc. Wer das Ziel am besten erreicht hat, schlägt die Unterlage mit den Knöpfen um und steckt die mit aufwärts gerichteten Ohr ein. Die übrigen

nimmt der zweite, wirft sie in die Höhe und steckt nach ihrem Niederfallen auch diejenigen ein, deren Ohr nach oben gefehrt ist; dasselbe thut mit den übrigen der dritte u. (S. Rochholz S. 427).

Im 16. Jahrhundert verboten Züricher Sittenmandate das „Gerad- und Ungeradspiel, das Blattenschießen und Stöckeln“.

g) **Winklewang.** (In der Wetterau: „Winklebant, in welcher Hand?“) Ein (kleines) Kind nimmt hinter dem Rücken einen Gegenstand in die eine Hand, schließt darnach beide Hände zur Faust, streckt sie vor und legt die eine Faust über die andere, das andere Kind dabei fragend: „Winklewang, wo steht der Schrank, unten oder oben?“ — Zuweilen wird auch gefragt: „Gippe, geppe, Dreifuß, Gänse gehen barfuß; barfuß geh'n sie, keine Schuhe haben sie! Unten oder oben?“ Auch: „Tire, tire, tiß, in welcher Hand sitzt's? Unten oder oben?“ Errät das Kind die richtige Faust, so gehört ihm das Darinbefindliche.

h) \* **Fuhrwerken.** Das durch einen Abzählreim bestimmte Kind entfernt sich. Die übrigen wählen jetzt Fuhrwerksnamen. Jenes kehrt zurück und wird gefragt: „Worauf willst du heim reiten?“ Errät es ein gegebenes Fuhrwerk, so setzt es sich auf den Inhaber des betreffenden Namens und wird von diesem zu einem bestimmten Ziele getragen, im anderen Falle aber fortgeplumpsackt.

i) **In den Wald fahren.** Das eine Kind hat einen Knopf, eine Nuß u. in der Hand und spricht zum anderen: „Ich fahr' in'n Wald“. — Ich komm' mit! — „Auf wem willst du reiten?“ — Auf dem! — Das ratende Kind zeigt damit auf eine Hand jenes Kindes und erhält, wenn es richtig geraten, was darin ist.

k) **Münz oder Unmünz?** Zwei setzen eine bestimmte Anzahl Knöpfe ein. Der eine schüttelt die Knöpfe in den Händen und sagt zum anderen: „Was willst, Münz oder Unmünz?“ Dieser nennt eine Sorte. Jener wirft darauf die Knöpfe aus der Hand; diejenigen, die das Ohr nach oben kehren, sind Münz, die anderen aber Unmünz. Je nachdem der andere geraten hat, gehören ihm diese oder jene; die übrigen bleiben dem Werfer, der im neuen Spiele zu raten hat.



1) **Gerade oder ungerade?** („Paar und Unpaar“; „Artiasmos“ bei den Griechen; „par impar“ bei den Römern; „eggs in the bursh“ bei den Engländern; „castillo y leon“ bei den Spaniern; „sior o santo“ bei den Italienern). — Einer nimmt kleine Gegenstände, z. B. Bohnen in die Hand und fragt den anderen: „Gerade oder ungerade?“ Errät der andere die Zahl der verborgenen Gegenstände, so bekommt er sie, im Gegenteile hat er einen dazu zu legen, damit aus dem Ungerade ein Gerade oder aus dem Gerade ein Ungerade wird.

m) **Kopf oder Schrift.** („caput aut navis“ bei den Römern; „king-side or cross-side“ bei den Engländern.) Man wirft eine Münze in die Luft. Ehe sie niederfällt, muß die Seite der Münze genannt werden, welche sich nach dem Falle obenauf zeigen soll.

Man verwechselt dieses Spiel häufig mit dem vorhergehenden, obgleich es davon sich bestimmt unterscheidet. Bei dem Spiele „Paar und Unpaar“ hat derjenige, welcher auf „Unpaar“ hält, stets etwas vor dem anderen voraus, in der Gesamtzahl aller möglichen Fälle ist stets „Unpaar“ einmal mehr enthalten, als „Paar“; bei „Kopf oder Schrift“ aber haben alle Spieler stets gleiche Aussicht auf Erfolg. —

In weiterer Ausbildung können die Spiele dieser Art zu gefahrbringenden werden und sind es oft genug geworden; sei es, daß die Teilnehmer an den Spielen sich über die Wahrscheinlichkeit des Gewinnes täuschen und zu Einfällen sich verführen lassen, die den zuerkannten Gewinnen nicht entsprechen; sei es, daß sie über ihre Kräfte hinausgehen und mehr wagen, als die Aussicht auf eine ernsthafte Lebensführung ihnen gestattet. Wenn ein Kind auf Schrift setzt eine Bohne, so hat deren Verlust nichts auf sich; wenn aber ein Familienvater sein ganzes Vermögen, oder gar (wie bei einem amerikanischen Duell) sein Leben wagt, so ist das thöricht und sündlich, trotzdem das Spiel an und für sich ein „ehrlisches“ ist. Daher die Berechtigung des Kampfes gegen das Lotto und die Lottereien, obgleich keine auf diese bezügliche Unternehmung notwendig eine betrügerische zu sein braucht. Die Lottereien in ihrer jetzigen Ausbildung beruhen stets und ganz auf einem freiwillig geschlossenen Vertrage, in welchem sich jeder Mitspieler durch einen bestimmten geringeren oder höheren Einsatz die Möglichkeit verschafft, seinen Mitspielern eine angemessene Geldsumme aus der Tasche zu ziehen, oder Werte aus ihrem Besitz in den seinigen überzuleiten. Jeder weiß es im voraus, daß er sich für die Kosten der Unternehmung und die Sicherheit, daß es bei ihr immer ehrlich und rechtlich zugeht, einen Abzug gefallen lassen muß; die Gesamtheit aller Spieler muß diese Kosten notwendig einbüßen. Dadurch, daß der Staat die Leitung des Spieles übernimmt und jene Abzüge höher greift, als die Selbstkosten betragen, erhält das Lotteriespiel den Charakter einer freiwilligen direkten Steuer; der Staat sorgt daher gemeinlich durch das Verbot des Spieles in ausländischen Lottereien dafür, daß diese Steuer auch in der That wieder den Spielern anderweit zu gute kommt, und durch mancherlei Einrichtungen, z. B. die Teilung der Lose in angemessen kleine und große Stücke und ihre Verteilung in Klassen dafür, daß

die Spielwut, d. h. das Streben, ohne ernsthafte Arbeit mühe- los reich zu werden, nicht zu sehr ausartet. Er selbst wagt dabei gar nichts. Anders war es bei dem Lotto, denn hier begiebt sich der Unternehmer stets in die Gefahr, wenn einmal die Spieler das Glück auf ihrer Seite haben, selbst eine bedenkliche Einbuße zu erleiden, und er hat dagegen keine andere Sicherung, als die, den Abzügen eine ungemein große Höhe zu geben, um im gewöhnlichen Verlaufe der Dinge einen regelmäßig so hohen Gewinn zu machen, daß er auch für ungewöhnliche Vorfälle gedeckt ist.

Das Lotto stammt aus Italien, das Wort bedeutet eben ein „Los“. Der Name lotto di Genova weist auf die Stadt Genua hin. Als noch die Republik der Genueser bestand, wurden bei der Wahl des großen Rats 5 Namen aus 90 gezogen. Bald wurde es Sitte, die Ziehung zu Wetten auf diesen oder jenen Patrizier zu benutzen, woraus, indem man statt der Namen Zahlen von 1 bis 90 anwandte, im Jahre 1620 das Lotto entstand. Schon vor 1620 ließen Kaufleute um schnell und mit Vorteil zu verkaufen, jedermann gegen ein kleines Stück Geld eine der Nummern ziehen, mit denen ihre Waren bezeichnet waren. In Deutschland nannte man dies Spiel um Waren Glückshafen oder Glückstopf. Benedetto Gentile war derjenige, auf dessen Vorschlag der Staat die Verwaltung desselben übernahm und es als Finanzquelle ausbeutete. Im folgenden Jahrhundert fand das Lotto auch in anderen Ländern Eingang. Der Papst Clemens XII. († 1740) eröffnete den Meigen, er führte es unter dem Namen „Tombola“ in Rom ein und leerte mit deren Hilfe namentlich den weniger bemittelten Volksklassen den Säckel. Bereits 1752 wurde in Wien eine gleiche Anstalt eröffnet, seit 1787 nahm sie der Staat in seinen ausschließlichen Betrieb; 1763 wurde das Lotto nach Berlin, dann auch nach Ansbach, Bamberg, Würzburg, München verpflanzt; der bayerische Staat betrieb es seit 1773 auf eigene Rechnung, auch in Frankreich erfolgte die Einführung. Als Franz Ludwig Erthal, Bischof von Bamberg und Würzburg, dann seinem Bischof die Wohlthat erwies, das Lotto wieder aufzuheben, wurde folgender Leichenzettel in Würzburg verbreitet: „Im J. 1787, d. 27. Dez., verschied dahier Madame Lotto im 20. Jahre ihres Lebens. Sie gebar 346 mal und jedesmal 90 Kinder, wovon die 5 ersten glücklich, die übrigen 85 aber unglücklich zur Welt kamen. Der Zustand ihrer Krankheit bestand darin: Sie hatte einen hitzigen Magen, denn sie verzehrte Acker, Wiesen, Häuser, Uhren, Betten, Vieh und alle möglichen Kleidungen; daher kam es, daß sie in ihrem letzten Kindbett ersticke“. In Ansbach wurde das Lotto unter preussischer Herrschaft 1801 aufgehoben, in Frankreich 1835, in Bayern 1861; in Oesterreich besteht es heute noch. — In welchem Maße die Spieler bei diesen Unternehmungen ausgezogen werden, dafür mag das folgende einen Anhalt geben. Bei der lotterio de France wurden in 4 Städten monatlich 2 Ziehungen, im ganzen also jährlich 96 Ziehungen gehalten. Der Einsatz betrug für 5 Nummern 5 fr. Es konnte sich nun treffen, daß 1 dieser Nummern, oder 2, oder 3, oder 4, oder alle 5 herauskamen. Danach bestimmte sich die Natur des Spieles und nach dieser die Höhe des Gewinns; da hätte nun in runden Ziffern bei dem

| jobenannten Zuge:    | der Spieler<br>empfangen müssen<br>für 1 fr.: | er erhielt<br>aber<br>nur fr.: | verlor also<br>von seinem<br>Gewinn<br>rund: |
|----------------------|-----------------------------------------------|--------------------------------|----------------------------------------------|
| 1. extrait simple    | 18                                            | 15                             | 1 : 6                                        |
| 2. extrait determine | 90                                            | 70                             | 2 : 9                                        |

|                          |          |        |         |
|--------------------------|----------|--------|---------|
| 3. ambe simple           | 400      | 270    | 1 : 3   |
| 4. ambe determiné        | 8000     | 5100   | 3 : 8   |
| 5. terne                 | 11748    | 5500   | 1 : 2   |
| 6. quaterne              | 511038   | 75000  | 6 : 7   |
| 7. quino (od. quinterne) | 43971261 | 100000 | 43 : 44 |

Das österreichische Lotto läßt sich das Vergnügen der Spieler noch etwas teurer bezahlen. Auch dadurch wird das Spiel an sich noch kein unrechtliches, und der geistreiche Ausspruch Buffons: „Der Unternehmer ist ein geständiger Schurke, der Spieler ein Narr, aber man hat sich verabredet, sich über sie nicht aufzuhalten“, jagt zu viel. Es beruhen diese Spiele auf Berechnungen ganz gleicher Art, wie die Versicherungsgesellschaften. Wenn es da erfreulich und tröstlich ist, daß die Menschen sich in den Tagen des Glück vereinigten, um durch geringe Opfer mächtige Hülfquellen für den Augenblick des Kampfes mit einer der zahlreichen Gefahren, denen sie sich aussetzen müssen, springen zu lassen, so ist es bei jenen Spielen nicht ohne weiteres abscheulich und traurig. Der Gegensatz liegt auf dem jüttlichen Gebiet, und der Erzieher, welcher seinen Zöglingen die Teilnahme an einfacheren Glücksspielen erlaubt, wird sich die Gelegenheit nicht entgehen lassen, leise und mit steigendem Nachdruck darauf hinzuweisen, daß die Moral nicht von Berechnungen abhängt.

## Der Gerichtshof oder das Amtmanns Spiel.

(„Bauer im Amt“ bei Campe.)

Obgleich dieses Spiel in manchen Gegenden bekannt genug ist, so gebe ich ihm doch vor manchen nagelneuen Spielen den Vorzug, bei welchen es weder mit Ernste noch Späße recht fort will.

Es sind wenigstens 6 Personen dazu nötig. Man nimmt aus einem Kartenspiele so viel Blätter, als Personen da sind. Die eine bedeutet den Amtmann, eine andere den Kläger, eine dritte den Gerichtsdienner oder Büttel, eine vierte den Dieb. Alle übrigen Personen sind Bauern; übrigens kann man auch eine davon zum König, eine andere zum Edelmann stemeln. Man mischt und verteilt sie so, daß jeder eine bekommt, und von jetzt an ist jede Person das, was ihre Karte vorstellt; Amtmann, Kläger, Gerichtsdienner, Bauer, König, Edelmann oder Dieb. Der neue Amtmann giebt sich ein gravitätisches Ansehen, und macht sich durch Auflegung seiner Karte in dieser Würde bekannt. Ihm folgt der Gerichtsdienner mit ähnlicher Gebärde und bewaffnet sich mit einem zusammengedrehten Taschentuche. Ihm schleicht endlich der Ankläger ängstlich nach, weil er wohl weiß, daß er auf ein heißes Pflaster geraten wird, und legt seine Karte ebenfalls auf. Alle übrigen Personen halten sich in ihren Würden geheim. Jetzt kommt der Ankläger in's Amt, um die Rolle einer Person zu spielen,

der etwas gestohlen ist. „Herr Amtmann, ich klage; mir ist das und das gestohlen!“ — „Wißt ihr den Dieb?“ — „Ach, nein! — erwiedert er — aber geben sie mir ihren Gerichtsdieners mit, ich will ihn suchen.“ Der Amtmann warnt ihn, nicht auf unschuldige Personen zu treffen, weil es ihm sonst teuer zu stehen kommen würde, mit den Worten:

„So nimm' den Büttel und suche den Dieb.  
Doch wäre mir's wahrhaftig nicht lieb,  
träfst du beim Suchen Gespenster  
oder wohl gar die königlichen Fenster.“

Endlich ziehen Gerichtsdieners und Kläger ab. Dieser durchspät die Gesichter der übrigen Mitspieler mit größtem Eifer, um eine verräterische Spur zu finden.

Nach bedächtigem Erwägen läßt er endlich den Büttel anklopfen. „Holla!“ — ruft dieser, indem er mit dem Plumpsack vor dem Plaze der verdächtigen Person auf den Tisch klopft — „hier soll's nicht gar richtig sein.“ „Was giebt's?“ erwiedert der Aufgeforderte. Der Büttel giebt ihm nun zu verstehen, wie ihn sein Begleiter des Diebstahls verdächtig halte u. s. w. Es kommt zum kurzen lustigen Wortwechsel, bis er die Karte auflegt und dadurch den Beweis der Schuld oder Unschuld giebt. Hat er die sieben, und ist er also der Dieb, so muß er sich ergeben und wird zum Amtmann geführt, der ihm nach Urteil und Spruch einige Schläge mit dem Plumpsack von dem Büttel in die Hand geben läßt; ist er aber unschuldig, so entsteht ein gemachtes lustiges Gezänke, die unschuldige Person eilt mit beiden zum Amtmann, zeigt diesem ihre Karte, z. B. die 10 vor, sagt, daß sie um 10 Uhr zu Hause gewesen wäre und also nicht gestohlen haben könne, und der Ankläger erhält auf Befehl des Amtmannes 10 Streiche in die Hand. Ist gar der König des Diebstahls angeklagt, so wird die Strafe noch stärker bemessen. Hierauf muß der Ankläger wieder fort und den Dieb suchen. So oft er auf einen unschuldigen stößt, erhält er seine Strafe, bis endlich der Dieb gefunden und abgestraft wird. Hier endigt sich dann der Spielgang, man mischt von neuem.

Man muß gestehen, daß hierzu genaue Beobachtung gehört, wie bei manchem früheren Spiele. Man verachte also ja dies Spiel nicht, weil es gemein ist. Es gewährt den jungen Leuten ungewöhnlich viel Vergnügen und ist dabei unschuldig. Dies ist zur Empfehlung dieses Spieles schon genug; überdem aber ist auch hier der Plumpsack für zu empfindliche junge Leute ein ganz nützliches Ding. —

Man hat bei diesem Spiele noch manche Gesetze, wodurch die Aufmerksamkeit rege erhalten, Vergeßlichkeit bestraft und die Lustigkeit befördert wird. Z. B., der Büttel muß vor der Strafvollziehung allemal erst mit dem Plumpfacke auf den Tisch klopfen und zum Schluß dies wiederholen. Vergißt er es, so bekommt er von dem Bestraften alle Schläge zurück. Doch ist dieser an eben dasselbe Gesetz gebunden. Dasselbe findet auch statt, wenn der alte Büttel dem neuangefkommenen den Plumpfack übergiebt. —

### Das Augenväffel.

(„Pflöckchenjuchen“; „Steinverberga“ bei Fischart; „Balleeschobbe“ bei Rochholz; „Rate, rate, wer hat im Reihchen mein silbern Steinchen?“ bei Jakob.)

Bei diesem Spiele muß eine gewisse kleine Vorrichtung, die man verheimlicht, ob sie gleich in der Gegenwart aller geschieht, durch's Auge erraten werden, daher der Name. Die im Kreise befindliche Gesellschaft legt bei vorgehobenen Armen die Innenseiten der Hände zusammen, und es geht z. B. A., ebenfalls die Hände in der genannten Weise, aber in denselben ein Pflöckchen (ein Kieselsteinchen, eine Marke) haltend, an der Reihe hin, um mit den Worten:

„Hänschen, halt's fest,  
wie der Baum seine Äst',  
wie der Ring seinen Demant!  
Wer's hat, sag's niemand'!  
Lieber Engel, komm'!“ — (Schettler's Turnspiele).

oder:

Ich lege ein Hölzchen in deine Hand,  
gieb's weiter, doch sag es ja niemand,  
und wer es bekommt, der halt' es recht fest,  
wie der alte Lindenbaum hält' seine Äst';  
wie das Ringlein hält den schönen Demant,  
und der König die Krone, sein Szepter und Land!

oder:

„Ich will's Hölzchen einstreichen,  
will's gar niemand zeigen,  
will's meinem nächsten Nachbar sagen,  
der mir mäht, der mir sät,  
der mir den Pflug zum Thor 'naus dreht.  
Nimmer dreh', immer dreh', immer, ich hab' mein Hölzchen  
nimmer!“

(Dunger's Kinderlieder aus dem Vogtlande.)

seine Hände schnell durch die etwas nach oben geöffneten Hände der Gespielen zu ziehen und dabei das Pflöckchen in die Hände des einen oder des anderen unbemerkt gleiten zu lassen. Ist A bei den letzten angekommen, so dürfen nach wie vor die Hände von niemandem geöffnet werden, vielmehr kommt jetzt der suchende herbei, um die geschlossenen Hände zu befühlen, („auch wohl die Stirn, um aus der Wärme derselben auf das gerade hier verborgene Pflöckchen zu schließen“) und darnach einen mit den Worten „schlag auf!“ zum Öffnen der Hände aufzufordern. Findet sich hier das Pflöckchen, so löst jener den suchenden ab, im entgegengesetzten Falle sucht dieser weiter, bekommt aber vorher einen Plumpsackschlag. — Auch können die Gespielen in die Kreismitte treten und ihre nach oben geöffneten, vorgehobenen Hände dicht nebeneinander halten. A läßt dann das Pflöckchen in die geöffneten Hände fallen, und sofort kehren alle, die Handflächen fest zusammenhaltend, an ihren früheren Platz in der Kreisreihe zurück, worauf der suchende in den Kreis tritt u. — Nach einer anderen Spielweise muß das betreffende Kind mit dem suchenden herumgehen, bis sie alle spielenden in 2 gleiche Haufen gebracht haben, die dann an einer Stange so lange um die Wette ziehen, bis eine Partei umgerissen und somit besiegt ist. (Rochholz.)

### **Händeklopfen.**

(„Im Keep“ — d. i. im Seil — in Kiel.)

Die im Kreise stehenden Kinder halten in ihren Händen, wie vorhin, eine angespannte Schnur, und bewegen dieselbe ununterbrochen rechts oder links herum. Das erwählte steht in der Mitte und sucht eine der schnellbewegten Hände zu schlagen; doch ist jeder Mitspieler berechtigt, die bedrohte Hand von der Schnur hinweg zu thun, so daß es jenem nur mit Klugheit und Gewandtheit gelingen wird, einmal zu treffen. Schlägt es fehl, so erhält es einen Plumpsackschlag. Das getroffene löst das erwählte ab.

### **Der Ringsucher.** (Engl. „Hunt the ring“.)

Die Gesellschaft sitzt im Kreise und hält mit den Händen ein Band fest, das durch einen Ring gezogen und mit beiden Enden zusammengeknüpft ist. Indem sich nun der Ring un-

unterbrochen von Nachbar zu Nachbar schiebt und allenfalls dabei nach der Melodie: Jung, fröhlich und z. gesungen wird:

„Fort, Ringelchen, gleite behende wisch wisch!  
entschlüpfe den Augen des suchenden frisch;  
kommt dann dieser Herr vor die unrechte Thür,  
so grüßt ihn liebkojend mein Plumpsäckchen hier.“

oder nach der Mel. auf S. 232:

„Ringlein, Ringlein, du mußt wandern  
von dem einen zu dem andern  
das ist herrlich, das ist schön,  
Ringlein, du mußt wandern gehn!“

oder, wenn man sich das Ringelchen als „Wiesel“ denkt, vom Jäger gesprochen wird:

Es läuft ein Wiesel in dem Wald! —  
Jetzt hab' ich es verloren! — Jetzt hab' ich es gefunden  
— und fang' mein munt'res Wiesel!,  
(Vergl. das Spiel „Jäger und Hühnchen.“)

oder indem man durch ähnliche Bewegung das Ringlein zu schieben und zu verbergen vorgiebt, steht der Sucher im Kreise, durchspürt Hände und Gesichter, um ihm auf die Spur zu kommen. Glaubte er diese zu haben, so fährt er zu und hält die Hände fest, in denen er es vermutete. Hat er es wirklich erwischt, so giebt die Person, bei welcher es gefunden ist, ein Pfand und muß das Amt des Suchers übernehmen; im Gegenteile aber giebt sie ihm einen Schlag mit ihrem Plumpsacke, den jeder sitzende dazu bereit hat, und der Sucher bleibt Sucher.

Es entstehen allerlei lächerliche Austritte, und das Spiel ist nicht nur übend für den Sucher, sondern auch belustigend für die anderen.

Etwas anders gestaltet sich dieses Spiel unter dem Namen

### Knotenspiel.

Während des Gesanges und während des Wanderns der Kinder und der mit einem Knoten versehenen Schnur im Kreise gebietet der suchende plötzlich „Halt!“ Nachdem alle stillstehen und schweigen, spricht jener:

„Wo ist der Knoten,  
in wessen Hand?“

Bei wem der Knoten zufällig sich findet oder am nächsten ist, der hat sich zu melden, und alle sprechen darnach:

„Sing' uns was,  
sag' einen Spaß,  
erzähl' eine Geschichte,  
sag' ein Gedichte —  
fällt dir nichts ein? —  
Was, das ist einerlei,  
doch mußt du fertig sein,  
jobald wir zählen drei!“

Die Gesellschaft zählt nun 1, 2, 3! worauf der Knoten-inhaber in den Kreis tritt und irgend etwas aus seinem Wissensschatze zum besten giebt. Gelingt es, so singen die Kinder, ihn umtanzend:

„Hat's brav gemacht, hat's brav gemacht,  
drum wird er auch nicht ausgelacht!“

Im anderen Falle wird er entweder aus dem Kreise hinausgeplumpst, oder die Kinder singen:

„Hat's schlecht gemacht, hat's schlecht gemacht,  
drum wird er auch recht ausgelacht!“

Ein ähnliches Spiel ist der

### Fledermisch.

Statt eines Ringes wird ein „Fledermisch“ weiter gereicht, der aber von niemandem gesehen werden darf, also z. B. bei Gespielen, die um einen Tisch herum sitzen, immer unterhalb desselben vom einen zum anderen wandert. Dabei sprechen alle etwa dreimal:

Fledermischchen, Fledermischchen,  
komme ja nicht über's Tischchen.

Wer ihn bei den letzten Worten hält, oder ihn absichtlich fallen läßt, giebt ein Pfand. Ein suchender ist also hierbei ausgeschlossen.

### Thaler, Thaler, du mußt wandern!

Im Kreise sitzend oder stehend langen sich die Spieler unter dem Gesange:

„Thaler, Thaler, du mußt wandern  
von dem einen zu dem andern.  
Das ist herrlich, das ist schön,  
Thaler, du mußt wandern gehu!“

(Mel. f. S. 232.)



einen Thaler oder eine andere größere Münze zu. Die zulangende Bewegung der Arme und der Hände nach dem r. und dem l. Nachbar zugleich wird fort und fort von allen ausgeführt, also auch von denen, die die Münze nicht in der Hand haben, und zwar, um den in der Kreismitte stehenden, also den suchenden, im Unklaren zu lassen darüber, in wessen Hand die Münze ist. Sobald der suchende eine Hand erfasst, schweigt der Gesang, und alle Hände ruhen, worauf er den Mitspieler auffordert, den Thaler herauszugeben; hat dieser ihn, so wird er suchender, wenn nicht, beginnt der Gesang und das Zulangen von neuem. — Es kann jedoch auch fort und fort gesungen werden, und der suchende hier und da gleich während des Gesanges die Hände der mitspielenden erfassen, um zu sehen, ob der Thaler sich darin befindet. — Ist der suchende von dem Inhaber des Thalers weit entfernt, kehrt er ihm etwa gar den Rücken zu, so kann dieser auch mit dem Thaler klopfen, muß ihn aber sofort, um nicht ertappt zu werden, nach der l. oder der r. Seite hin weitergeben. —

Auch dieses Spiel war früher ein Ballspiel: statt des Thalers wanderte ein Ball von Hand zu Hand, wie bei dem Spiele „der Abt von St. Gallen.“ In Norddeutschland hieß es: „holt den ball fast.“ Bei H. Simrock heißt der Spruch zuletzt:

„Ei, wie schön, ei, wie schön  
läßt er sich die Nase dreh'n!“

Eine Abweichung hiervon ist

### Der Abt von St. Gallen.

(„Des Herrn Nachtkappe“; „Des Abts und seiner Brüder“ bei Fischart).

Die Gespielen geben sich den Namen einer Farbe und lassen einen Ball oder sonst einen Gegenstand („die Kappe des Abtes“ hinter ihren Rücken wandern. Dann ruft der Abt: „Der Abt von St. Gallen hat die Nachtkappe verloren; sie haben gesagt, Weiß hätte sie.“ Weiß spricht sofort: „Weiß hat sie nicht, Rot hat sie.“ Rot nennt mit den gleichen Worten eine andere Farbe, auch wohl einmal den Abt selbst. Wer bei dem Rennen seiner Farbe nicht sofort antwortet, wer jene Wortstellung verändert, wer eine unter den Gespielen nicht vorhandene Farbe angiebt, bei wem der Ball ausfindig gemacht wird, der giebt ein Pfand, erhält wohl auch einen

Plumpjack, oder, wie Rochholz S. 441 angiebt, „eine schwarze Schmarre durch's Gesicht mit einem verkohlten Korkpfropf.“ Sind bereits 9 Farben genannt, und hat der Abt unterdessen den Ball nicht ausfindig gemacht, so muß er durch die „Mutsche“, d. i. Spießruten laufen. (Siehe Anhang II.)

\* **Schlüsselsuchen.** (Pantoffelsuchen; „Schuhplekzers“; „Schuhflickers“).

Hierbei sitzen die Knaben mit gebeugten Beinen am Boden und geben den Schlüssel (den Schuh, den Pantoffel, die Bürste) unter den Beinen hinweg weiter. Von dem nachfolgenden Reime spricht dabei jeder der Reihe nur eine Silbe:

„Den Schlüssel zum Sack,  
wo der Haser d'rin stat,  
wo das Pferd d'raus fräß,  
wo der Mann d'rauf saß,  
der den Hund jug (jagte),  
der den Hasen schlug!  
der Herr von der Dechanei („Achselei“)  
soll auch dabei sei!“

Bei wem der betr. Gegenstand vom Sucher gefunden wird, der löst diesen ab.

Ein echtes Augenrätsel ist auch das

**Angeln.** („Alle in ein'n Teich!“)

Die ganze Gesellschaft sitzt gedrängt um einen Tisch. Jeder hat vor sich seinen Teich (einen kleinen Kreis von Kreide, und auf der Tischmitte ist ein großer Teich, der Gemeindeteich. Der Fischer hat eine kleine Angelrute, daran eine Schnur mit einer zusammenziehbaren Schlinge am Ende, und spricht: „Jeder in sein'n Teich!“, und alle setzen ihre Zeigefinger in ihre besonderen Teiche. Oder: „Jeder in's Nachbars Teich!“ „Alle in 'n Gemeindeteich!“ u. Der Fischer legt vor der Aufforderung die Schlinge um den Gemeindeteich und zieht, sobald die Zeigefinger den Gemeindeteich berühren, schnell die Schlinge zu. Wer nicht rasch genug die Hand zurückzieht, dessen Zeigefinger zappelt als Fisch an der Angel. Der Gefangene erhält einen Plumpjackschlag oder giebt ein Pfand.\*) Der kluge Fischer

\*) Billaume bemerkt in Campe's Revisionswerk S. 368: „In galanten Gesellschaften kostet es ein Pfand“. Trapp aber ebendasselbst: „Um Pfänder

zieht jedoch nicht allemal die Schlinge zu, sondern läßt die Fischlein sicher werden. Man läßt es ihm in der Regel in den Augen, wenn er einen Fang thun will.

### Der Wahrheitspiegel.

Es ist eine bekannte Wahrheit, daß der unser Freund sei, welcher uns unsere Fehler aufdeckt; leider ist sie aber nie recht Mode gewesen. Vielleicht ist die Jugend dafür empfänglicher; wenigstens meine ich es gut, indem ich ihr folgendes Spiel mittheile, das zwar schon ziemlich bekannt ist, aber hier etwas umgearbeitet erscheint.

Man teilt jedem von der Gesellschaft ein Oktavblatt Papier mit, worauf er oben seinen Namen als Überschrift setzt; dann rollt jeder dieses Blatt zusammen und wirft es, wie beim Losen, in ein Behältnis. Ist dies geschehen, so zieht jeder ein Blatt heraus und schreibt unter den Namen etwas über die Person, die er gezogen hat, nieder. Dies etwas ist Tadel, entweder den körperlichen Zustand im weitesten Sinne oder das Verhalten der Person betreffend, wie man das nun vorher ausgemacht hat. — Gebrechen des Körpers oder des Geistes können als unwillkürliche Gegenstände, wie sich's von selbst versteht, dem Tadel nie mit unterworfen werden. — Hat jeder seinen kurzen Satz einfach oder witzig, prosaisch oder poetisch, doch immer mit Humanität und Anstand im Ausdrucke niedergeschrieben, so werfen alle die zusammen gerollten Blätter wieder ein, vermischen sie und unterschreiben sie von neuem. Dies wird so lange wiederholt, bis die Seiten voll geschrieben sind. Zieht jemand seinen eigenen Namen heraus, so muß er mit einem anderen das Blatt tauschen. Will man dies aber vermeiden, so kann man die Ziehung ganz weglassen

müßte die Jugend — nämlich beide Geschlechter zusammen — nie spielen; die Erwachsenen, denke ich, auch nicht“. Stuve: „Für ein Geschlecht sind sie auf alle Fälle langweilig; also können sie wohl weggelassen“. Campe: „Man kann indessen ein Pfänderspiel auch so einrichten, daß das Einlösen durch allerlei nützliche Geistesübungen geschieht, und dann sind sie nicht zu verwerfen.“ Wir treten zu Campe und fügen nur noch hinzu, daß es auch nützliche Leibesübungen sein können, die ein Pfand auslösen, verweisen auch deshalb auf den Anhang II dieses Buches. Dabei neigen wir freilich zu der Ansicht, daß größere Kinder beiderlei Geschlechts überhaupt nur in Ausnahmefällen mit einander spielen werden; die Trennung der Geschlechter auch beim Spiel macht sich in der Regel ganz von selbst. Wenn wir in den ersten Teil dieses Buches, also unter die Bewegungsspiele, kein eigentliches Pfänderspiel aufnehmen, so leuchten die Gründe hierfür von selbst ein.

und die Einrichtung so treffen, daß jeder das ledige Blatt, nachdem er seinen Namen darauf geschrieben hat, dem Nachbar rechter Hand giebt, und daß alle Blätter nach und nach ganz links herum, von Person zu Person, bis an ihren Eigentümer zurückgehen. Die Ziehung hat jedoch andere Vorzüge. Ist man endlich mit dem Niederschreiben fertig, so wählt man einen als Vorleser. Dieser nimmt die Blätter, setzt sich abgefordert, so daß niemand ihm hineinsehen kann, zieht eines nach dem anderen aus dem Gefäße, nennt den Namen und liest die darunter geschriebenen Bemerkungen einzeln vor. Bei jeder hat die genannte Person das Recht, den ihr unbekanntem Kritiker zu erraten. Sie durchspähet zu dem Ende die Gesichter und sucht ihm hieraus auf die Spur zu kommen. Hierin liegt das Beobachtende des Spieles, und ebenso in den Bemerkungen, welche man niederschreibt, und die auf Beobachtung gegründet sind. Errät sie den Kritiker, so muß er ein Pfand geben. Im Gegenteile aber entwischt er ungestraft. Jedes Pfand aber wird am Ende dadurch eingelöst, daß der Herr desselben einen seiner Fehler frei bekennen muß. Hat man nach der obigen Angabe ohne Ziehung, nur unter Herumgeben der Blätter, die Bemerkungen geschrieben, so darf sie der Vorleser nicht nach der Reihe vorlesen, weil man sonst ihren Verfasser leicht abzählen könnte. Dieses Spiel verlangt gute Aufsicht und gute Stimmung der Teilnehmer.

## b) Wexierspiele.

Necken heißt: Jemanden zum Zorn reizen, um sich über die Ausbrüche desselben zu belustigen. Jeder Affekt ist im gewissen Grade des Ausbruchs lächerlich; wer lacht nicht, wenn der Reiter sein Pferd nicht bändigen kann, so lange ihm kein Unglück droht? Weil nun alle Welt lieber lacht als weint, so ist das Necken etwas sehr gewöhnliches; aber immer bleibt es unmoralisch und nur in einzelnen pädagogischen, mit vieler Behutsamkeit verbundenen Absichten erlaubt. Wexieren heißt nicht necken, soll wenigstens hier nicht so viel heißen. Freilich wird die Moral immer noch durch die Finger sehen müssen, wenn wir uns auf eine leichte freundschaftliche Art über irgend eine Unbehülflichkeit des andern lustig machen. Allein, sobald dieser wirklich durch eine Ungeheuerlichkeit eine leichte Schuld auf sich ladet, so erscheint die scherzhafte Neckerei als eine verdiente Strafe, und er kann sie also nicht empfindlich nehmen, oder wenn er es doch wollte, so ist es immerhin gut, eine solche reizbare Empfindlichkeit an das Ertragen eines verdienten, zumal freundschaftlichen und leichten Spottes zu gewöhnen, und die Jugend auch so auf den späteren Lebensernst vorzubereiten. Nur muß auch hier

jeder nach seiner Eigentümlichkeit behandelt werden, und es ist Pflicht des Erziehers, streng darauf zu sehen, daß keinem wirklich wehe gethan werde.\*)

a) **Wer das nicht kann, der kann nicht viel.** Diese kleine Posse ist eigentlich kein förmliches Spiel, doch fähig, einige Augenblicke zu unterhalten. A nimmt ein Messer, einen Schlüssel oder so etwas in die Rechte, klopft damit, indem er die Worte spricht: „Tralirumlarum Löffelstiel, wer das nicht kann, der kann nicht viel“, taktmäßig und gleichsam die Silben abzählend auf den Tisch, und giebt es dann mit der Linken seinem Nachbar B an der linken Seite. So geht das Ding in der Reihe herum. Jeder, der die eigentliche Bedeutung nicht weiß, glaubt es sogleich nachmachen zu können, zählt eben so taktmäßig die Silben her und wird am Ende ausgelacht. Man macht's ihm nochmals vor, er wiederholt's und wird wieder verlacht; er versucht's auf alle Art ohne Erfolg. In dieser Form ist die Sache ein wirkliches Bezierenspiel; ich habe oft gesehen, daß Personen empfindlich darüber geworden sind, weil das Gelächter immer zunimmt, je öfter man den Versuch wiederholt. Wer gar nichts von dem Spiele weiß, den führt sein Beobachtungsgeist nur sehr schwer darauf, daß das Messer mit der linken Hand dem Nachbar übergeben werden müsse. Noch hat der Gedanke dieses Spieles das gute, daß er sich auf tausenderlei Art abändern läßt. Sitzt ein Kreis junger Leute beisammen, so kann jeder der Reihe eine solche Bedingung erfinden und die anderen versuchen, ob sie es wohl merken. Hierdurch würde die Sache zur wirklichen Übung im Beobachten.

b) **Das Suchen der Pfeife.** („Frettel“; Franz. „furet du bois joli“; „Rindenpfeiflin, Weidenböglin“ bei Fischart). Die Hauptperson, welche die Pfeife sucht, darf das Spiel noch nicht kennen. Die Gesellschaft setzt sich im Kreise umher dicht zusammen; auch muß der Kreis nur enge sein, damit jeder den

\*) Alle diese Bezierispiele verlangen allerdings, daß, wie GutsMuths oben sagt, die Moral etwas durch die Finger sieht; denn sie enthalten alle mehr oder weniger eine absichtliche Täuschung — und diese ist an sich strafbar —; indem ich es aber den betr. Spielleitern überlasse, ob sie dieselben des vielen Scherzes wegen dennoch vornehmen lassen wollen, oder nicht, habe ich nicht nur die von F. W. Klumpp in der 4. Auflage weggelassenen Spiele von GutsMuths („Suchen der Pfeife“, „die Kelle“, „das Ritterchlagen“) wieder aufgenommen, sondern auch noch einige andere hinzugefügt. Vergleiche auch, was GutsMuths selbst hierüber am Schlusse des Spieles „die Akademie der Wissenschaften“ sagt.

Sucher mit Bequemlichkeit erreichen kann. Während diesem zum Scheine von irgend einem das Spiel erklärt wird, — es können ihm auch die Augen vorerst verbunden werden — heftet ihm ein anderer heimlich die Pfeife mit einer Nadel an den hinteren Teil des Kleides. Ist dies geschehen, so nimmt einer die Pfeife und pfeift. Der Sucher wendet sich schnell um, um sie zu erfassen, indem er aber die Hände der Personen durchsucht, pfeift schon wieder einer. So kommt er in ein beständiges Herumwenden und Suchen; denn es scheint ihm, als wenn die Pfeife immer im Kreise herumginge, weil jeder eine zulängende Bewegung zu seinen Nachbarn macht. Wenn diejenigen, welche im Rücken pfeifen, recht behutsam sind, so wird dem suchenden die Entdeckung schwer. Er wird lange verziert, und ein lautes Gelächter endigt mit der Erklärung das Spiel.

Man sieht leicht ein, inwiefern zu diesem Spiele auch Beobachtung nötig ist. Goethe beschreibt in seinen „zahmen Kenten“ das Spiel ganz kurz:

„Kennst du das Spiel, wo man im lust'gen Kreis  
das Pfeifchen sucht und niemals findet?  
Weil man's dem Sucher, ohne daß er's weiß,  
in seines Rockes hintre Falte bindet,  
das heißt an seinen Steiß?“

c) **Die Kelle** („der Rührlöffel“). Zwei Personen, X und Y, die das Spiel kennen, und mit denen man sich verabredet hat, setzen sich auf 2 Stühle mit den Lehnen gegen einander unter das Laken (Betttuch). Dem A, welcher das Spiel nicht kennt und mit im Kreise herumtanzt, giebt man die Kelle, und dieser giebt z. B. dem X einen gelinden Schlag damit. Dieser, der vorher schon wußte (oder wenigstens aus der Umstellung der Frage! „Wer war's?“ in „Aber wer war's?“ es sofort erkennt), wer ihn schlug, nennt den A, und dieser hat sich nun an des X Stelle zu setzen. Unterdessen nimmt Y, ohne daß es A bemerkt, die Kelle, schlägt den A, und dieser rät allemal falsch, weil er nicht ahnen kann, daß sein Nachbar es ist, der ihn schlägt, bis er schließlich in Folge des Gelächters der anderen doch dahinter kommt, daß er der gefoppte ist. Das Persische Ser der Kilim ist nach Hyde, de ludis oriental. Lib. II. pag. 265 dasselbe Spiel.

d) **Die verhängnisvolle Tasse**. („Chinesisch malen.“) Eine Untertasse ist über der Ollampe unten am Boden ruhig gemacht worden. Zwei Spielgenossen, von denen A mit dem Geheim-

niz vertraut gemacht worden ist, halten mit der linken Hand die mit etwas Wasser angefüllte Tasse. A beginnt nun den Zeigefinger der rechten Hand in's Wasser zu tauchen und macht sich einen nassen Strich über den Backen. B macht es auch. A streicht auf dem Rande der Tasse hin und fährt sich mit dem Finger über die Nase. B folgt. Nachdem A von der Tasse weg noch hier und da über sein Gesicht gefahren ist, und B ihm alles hübsch nachgemacht hat, streicht er unten am Boden hin, wechselt aber nachher den Finger und bestreicht sich die Stirn. B thut dasselbe, hat aber den Fingerwechsel des A nicht bemerkt und schwärzt sich zum Ergötzen der umstehenden die ganze Stirn. — Statt des Wassers kann auch Mehl in der Tasse sein.

e) Eine Abänderung heißt bei Fischart: **Ungelacht pfetz' ich dich.** Jeder zwickt seinen Nachbar zur Rechten an Kinn oder Nase; wenn er lacht, giebt er ein Pfand. Zwei von der Gesellschaft sind im Komplott, haben sich mit einem verkohlten Korkstöpsel die Finger geschwärzt und schwärzen damit ihrem Nachbar die Gesichter. Beide werden um so lächerlicher, als jeder glaubt, man lache über den anderen.

f) **Warum machst du mir denn alles nach?** Ein Spielgenosse tritt in's Zimmer. Sofort gesellt sich zu ihm ein anderer, macht und spricht ihm alles nach, hält sich auch stets in seiner Nähe so lange, bis jener endlich einmal mit den Worten fragt: Warum machst du mir denn alles nach? Jener darf also das Spiel noch nicht kennen. Zweimal dieses Spiel in derselben Gesellschaft vorzunehmen, verbietet sich von selbst.

g) **Das Scheibenschießen.** An einem Baume oder an einer Wand wird ein Bogen Papier, auf welchem ein ziemlich großer Ring gemalt ist, befestigt. Einem Kinde werden die Augen verbunden. Dasselbe soll mit vorgestrecktem Arme und Zeigefinger in den Ring stechen. Es geht bedächtig dem Ziele zu; unterdessen schleicht sich A in die Bahn und stellt sich so auf, daß das geblendete Kind mit dem vorgehaltenen Zeigefinger dem A in den Mund fährt; A schließt die Lippen, beißt also gelinde zu, und die Spannung der Zuschauer bricht bei dem Verwundern des geblendeten Kindes in ein lautes Zujuchzen aus. (Vergl. oben „Den blinden Marsch“, S. 327.)

h) **Das Ritter schlagen.** Zum Lachen und Fröhlichsein giebt dieses Spiel viel Veranlassung. Man muß dazu folgendes

vorbereiten. Über 2 Stühle, zwischen welchen so viel Platz gelassen wird, als ein dritter Stuhl noch einnehmen würde, wird ein Laken gedeckt, das bis zum Boden herabreicht, damit man die Lücke nicht sieht. Obgleich nun das Spiel in einfachster Weise vor sich gehen kann, so mögen doch, wenn es möglich ist, folgende Umständlichkeiten Platz finden: Die ganze Gesellschaft verkleidet sich, so gut sie kann, in Ritter. Papierne Federbüsche auf den Hüften, Schürzen statt spanischer Mäntel über den Schultern, große Bärte unter den Nasen, lange Stöcke statt der Lanzen in den Händen, hölzerne oder wirkliche Degen an den Seiten &c. geben das Ritterkostüm. Zwei, welche die beiden ältesten Ritter vorstellen, setzen sich auf die beiden Stühle, die anderen stehen von ihnen abwärts in 2 Halbzirkeln, in der Mitte befindet sich der Großmeister mit dem größten Degen, den man bekommen kann. Eine alte häßliche Maske bedeckt sein Gesicht, eine Stutzperücke seinen Kopf, sein Ganzes abenteuerliche Kleidung. Ein großer Foliant ruht auf seinen Händen.

Er macht die Hauptperson und muß komische Laune und einige Beredsamkeit haben. Während diese Veranstaltungen getroffen werden, wird der neuaufzunehmende von zwei anderen an einem anderen Orte zur Feierlichkeit vorbereitet. Man sagt ihm, wie er sich zu benehmen habe, und wartet so lange, bis die Gesandtschaft kommt, die ihn einladet. Der Großmeister sendet, wenn alles fertig ist, einen Ritter, der ihn feierlich bei dem Namen nennt und einladet. Seine 2 Gefährten führen ihn hinein. Das Zimmer ist nur halb erhellt oder durch viele Lichter blendend gemacht. Der Großmeister fordert ihn vor sich; er wird gebracht und läßt sich auf ein Knie vor ihm nieder. Jetzt beginnt jener eine pathetische Anrede über die Veranlassung der Feierlichkeit, über das Wesen und den Zweck des Ordens. Er liest ihm aus dem Folianten die Ordensgelübde, z. B. Verschwiegenheit, Tapferkeit &c., vor und läßt ihn geloben. Er erhält das obige ritterliche Kostüm, und der Großmeister erteilt ihm mit seinem Schwerte feierlich 3 Ritterschläge. Hierauf führt er ihn zu den beiden ältesten Rittern, um ihn unter die Zahl der Gesellschaft dadurch aufzunehmen, daß er sich zwischen ihnen niederläßt. Er thut dies und setzt sich, indem die beiden Ritter gleichzeitig aufstehen, zwischen den beiden Stühlen — auf den Boden — nieder (wenn man will, fügt GutsMuths hinzu, in eine vorher untergesetzte platte



zimmerne Schüssel mit Wasser; wir würden aber dringend raten, ein gutes Polster unterzulegen). —

Bei Campe heißt dieses Spiel „Richterspiel“. Vor den Assessoren steht ein Mitspieler mit zusammen gebundenen Händen als Arrestant. Die übrigen stellen sich zu beiden Seiten, mit allerlei Instrumenten bewaffnet, als Wache auf. Es erscheint der Richter. Man bittet ihn, zwischen den Assessoren Platz zu nehmen. Im übrigen wie vorhin.

h) **Das Wahrjagen.** Die eine Person läßt sich nach vielem Nötigen endlich herbei, der Unsitte des Wahrjagens doch einmal nachzugeben. Freilich könne sie dies nur unter ganz ungewöhnlichen Umständen und unter Gebrauch einer Schüssel mit Wasser und eines Wirbelhaares. Die Schüssel wird alsbald herbeigebracht, zum Auszupfen eines Wirbelhaares läßt sich auch bald einer herbei, zumal ja gerade diesem das Wahrjagen gilt. Alle umstehenden werden veranlaßt, recht eng aneinander zu treten; der wahrjagende legt hierauf das betr. Haar in das Wasser mit der Bitte an die anderen, die Bewegungen des Haares ja auf's genaueste zu beobachten. Nachdem er dieser oder jener Bewegung des Haares eine Deutung untergelegt hat, und alle seinen Worten lauschen, die Köpfe dicht über der Schüssel haltend, um das Haar beobachten zu können, schlägt er plötzlich mit der Hand auf die Wasserfläche, so daß es hochauf und den neugierigen über den Kopf spritzt. —

i) **Menagerie.** Ein Stuhl wird auf einen Tisch gestellt. Beide werden verhängt. Unter dem Stuhle befindet sich ein schrägestellter oder schrägehaltener Spiegel, der also auch mit verhängt ist; unter dem Tische aber sind einige Gespielen, die Tierstimmen nachahmen. Alle, die das Spiel nicht kennen, haben zuvor das Zimmer verlassen. Auf Verlangen tritt von diesen einer nach dem anderen herein; es wird ihm erzählt von den vielen Tieren, die in der Menagerie zu sehen sind, und schließlich wird er gefragt, welches Tier er zu sehen wünsche. „Einen Esel (einen Affen ꝛc.)“ ist die Antwort. Der Menageriebesitzer lüftet den Vorhang vor dem Spiegel, und der Gefoppte sieht sich in demselben als Esel, Affe ꝛc.

Sollte nun wirklich gegen diese Spiele irgend jemand Bedenken haben, so wird er dieselben aber gewiß nicht auf folgende Spiele, bei denen es einerseits gilt, einen Gespielen zum Lachen zu bringen, und anderseits, seinen Willen zu beherrschen und das Lachen zu „verbeißen“, erstrecken wollen.

## Frau Rose.

Zwei werden erwählt. Der eine nimmt ein Stöcklein, der andere faßt dasselbe an dem anderen Ende. Jener läßt diesen an dem Stöcklein schnell um sich herumtanzen (was auch mit Fassung der inneren Hände bei gestreckten Armen geschehen kann). Wird dieser dabei nicht schwindelig, oder lacht er dabei nicht, so ist er ein Engel; im anderen Falle ein „Rüpel“ (Teufel). (S. Hochholz S. 486.) Bei Müllenhoff, Schlesw.-Holst. Sagen S. 486, findet noch ein Wettziehen zwischen Engeln und Teufeln statt. Bei K. Simrock wird dieses Spiel zu einem Pfänderspiele:

„Ich bin der Herr von Rech,  
verbiete Lach und Sprech:  
Wer lacht und spricht,  
ein Pfand verbricht.  
Esel u. laß dich hören!“ oder

„Gugelhöppli  
ufem Töppli  
wer lächlet, wer schmäglet  
wer d' Zähkli füre leht,  
der mueß es Pfand ge.“

Nach Jakob (Deutschlands spielende Jugend) hat eine Veränderung. Diese heißt

## Buttermilchverkaufen.

Alle Spieler stellen sich in eine Reihe, und der ausgezählte Buttermilchverkäufer fängt an zu handeln, indem er zum ersten sagt: Guten Tag, wollt ihr Buttermilch kaufen? Entweder wird nun gleich ja geantwortet, oder es werden allerhand scherzhafte und neckische Einwendungen vorgebracht, hergenommen von der schlechten Ware, der Zahlungsunfähigkeit und dergleichen mehr. Erfolgt endlich doch die Einwilligung, so fragt der Verkäufer: Wieviel Milch gebraucht ihr? und füllt nach erfolgter Verständigung (pantomimisch) die Kanne, indem er dabei sagt:

„Wenn der Wind weht,  
wenn der Hahn kräht,  
will ich wieder kommen  
und mein Geld holen.  
Dann darfst du nicht nein sagen,  
nicht ja sagen  
und nicht weinen  
und nicht lachen.“

Haben so alle gekauft, so fängt der Verkäufer an wie ein Hahn zu krähen, wie der Wind zu blasen und geht vom einen zum anderen, um sein Geld zu fordern. Neue Ausflüchte, bei deren Erledigung es der Verkäufer darauf anzulegen hat, die Käufer zu vermögen, daß sie ja oder nein sagen oder lachen. Wird jemand dazu verführt, so wird er gepfändet.

Das ähnliche

### Jakob lacht

beschreibt Jakob im genannten Buche wie folgt:

Zwei Spieler werden ausgezählt. Der eine ist Büttel, der andere ist Jakob, die übrigen sind Handwerker je nach der getroffenen Berufswahl. Alle rufen: Jakob stört uns bei unserer Arbeit, Jakob lacht! Sofort überfällt der Büttel den armen mit dem Plumpsack: Jakob, warum lachst du? Er antwortet zu seiner Entschuldigung flink: Der Schuhmacher hat meinen Stiefel verpuscht! Was, stürzt der Büttel über den Schuhmacher her, warum machst du so schlechte Stiefel? Der Schuhmacher rettet sich, indem er vorschüßt: Der Schneider hat meinen rechten Rockärmel vernäht. So bringt er diesen in Plumpsacknöte, und dieser wieder einen anderen, der sein Versehen ebenfalls auf einen vierten abzuwälzen sucht. Wer sich gar nicht zu helfen weiß, giebt wieder vor: Jakob stört mich, er lacht, und es setzt nun wieder etwas für diesen.

### Böckchen, Böckchen, schiele nicht!

Vor einem Spielgenossen (dem Böckchen) steht ein zweiter als Aufseher. Sobald nun ein Mitspieler nach dem anderen herantritt, um durch allerlei Mienenspiel, durch Reden oder Zupfen (aber nicht durch Gewalt) das Böckchen zum Schielen, d. i. zum Wegsehen von dem Aufseher, zu bringen, spricht dieser: „Böckchen, Böckchen, schiele nicht!“ und achtet darauf, daß das Böckchen kein Auge von ihm verwendet. Gelingt es dem herantretenden, das Böckchen zum „Schielen“ zu bringen, so wird er Böckchen, im anderen Falle tritt ein zweiter heran u. s. f., oder das Böckchen wird dennoch abgelöst und darf nun neckend an das neuervählte herantreten.

Derselbe Name ist auch für das Bewegungsspiel „Hafsch“ (S. 262) gebräuchlich.

## Mutter Sarah.

(„Vater Abraham“, „Vater Eberhard“, „Papa Sokel“.)

Um ein sitzendes Kind (z. B. Sarah) stehen im Halbkreise die übrigen. Eins derselben nach dem anderen tritt heran, zupft die Sarah leicht am Haar (an der Nase, dem Ohr, dem Kinn zc.) und spricht unter allerlei komischen Gebärden — sie zum Lachen nöthigend —: „Mutter Sarah, ich zupfe dich an deinem grauen Haar (an deiner spitzen Nas', an deinem langen Ohr zc.), wenn du wirst lachen, werde ich mich an deine Stelle machen!“ Lacht Sarah, so wird sie von dem betreffenden abgelöst, wenn nicht, tritt der nächste heran u. s. f. — Bei Simrock ziehen die Kinder im Kreise um ein in der Mitte sitzendes, das einen Stock trägt, und singen:

Ich ging einmal über den Kirchhof,  
da begegnet mir ein Bischof.  
Der Bischof war jung und fein,  
er wollt nicht gerne alleine sein,  
der Bischof, der Bischof, der Bischof.

Jetzt pocht das Kind mit dem Stab; vor welchem es pocht, das tritt vor und spricht:

Vater Eberhard,  
ich fasse dich an deinem ehrwürd'gen Bart.  
Wenn du mich wirst sehen lachen,  
werd' ich an deiner Stelle wachen.

Das „Vater Eberhard“ spielt man auch anders: Er bekommt ein Handtüchlein dicht unter das Kinn gelegt und ein Seifenschüsselchen in die Hand. Dann ruft er einen auf, und dieser muß, ohne zu lachen, folgendes sprechen und thun:

„Ihr Diener, Vater Eberhard,  
sie sehen ganz schwarz um ihren Bart.  
ich nehm' mir die Freiheit, in's Näpschen zu greifen,  
um ihnen das Bärtlein einzuseifen,  
es recht schön zu machen  
und dabei nicht zu lachen.“

Zuweilen ist Vater Eberhard auch ein Bischof. Dieser sitzt auf dem Stuhle, die anderen umtanzen ihn. Sobald er „Halt!“ gebietet, sucht jeder einen Stuhl zu erlangen. Da aber ein Stuhl fehlt, so bleibt ein Genosse übrig, der nun vor den Bischof tritt, ihn kitzelt, oder durch allerlei „Gesichterschneiden“ zc. ihn zum Lachen zu bringen sucht und dabei spricht: Vater Eberhard, ich greife dir an zc. Lacht er, so wird jener Bischof, und das Spiel beginnt von neuem; im anderen Falle auch, nur bleibt derselbe Genosse Bischof.

## c) Spiele der Handgeschicklichkeit und Geduld.

## (Spielzeuge.)

## Stirbt der Fuchs, was gilt der Balg?

Die Spielgenossen sitzen, stehen oder knien bei diesem (von Goethe in Gedichtform gebrachten) Spiele im Kreise umher und lassen einen glimmenden (nicht brennenden) Holzspan oder Fidibus von Hand zu Hand wandern. Währendem sprechen sie:

Erster: Stirbt der Fuchs,  
 Zweiter: Was gilt der Balg?  
 Dritter: Lebt er lang,  
 Vierter: So wird er alt.  
 Fünfter: Frißt er viel,  
 Sechster: So wird er dick,  
 Siebenter: Und zuletzt  
 Achter: Ganz ungeschickt.

Der neunte beginnt wieder mit: Stirbt der Fuchs u. s. w. Wer sich verspricht, und ebenso der, bei dem das Hölzchen vollends erlischt, erleidet die Spielstrafe.

Das Hölzchen wird auch weiter gegeben mit den Worten „Der Kleine lebt noch!“, und dann trägt das Spiel diesen Namen.

Nach Wagner soll gerade dieses Spiel ein altes dänisches Weihnachts-spiel unter dem Namen „Laf meines Herrn Vogel nicht sterben“ und so zu erklären sein, daß ein Edelmann seinen Vogel den Bauern der Reihe nach zur Pflege überlassen und denjenigen bestraft habe, bei dem der Vogel starb.

## Das Fiederspiel. (Engl. „Spellicans“, Spalthölzchen.)

Diese kleine Spielerei kann für den Augenblick anregend sein, so wie sie bei aller ihrer Kleinheit nicht ohne Anspruch auf Beobachtung und Beurteilung ist, wenn kleine Knaben oder Mädchen damit tändeln.

Man kann das Spielzeug, ein Bündel Zahnstocher, zwar kaufen; besser ist's, Fritzen macht sich's selbst. Er schneidet aus einem Schachteldeckel 60 oder 100 kleine Hölzchen, dick wie eine starke Stricknadel, lang etwa 6 cm, und bittet Fränzchen zur Teilnahme, weil's ruhig im Zimmer zugehen soll. Er faßt alle Hölzer zusammen und läßt sie, eine gute Spanne hoch, aus der Hand herab, die Enden unten, auf den Tisch fallen, dann liegt alles in einem verworrenen Haufen über einander.

Jetzt kommt es darauf an, ein Hölzchen nach dem anderen von dem Haufen herabzunehmen oder zu schnellen, doch so, daß kein anderes benachbartes dadurch im mindesten bewegt oder berührt wird. Hierzu hat jeder ein ähnliches kleines, doch am Ende etwas krumm und hakenförmig gebogenes Holz oder eine zugespitzte Federspule, deren Spitze durch das Halten an eine Flamme hakenförmig gebogen wird (daher der Name „Feder-spiel“), zwischen den Fingern. Er betrachtet den Haufen genau, sucht sich das am freiesten liegende Hölzchen, faßt es mit dem Haken und schnellst es behende von dem Haufen hinweg. Dann macht er sich über ein zweites her, hebt es heraus u. s. w., ein Stück nach dem anderen, so lange, bis ein benachbartes berührt oder durch das Wegschnellen in Bewegung gesetzt wird; dann kommt Fränzchen an's Spiel und macht es eben so. Wer am Ende die meisten Hölzchen herab gebracht hat, ist Gewinner.

Statt der Spalthölzchen nimmt man wohl auch Steck-nadeln.

Mit solchen spielt man auch, wie folgt: Zwei legen jeder eine Reihe Nadeln auf, beide Reihen nahe bei einander; abwechselnd versuchen sie, mit dem Fingernagel die eigenen Nadeln über die des Gegners hinüber zu knipsen. Dazu gehört mehr Geschick als zu dem vorher beschriebenen „Federlesen“. Berührungen der feindlichen Nadeln sind nicht gestattet.

Ähnliche Handsicherheit und Vorsicht gehört zu dem

### Salzschneiden.

(„Mehlschneiden“; „Mönchscheren“; „Häufeln“.)

Auf dem Tische steht ein Teller mit einem Häufchen Salz (oder Mehl), das zuvor recht fest, z. B. in eine Obertasse gedrückt und durch Umstürzen aus derselben auf den Teller gesetzt war. In das Salz wird von oben herein senkrecht ein Ei oder ein Stäbchen, ein Geldstück, ein Ring gesteckt. Einer der Teilnehmer am Spiele nach dem anderen ergreift das hierzu bereit gelegte Messer und schabt von seiner Seite etwas von dem Häufchen herab. Wem schließlich dabei das Ei oder Stäbchen umfällt, der verfällt in die Spielstrafe.

Hat man das Häufchen aus Mehl angefertigt, so ergibt sich die Strafe von selbst, denn wer den eingesteckten Stab oder verborgenen Ring zum Umfallen bringt, wird verurteilt, ihn

mit den Lippen herauszuholen, eine für bärtige verdrießliche Aufgabe.

Von der Betroffenheit des Gepuderten führt der Scherz in Frankreich den Namen: jouer à Pesbahi, welches sprüchwörtlich verdußt sein heißt. — Eine Spielstrafe gleicher Art, wie diese, ist das englische diving at appels, das Apfelsischen. Apfel schwimmen in einem flachen Wasserbehälter; der strafbare muß sie mit dem Munde herausnehmen, ohne die Hände zu Hülfe zu nehmen. Griech. hieß dies Trychodiphosis. —

### Seifenblasen. („Blatern blaasen“ bei Amman.)

In ein Näpfchen wird etwas Seifenwasser gethan, darnach ein Thonpfeifchen oder ein Strohhalm, dessen Ende man in 4 Teile gespalten und zu einem Kreuz umgebogen hat, hineingetaucht und wieder herausgehoben. Das andere Ende nimmt man in den Mund, bläst vorsichtig in den Halm oder in das Pfennigpfeifchen, und es bildet sich alsbald eine durch fortgesetztes Blasen immer größer werdende, aber auch bald zer springende, in allen Farben glänzende Blase. Etwas länger hält sie sich, wenn man sie unter einem geräumigen Glase entstehen läßt. Wird im Winter das Wasser, am besten Schneewasser, in welchem feine weiße Seife aufgelöst ist, so weit kalt, daß sich am Rande bereits kleine Eiskristalle bilden, taucht man dann erst den Kopf des Pfeifchens ein, um nun durch Blasen eine möglichst große Seifenblase zu erhalten, so erscheinen auf derselben kleine Sternchen, welche sich so lange erhalten, bis die ganze Blase gefriert, wozu sie allerdings am Pfeifchen belassen oder sehr vorsichtig, z. B. auf ein ausge spanntes Tuch, an einen kalten windstillen Ort gebracht werden muß.

Hadumoth und Audifax (im „Ettehard“ von Viktor von Scheffel) bliesen durch einen Strohhalm Seifenblasen auf, „daß sie groß und farbig über's Thal flogen und wie ein Regenbogen, und es war schier zum weinen, wenn sie platzten.“

### Der Flinderstock.

Frischen und Fränzchen haben einmal angefangen, sich kleine harmlose Spielzeuge selbst anzufertigen; sie haben der Sache Geschmack abgewonnen und fahren damit fort.

Sie nageln ein paar Stäbchen so zusammen, daß sie ein Kreuz (mit einem oder mehreren Querschenkeln) bilden, machen mit der Schere in eine Anzahl quadratischer Blätter von nicht

zu schlaffem Papier Einschnitte von den Ecken nach der Mitte zu, biegen, von jeder Ecke her in der Reihe herum, einen Papierzipfel nach dem anderen zur Mitte jedes Blattes, stecken durch alle vier Spitzen und die Mitte eine Stecknadel, biegen einen kleinen Papierzylinder, halb so lang wie die Nadel um dieselbe, und schlagen sie nun an den Enden und an den Verbindungsstellen der Kreuzstäbe ein.

Dann ist ihr Spielzeug fertig; alle Flugrädchen werden in raschem Umlauf wirbeln, sobald der Wind gegen ihre Vorderseite bläst, oder sie es bei ruhiger Luft im raschen Laufe senkrecht vor sich her tragen, oder im Stillstehen durch die Luft hinüber und herüber schwingen.

Die Kinder kennen dieses Spielzeug wohl allenthalben; es hat verschiedene Namen: Drehmühle, Papiermühle, Windfahne, Windtrulle, Windspiel. Wer mehr Mühe an die flüchtige Unterhaltung mit ihm wenden will, kann statt der Papierrädchen solche von schief gestellten Vogelfedern, die mit den Kielen in einen kleinen Korkzylinder gesteckt werden, anfertigen.

In einer 1571 zu Frankfurt erschienenen Uebersetzung von „Petrarch's Trostspiegel“ finden sich zwei Abbildungen von steckenpferdreitenden Knaben. Auf dem einen dieser Bilder führt der kleine Reiter zugleich einen Stab, an dessen oberen Ende zwei drehbar angesteckte Kreuzstäbchen mit angeklebten Papierblättern durch den Luftzug in Bewegung gesetzt werden. Auch auf einem Kupfer eines niederländischen, die Freuden und Leiden des Ehestandes behandelnden, 1628 zu Haag erschienenen Buches, das überhaupt einen sehr lehrreichen Blick in das Kinderspiel voriger Jahrhunderte thun läßt, findet sich dieses Windspiel und dazu das Kreisel- und Reistreiben, Ballschlagen, Seilspringen, Purzelbaumschießen, Stelzenlaufen, Kegelschieben, das Drachenteigenlassen, eine sog. Schere, wie sie noch heute in jeder Schachtel hölzerner Soldaten zu finden ist, das Springen eines Knaben über den Rücken eines anderen, und das Aufblasen einer Schweinsblase, in welche vorher schon Erbsen gesteckt wurden.

## Die Schnurren. (Schnarre, Anarre.)

Kinder haben zuweilen an etwas Larm Vergnügen. Im letzten Jahrmarkt haben Frixchen und Fränzchen die „Waldeusel“ summen hören. Die können wir, sagen sie, uns auch selbst anfertigen.

Sie kleben sich einen Zylinder von Pappe, so groß, daß er die Mitte zwischen einem Trinkglas und einer Hutschachtel hält, zusammen und setzen auf der einen Seite den Boden von Pappe ein; mitten in den Boden stechen sie ein Löchlein, ziehen vier 30 cm lange Pferdehaare hindurch und knoten diese innerhalb der Trommel zusammen, so daß der Knoten nicht durch das Löchlein rutscht; sie knoten auch die anderen Enden der Haare aneinander und schlingen sie mittels einer Schleife um



das angekerbte Ende eines runden Stäbchens, so daß sich die Schleife leicht um dasselbe dreht, ohne herabzugleiten. Sie haben nämlich einen Knopf an das Ende des Stäbchens geschnitzt, der dies verhindert. Nun versetzen sie ihre Trommel in Kreisbewegung und erwarten, daß sie brummt. Allein — sie schweigt sich aus. Sie haben vergessen, das Stäbchen mit Kolophonium zu bestreichen; die Pferdehaare stellen nur einen Fiedelbogen vor, die Trommel wirkt nur als Resonanzboden ihres Instruments. Es thut ihnen erst den Willen, sobald sie das Veräümlte nachgeholt haben. Waldteufel heißt es deswegen, weil man damit das Geschrei der zu gewissen Jahreszeiten vermeintlich umgehenden bösen Geister nachahmt. Die Schnarre gehört zur Ausrüstung der Teufelsmaske, wie der Fuchsschwanz oder die Britsche oder der Schellenstab dem Hanswurst, dem lustigen Rat.

Noch andere Schnurren fertigen F. und F. nach folgenden Vorschriften.

In eine große gespaltene und dann wieder zu verbindende Haselnuß wird oben und unten ein kreisrundes Loch geschnitten, ebenso durch die eine Seite der Nuß ein ganz kleines Loch, durch welches ein Faden bequem aus- und einspielen kann. Dann steckt man durch jene beiden Löcher ein langes Hölzchen, das oben einen etwas dickeren Kopf trägt, und einen festen Zwirnsfaden durch das Seitenloch, welcher an dem Stäbchen mit dem einen Ende im Inneren festgebunden wird, wickelt dann den Faden soweit auf das Hölzchen, daß nur noch ein kleines Stück des anderen Endes außerhalb der Nuß bleibt, zieht straff an diesem Ende, nachdem man noch an das untere Stabende einen schweren runden Körper (eine Kartoffel) gesteckt hat, mit der r. Hand — die l. Hand hält die Nuß —, und der Faden wickelt sich nicht nur ab, sondern alsbald auch wieder auf, so daß nur von neuem wieder gezogen zu werden braucht, um das Spielchen fortzusetzen. — (Engl. „The apple mil.“)

Oder man nimmt eine kleine Holz- oder Metallscheibe, macht in gleicher Entfernung vom Rande und in der Nähe desselben 2 sich gegenüberbefindliche Löcher, steckt 2 Fäden hindurch, bindet deren Enden zusammen und hält sie einerseits mit der rechten, andererseits mit der linken Hand fest, so daß die Scheibe senkrecht zwischen beiden Händen und in gleichen Entfernungen von denselben durch die Fäden festgehalten wird, schwingt die Scheibe mehrmals ebenfalls zwischen beiden Händen

und mit denselben im Kreise, so daß sich die Fäden beiderseits zusammendrehen, zieht dann die Fäden straff und giebt im Ziehen wieder etwas nach, um das Scheibchen in eine fortgesetzte schnelle Drehung zu bringen.

### Das Bullenspiel. („Kollrädchen,“ „Joujou.“)

Auch das Bullenspiel gehört hierher. Ein Stiergefecht ist es nicht, sondern ein Spiel mit einem Gerate, welches der Bulle (Siegelkapsel), die einer Urkunde angehängt wird, ähnelt. Es ist wegen seines Geräusches als Joujou (oder Schubschuh) bekannt.

Zwei zierlich gedrechselte Scheiben von Holz oder Elfenbein sitzen an einer gemeinschaftlichen Achse, wie zwei kleine Räder, aber völlig fest und so nahe zusammen, daß nur ein Messerrücken zwischen beiden Platz hat. In der Achse ist eine seidene Schnur befestigt; diese wird um dieselbe herumgewickelt, das Ende davon aber um die Hand geschlungen, und das Gerät mit den Fingern derselben Hand gehalten. Läßt man es fallen, oder wirft man es in willkürlicher Richtung fort, so erhält es durch das schnelle Abwickeln der Schnur eine rollende Bewegung und steigt wieder nach der Hand herauf, vermöge der Fliehkraft, indem sich die Achse wieder an der Schnur heraufwickelt.

Eine etwas geübte Hand benutzt diese Eigenschaft auf allerlei Art und schwenkt das Joujou nach Belieben in allen Richtungen.

Dieses Spiel ist nicht alt; es soll durch die revolutionäre Vernichtung der französischen Adelsdokumente veranlaßt worden sein, indem dadurch der Adel so, wie diese Bullen, außer der Fliehkraft, alle Kraft verlor. Es wurde in manchen Städten bis zur Lächerlichkeit gespielt, so daß satyrische Blätter und Kupferstiche dagegen erschienen. Dessenungeachtet bleibt es ein unschuldiges, nicht ganz unnützes und unter den schon genannten Umständen nicht verwerfliches Spiel.

Ähnlichen Zeitvertreib gewährt:

### Das Riemenwickeln. (Griech. „Himanteligmos.“)

Von künstlichen Verschlingungen von Riemen mit einem Brettchen oder Pföckchen, die sich durch Kunstgriffe gleichwohl lösen lassen, ohne daß die Knoten, wie es Alexander der Große mit dem Gordischen that, zerschnitten zu werden brauchen, redet schon Pollux IX, 118. Hier sind vier einfache Beispiele, die sich jeder Knabe aus einem dünnen Brettchen selber herrichten kann, abgebildet (Fig. 32, 33, 34, 35):

## a) Das gefesselte Herz.

Um das Herz zu fesseln zieht man die Schlinge von vorn her durch 6,

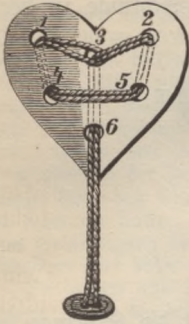


Fig. 32.

von hinten her durch 3,

vornher durch 2,

hinten her durch 5,

vornher durch 4,

hinten her durch 1,

vornher durch 3,

hinten her durch 6,

steckt nun den Knopf durch die Schlinge,

zieht sie durch 6 zurück, bis sie bei 3 wieder

vorn erscheint; und das Herz ist gefesselt.

Entfesselt wird es durch das entgegengesetzte Verfahren.

## b) Die Kreuze am Knopfloche.

Um die Kreuze am Knopfloche (Ringe) K zu befestigen, legt man die erste Schlinge über die Querschenkel des ersten Kreuzes, zieht sie von hinten herauf durch die Öffnung 1, von vorn durch die Öffnung 2, zieht das Band zwischen den Schlingen durch

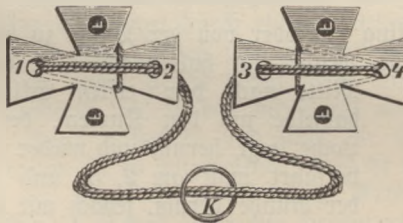


Fig. 33.

das Knopfloch K, befestigt ebenso das zweite Kreuz auf seiner Seite, indem man das Band über die Querschenkel des zweiten Kreuzes durch die Öffnung 3, zuerst nach hinten heraus, dann durch das Knopfloch K hervor und über das erste Kreuz wegzieht, ehe man das Geschnüre anstrafft.

## c) Die verzauberten Ringe.

Um die unter dem durchlochtem Brettchen, wie die Figur zeigt, an verschiedenen Schlingen aufgehängten Ringlein e, d, c, b u. f. w. sämmtlich an einer und derselben Schlinge zu ver-

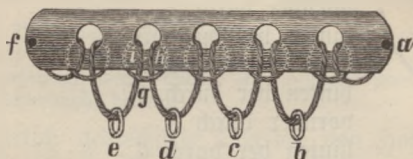


Fig. 34.

einigen, verfährt man, wie folgt: Man lockert die Schlinge g, schiebt den Ring e nach i hinauf, faßt dann die Fäden i und h und zieht sie so weit an sich heran, daß die gelockerte Schlinge g zunächst wieder fest hinter das Brettchen und zuletzt durch das Loch im Brettchen nach vorn hervor gezerrt wird. Ist dies erreicht, so läßt sich der Ring e durch sie von dem Faden i auf den Faden h schieben, und gleitet, wenn die Schlinge g wieder in ihre frühere Lage gebracht wird, zu d herunter. U. f. w.

## d) Die geheimnisvolle Waagschale.

Um den Ring auf oder von der Wage zu bringen, zieht man die Schlinge, welche ihn halten soll oder hält, aus der Mitte nach dem ersten Eckloche 1, durch dasselbe um den Knoten, der unter dem Loche liegt, herum und wieder zurück, ebenso verfährt man am 2. 3. und 4. Loche in der Runde herum, jedoch mit der Vorsicht, daß man die beiden Seitenfäden der Schlinge niemals über's Kreuz verdreht; endlich hebt man die Schlinge über den Knoten K, in dem die 6 Tragseile der Waagschale zusammenlaufen, weg, und der Ring wird von der Schlinge je nachdem befestigt oder gelöst.

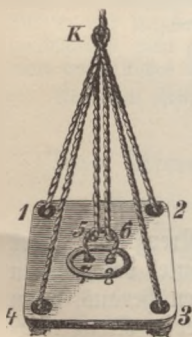


Fig. 35.

Zu den vorstehenden Spielen, welche in weiterer Ausbildung zu den „mechanischen Nebenbeschäftigungen“)“ hinleiten, gehört etwas Geduld und Fingerfertigkeit, nützliche Dinge für jeden, der sie hat, zumal wenn einer auf sich allein angewiesen ist.

Denn der Mensch ist zur Gesellschaft geschaffen, daher stehen „einsame Spiele“ immer im Widerspruch mit ihm, sind nie so angenehm, als die anderen, und wenn sie auch einen starken Grad des Vergnügens gewähren, so werden sie eben hierdurch den Spieler in die Gesellschaft zurücktreiben; denn die Freude drängt zur Theilnahme. Für das Drückende der Einsamkeit, im strengen Sinne, möchte daher wohl kein Spiel taugen, wenn es nicht mit einem Grade von Geistesanstrengung verbunden ist, der uns unsere Lage vergessen macht. Allein von solcher Einsamkeit kann hier die Rede auch nicht sein. Es ist aber oft der Fall, daß die Jugend an Gesellschaft von ihresgleichen Mangel hat, daß Eltern und Erzieher am Spiele nicht teilnehmen können und daher im Falle, daß weder Lust noch Gelegenheit zu irgend einer anderen Beschäftigung da ist, Spiele wünschen, wodurch die Kleinen in ihrer Gegenwart oder Nähe unterhalten werden können.

Wir haben also einige derselben angegeben. Weiter empfehlen sich zu gleichem Zwecke die beiden nachstehenden Spiele:

### Das Bilboquet. (Der Kugelbecher, das Fangbecherspiel.)

Ein etwa 10 cm langer zierlich gedrehter Stab von Knochen, Holz oder Elfenbein hat am oberen Ende eine kleine Schale, die in Form einer Halbkugel ausgedreht ist; sein unteres Ende läuft hingegen in eine Spitze aus. In der Mitte jenes Stäbchens ist eine seidene Schnur befestigt, und an dieser hängt eine Kugel. In derjenigen Stelle der Kugel, die bei dem Hängen die unterste ist, befindet sich ein Loch. Der Spieler, welcher das Stäbchen mit den Spitzen der Finger hält, übt sich, die herabhängende Kugel durch einen schnellen Aufzug der Schnur in die Höhe zu schnellen und sie mit dem Becher zu fangen, so daß sie darin liegen bleibt; dies ist bald gelernt. Er kehrt das Stäbchen um, so daß die Spitze nach oben steht, wirft wieder die Kugel aufwärts und sucht die Spitze in das Loch zu bringen, um sie so aufzuspießen; dies ist weit schwerer. Die Bewegung der Kugel kann auf einige Arten abgeändert werden, am leichtesten ist das senkrechte Herausziehen; schwerer wird das Fangen, wenn man sie in einem Bogen bald von vorn, bald von der linken oder rechten Seite heraufschwingt. Erleichtert wird das Fangen mit der Spitze, wenn man die Kugel mit den Fingern herumschnellt, so daß sie bei dem Fangen rädelt.

\*) GutsMuths schrieb über diese ein besonderes Buch unter diesem Namen.

Das Spiel ist nicht neu. Heinrich III. von Frankreich spielte es schon. Unter Ludwig XV. kam es wieder in Aufnahme; alles spielte Bilboquet, selbst die Schauspielerinnen auf dem Theater. Der Missionär Eggede fand es in Grönland unter der Jugend, und auf Anamoka sahen es die Engländer von Weibern spielen. Es verlangt bei aller Beschränktheit doch ziemlich viel Augenmaß und Beurteilung der Behandlung des Geräts.

**Das Ringelspiel.** („Nürnberger Tand“; „Zankeisen“; franz.: les anneaux embarassans oder le baguenedier.)

Dies ziemlich allgemein bekannte Spiel verlangt nur Nachdenken, wenn man es noch nicht kann und den Versuch macht, die Ringe auf- und abzuspielen; sobald man aber die ganz leichten Regeln des Spieles kennt, wird es nur ein Spiel zur Förderung der Aufmerksamkeit und übt diese, sowie die Finger besonders dann, wenn man sich eine kaum hinreichende Zeit setzt, in der die Ringe herab- und heraufgespielt werden sollen. Es ergibt sich daraus, daß es nur von geringem Gehalte, allenfalls nur ein Spiel für kranke Kinder sei, denen es erlaubt ist, sich die Zeit zu vertreiben, weil sie dieselbe mit nichts ausfüllen können. Nur in dieser Rücksicht folgende Beschreibung nach Fig. 36. — A ist eine von Draht gebogene

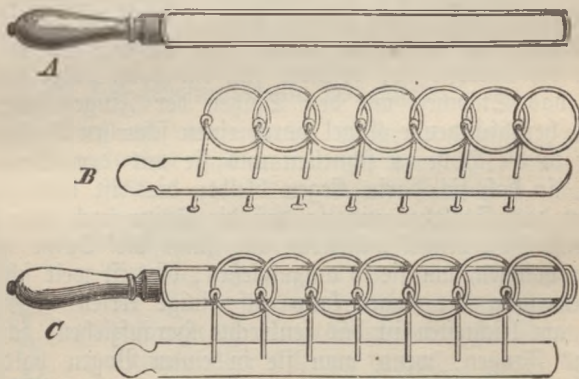


Fig. 36.

vorn geschlossene, ohne den Handgriff 16 cm lange Gabel; B ein Blech mit 7 Löchern, durch welche 7 Stifte herauf treten, die unten mit Köpfen versehen und oben zu Ohren umgebogen

sind. Jedes Ohr hält einen Ring von etwa 2 cm Weite; übrigens sind die Ringe und Stifte auf eine Art mit einander verschlungen, die man am besten aus der Zeichnung sehen kann. Das Spiel besteht darin, die Ringe so auf die Gabel zu bringen, daß zugleich alle Stifte von unten mitten durch die Gabel heraustreten und ein System bilden, wie es in B gezeichnet ist; ferner, die Ringe auch wieder herabzuspielen. Beides läßt sich durch Befolgung einer Regel zustande bringen, und die heißt: Es kann kein Ring herauf- oder heruntergespielt werden, es sei denn, daß nur noch ein einziger vor ihm auf der Gabel ist. Nur die beiden ersten Ringe machen davon eine Ausnahme, denn man kann sie jederzeit von unten durch die Gabel hinaufstecken und dann über ihren Schnabel ziehen. Um also den dritten herauf zu bringen, müssen erst 1 und 2 heraufgesteckt, und 1 wieder heruntergeworfen werden, dann kann man 3 von unten her durch die Gabel stecken und über den Schnabel ziehen. Oder will man den 7ten hinaufspielen, so müssen erst 1, 2, 3, 4, 5, 6 hinauf und dann 5, 4, 3, 2 und 1 herabgespielt werden, ehe man 7 hinaufbringen kann.

Einen Ring auf die Gabel bringen, heißt ihn von unten her durch den Spalt der Gabel stecken, oben horizontal darauf legen, bis an den Schnabel vorziehen und den Schnabel durchstecken. Einen Ring abwerfen, heißt das Gegenteil thun.

Man nehme die Gabel in die linke Hand, fasse damit zugleich den Schwanz des Bleches B, halte dieses unter die Gabel, die Ringe nach oben, und verfähre mit Aufstecken und Abwerfen wie folgt. a bedeutet aufstecken, b abwerfen.

1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 a. 1, 2 a. 1 b.  
 3 b. 1 a. 1, 2 b. 5 a. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b.  
 4 b. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 6 a. 1, 2 a.  
 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 a. 1, 2 a. 1 a. 3 b. 1 b.  
 1, 2 b. 5 b. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 b.  
 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 7 a. (Hiermit sind die  
 beiden ersten Ringe hinaufgespielt, nämlich 7 und 6). 1, 2 a.  
 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 a. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a.  
 1, 2 b. 5 a. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. Jetzt hat der  
 Spieler alle 7 oben. Auf folgende Art spielt er sie wieder ab.  
 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 5 b. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a.  
 1, 2 b. 4 b. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 7 b.

(Setzt ist ein Ring herunter). 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a.  
 1, 2 b. 4 a. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 5 a.  
 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 b. 1, 2 a. 1 b.  
 3 b. 1 a. 1, 2 b. 6 b. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a.  
 1, 2 b. 4 a. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 5 b.  
 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 b. 1, 2 a. 1 b.  
 3 b. 1 a. 1, 2 b. Hiermit sind die Ringe wieder abgespielt.  
 Der Anfänger lasse sich dieses vorlesen und verfare mit den  
 Ringen darnach, so wird er gewiß nicht fehl gehen.

Das Spiel ist sehr alt; schon Cardanus (1501—1576) redet davon in  
 seinem Werke de subtilitate. Eine eigene Abhandlung schrieb Wallis (1616  
 bis 1703) darüber in seiner großen Algebra. Es wird auch Grillensspiel  
 genannt, nicht etwa deshalb, weil es geeignet wäre, die Grillen zu vertreiben,  
 sondern grille bedeutet franz. ein Gitterwerk von Draht.

Hat das Spielzeug 7 Ringe, so spielt sie der Geübte in  $3\frac{1}{2}$  Minuten  
 auf und ab. Zu 9 Ringen braucht er 10 bis 12 Minuten, zu 20 Ringen  
 würde er nach darüber angestellten Berechnungen über 64 Tage, zu 30 Ringen  
 schon über 2760 Jahre, und zu 50 Ringen mehrere Millionen Jahre ge-  
 brauchen. In diesem Sinne verdient das Spiel den Namen eines Geduld-  
 spieles. Auch die folgenden Spiele erfordern zunächst Geduld und — Ein-  
 samkeit, wenn sie auch in anderer Beziehung unter eine neue Überschrift ge-  
 stellt werden.

#### d) Spiele zur Bildung des Geschmacks.

Geschmack ist das Vermögen, das Schöne zu empfinden  
 und zu beurteilen. Es wäre zu wünschen, daß wir recht viel  
 Spiele des Geschmacks hätten. Da sie allein auf reinen Trieb  
 der Thätigkeit gegründet sind, so verschwinden bei ihnen alle  
 Leidenschaften, sind wenigstens bei ihnen nicht durchaus erfor-  
 derlich. Schon in dieser Rücksicht verdienen sie alle Empfehlung.  
 Leider muß ich hier eine Lücke lassen, weil ich nur folgende  
 Spiele in dieser Ordnung anführen kann.

#### Tafelspiele. („Parketspiel“; „Mosaikspiel“.)

Man denke sich von einem Damembrette die Felder weg,  
 so hat man den Spielraum zu einem Parketspiel, nämlich eine  
 durch niedrige Leisten eingefasste regulär vierseitige Fläche. Es  
 kommt bei dem Spiele darauf an, diese Fläche mit einer Menge  
 kleiner, verschieden gefärbter Tafeln so zu belegen, daß dadurch,  
 wie auf einem schön getäfelten Fußboden, allerlei hübsche Muster  
 entstehen. Zu diesem Zwecke sind die kleinen Tafeln alle genau



gleich groß und gegen den Spielraum so abgemessen, daß eine gewisse bestimmte Zahl derselben, z. B. 64, ihn genau ausfüllt. Sie sind nur so dick, wie ein Messerrücken, um sie bequem in einem kleinen Kästchen unter dem Spielraume aufbewahren zu können. Die Hauptsache besteht aber in der Farbe dieser Tafelchen. Eine jede von ihren beiden Seiten ist nämlich durch eine Diagonallinie (von der einen Ecke bis zur gegenüberstehenden) in zwei gleiche Hälften geteilt, und jede dieser vier Hälften ist mit einer feinen Lackfarbe überstrichen, so daß jedes Tafelchen auf der einen Seite z. B. rot und weiß, auf der anderen grün und gelb ist. Man erhält daher durch diese Einrichtung auf 64 Tafeln 356 dreiseitige gefärbte Felder, die man nach Willkür sehr mannigfaltig in allerlei hübsche symmetrische Zeichnungen zusammenstellen kann.

In dieser Zusammenstellung liegt einige Übung für den Erfindungsgeist und den Geschmack der Jugend, die gewöhnlich an diesem stillen und sehr unschuldigen Spiele viel Vergnügen findet. Fertige Spiele dieser, sowie verwandter Arten, als da sind für noch kleinere Kinder z. B. die Fröbelschen Spiele des Stäbchenverschränkens, des Flechtens u. kann man überall kaufen.

### Bauspiele.

Diese gehören unter die trefflichsten aller „einsamen Spiele“. Die Bedingung dabei aber ist eine doppelte: Einmal, daß der Baukasten nur das durchaus einfache Material von Bausteinen giebt, sodann aber, daß diese Bausteine genau und sorgfältig gearbeitet sind. Es sind dies nämlich teils einfache regelmäßige Würfel, teils Werkstücke genau von derselben Breite und Dicke, aber von der doppelten, dreiz-, vier- und mehrfachen je durch Einschnitte bezeichneten Länge, sämtlich in großer Anzahl und von hartem Holze, wozu noch einige Gewölbebögen kommen können. Was sonst etwa noch von Säulen, Fensterstücken, Treppen u. s. w. beigegeben zu werden pflegt, verteuert die Sache sogleich und ist nicht nur entbehrlich (wie bereits die Gewölbebögen), sondern, weil es schon zu viel Vorbereitetes in die Hand giebt, sogar minder zweckmäßig. Neben dem Baukasten empfehlen sich für fortgeschrittenere immerhin die sog. Modellierbogen, welche man für billiges Geld überall kaufen kann.

Das obige, so höchst einfache, ja unscheinbare Gerät giebt der jugendlichen Erfindungsgabe, der Phantasie, dem Geschmacke eine reiche und beinahe unerschöpfliche Gelegenheit zu den mannigfaltigsten Schöpfungen von dem ein-

fachsten rohesten Versuche bis zu oft überraschenden Erzeugnissen des sich allmählich entwickelnden jugendlichen Geschmacks. Je einfacher nämlich dieser Stoff ist, desto größer muß die schaffende Selbstthätigkeit werden, desto größer ist aber auch, da das Kind einmal schaffen und gestalten will, seine Freude daran, und desto größer wird eben damit der pädagogische Wert der Sache. Denn nichts kann verfehrter und verfehlter sein, als dem Kinde künstliches, bereits vollständig ausgeführtes und oft, thöricht genug, reiches und kostbares Spielzeug in die Hände zu geben. Da nämlich der Trieb nach Thätigkeit meist gar keinen Stoff darin findet, so wird das Kind notwendig bald dadurch gelangweilt, und es will deswegen immer Neues, immer Schöneres und Reicheres, und mit der wachsenden Begierde wächst die Übersättigung und die Berwöhnung. Und dann klagen die schwachen und thörichten Eltern über diese Ungenügsamkeit und Sattheit, welche sie doch selbst erzeugt und genährt haben. Wollte man doch bedenken, daß das Kind durch solche gut gemeinte Verfehrtheit schon mittelst seines Spielzeuges von der so unendlich wichtigen Einfachheit und der Beschränkung seiner Neigung und seiner Begierden wie recht absichtlich in jene künstlichen Bedürfnisse, in jene anspruchsvolle unerfüllliche Genußsucht hineingeführt wird, welche auf den äußeren Wohlstand eben so zerstörend einwirken, als sie den inneren Frieden, die sittliche Einfachheit und den sittlichen Ernst, welche unserer Zeit so hoch nothun, untergräbt.

Doch kehren wir zu unserem Hauspfeile zurück. Dieses hat endlich auch den Vorzug, daß es vermöge der großen Mannigfaltigkeit der möglichen Zusammensetzungen nicht leicht verleidet, ja beinahe immer anziehender wird, und der Herausgeber kennt mehr als einen Erwachsenen, der, indem er dem Kinde Anleitung gab, selbst mit Vergnügen dabei verweilt und seinen eigenen Erfindungsgeist daran geübt hat. Nach den Züricher Neujahrsblättern der Chorherrenstube von 1820 ersann J. C. Lavater das Spiel der hölzernen Hauspfeile. (Vergl. Nothholz: Alemannisches u. S. 362.)

### Figurenspiele.

(Engl.: the Chinese puzzle-play; franz.: patience chinoise).

Man kann sie fertig kaufen, die beste Ausgabe ist das bei Herman Böhlau in Weimar erschienene „Geometrische Figurenspiel für Kinder und für Erwachsene. Neu entworfen und geordnet von Ludwig Kunze, Prof. der Mathematik;“ zuerst 1842. Das Vorwort enthält auch die geschichtlichen Nachweise über das Aufkommen der Figurenspiele.

Aber nötig ist es nicht, daß man das Spiel fertig kauft; man kann sich die Täfelchen, durch deren Zusammensetzung die verschiedensten Figuren gebildet werden sollen, selbst aus Holz oder Pappe schneiden, z. B. durch saubere Zerlegung eines Quadrats in 7, bez. 20 Stücke nach den folgenden Zeichnungen. Auch giebt man dem Spiele einen etwas geselligeren Charakter. Jeder der Mitspieler hat seine Stücke für sich, bildet

aus ihnen eine beliebige Figur, zeichnet sie aber nur im Umrisse auf, tauscht die Zeichnung mit der eines Nachbarn aus, und nun bemühen sich beide, auszumitteln, wie jeder zu seiner Um-

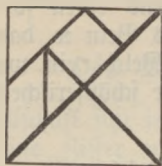


Fig. 37.

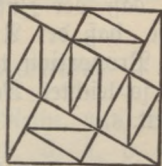


Fig. 38.

rißfigur gekommen ist. Diese Beschäftigung entbehrt durchaus nicht des Reizes und der Spannung, und man kehrt gern von Zeit zu Zeit zu ihr zurück.

### Zeichnungsspiele.

Es giebt deren sehr viele Arten; für unseren Zweck müssen uns die folgenden 2 genügen.

#### 1. Die Zeichnungswürfel.

Folgendes noch sehr wenig bekannte Spiel, das der Phantasia eine schwierige, aber sehr edle geschmackbildende Beschäftigung darbietet, wird allen Freunden der Zeichenkunst, die schon so weit sind, daß sie sich über bloßes Kopieren hinauswagen, sehr willkommen sein. Ich entlehne es einem Briefe, den man in den Libationen (einer im Felsfeder'schen Verlage zu Nürnberg erschienenen Monatschrift, seit 1795 Vierteljahrschrift) findet.

Man hat 5 Würfel; der erste zeigt auf allen Seiten 1, der andere 2, der dritte 3 u. s. f. Jeder Zeichner läßt sie alle 5 zugleich auf eine gemäßigte Art aus der Hand auf das Papier oder auf die Tafel fallen, die er zum Zeichnen vor sich hat, und dieser Wurf entscheidet die Lage der einzelnen Teile der zu zeichnenden Figur; denn, dem angenommenen Gezehe nach, bestimmt der Würfel 1 die Stelle des Kopfes, 2 die der rechten, 3 die der linken Hand, 4 die des rechten, 5 die des linken Fußes. Der Zeichner befestigt diese Punkte und giebt die Würfel zu eben dem Gebrauche weiter. Von jetzt an erhält seine Phantasia freien Spielraum; denn es kommt nun darauf an, eine Menschenfigur sich in irgend einer Lage, sei es laufend, liegend, stürzend, kämpfend, arbeitend zu denken, so daß die genannten Teile auf die durch das ungefähre Auseinanderpressen der

Würfel entstandenen Stellen fallen. Selbst dann, wenn das Ungefähr einen Würfel auf den anderen, z. B. 1 auf 4 bringen sollte, muß der rechte Fuß unter den Kopf gezeichnet werden; kurz, man darf keine nur denkbare Lage der Würfel verwerfen, es sei denn, daß der Zufall irgend einen so weit von den anderen abjagte, daß der Arm, das Bein u. dadurch aus den Grenzen aller Proportion träte. Welch' ein weites Feld erhält durch ein so leichtes Mittel die schöpferische Phantasie für ihre Wirksamkeit.

## 2. Der blinde Zeichner.

Einem in der Gesellschaft, der Zeichnungsfertigkeit besitzt, wird ein weißes Blatt vorgelegt und der Zeichenstift überreicht. Er erklärt, was er zeichnen wolle, z. B. einen Storch, und hält den Stift über die Mitte des Papiers; dann schließt er die Augen, oder läßt sie sich verbinden, und fragt: Mit welchem Teile des Vogels soll ich beginnen? Die Gesellschaft verlangt den Schnabel. Er zeichnet ihn. Dann den Schwanz. Er verrückt den Stift und zeichnet den Schwanz. Dann auf Verlangen den Kopf, ein Bein, die Flügel, den Rumpf, noch ein Bein, den Hals und schließlich das Auge, alles an denjenigen Stellen, wohin es seiner Mutmaßung nach gehört. Er wird diese Stellen indes selten genau treffen, sondern leicht eine ergötzliche Mißgestalt zustande bringen, obgleich eine scharfe Aufmerksamkeit auf die Größe der Handbewegungen manchen von der Gesellschaft erwarteten Irrtum, den sie gern belächelt hätte, verhütet.

### e) Spiele zur besonderen Förderung der Aufmerksamkeit.

#### Die böse Sieben. („Brr“.)

Alle stehen oder sitzen im Kreise herum. Ein Aufseher steht mit dem Plumpsack in der Mitte und bestimmt den Genossen, welcher anzufangen hat und nun wird von 1—100 gezählt, so daß jeder der Reihe nach nur eine Zahl nennt. Nur darf nicht die Sieben, und die Zahl, in welcher eine Sieben vorkommt, sowie die, in welcher die Sieben (ohne Bruchteil) enthalten ist, genannt werden, sondern es hat derjenige, auf welchen eine solche Zahl fällt, zu rufen: Brr. Es

hat also z. B. anstatt 17 Verrzehn, statt 77 Vrr Vrr u. zu sagen. Wer dagegen handelt, erhält einen Plumpsackschlag oder giebt ein Pfand. Nach jedem Versetzen beginnt der nächste das Zählen von 1 an.

Auch Erwachsene vergnügen sich gern mit diesem „Vrr“ und zahlen dann bei einem Versetzen eine vorher bestimmte Geldstrafe zu einem wohlthätigen Zwecke.

### Der Rechenmeister.

Die Gesellschaft sitzt in einer Reihe, und jede Person derselben stellt eine Ziffer vor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. Sind der Personen mehr als 10, so wird die elfte wieder 1, die zwölfte 2 und so fort. Der Rechenmeister stellt sich in einige Entfernung vor die Reihe und unterhält die Gesellschaft durch mündlichen Vortrag auf irgend eine Art, bald durch kleine Erzählungen, bald durch Fragen an diese und jene Person, doch immer so, daß so viel Zahlen als möglich darin vorkommen, z. B.: Diese Nacht, es war vielleicht 12, 3 oder 4 Uhr (denn man träumt gewöhnlich die Zeit nicht mit), träumte ich, es kämen 4 Kerle in mein Schlafzimmer, die sich vorgenommen hätten, mir eine so derbe Bewegung zu machen, wie sie, vielleicht sind es 100 Jahre her, der berühmte Sancho zu machen die Unlust hatte. Die Thür knarrte wirklich in meinen 2 Ohren 1-, 2-, 3-, 4-mal, ich hörte das Geräusch von 8 Füßen, sah endlich die 4 Bösewichter sich von 4 Seiten her meinem Bette nähern und bemerkte, daß jeder Miene machte, einen der 4 Zipfel meines Bett-Tuches mit seinen 2 Fäusten fest zu fassen, um mich bis zur Decke 2 bis 3 m hoch in die Höhe zu pressen. Zum Glück habe ich immer 2 Pistolen im Bette, ich nahm 1 davon, brannte los, und fort waren die 4 Kerle u. j. w. — So oft der Rechenmeister eine Zahl nennt, muß der betreffende aufstehen und ihm eine Verbeugung machen; ist's eine zusammengesetzte Zahl, wie oben die 12, so treten beide Personen auf den Platz vor dem Rechenmeister, 1 auf die linke Seite der 2, und bleiben so lange stehen, bis eine neue Zahl genannt wird. Wer diese Gesetze nicht erfüllt, oder auch aus Versetzen aufsteht, wenn seine Zahl nicht genannt ist, giebt entweder ein Pfand, oder er erhält von dem Rechenmeister die Bezahlung mit dem Plumpsack. Nennt aber der Rechenmeister eine Zahl, die nicht in der Gesellschaft ist, auch nicht von zwei oder mehreren Personen durch Zusammenstellung gemacht werden kann, so giebt er selbst ein Pfand, oder die Gesellschaft

jagt ihn mit ihren Plumpsäcken vom Platze, und er verliert in beiden Fällen sein Amt.

### Die orthographische Lehrstunde.

Die Gesellschaft sitzt im Halbkreise, der Schreibmeister als Hauptperson vor derselben. Will man nicht um Pfänder spielen, so hat jeder, was Knaben weit mehr Spaß macht, einen Plumpsack bei der Hand. Der Schreibmeister giebt jedem einen Buchstaben: Du bist a, du b, du c, d, e, f, u. s. w. Reicht die Personenzahl nicht für das ganze Alphabet aus, so läßt man die selten vorkommenden Buchstaben weg. Die Verteilung geschieht nicht in der Reihe hin nach alphabetischer Folge, sondern verworren durch einander, so daß die Person u neben a sitzen kann. Das Spiel nimmt seinen Anfang. „So laßt uns denn,“ beginnt der Schreibmeister, „unsere Arbeit anfangen, liebe Kinder! Gebt mir gehörig acht, damit mein Lineal (der Plumpsack) nicht nötig hat, auf euerm Rücken Linien zu ziehen. Du, mein lieber Heinrich, buchstabiere mir einmal das Wort Rechtschreibung.“ Dieser erhebt sich, läuft nach und nach zu den Personen r, e, c, h, t, buchstabiert dabei laut r-e-c-h-t-recht und zupft jeden Buchstaben am Ohr. — Gut, mein Sohn, ruft der Meister, nun weiter! — Er buchstabiert auf eben die Art s-c-h-r-e-i-b — „Was? du ziehst mir das b mit in die erste Silbe?“ und sogleich erhält er vom Meister einen Klapps. „Mach's besser!“ — s-c-h-r-e-i-schrei. — „Gut!“ Jetzt kommt Heinrich in Verlegenheit, er weiß nicht recht, ob die Silbe bung mit dem p oder b geschrieben wird, und dann hat er vergessen, welche Person das u vorstellt. Sein Unstern führt ihn zum p, er will es bei dem Ohr zupfen, und Klapps! erhält er erst von ihm und dann auch vom Schreibmeister einen Schlag. Nun wandert er zum b, kommt dann aber zum d, weil er glaubt, es sei u. Das d giebt ihm wieder einen Klapps, nach dessen Wiederholung der Meister ihn zum u hinführt. Endlich buchstabiert er richtig heraus bung und ist damit fertig. Von Zeit zu Zeit, wenn das Gelächter, welches bei dem Ohrzupfen und Zuschlagen oft losbricht, zu laut wird, klopft der Meister die Spieler mit dem Lineale zur Ruhe. — Aus dem bisherigen ergibt sich, daß ein jeder genau aufmerken und behalten müsse, wie die Buchstaben verteilt werden; denn wenn der Buchstabierer zur un-

rechten Person kommt und sie, wie vorhin das d, zupft, da er doch das u zupfen sollte, so erhält er von der Person d einen Streich, und ebenso vom Schreibmeister. Der Schreibmeister muß sich die Buchstaben eben so gut merken, denn auch er erhält einen Schlag, wenn er den Spieler zu einem falschen Buchstaben bringt, selbst falsch buchstabiert, falsch verbessert, oder ein Wort aufgiebt, wozu nicht alle Buchstaben da sind.

Beide Spiele haben Ähnlichkeit miteinander, daher ziehe ich ihre Beurteilung hier zusammen. Der Rechenmeister erfordert weit mehr schnelle Aufmerksamkeit und ist für flüchtige junge Personen trefflich. Die Hauptperson erhält überdem Gelegenheit, ihr Mundwort auf allerlei Art zu üben und ihre Phantasie in allerlei kleinen Erfindungen anzustrengen. — Noch weit vorzüglicher ist aber die orthographische Lehrstunde. Sie fordert neben gespannter Aufmerksamkeit auch Gedächtnis und ist mit weit mehr lächerlichen Ausstritten verbunden, wenn die Gesellschaft mit natürlicher Unbesfangenheit spielt, und der Schreibmeister etwas kleinlich verfährt. Ich halte es für eines der zweckmäßigsten Spiele für junge Gesellschaften. Beide Spiele haben noch das Gute, daß sie einige Bewegung gewähren.

### Kaufmann.

Der Plumpsack regiert bei diesem Spiele. Wird es gut gemacht, so verursacht es viel Gelächter. Den Zank- und Streitsüchtigen entferne man von allen Spielen, vorzüglich von diesem. Von 6, 8 und mehr Personen ist einer Kaufmann. Dieser mischt ein Spiel Karten und teilt jedem 3 Blätter zu, das übriggebliebene Packet wird alsbald der Reihe nach herumgegeben, und jeder sucht seine Blätter daraus so zu vervollständigen, daß er in drei Blättern entweder 31 Augen oder 3 gleiche Blätter, z. B. 3 Könige, 3 Achten zc. hat. Das Daus gilt 11, jedes Bild und die Zehn 10, wie das bekannt ist; 2 Bilder und ein Daus, oder 2 Dausen und eine Neun zc. machen also 31 Augen. Sind die Blätter der Reihe nach herumgegeben, so nimmt der Kaufmann den Rest in Verwahrung und untersucht, ob jeder seine 31 Augen oder 3 gleiche Blätter habe. Wer sie nicht hat, bekommt von ihm und jedem der Gesellschaft einen Schlag mit dem Plumpsack. Der Kaufmann verteilt dann von neuem. So weit also ist dem Spiele etwas Glück beigemischt, und um jedem seinen Teil nach Billigkeit zukommen zu lassen, müssen die übriggebliebenen Blätter nicht immer einer Person zuerst gegeben werden, sondern man rückt bei jedem neuen Spiele damit auf die nächste Person fort, so

daß im ersten Spiele A, im zweiten B, im dritten C u. s. w. zuerst die Blätter bekommt.

Zu gleicher Zeit aber wird auch die Vorsichtigkeit und Unbedachtbarkeit der Spieler mit in's Spiel gezogen; denn der Austeiler heißt Kaufmann, die Kartenblätter Waren, der Plumpsack die Elle, die Kreide die Tinte, das Spiel von 3 Blättern, so wie auch der Tisch, auf dem man spielt, der Laden, und die Striche, die man mit der Kreide macht, Rechnungen. Hat jemand seine 31 Augen gefunden, so muß er sagen: „Ich schließe meinen Laden!“ und seine Blätter dem Kaufmann übergeben. Wer diese Gegenstände, folglich auch den Kaufmann, mit ihren wahren Namen nennt, erhält vom Kaufmann einen Strich. Zu diesem Ende hat er die Namen aller vor sich auf den Tisch geschrieben. Der Kaufmann darf alles gewöhnlich benennen; bemerkt er es aber nicht, wenn jemand die Sachen anders nennt, so macht ihm jemand einen Strich. Der Kaufmann hat daher ein sehr schwieriges Amt; denn jeder Mitspieler sucht ihm Rechnungen anzubringen und nennt folglich oft mit Fleiß die Karte Karte, die Striche Striche u. s. w., wenn er sieht, daß der Kaufmann nicht aufmerksam genug ist. Wenn der Kaufmann die vervollständigten Spiele durchgesehen hat, und jeder, der seines nicht vollständig hat, dafür bestraft worden ist, so geht's auch an die Bezahlung der Rechnungen. Der Kaufmann giebt jedem so viel Streiche, als er Rechnungen hat, und erhält auch von jedem zurück, was er bei ihm an Strichen hat.

Auch dieses Spiel erfordert viel Aufmerksamkeit und Besonnenheit; es ist für die Spieler nicht so ganz leicht, von den wahren Benennungen der Sachen abzusehen und die angenommenen zu gebrauchen, so wie es für den Kaufmann viel Schwierigkeit hat, bei dem Gespräche durch einander die Fehler zu bemerken.

### Das Advokatenspiel.

Die Gesellschaft sitzt im Kreise, und in demselben befindet sich der Sprecher oder Anführer des Spieles, der bald diese, bald jene Person anredet, fragt u. s. w. Allein die gefragte Person darf bei Strafe eines Pfandes oder Streiches mit dem Taschentuche nie selbst antworten; denn jeder hat seinen Nachbar linker Hand zum Advokaten, der für ihn antworten muß oder bei Unterlassung in Strafe verfällt. Werden von diesem oder jenem etwa Fehler begangen, und der Sprecher



merkt es nicht, so ist er eben so schuldig. — Die ganze Sache ist einfach, auch sehr angenehm und lustig, wenn der Sprecher eine muntere Person ist, die ohne Stocken immer Sprechstoffe bereit hat, unaufhörlich fragt, verlangt, sich erkundigt, scherzt, bald diesen, bald jenen bei dem Namen ruft, auf eine lustige Art anklagt und ihn dadurch zur Antwort reizt; sie verlangt schnelle Aufmerksamkeit und ist daher nützlich, wie die vorigen Spiele. Allenfalls kann der Sprecher auch selbst der Advokat einer Person sein, auch selbst einen Advokaten haben, wenn er sich selbst auf eine lustige Art als Sprecher anredet. Fast dasselbe Spiel ist das sogenannte

**Parlament.** Hier ist einer der König, ein anderer der Kanzler, Sekretär, das Parlamentsglied u. s. w. Der Sprecher ist wieder in der Mitte, handelt aber hier mehr von Staats- sachen auf eine scherzhafte Art, macht kurze Anträge über die dormaligen bekannteren Hauptfragen des Tages im Gebiete der Politik, der Staatswirtschaft, der Industrie; er sammelt die Stimmen u. dgl. Jeder antwortet für den anderen in fortgesetzter Ordnung, der Kanzler für den König u. s. w. Bei diesem Spiele ist in dem Falle noch weit mehr Aufmerksamkeit, als bei dem vorigen, nötig, wenn man die genannten Rollen durch Kartenblätter an die schon sitzende Gesellschaft verteilt; denn nun sitzt der Advokat nicht mehr neben demjenigen, an welchen sich der Sprecher wendet; der König ist dann vielleicht auf dieser, der Kanzler auf jener Seite des Kreises.

### Die Reise nach Jerusalem.

Die Gesellschaft setzt sich in eine Reihe, und vor ihr steht der Erzähler, der im Begriff ist, ihr eine Reise nach Jerusalem zu beschreiben. Vorher aber giebt er jedem ein Wort und zwar ein solches, das in seiner Erzählung oft vorkommt, als: Schiff, Matrose, Segel, Hafen, Anker, Wind, Sturm, See, Wasser, Zwieback, Seeräuber, Insel, Kompaß, Kanonen, Seckrankheit, Berdeck, Tau, Mast, Haifisch u. dgl. Man kann allenfalls auch jeder Person zwei dergleichen Wörter geben. So oft er nun in seiner Erzählung ein solches Wort gebraucht, muß diejenige Person, welcher es zugeteilt ist, schnell aufstehen, sich herumdrehen und stehen bleiben, bis eine andere zum Umdrehen gebracht wird. Vergißt sie es, oder thut sie es zur Unzeit, so bekommt sie von dem Erzähler entweder

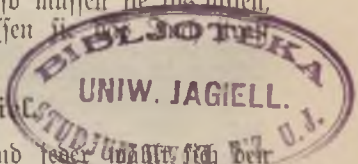
einen Schlag mit dem Plumpsack, oder sie muß ein Pfand geben. Kommt das Wort Jerusalem in der Erzählung vor, so müssen sich alle umdrehen bei derselben Strafe. Hat der Reisende seine Erzählung geendigt, so werden die Pfänder wieder eingelöst. **B. B.**

„Meine Herren und Damen, sie wünschen von mir eine Erzählung meiner Reise nach Jerusalem, und ich bin bereit, ihnen diese Wasserreise, die ich in einem englischen Schiffe machte, zu erzählen. Man kann auch zu Lande nach der schönen Stadt Jerusalem reisen, aber zur See ist's doch bequemer, wenigstens hat man auf der See nicht so viel vom Staube auszustehen, und bekommt man auch die Seekrankheit, so ist die nicht so schlimm, als die Stöße, welche man auf übeln Wegen vom Wagen leidet; denn die Seekrankheit vergeht bald wieder, aber die Wege bleiben schlecht, bis man bei Jerusalem ankommt; erst kurz vor Jerusalem werden sie besser. Unser Schiff lag im Hafen von Portsmouth. Es war ein großes Schiff; ein Schiff, das viele Kanonen führte; das Ankertau, meine Herren, war so dick, wie ein Mann. Ich kaufte Nahrungsmittel, Zwieback u. dgl.; die Matrosen lichteteten die Anker, spannten die Segel, lösten die Kanonen zum Abschiede und schrieen alle: Lebt wohl, es geht nach der schönen Stadt! — — Wir waren kaum aus dem Hafen, so wurde mir das Herz schwer, ungern sah ich das Land verschwinden, aber der Gedanke an Jerusalem beruhigte mich, auch war eine Seereise für mich etwas Neues. Das Wasser wurde nun nach und nach so groß, die See so weit, daß ich's nicht mehr übersehen konnte, der Wind ging in den Rücken, blies stark, das Schiff flog davon, und ich dachte: Wenn das so fort geht, werden wir bald nach Jerusalem geblasen sein u. s. w.“ — Die Hauptsache bleibt, jene Wörter recht oft vorzubringen, damit die Zuhörer fleißig im Drehen bleiben; übrigens verflücht man allerhand Vorfälle von Sturm, Verschlagung, Landung auf einer Insel, von Schiffbruch, Gefechten mit Seeräubern, großen Haifischen u. s. w. in die Erzählung. Durch dergleichen Sachen läßt sich dieselbe interessant machen, und ist man geschickt genug, sie scherzhast zu machen, so werden die Zuhörer zum Lachen bewogen und vergessen darüber das Umdrehen.

Dieses Spiel ist sehr unschuldig und macht die Jugend fröhlich; es ist mit Lachen und mit einem Grade von Bewegung verbunden, den der Er-

zähler dadurch vergrößern kann, daß er die gegebenen Wörter öfters mit einflücht. Es verlangt Aufmerksamkeit der Zuhörer, um ihre Wörter nicht zu verhehren, und erhält sie dadurch in steter Spannung. Aber ein geschickter Kinderfreund könnte es mitunter auch nützlich machen. Er kann der Jugend dabei vielerlei Begriffe beibringen, wenn er die Sache nicht nur zum Späße macht, sondern sie wie eine wirkliche Reise behandelt, zur Abwechslung nicht immer zur See, sondern auch zu Lande nach Jerusalem reist, und, was ja ganz unabwehrlich bleibt, nicht immer Jerusalem, sondern bald Boston, bald Lissabon, Petersburg, Moskau, Kopenhagen zum Ziele der Reise nimmt. Hierdurch kann dieses Spiel eines der besten von den sog. belehrenden Spielen werden, wenn man überhaupt es für gut findet, durch Spiele belehren zu wollen. Er muß dann nur bei jeder von dergleichen Reisen solche Wörter verteilen, die sich am häufigsten in die Erzählung flechten lassen.

### Fischen.

Einer ist Fischer, die anderen wählen sich oder bekommen je den Namen eines Fisches. Der Fischer spricht z. B.: Ich fischte im Teiche die ganze Nacht, konnte aber nichts weiter fangen als einen „Hecht!“ Der Genosse mit dem Namen Hecht steht sofort auf und ruft: Ich bin's! Mit diesem unterhält sich der Fischer laut und läßt alsbald den Namen eines anderen „Fisches“ in die Erzählung einschießen, welcher ebenfalls sofort aufsteht, und „ich bin's!“ sagt, während der Hecht sich setzt. Wer nicht aufpaßt, wird Fischer. — Oder der Fischer sagt: „Ich fische in unseres Herrn Teichen für die Armen und die Reichen. Haltet fest! Laßt los!“ Es halten nämlich die Genossen (in Schweden) hierbei ein Tuch fest und die Gespielen haben das Gegenteil von dem zu thun, was der Fischer verlangt. Wenn er also ruft: Halt fest!, so müssen sie los lassen, und wenn er ruft: Laßt los!, so müssen sie  ziehen.

### Das Taubenspiel.

Die Gesellschaft sitzt im Kreise, und jeder wählt sich den Namen irgend einer Getreideart: Gerste, Hafer, Erbsen, Weizen u. s. w. Einer von der Gesellschaft macht den Anfang und spricht schnell: „Ich lasse meine Tauben fliegen in die —“; hier nennt er eine von den gewählten Samereien, z. B. Gerste. Derjenige, welcher den Namen davon genommen hat, ruft schnell: „Nein, nicht in die Gerste, sondern in die —“; hier nennt er schnell wieder eine andere Samenart und bringt so das Spiel auf einen anderen, dieser auf einen dritten u. s. w. Wer auf

diese Art aufgefordert ist, und nicht schnell antwortet, mit der Antwort gar ausbleibt, nicht dieselbe Redensart braucht, oder durch Mangel an Fassung eine Sämerei nennt, die von keinem Gesellschafter gewählt ist, giebt ein Pfand u. s. w.

Das Spiel ist nicht nur unschuldig und lustig, sondern auch zweckmäßig für Kinder, die gern mit den Gedanken herumflattern oder langsamen Kopfes, also nicht schnellschlüssig (resolut) sind; denn es erfordert Aufmerksamkeit, schnellen Entschluß, rasches Mundwerk und stete Gedächtnishilfe im Behalten der Getreidearten.

### Das Farbenspiel.

Es läuft mit dem vorigen auf eins hinaus, ich darf es daher nur ganz kurz angeben. Jeder hat seine Farbe, wie vorhin eine Getreideart, gewählt. Einer macht den Anfang und spricht: „Meine braune Farbe ist eine schöne Farbe, aber nicht die häßliche gelbe!“ Der, welcher sich gelb gewählt hat, fällt gleich ein: „Nein, meine gelbe Farbe ist eine schöne Farbe, aber nicht die — —“; hier nennt er eine andere. So bringt einer das Sprechen auf den anderen. Wer gar nicht oder nicht gleich antwortet, wer an den Ausdrücken etwas ändert, oder ein Wort ausläßt, giebt ein Pfand, oder erhält von dem im Kreise stehenden Maler einen Pinselstrich, d. i. einen Streich mit dem Plumpjocke.

### Die Bestimmung nach dem ABC.

Ein Spielgenosse fragt schnell seinen Nachbar: Wenn ich eine Ameise wäre, wozu würden sie mich bestimmen? Dieser antwortet schnell: „Zur Arbeit!“ und fragt den nächsten: „Wenn ich eine Blume wäre, wozu würden sie mich anwenden? Dieser antwortet sogleich: „Zum Bouquet!“ u. s. f. durch das ganze ABC; doch ist es vorerst nicht nötig, daß die Antwort ebenfalls mit demselben Buchstaben beginnt. Wer nicht rasch mit der Antwort bei der Hand ist, auch keine giebt, nachdem vom fragenden bereits bis 3 gezählt ist, giebt ein Pfand. Es können auch alle erst mit dem Buchstaben A fragen und antworten, dann alle mit B, oder alle mit A fragen und mit B antworten zc.

## Alle Vögel fliegen.

Ich führe diese kleine lustige Posse hier mit an, weil ich nichts Unsittliches und Schädliches, aber wohl Vergnügen und eine kleine Verwendung des Geistes darin finde, die ich mit keinem anderen Worte als Geistesgeschwindigkeit oder schnelle Aufmerksamkeit zu bezeichnen weiß.

Die zahlreiche Gesellschaft setzt sich, oder sie steht in einer Reihe und ist äußerst aufmerksam auf den Vorspieler. Dieser steht mit einem gedrehten Tuche vor der Reihe und unterhält sie auf allerlei Art, z. B.: „Meine Herrn, ich bin weit in der Welt herum gewesen, habe viele Länder gesehen und bin ein starker Naturkundiger geworden; ich weiß z. B., daß alles, was Federn hat, fliegt. — Sie müssen freilich alle Bett- und Schreibfederbehältnisse davon ausnehmen. — Aber alle Vögel fliegen!“ — Hier hebt er seine Hände auf und alle Zuhörer müssen in dem Augenblicke dasselbe thun; wer es nicht thut, bekommt einen Schlag. — „Alle Enten fliegen, alle Rebhühner, alle Stare fliegen.“ So nennt er schnell hinter einander her allerlei Vögelarten, und bei jeder müssen die Hände von allen zum Zeichen des Fliegens gehoben werden. Aber plötzlich nennt er mitten unter den Vögeln irgend etwas, das nicht fliegen kann, z. B. alle Berge fliegen, alle Pferde fliegen. Die Hände sind da einmal im Gange des Auffahrens; daher versehen sich die Genossen sehr leicht und lassen Berg und Pferd mitfliegen. Da setzt's dann etwas ab, und dies macht Gelächter.

## Suppe essen.

Die Gespielen sitzen um einen großen Tisch, dürfen aber die Hände nicht auf denselben legen. Ein Spielgenosse hat ein Stöckchen oder ein Lineal in der Hand und hat das Recht, auf seinen Ruf hin: Fleisch vom Tisch! denjenigen mit einem gelinden Schläge zu strafen, der seine Hand trotzdem auf dem Tische liegen läßt. Es werden soviel Kartenblätter oder Papierstückchen zc. auf dem Tische umher gelegt, als Spieler zugegen sind, weniger eins. Einer erzählt nun in bunter Reihe, was er gern ißt. Sobald aber das Wort „Suppe“ von ihm genannt wird, greift jeder z. B. nach der ihm zunächst liegenden Karte. Wer kein Blatt erhält, bekommt ebenfalls einen gelinden Schlag auf die Hand.

### Der Schmied. („'s kommt eine Dame aus Paris.“)

Die Spieler sitzen um einen Tisch herum. Der Reihe nach spricht einer zum anderen: „Es kommt ein Herr aus Paris.“ „Was bringt er mit?“ „Ein Hämmerchen.“ Nun pocht der erste ununterbrochen mit dem Finger, dem „Hämmerchen“, der rechten Hand auf den Tisch; der zweite, dritte u. thun dasselbe, sobald sie mit ihrem Nachbar erst jene Worte gewechselt haben. Ist die Reihe wieder am ersten, so wiederholt er jene Worte, bringt aber nun zwei Hämmerchen mit, pocht also mit je einem Finger beider Hände. Später bringt er einen Hammer mit, indem er auch noch dann und wann mit dem Ellenbogen aufpocht, ohne mit dem Pochen der Finger aufzuhören; dann zwei Hämmer, einen Amboß, dargestellt durch schnelles Erheben und Niederlassen auf dem Platze, schließlich noch einen Blasebalg, der mit dem Munde nachgeahmt wird. Der erste antwortet also nunmehr auf die Frage: Was bringt er mit? „Zwei Hämmerchen, zwei Hämmer, einen Amboß und einen Blasebalg“ und läßt alle diese Werkzeuge thätig sein. Der Lärm ist allerdings schließlich kein kleiner, gerade dieser Umstand im Verein mit der anstrengenden Geschäftigkeit jedes einzelnen führen schließlich zur allgemeinen Heiterkeit. — Kommt „eine Dame aus Paris“, so bringt sie einen Fächer, zwei Fächer, einen Stampfer und schließlich zwei Stampfer mit, so daß nun beide Hände und beide Beine womöglich im Takte aller thätig sind.

### Befehlsspiel. (Basedow's „Kommandierspiel.“\*)

Für kleine Kinder ist dieses Spiel vortrefflich; „man kann,“ sagt Basedow, von dem es herrührt, „Leib und Seele der Kinder dadurch üben, SACHENLEHRE und NAMENLEHRE dadurch erleichtern; die größeren Kinder zu Lehrern der kleinen machen; nützliche Anmerkungen einspreuen und die Jugend dadurch

\*) GutsMuths giebt mit Recht nur einen Auszug aus dem von Basedow's treuem Mitarbeiter Wolke aufgebrachten, aber von Basedow selbst beschriebenen Kommandierspiele. Die Dessauer Spiele hatten fast sämtlich den Zweck, gleichzeitig der leichteren Erlernung fremder Sprachen zu dienen. Selbst das, was wir jetzt Freiübungen nennen, wurde mittelst des Wolkeschen Kommandierspiels dazu verwendet, die Schüler mit den lateinischen Bezeichnungen verschiedener Gelenkthätigkeiten des Körpers vertraut zu machen. Wer das Kommandierspiel, diesen echten Zeugen für die Betriebsweise der Spiele in den Philantropinen, diesen Vorläufer für die Spieß'schen Frei- und Ordnungsübungen, in seinem vollen Umfange kennen lernen will, den

vergütigen. Wenn der Befehlshaber (Kinderfreund, Lehrer) seine Sache versteht, wenn er genug scherzt, genug abwechself, zuweilen Strafen in Scherz verwandelt und kleine Belohnungen ausstellt und durch Mäßigung den Efel verhütet, so wird dieser lehrreiche Zeitgebrauch die Kinder immer sehr vergnügen.“ — Ich möchte noch hinzufügen, daß es ein gutes Mittel ist, die Kinder zu schneller Aufmerksamkeit auf das, was um sie her gethan und gesagt wird, zu gewöhnen; auch kann es dazu beitragen, schnelle Folgsamkeit leisten zu lernen.

Der Kinderfreund stellt die Kleinen vor sich hin, um sie alle leicht übersehen zu können, und beginnt sie bald durch Fragen, bald durch Befehle in Thätigkeit zu setzen, z. B.: „Gebt Acht! Wenn ich sage: Wo ist dies und das? so greift es an. Wo ist der Kopf, die Brust, der Unterleib, der rechte Obersehenkel, der Hals, das Bein u. s. w. Marschier! — Halt!“ — Ah, Karl stand nicht, er soll zwei Plumpsackschläge leiden. Detlef soll sie ihm geben. — „Achtung! Streckt vor den rechten Arm, den linken, das rechte Bein, das linke, nun beide!“ Ha ha ha!, das könnt ihr nicht. Bauz, da liegt Fritz. — „Achtung! — marschier! — lauft! — steht! Wer kann am geschwindesten zum Sitzen kommen?“ — Emilie war die flügste; sie setzte sich gleich zu Boden. — „Bleibt still, ihr Mädchen! Ihr Knaben, lauft!“ — Ei, Dorchchen lief auch. Sie muß die Hände auf den Rücken legen, bis ich zehn zähle. — — Ihr alle stellt euch drei bei drei in Haufen; ich will immer nur einen Haufen fragen, um zu sehen, wer von dreien am ersten antworten kann. „Was ist in der Stube schwarz?“ — Die Tafel, der Hut, meine Schuhe, meine Strümpfe zc. „Was ist weiß?“ u. s. w. — Ich füge hinzu:

Größere Gespielen kauern schließlich dicht neben einander in einer Reihe nieder und zwar wieder auf Befehl. Dem ersten ist aber ein Wink gegeben worden, seinem Nachbar einen kleinen Stoß zu geben, sobald z. B. im Knieen noch irgend eine Übung auszuführen ist, und alle liegen plötzlich und zu ihrem eigenen Ergötzen am Boden, weil ja der Stoß sich bis zum letzten fortpflanzte.

Aus diesem Beispiele, das ich aus des Erfinders Elementarbuches Bd. I. II. b oder Seite 104 entlehne, wird man leicht erachten, wie dies Spiel angestellt werde. Befehring, Munterkeit, Lachen, Scherz, Bewegung sind hier ganz in der Gewalt des befehlenden, und das Spiel ist unerschöpflich, wenn er es selbst ist.

verweisen wir auf die Turnzeitung v. J. 1870, S. 58 (die Turnübungen in den Philantropinen zc. v. Dr. K. Wajmannsdorff).

## Sprachspiele.

### Satzformeln.

Alle Spiele dieser Art verlangen mehr Aufmerksamkeit, als Gedächtnis; denn gewöhnlich ist die kleine Reihe von Sätzen leicht zu behalten, und die Ordnung ihrer Verbindung unter einander ist so natürlich und so leicht, daß das Gedächtnis wenig Mühe hat; allein bei dem schnellen Hersprechen ist nichts gewöhnlicher, als daß man aus Übereilung diesen oder jenen überspringt oder an die unrechte Stelle setzt. Man sieht in diesem Falle seinen Fehler gleich hinterher ein, ein Zeichen, daß die Schuld nicht am Gedächtnisse, sondern an der Aufmerksamkeit lag, und daß diese hierbei mehr in Anspruch kommt, als jenes. Daher ordne ich diese Spiele unter die der Aufmerksamkeit. Die Formeln derselben, welche oft ziemlich lang sind, werden stück- oder satzweise in der Gesellschaft nachgesprochen; so oft ein Satz im Kreise herum von jedem nachgesprochen ist, setzt der Anfänger einen neuen hinzu, als: „Ich verkaufe meine Perücke; — ich verkaufe die Ratte, die meine Perücke zernagte; — ich verkaufe die Katze, welche die Ratte fraß, die meine Perücke zernagte; — ich verkaufe den Hund, der die Katze biß, welche die Ratte fraß, die meine Perücke zernagte; — ich verkaufe den Stock, welcher den Hund schlug, der die Katze biß, welche die Ratte fraß, die meine Perücke zernagte u. s. w.; in der Folge wird noch das Feuer, das den Stock verbrannte, und das Wasser verkauft, welches das Feuer löschte. Das Nachsprechen muß schnell, mit denselben Worten, in eben der Ordnung, ohne das geringste Stocken geschehen, sonst werden Pfänder bezahlt, oder der Plumpsack spielt seine Rolle, den jeder für seinen Nachbar bereit hält. Dergleichen Spiele haben gewöhnlich viel Lustiges. Formeln der Art kann jeder leicht zusammenstellen.

Sehr bekannt ist z. B. folgende Formel: Es kam einst eine Maus in unser Kornhaus; und die: Der Herr schickt einst den Zochen aus, er soll den Hafer schneiden; der Zochen schneid't den Hafer nicht und kommt auch nicht nach Haus. Da schickt der Herr den Pudel aus, er soll den Zochen beißen; der Pudel beißt den Zochen nicht, der Zochen schneid't den Hafer nicht u., worauf sich dasselbe mit dem Brügel, dem Feuer, Wasser, Ochsen, Fleischer, Henker wiederholt.



Oder: Hier ist der Jäger, der den Hund schoß, der die Katze jagte, die die Maus fraß, die das Band zernagte, woran der Schlüssel hing zur Kapelle, Herr Kastellan!

### Lautspiele.

Eine andere Gattung dieser Nachsprechspiele ist mehr für die Übung der Sprachorgane gemacht. Es giebt davon eine große Menge, jede Provinz hat dergleichen; aber die meisten sind schlecht, teils als bloße Silbenzusammenstellungen ohne Verstand, teils weil sie mit Fleiß so gemacht sind, daß durch das Versetzen in der Aussprache schmutzige Ausdrücke entstehen. Ist dies vermieden, so haben dergleichen kleine Sprüchlein, die man mehrmals hinter einander sagt, und bei denen man die Fehler ebenfalls auf irgend eine Art bestraft, den Nutzen, daß sie die Sprachorgane üben und auf einige Minuten lustige Unterhaltung gewähren. Nur als Beispiele, eben nicht als Muster, mögen folgende gelten:

Der Metzger weht das Metzgermesser.

Sechs und sechzig Schock sächsische Schuhzwecken.

Der Sperber fragt: Was machst du, Wachtel? Was fragst du, Sperber? sprach die Wachtel.

Meßwechsel, Wachsmaske.

Wenn mancher Mann wüßte, wer mancher Mann wär',  
gäb' mancher Mann manchem Mann manchmal mehr Ehr'.  
Weil mancher Mann nicht weiß, wer mancher Mann ist, drum  
mancher Mann manchen Mann manchmal vergißt.

Fischer's Friße fischte frische Fische.

In der Frische fischten Fischer frische Fische.

Wir Wiener Waschweiber wollten wohl weiße Wäsche  
waschen, wenn wir wüßten, wo warm Wasser wär'.

Es liegt ein Klößchen bleiches Blei gleich bei Blau-  
beuren.

Der Kottbuxer Postkutschenkastenputzer putzt den Kottbuxer  
Postkutschenkasten.

Meister Müller, mahle mir meine Meße Mehl, morgen  
muß mir meine Mutter Mehlmuß machen.

Kein klein Kind kann Kirchkern knaden, und keine kleine  
Köchin kann Kalbskopf kochen.

Le ris tenta le rat; le rat tenté tãta le ris.

Kleine Katzen und kleine Kinder kugeln gern mit Klüffern  
und Kugeln.

Sol et luna coelo lucent, luna lucret luce aliena.

Nemo solus sibi satis sapet, d. i. Niemand soll sich selber  
fattsam schlau scheinen.

### Die Fremdsprache.

Eine dritte Art von Sprachspielen macht etwas größeren Kindern zuweilen recht viel Vergnügen und übt ihre Organe wie ihre Aufmerksamkeit. Sie kommen dadurch zustande, daß die Sprechenden in jeder Silbe jedes Wortes einen der Konsonanten P, T, K, L, S u. s. w. einschieben. Haben zwei bei ihrer Zwiesprache darin sich Geläufigkeit erworben, so werden sie sich miteinander unterhalten können, ohne daß ein dritter, welcher diese Geläufigkeit nicht besitzt, sie versteht, als ob sie in fremder Zunge neben ihm verhandelten. Aus dem Sage:  
Wir verstehen uns, du nicht, wird dann:

Wipir veperstepehn upuns, dupu nipicht.

Witir veterstetehn utuns, dutu niticht.

Wifir vekerstetehn ukuns, duku nificht.

Wilir velerstetehn uluns, dulu nilicht.

Wisir veserstetehn usuns, dusu nisicht.

Mundschnelle Kinder bringen es leicht dahin, mit der Einschlebung mehrerer Konsonanten und darüber noch mit der Betonung zu wechseln und:

Silie vekerstehmen sipich ukund akandere vemerstehlen  
siepie niricht.

## II. Spiele zur Entfaltung der Kräfte

des Gedächtnisses, des Witzes und des reiferen Urteils.

### Verstandesspiele.

Wie unter den Bewegungsspielen die darstellenden als eine besondere Klasse herausgehoben sind, so auch bei den Ruhespielen diejenigen, bei denen die Übung des reineren Verstandes vorwaltet; denn es kann nicht genug betont werden, daß der Mensch, wie und was er auch spielt, immer nach Schillers Ausdruck ganz ist; ein Spiel, in welchem ausschließlich der Verstand wirksam würde, giebt es ebenjowenig, als eines, welches die Gefühle in keiner Weise anregte. Gleichwohl ist der Unterschied zwischen der Art der Erregung, in welche derselbe Mensch bei der Wiedergabe einer Heldenrolle in einem Schauspieler und bei der Lösung einer Schachspielaufgabe veretzt wird, eine nach ihrem Maße (quantitativ) so verschiedene, daß sie uns als eine völlig andersartige (qualitativ verschiedene) erscheint. Wie die darstellenden Spiele in der Kunst gipfeln, so die Verstandesspiele in den Wissenschaften. GutzMuths teilt die ganze Schar der letzteren, welche er hier und da geradezu wissenschaftliche Spiele nennt, in drei Klassen, in Spiele zur Stärkung des Gedächtnisses, zur Erregung des Witzes, zur Bethätigung des reiferen Verstandes, und ordnet den letzteren die Brettspiele zu. Als Unterabteilungen sind seine Überschriften beibehalten. Doch mußte, um die Übersicht klarer hervortreten zu lassen, der gesamte Stoff zuvor nach den Spielmitteln in zwei Fächern untergebracht werden. Alle hierher gehörenden Spiele sind entweder laute Spiele oder stille; es sind Sprech- und Redespiele oder Brettspiele. Bei jenen sind Worte gleichsam die Münzen, in denen der Spielgedanke ausgegeben wird. Zuweilen auch Zeichen und Bilder, welche entweder das einzelne Wort oder den Satz (die Vorstellung, den Begriff) ersetzen; hier finden die Bilderrätsel und die sog. Rebus eine Stelle. Zuweilen auch nur Laute, Klänge oder Töne, wie beim Suchen nach der Musik (siehe das betr. Spiel). Das in anmutiger Form sich entwickelnde Gespräch in der Gesellschaft der Erwachsenen (die Plauderei, die Causerie) ist die freieste Form dieser Spiel-Art. Bei den Brettspielen dienen Figuren und Steine, Marken als Ausdrucksmittel des Spielgedankens.

Die Philosophie des Spieles hat die Verwandtschaft und die Unterschiede der Spiel-Arten, ihre bedingten oder unbedingten Reize, ihren moralischen und intellektuellen Wert und Rang weiter zu erörtern. Sie hat es u. a. in den Werken von

Julius Schaller: „Das Spiel und die Spiele. Ein Beitrag zur Psychologie und Pädagogik wie zum Verständnis des geselligen Lebens. Weimar, D. Böhlen. 1861“ und von

Lazarus: „Über die Reize des Spieles 1883“ gethan\*), auf welche diejenigen verwiesen werden, die eine Lust daraus schöpfen, die Erscheinungen des Lebens nicht bloß als gegebene Thatfachen hinzunehmen, sondern in ihren Beziehungen nachdenkend zu betrachten. Für die praktischen Zwecke, welche GutsMuths in seinem Spielbuche verfolgt, genügt auch jetzt noch das, was er selbst und die Herausgeber der früheren Auflagen vom Standpunkte des Erziehers darüber gelegentlich gesagt haben.

### a) Sprech-Spiele.

#### Spiele zur Stärkung des Gedächtnisses.

GutsMuths sagt hierüber:

Das Gedächtnis hat hier hauptsächlich nur die Rolle der Wiederholung, weil es bei diesen Spielen mehr darauf angelegt ist, schon gehabte Begriffe wieder zurückzurufen, als neue einzuprägen. Hierdurch eignen sich die hierher gehörigen Spiele zur Wiederholung wissenschaftlicher Kenntnisse, und daher kommt es eben, daß fast alle wissenschaftlichen Spiele zu dieser Ordnung gehören. Man hat neueren Erziehern, als Erfindern solcher Spiele, oft den Vorwurf gemacht, als wollten sie Wissenschaften zu Spielen herabwürdigen und Wissenschaften durch Spiel beibringen. Allein wissenschaftliche Kenntnisse mit jungen Lehrlingen außer den Lehrstunden unter gewissen Umständen im Spiel wiederholen, heißt wohl nicht, mit Wissenschaften spielen und sie herabwürdigen, wohl aber sich mit den Wissenschaften an Zeit, Ort, Umstände und Jugend anschmiegen, und wenn Spiele der Art schon die Kenntnis wissenschaftlicher Gegenstände voraussetzen, so kann man ja nicht den Zweck haben, diese zu lehren, sondern nur gelegentlich zu wiederholen. Wer über das Wiederholen etwas nachgedacht und gefunden hat, daß dieses Wiederkäuen schon gehabter, von aller Neuheit entblößter Begriffe dem menschlichen Geiste und besonders der Jugend widerstehend ist, der wird in guten Spielen derart nichts Anstößiges finden. Wissenschaftliche Spiele sind überdem nichts weniger als Erfindungen der neuen Erzieher; schon mit dem sechzehnten Jahrhundert findet man geographische, heraldische, mathematische, historische, sogar juristische Spiele.

\*) Schaller unterscheidet: 1.) Kinderspiele, 2.) Gymnastische Spiele, 3.) Verstandesspiele, 4.) Reine Glücksspiele und 5.) Gesellschaftsspiele; Lazarus: 1.) Glücksspiele, 2.) Übungsspiele, 3.) Idealspiele; Schleiermacher nur 1.) gymnastische und 2.) dialektische Spiele.

Der Herausgeber fühlt sich aber nach reiflichem Zurategehen mit sich selbst genötigt, von den unter dieser Rubrik von GutsMuths aufgeführten Spielen nur das erste und auch dieses nur als Beispiel dafür stehen zu lassen, was der genannte hochverdiente Verfasser unter diesen Spielen verstanden wissen will. Allerdings macht sich ersterer damit zu seinem eignen größten Leidwesen einer Sünde gegen die Pietät schuldig; aber er kann nicht anders, wenn er nicht gegen seine Überzeugung, daß in das Spiel kein absichtliches Unterrichten gehöre, handeln will. Ubrigens sind die weggelassenen 6 Spiele,

- 1) das geographische Kartenspiel (von Campe entworfen),
- 2) das historisch-chronologische Spiel (von Catel in Berlin 1791 bekannt gemacht),
- 3) das Regentenspiel,
- 4) das physikalische Kartenspiel (1792 erschienen), von welchem GutsMuths selbst sagt: „Diese ganze Komposition ist elend, sie taugt weder als Spiel noch als Unterricht“,
- 5) die Kaufleute (von GutsMuths unter einer anderen Rubrik aufgeführt),
- 6) das arithmetische Spiel,

nur solche, zu denen das Spielzeug gekauft werden muß, ganz abgesehen davon, daß sie bloß von einer sehr gut unterrichteten Jugend gespielt werden können und stets dem Wechsel unterworfen sind. Dem käuflichen Spielzeuge ist aber stets die Beschreibung der Ausführungsweise beigegeben. Der Herausgeber hat seinen Kindern früher derartige Spiele gekauft, aber die Erfahrung hat ihn gelehrt, daß sie von ihnen sehr bald unbeachtet blieben, und nur dann wieder hervorgesucht wurden, wenn er selbst mitspielte, also Veranlassung dazu gab. Müßten doch dann auch, wenn man solche mit voller Beschreibung im Handel erscheinene Spiele aufnehmen wollte, noch viele andere Spiele berücksichtigt werden. Gewissermaßen zu seiner Rechtfertigung fügt der Herausgeber das an, was schon Prof. F. W. Klumpp bei Herausgabe der 4. Auflage ganz treffend hierüber sagte, obgleich letzterer aus Pietät die betreffenden Spiele immer noch beibehalten hatte:

„Spiele, welche zugleich noch etwas Anderes sein, welche, sei es offen oder verdeckt, zugleich auch unterrichten und belehren wollen, sind eben damit keine rechten Spiele mehr und leiden an einer Halbheit, welche nirgendz gut thut.

Wenn nur der Unterricht mit der rechten Liebe und dem rechten Ernste gegeben und empfangen wird, so darf man auch die Spiele von ihrer Seite ganz das sein lassen, was sie sein sollen, freie Erzeugnisse jugendlicher Lust, in denen der Drang nach freier Bewegung der physischen wie der geistigen Kräfte sich ungehindert gehen läßt. Daß sie in der naturgemäßen, wenn nur sittlich geleiteten Gestaltung dennoch eine ganz ungemaine Bildungskraft in geistiger und gemüthlicher Hinsicht haben, das haben GutsMuths und der Herausgeber in den Einleitungen nachgewiesen. Darum müssen auch Unterricht und Spiel jedes unverkümmert in ihrem Rechte bleiben, denn dann erst gedeihen sie recht, und der erstere bedarf es in der That nicht, daß ihm auf Kosten des letzteren ein jedenfalls höchst untergeordneter Dienst geleistet werde.

Ubrigens sei auch das hier nochmals wiederholt, was GutsMuths selbst S. 233 der 1. Aufl. über dergleichen Spiele sagt: „Basjedow hat dies Spiel — es ist das Handwerkerspiel — belehrend gemacht, indem er es so ein-

richtete, daß den Kleinen dadurch technologische Kenntniße mitgeteilt werden; hier, wo die Rede nur von Spielen, nicht von spielendem Unterrichte ist, konnte ich davon keinen Gebrauch machen zc.“

### Das Reisespiel.

Dieses geographische Spiel rührt von Campe her, der es in das siebente Bändchen seiner Kinderbibliothek eintrugte. Hier ist die Beschreibung mit des Erfinders eigenen Worten und den nötigen Einschaltungen:

Einer von uns stellt immer den Wandersmann vor, dieser verläßt das Zimmer, holt sich Hut und Stock — Kindern macht es noch mehr Vergnügen, wenn man sie sich ganz verummummen läßt —, geht dann an die Thür und ruft:

Holla, Holla, macht auf die Thür!

Dann antwortet einer von uns, der den Hausvater vorstellt, während wir alle hier am Tische sitzen:

Wer bist du denn, und was begehrtst du hier?

Darauf erwiedert der Wandersmann:

Ich bin ein Wandersmann und bitt' um Nachtquartier.  
Und der Hausvater antwortet:

Herein, herein, du Wandersmann!

Geöffnet ist die Thür;

doch willst du übernachten hier,

so sag' uns erst dein Sprüchlein an.

Nun muß der Wandersmann sich auf irgend einen Ausspruch, auf ein paar hübsche Verse gefaßt gemacht haben. Die sagt er her, und dann spricht der Hausvater wieder:

Dein Sprüchlein ist gar hübsch und fein;

komm denn und nimm dein Plätzchen ein.

Da kommt denn der Wandersmann völlig herein und setzt sich neben uns an den Tisch; und der Hausvater fährt fort:

Beschreib' uns nun, o Wandersmann,

die Reise, die du jetzt gethan,

von Anfang an.

Der Wandersmann erzählt hierauf die ganze Richtung seiner (eingebildeten) Reise; nennt die vorzüglichsten Städte, über die er gekommen ist, die Ströme und Meere, über die er schiffen mußte, und die merkwürdigsten Gebirge, über welche, oder zwischen denen hindurch ihn sein Weg führte (und zwar nur den Namen nach). Man setzt dabei voraus, daß er immer den geraden Weg genommen habe, und er muß sich daher

hüten, in seinen Weg einen Ort zu bringen, den er, wenn er die Reise wirklich gethan hätte, nicht auch in der That hätte berühren müssen.

Da bei dergleichen Beschreibungen Beispiele immer nötig sind, so schalte ich hier gleich eine solche Reise des Verfassers selbst ein: Wir reisten von Hamburg nach Drontheim. Nämlich zu Schiffe auf der Elbe bei Stade, Glückstadt, Rixebüttel weg in die Nordsee, neben Helgoland vorbei. Rechts ließen wir die Küste von Schleswig und Jütland und segelten nach Norden bis Bergen. Von hier ging's ziemlich beschwerlich bis Drontheim.

Ist so die Richtung angegeben, so spricht der Hausvater abermals zu ihm:

Was sahst du denn, o Wandersmann,  
was man bei uns nicht sehen kann?

Jetzt kommt denn allerlei Merkwürdiges von den Städten und Gegenden, durch die sein Weg ihn geführt hat, und jeder von uns giebt acht, daß er auch nichts Unwahres in seine Erzählung einmischet.

Dergleichen Merkwürdigkeiten waren: Der Mangel an Trinkwasser und die Zisternen zu Glückstadt, die sechs Baken und eine Blüse zwischen Rixebüttel und der Insel Neuenwerke; der Hafen Kuxhaven bei Rixebüttel, die Insel Helgoland; die Heringszüge an der Küste von Bergen; die Stadt Bergen; der fürchterlich rauhe Weg zwischen Bergen und Drontheim nebst der Gestalt des Landes; das Gebirge Kjölen mit den sogenannten Bergstuben oder Ruhehäusern zur Bequemlichkeit der Reisenden, und endlich die Stadt Drontheim. Alle diese Gegenstände wurden im nötigen Falle beschrieben und erklärt, woran die Zuhörer oft gesprächsweise teilnahmen.

Sind diese Merkwürdigkeiten erzählt, so fragt der Hausvater von neuem:

Welch' Klima, Welch' Gewächs und welche Sitten  
sahst du an jedem Ort, durch den dein Fuß geschritten?

Hier erzählt der Wanderer im vorliegenden Falle von der Sanftheit des Klimas an der norwegischen Küste und giebt die Ursachen davon an; dann von der strengeren Kälte im Inneren, auf den hohen Gebirgen; von den Schneeschuhen, womit die Normänner über diese Schneegebirge laufen; von dortigen Schneelawinen; von der norwegischen Mode, Bärte

zu tragen, und von den Produkten, unter allerlei erläuternden Bemerkungen.

Hat der Wanderer auf alle diese Fragen richtig geantwortet, so sagt endlich der Hausvater zu ihm:

Hab' Dank, hab' Dank, du guter Mann,  
für das, was du gesagt!  
Bleib' bei uns, bis es wieder tagt,  
und — nimm dies Schöpflein an.

Hierbei übergiebt der Hausvater dem Reisenden einige Früchte, die zum Behufe des Spieles herbeigeschafft sind. Bringt er aber im Gegentheil etwas Falsches in seine Erzählung, z. B. einen falschen Ort, der auf dem Wege nicht liegt, oder ein Produkt, das in dem Lande nicht wächst, läßt er z. B. in Norwegen Kokosnüsse wachsen, so fällt die ganze Gesellschaft mit zusammengedrehten Schnupftüchern über ihn her und jagt ihn mit den Worten zur Thür hinaus:

Fort, fort mit dir, du böser Gast,  
dieweil du uns bestunkert hast!

Erwachsene Mitspieler flunkern den Kleinen zu Gefallen, weil ihnen dergleichen Auftritte Freude machen, schon dann und wann mit Fleiß einmal.

Eben dasselbe Schicksal hat der Gast, wenn er auf die Frage nichts zu jagen weiß; da verjagt man ihn mit den Worten:

Fort, fort mit dir, du stummer Gast,  
dieweil du nichts bemerket hast!

Unter den belehrenden Spielen nimmt dieses einen vorzüglichen Platz ein; Erwachsene erhalten dadurch Gelegenheit, mit der Jugend allerlei geographische, physische und historische Kenntnisse zu wiederholen, und die Kleinen Anlaß, das nicht nur wieder in's Gedächtnis zurückzurufen, was sie hier und da gelernt haben, sondern es auch auf eine neue Art einzukleiden und sich im mündlichen Ausdrucke zu üben. Auf dieses letzte halte ich vorzüglich viel. Was nun aber das Kleid betrifft, worin hier Unterricht als Spiel erscheint, so ist es mir fast etwas zu leicht übergeworfen; denn es besteht nur in dem Hereinkommen als Fremder, in den gereimten Fragen, den Plumpfäcken und einem kleinen Schmause. Die Hauptsache bleibt doch immer nur Erzählung, und die Fröhlichkeit und Lustbarkeit wird hauptsächlich nur durch den Ton der Gesellschaft und den des Erzählers befördert; bleibt dieser einmal immer nur bei allgemeinen geographischen Angaben stehen, weiß er nicht so in's Einzelne zu gehen, als wenn er die Reise wirklich gemacht hätte, hat er nicht die Kunst, lebhaft und anschaulich zu beschreiben und ein Späßchen mitunter zu machen, so fällt die Sache in's Langweilige. Dagegen weiß ich hier keinen Rat, als daß sich jeder einzelne Stellen aus guten Reisebeschreibungen ganz zu eigen mache und hierauf seine Erzählungen gründe.



Um die Einkleidung für kleine Zuhörer noch spielähulicher zu machen, rate ich zur gänzlichen Verkleidung des Wanderers; sie kann zur Belebung des Spieles dienen.

Ferner wäre es vielleicht gut, daß man es den Zuhörern, den Hausvater ausgenommen, zur Pflicht machte, auf die Art des Vortrags zu achten und den Reisenden bei einem bemerkten argen Sprachfehler durch den Zuruf aufmerksam zu machen:

Ei, holt doch die Grammatik her,  
der Herr setzt Wörter in die Quer!

Setzt würde der Fehler in Prosa berichtet und hinzugesetzt:

Heraus, heraus mit einem Pfand,  
denn Wörter sind bei uns kein Land.

Der Reisende und der Hausvater müßten im Gegenteile zugleich darauf Achtung geben, daß die Zuhörer jedesmal ohne Ausnahme ein Pfand geben, wenn sie einen Sprachfehler oder ein unedles Wort durchschlüpfen ließen, ohne es durch den obigen Vers anzukündigen. Alle Pfänder würden am Ende des Spieles eingelöst. Hierdurch glaube ich, könnte das Spiel mehr Spiel und zugleich mehr Belehrung werden.

Ein ganz passendes Muster ist diese Erzählung freilich nicht, denn ob sie gleich nach den vorher bestimmten Wörtern zusammengesetzt ist, so wurde sie doch am Schreibtische gemacht, und ist daher nicht völlig Sache des Augenblickes. Alle Zwischenreden der umhersitzenden sind um der Kürze willen weggelassen. Ein paar sehr niedliche Beispiele findet man auch im Kinderalmanach von 1795 samt dem ganzen Tone, den ich in dergleichen Jugendgesellschaften wünsche.

Ein hier und da nachhelfender und verbessernder Aufseher ist bei diesem Spiele nötig. In seiner Hand ist ein Plumpsock; er bestrafte einen jeden spaßhaft, für falsche, niedrige, undeutsche Ausdrücke, für auffallende Unwahrheiten, die seine Erzählung an sich trägt, oder für gänzliches Steckenbleiben. Weiß er die Schläge auf eine gute fröhliche Art auszuteilen, so wird's an Gelächter nicht fehlen, und dadurch wird das Spiel nur zweckmäßiger. Man kann sich auch statt dessen Pfänder geben lassen.

Man hat von diesem Spiele verschiedene Abänderungen, die ich hier noch angeben will.

1) Einer von der Gesellschaft nimmt so viel Stückchen Papier, als Personen da sind, numeriert sie mit 1, 2, 3, 4 . . . und schreibt auf jedes ein Wort. Man wirft sie ver-

mischt in einen Hut. Jede Person zieht eins heraus, und diejenige, welche Nummer 1 hat, ist verpflichtet, in die Mitte zu treten und über die sämtlichen Wörter, die ihr jetzt bekannt gemacht werden, etwas zu erzählen, auf die Art, wie oben angegeben ist; sei es nun eine wirklich gemachte oder erdichtete Reise, eine kleine Erzählung, oder was es will. Nennt sie bei dieser Gelegenheit eins von den ausgetheilten Wörtern, so ist die Person, die es hat, verbunden, sogleich aufzustehen und mit dem bisherigen Erzähler ein Gespräch anzuspinnen, das auf seine Erzählung Beziehung hat, und wodurch sie weiter fortgesetzt wird. Diese Person darf aber bei Strafe eines Pfandes keines von den Wörtern gebrauchen, die den übrigen zugeteilt sind; ja man setzt auch wohl fest, daß sie bei ihrer Unterredung weder nein noch nicht sagen darf. Ihre Unterredung mit dem Erzähler dauert so lange fort, bis dieser ein anderes von den ausgetheilten Wörtern einwebt, dann setzt sie sich, und eine andere Person, die das zuletzt genannte Wort hat, eilt schnell herbei, um es eben so zu machen, wie die abgetretene. Diese Abänderung hat das empfehlende, daß nach und nach alle Personen in Thätigkeit kommen. Pfänder werden in diesem Spiele gegeben: 1) von dem Erzähler, wenn er ein schon eingewebtes Wort noch einmal vorbringt, 2) von den aufgestandenen Personen, wenn sie ihr Wort überhören, nicht augenblicklich aufstehen und sogleich mit ihrem Gespräche einfallen, so wie auch in den oben schon erwähnten Fällen.

2) Man wählt zwei Personen aus der Gesellschaft, den übrigen aber werden Wörter zugeteilt. A erzählt eine Geschichte, eine Reise oder so etwas und verwebt die ausgetheilten Wörter, die er aber hier mehr als einmal anbringen kann. So oft er ein solches Wort nennt, muß die Person, der es gehört, aufstehen und pfeifen, bei Strafe eines Pfandes. B sitzt im Kreise vor dem A und unterhält diesen bald durch eingestreute Späßchen. Hierbei sucht er ebenfalls die ausgetheilten Wörter recht oft einzuwoben; wer da nicht aufmerksam ist, wer nicht aufsteht und pfeift, wenn B solch ein Wort gebraucht, muß ein Pfand geben. Hierdurch wird die Sache auch zur Übung schneller Aufmerksamkeit. (S. Reise nach Jerusalem.)

3) Einer von der Gesellschaft wird durch's Los oder nach Ubereinkunft zum Erzähler gewählt. Während dieser auf ein Thema irgend einer Art denkt, sagt jeder seinem Nachbar im Kreise ein Wort in's Ohr, welches dieser geheim hält. Es

ist geschehen, der Erzähler beginnt unter völliger Freiheit seiner Phantasie. Wann es ihm beliebt, besonders bei jedem kritischen Zeitpunkte in seiner Erzählung, weist er mit dem Finger auf eine Person im Kreise, und diese, dadurch aufgefordert, sagt ihm ihr bisher geheim gehaltenes Wort, das er nun in seine Erzählung, ohne alle Hemmung verflücht, auf eine Art, die ganz von der Fähigkeit seines Witzes abhängt. Ein jeder sieht leicht ein, wie viel dies zur Belustigung der Gesellschaft, sowie zur Übung des Erzählers beitragen müsse. Laßt uns annehmen, er sei in der Erzählung einer Reise bei einer Räubergeschichte: Die Nacht war schauerlich, das Geräusch in den Wipfeln der Waldbäume, die undurchdringliche Finsternis und das Gebrüll dieser vier Unmenschen, die uns Geld oder Leben abforderten, machte sie zur schaudervollsten meines Lebens. Da ergriff ich schnell — hier zeigt er auf eine Person und diese nennt — Perücke — ein Degen oder eine Pistole wäre freilich bequemer gewesen, allein es ist nun einmal nur eine Perücke — meine Perücke, nahm meinen ganzen Mut zusammen und stopfte sie dem ärgsten Brüller, der mir auf den Leib wollte, bei dem Schimmer seiner Laterne so tief in den Schlund, daß er aus Mangel an Atem zu Boden stürzte. Jetzt, da die anderen ihn von diesem tödlichen Haartwulste befreien wollten, drückten wir ganz bequem die Pistolen auf sie ab u. s. w.

Hierzu gehört Nachdenken, Erfindungskraft, genauer genommen Phantasie und Witz, um die Wörter gehörig und zwar schnell miteinander in gewisse Verhältnisse zu schieben, und sie vorteilhaft miteinander zu verbinden. Hieraus ergiebt sich's, daß dieses sehr schöne, mit häufigem Lachen verbundene Spiel eine vortreffliche Geistesübung der Jugend ist.

Dieses Spiel verdient allgemein bekannt und recht oft gespielt zu werden, zumal, da es überall, auch im Freien auf einem Spaziergange, ausführbar ist. Denn es ist ein treffliches Mittel, nicht nur die Empfindungsgabe und die schnelle Besonnenheit der Jugend zu üben, sondern auch in der unbefangenen Weise das so wichtige Sprachvermögen auszubilden und sie an eine gute, fließende, zusammenhängende Darstellung zu gewöhnen. Blöde Kinder erlangen, wenn man sie gehörig behandelt, mehr Freimütigkeit und Selbstvertrauen, empfindliche haben Gelegenheit, das Lachen der anderen ertragen zu lernen u. s. w.

## b) Spiele zur Erregung der Phantasie und des Witzes.

### Spiele der Ähnlichkeit.

Die verschiedenartigsten Gegenstände haben unter gewissen Beziehungen noch Ähnlichkeit mit einander, und wenn sie auch in Größe, Form, Masse u. s. w. noch so unähnlich sind. Meine Kielsebern und die Tanne im Walde

haben in allen jenen Punkten nichts mit einander gemein, aber sie sind doch beide gewachsen und haben hierin Ähnlichkeit. Dieser Umstand hat zu einem sehr angenehmen und nützlichen Spiele Anlaß gegeben.

Man setzt sich in einen Kreis zusammen und giebt sich der Reihe nach dergleichen Aufgaben. Gewöhnlich nimmt man nur 2 Gegenstände, man kann unter gewissen Umständen aber auch 3 oder mehrere geben. Einige Beispiele dürften hier am Platze sein. Welche Ähnlichkeit finden sie, fragt A den B, zwischen einem Marmorblock und dem Papier? Antwort: Sie können beide zu Denkmälern gebraucht werden. — Zwischen Stahl und Glas? Sie gehören beide in das Mineralreich — sind beide sehr hart — können beide zu Instrumenten gemacht werden, womit man Feuer anzündet. — Zwischen einem Klavier und einer Blume oder einer Ananas? Sie vergnügen alle 3 die Sinne. — Zwischen diesem marmornen Briefbeschwerer und einem Schwächer? — Sie beschweren beide. — Zwischen einer Taschenuhr und der Sonne? — Sie zeigen beide die Zeit an. — Zwischen dem Federmesser dort und dem Glase? — Man kann sich mit beiden verwunden — beide sind fabrikmäßig gemacht u. s. w. So oft jemand keine Ähnlichkeit finden kann, bekommt er abgeredetermaßen den Plumpjock oder muß ein Pfand geben. Will man diese Belustigung noch mehr in das Gewand eines Spieles einkleiden, so lege man sich eine Sammlung von dergleichen Wörtern an, schreibe davon je 10 oder 20 auf die Seiten eines kleinen Buches und numeriere die Wörter jeder Seite von 1 bis 10 oder 20. Dies Buch geht nach und nach von Person zu Person im Kreise herum. Jede nennt 2 Zahlen und bestimmt dadurch zwei Wörter irgend einer Seite, die sie vergleichen will, z. B. 10 und 3. Nun nimmt sie das Buch, sticht mit einer Nadel zwischen die Blätter und überläßt es so dem Zufall, welche Seite, die sie selbst vorher durch rechts oder links bestimmt hat, ihr die Wörter angeben soll; dann nimmt sie das 10te und 3te Wort und vergleicht beide. Schreibt man nur 6 Wörter auf jede Seite, so kann man auch mit Würfeln jedesmal ein Paar herauswürfeln.

Zu halte diese Unterhaltung für ein treffliches Spiel; meine Gründe sind diese: Die ganze Gesellschaft befindet sich immerfort in einer lebhaften Erwartung, was wohl für Antworten herauskommen werden, und sie hat meistens Anlaß zum Lachen, sie mögen nun mehr oder minder witzig ausgedacht oder fade und stumpf sein. Jeder nimmt überdem an der Aufgabe teil und sucht für sich im stillen eine Ähnlichkeit herauszubringen, und so

erhält man am Ende eine kleine Sammlung davon. Alles dies ist sehr unterhaltend, doch sollte man dies Spiel nie lange fortsetzen.

Um Ähnlichkeiten zu finden, ist es schlechterdings nötig, beide mit einander zu vergleichende Gegenstände in allen ihren mannigfaltigen Eigenschaften und Beziehungen so schnell als möglich zu überdenken. Dieses Überdenken erstreckt sich sogar auf die Namen, womit die Gegenstände selbst oder ihre Eigenschaften und Beziehungen benannt werden, denn sehr oft liegt die Ähnlichkeit nur in einem Wortspiele. So ist die Ähnlichkeit zwischen einem Briefbeschwerer und Schwäger nur Wortspiel, so beruht sie auch zwischen einer Zunge und Nadel, zwischen einer Pomeranze und einem Mönche nur auf einem Wortspiele; bei jenem kommt das Stechen der Nadel eigentlich und der Zunge nur uneigentlich zu, bei diesem ist der Bischof, welcher aus beiden gemacht werden kann, nur der Benennung nach ähnlich. Mit dem Überdenken ist die zweite Thätigkeit, nämlich die Vergleichen vermöge des Witzes, verbunden, und beide haben sehr oft, nach Maßgabe der kurzen Zeit, in welcher es geschehen muß, ein sehr großes Feld zu durchlaufen, wenn die Gegenstände nur ziemlich entfernt von einander liegen; meine Leser mögen es z. B. einmal versuchen, die Ähnlichkeit zwischen einer Schere und einem Stück Wachs zu finden, ehe sie darauf kommen. Daß dieses Überdenken und Vergleichen für jung und alt sehr nützlich ist, bezweifelt niemand.

Ich muß endlich diesem echt pädagogischen Spiele noch einige Anmerkungen anhängen. 1) Alle allgemeinen Eigenschaften der Körper, als Schwere, Teilbarkeit, Sichtbarkeit, Undurchdringlichkeit und dergleichen dürfen durchaus nicht mit in die Ähnlichkeit gezogen werden, denn sie sind ja allen gemein; wohl aber solche, die nur manchen zukommen, als: Elektrizität, Flüssigkeit, Durchsichtigkeit u. s. w. 2) Eine so schöne Sache auch der Witz ist, so halte ich es doch für un- pädagogisch, ihn auf Kosten seiner Nebenmenschen, ja gar seiner GeSpielen zu gebrauchen; es mag z. B. ganz belustigend sein, die Frage zu geben: Was ist zwischen dem Kopfe des M. und seinem Geldbeutel für Ähnlichkeit, und darauf die Antwort zu hören: Beide sind leer!, aber bieder ist es doch nicht. Bei jungen Leuten ist ganz vorzüglich darauf zu sehen, daß sie nicht in diesen Ton verfallen; er ist schlechterdings gegen Treuherzigkeit und Herzensgüte.

### Die Erzähler oder das Märchendichten.

Eine Jugendgesellschaft, die in ihrer Geistesbildung schon ziemliche Fortschritte gemacht hat, sitzt im Kreise herum, und jeder verpflichtet sich, wenn die Reihe an ihn kommt, etwas zu erzählen. Der Gegenstand der Erzählung bleibt seiner Wahl überlassen; aber er ist verbunden, gewisse Wörter in die Er-

zählung zu verflechten, welche ihm von den anderen gegeben sind; ja er muß sie selbst in der Ordnung vorbringen, in welcher sie ihm gegeben worden sind. Er kann mithin keine schon gehörte oder gelesene Erzählung gebrauchen, sondern muß aus dem Stegreife ein Geschichtchen erfinden und jene Wörter auf eine ungezwungene Art hineinweben.

Für Kinder ist es schwer, aber sie werden schon durch das Zuhören unterhalten, und will man sie in's Spiel selbst ziehen, so muß man ihnen zu Hülfe kommen, ja, ihre kindischen Wendungen und ihre naiven und munteren Einfälle ersetzen alle anderen Vollkommenheiten der Erzählung. Um die Sache anschaulich zu machen, will ich ein Beispiel hersetzen. 9 junge Leute geben dem 10. jeder ein Wort, diese sind: Topf, Lichtpucke, Papier, Uhr, Brot, Schreibtafel, Schiebkarren, Pferd, Zitrone. Und hieraus macht er folgende Erzählung:

Fritz war ein sehr gefräßiger Knabe, dem bis dahin das Essen über alles ging. Es war daher etwas Gewöhnliches, daß er des Morgens an der Küchentür herumging, um mit seiner Nase auszuspiüren, was es heute zu essen gebe; und konnte die ihm nicht Bescheid thun, so nahm er womöglich die Augen zu Hülfe und guckte in den Topf; denn mit Fragen kam er nicht gut mehr zurecht, die Köchin hatte ihn nur zu oft ausgelacht und auf die Frage: „Was essen wir denn heute?“ zur Antwort gegeben: „Eine gebratene — Lichtpucke oder frifassiertes — Papier.“ Das hatte ihn dann mächtig verdrossen; aber dessen ungeachtet ließ er von diesem kindischen Fehler nicht ab. Nie schlug ihm die Uhr angenehmer, als dann, wenn sie durch 12 Schläge zum Essen rief. — Vier Wörter habe ich nun glücklich hincingebracht; auch das Brot hineinzuschieben, soll mir nicht schwer werden; ihr wißt ja, daß es die gewöhnlichste Sache bei Tische ist. Ich darf also nur sagen, daß Fritz mit dem Brote sehr sparsam umging, um seine Eßlust für die anderen Speisen recht lebendig zu erhalten; was ich aber mit den anderen Wörtern anfangen soll, weiß ich bis jetzt nicht; denn Schiebkarren werden ja nirgends gegessen, und Pferde nur bei den Tartaren. Jedoch, es sei gewagt! Sein Vater hatte die gute Gewohnheit, jährlich einige Mal mit seinen Kindern und diesem und jenem ihrer Freunde eine kleine Fußreise in die benachbarten Gebirge zu machen, um die schöne Gegend zu genießen und ihnen unter steter Bewegung manche Kenntnisse zu verschaffen, die sie zu Hause nicht

erhalten konnten. Eine solche Reise sollte am 4. Juni auch angestellt werden. Alles freute sich darauf und machte sich dazu fertig. Frits that es auch, vergaß auch seine Schreibtafel nicht, um allerlei Merkwürdigkeiten zu verzeichnen, die ihm aufstößen könnten. Die größte Merkwürdigkeit war ihm ein Schiebkarren. Wißt ihr warum? — Die Dörfer waren in den Gebirgen selten, und die Gasthöfe schlecht, man mußte sich daher mit Nahrungsmitteln versorgen. Nun werdet ihr schon merken, warum unserem Frits der Schiebkarren so merkwürdig war; er enthielt nämlich in einem darauf stehenden und mit einem schönen weißen Tuche bedeckten Korbe allerlei Gegenstände, die dem Kleinen sehr am Herzen oder vielmehr am Gaumen lagen: Braten, Kuchen, Obst und dergl. Ich kann euch die Freude nicht beschreiben, welche Frits hatte, als die Mutter den Korb so reichlich aussteuerte; er hätte ihn küssen mögen. Der Mann, welcher den Karren schieben sollte, kam endlich. Leb' wohl, Mutter, leb' wohl! Es ging fort, nachdem man erst ein starkes Frühstück eingenommen hatte. Eine Stunde verging nach der anderen, ich will euch nichts von allen den Sachen sagen, die man bald hier, bald dort bemerkte, von den einzelnen Erdbeeren, auf welche die Kinder am Wege Jagd machten, um sie dem lieben Vater zu bringen; von den schönen Gegenden, Thälern, Pflanzen und Steinen u. s. w.; nur muß ich bemerken, daß Fritzens Eglust bei jedem Schritte heftiger wurde, und daß sein liebster Gegenstand in der ganzen Landschaft der Korb blieb. Er soll ihn sogar im stillen recht freundschaftlich angerebet und mit allerlei Schmeicheleien beehrt haben. Eine Frage lag ihm ganz besonders am Herzen, nämlich die: Wo werden wir essen?, denn es war schon 11 Uhr. Er selbst mochte sich dadurch bei dem Vater hierin nicht gern eine Blöße geben, schickte also den Karl ab, und der mußte fragen. Es hieß, 2 Stunden von hier ist ein Hammerwerk, da wird's am schicklichsten sein. Frisch, Kinder, laßt uns recht zugehen! rief Frits, der nun sah, daß es sobald noch nicht zum Essen kommen würde. Aber der Mann mit dem Schiebkarren konnte nicht so schnell fort. Frits entschloß sich, zu helfen; er zog an einem Stricke, der vorn angebunden wurde und bisher den Korb an den Karren befestigt hatte. Da kam ein Karren mit einem Pferde bespannt. Links war eine steile Bergwand, rechts ein Fluß, und auf dem Ufer nur ein schmaler Fußweg. Der Schiebkarren mußte ausweichen und sich folglich auf den

schmalen Weg begeben. Fritz, armer Fritz, fasse dich! dein Viebling ist in Gefahr. Die Achse des Karrens giebt dem Schiebkarren einen kleinen Stoß, der Korb verliert das Gleichgewicht und taumelt und rollt hinab in den Fluß, das Elend kann ich nicht beschreiben, ein allgemeines Oh! — kündigt es an; aber Fritz ist untröstlich. Wie Gellert's Henne mit struppigem Gefieder läuft er am Ufer umher. Da schwimmen die schönen Sachen: Braten, Kuchen u. s. w., und Fritz wird in der Herzensangst ein Fischer. Mit einem abgebrochenen Baumzweige eilt er hinzu und fischt euch nichts heraus, als eine Zitrone. Wie sauer ihm die im Wirtshause bei Käse und Brod schmeckte, könnt ihr leicht denken. Meine Geschichte ist aus.

### Das Wortverbergen.

Wir schicken einen zum Zimmer hinaus und sagen uns indessen im Kreise herum einer dem anderen ein Wort in's Ohr; kommt dann jener wieder herein, so thut er an jede Person willkürlich eine Frage, und in die darauf zu gebende Antwort wird jenes Wort so verwebt, daß es schwer herauszufinden ist. Der Frager muß nach einigem Bedenken ein Wort angeben; trifft er das gegebene nicht, so giebt er, trifft er es aber, so giebt die gefragte Person ein Pfand. Hier sind Beispiele: Angegebene Wörter waren in einer Gesellschaft folgende: 1) Siegellack, 2) Wiß, 3) Freude, 4) Messer, 5) Henne, 6) Wind, 7) Geduld, 8) Nichts, 9) Vergnügen, 10) Geld, 11) Langeweile, 12) Freundschaft, 13) Papier, 14) Schnee, 15) Freund, 16) Genügsamkeit, 17) Kamm, und der hereinkommende fragte bei

Nr. 1. Wie haben sie die Nacht geschlafen?

Antwort. Sehr schlecht, ich verbrannte mich gestern mit Siegellack, dies machte mir die ganze Nacht Schmerzen.

Nr. 2. Was frühstückten sie heute?

Antwort. Thee, Butterbrod und Wiß, denn ich las im Rabener.

Nr. 3. Auf welche Art reisen sie am liebsten?

Antwort. In Gesellschaft der Freude, mit Trübsinn und Langeweile mag ich nicht gern etwas zu thun haben.

Nr. 4. Welche Jahreszeit ist ihnen die angenehmste?

Antwort. Die, in welcher das Messer des Gärtners die Bäume pflöpft und okuliert.



Nr. 5. Warum sind sie gegen den Winter eingenommen?

Antwort. Ich denke ökonomisch: Holz kostet Geld, und die Henne legt keine Eier.

Nr. 6. Möchten sie wohl eine Reise nach Amerika machen?

Antwort. O ja, wenn ich auf guten Wind rechnen könnte! Aber oft ist dieser ein Windbeutel, der nicht Wort hält.

Nr. 7. Welches Land haben sie am liebsten?

Antwort. Nur Geduld! Ich will's ihnen gleich sagen. Das Land der Freiheit, zumal wenn's mein Vaterland ist.

Nr. 8. Haben sie das Schachspiel gern?

Antwort. Nichts macht mir mehr Vergnügen, wenn ich vorher Bewegung gehabt habe.

Nr. 9. Was für ein Unterschied ist wohl zwischen Neu- und Wißbegierde?

Antwort. Jener macht es Vergnügen, in den Topf zu gucken, dieser, durch ein gutes Buch Kenntnisse zu erwerben.

Nr. 10. Warum besuchen sie nie das Schauspiel?

Antwort. Dazu habe ich weder Geld, noch Lust, noch Zeit.

Nr. 11. Was halten sie für die größte Seltenheit?

Antwort. Einen Menschen, der in der ganzen Zeit seines Lebens nie einen Augenblick von Langeweile geplagt wurde.

Nr. 12. Haben sie Lust, morgen mit mir spazieren zu gehen?

Antwort. O mit vielem Vergnügen, wenn sie die Freundschaft haben, bis 4 Uhr zu warten; bis dahin halten mich Geschäfte ab.

Nr. 13. Möchten sie wohl gern ein Pfand geben?

Antwort. Warum nicht, wenn sie mit diesem Stückchen Papier zufrieden sein wollen; denn ich habe schon Schlüssel, Briestafche und alles fortgeben müssen.

Nr. 14. Was mag's denn wohl geschlagen haben?

Antwort. Ich kann's ihnen nicht sagen, denn ich habe meine Uhr im Schnee verloren.

Nr. 15. Welche Arten von Spielen lieben sie am meisten?

Antwort. Ich bin kein Freund von solchen, die mir vom Zufalle, sondern von denen, die mehr von meinen Kräften abhängen.

Nr. 16. Welche Menschen schätzen sie am meisten?

Antwort. Alle Verehrer der Genügsamkeit, Zufriedenheit und Tugend.

Nr. 17. Wie viel kostet dieses Kleid?

Antwort. So viel als alles Übrige, was ich an mir habe, Schuhschnallen, Hemdknöpfe und Kamm nicht ausgenommen.

Die Rolle des antwortenden ist bei diesem Spiele am schwierigsten. Das erhaltene Wort muß in die Antwort versteckt werden. Ist es mit ihm in einer natürlichen Verbindung, so versteckt sich's von selbst durch die Ungebundenheit seiner Stelle, wie z. B. in Nr. 6 das Wort Wind, man darf dann nur noch einige Hauptwörter hinein weben, die sich natürlich damit verbinden lassen. Dies ist nicht schwer. Paßt es aber gar nicht zu der Frage, so muß man zwischen ihr und dem Worte schnell eine künstliche Verbindung erfinden; dies ist oft nicht leicht. So hat das Wort Kamm in Nr. 17 gar keine Verbindung mit der Frage: Was kostet ihr Kleid? Es ist daher schwer, es so in die Antwort zu verflechten, daß es sich nicht durch seine Gezwungenheit verrät. Das beste Mittel ist dann, noch andere Wörter hinein zu weben, die eben so gezwungen sind, um dadurch das Erraten zweifelhafter zu machen; daher findet man dort das Wort Kamm unter Schuhschnallen und Hemdknöpfe versteckt, und eben darum wird bei keiner Antwort das versteckte Wort so leicht zu finden sein, als in Nr. 14 das Wort Schnee. Kann man im Gegenteile das gegebene Wort ganz natürlich, ungezwungen hinein weben und ein anderes mit dem Scheine der Gezwungenheit hinein schieben, so wird der Frager dadurch leicht irre geleitet. Ein Beispiel davon giebt Nr. 9, wo das Wort Vergnügen eine sehr natürliche Stelle hat, hingegen Topf mit Gewalt herbeigezogen ist. Der Frager wird hier gewiß Topf für das gegebene Wort halten. Hieraus ergiebt sich zugleich für den fragenden im allgemeinen die Regel: Er muß sich hüten, solche Wörter für die versteckten anzugeben, welche mit seiner Frage in ganz naher Beziehung stehen, wie in Nr. 14 die Uhr, sonst wird er meistens falsch angeben. Im Überdenken dieses Umstandes, sowie im Erfinden der Fragen, liegt für den Frager

die Hauptübung bei diesem Spiele. Je speziellere Gegenstände seine Fragen bezielen, je schwerer ist es, das gegebene Wort in die Antwort zu bringen; je allgemeiner sie sind, um so leichter ist's. Auf die Frage: Was halten sie für die größte Seltenheit? läßt sich leicht mit allen obigen 17 Wörtern antworten; aber man versuche dasselbe einmal mit der speziellen Frage: Was kostet ihr Kleid?

Die Hauptübung bei diesem Spiele fällt auf den antwortenden. Er muß sein Wort schnell mit der Frage in eine gewisse natürliche Beziehung bringen, er muß daher vermöge seines Nachdenkens die möglichen Beziehungen schnell auffuchen, oft vermöge seiner Phantasie und seines Witzes eine neue schaffen und sie gehörig ausstaffieren. Alles das erfordert Gewandtheit und Gegenwart des Geistes. Aus diesem Gesichtspunkte betrachtet, ist dies Spiel unter den pädagogischen eines der trefflichsten.

### c) Spiele zur Übung des Urteils und des Scharfsinns.

(Fragen und Rätsel.)

#### \* Die Akademie der Wissenschaften.

Dieses von Campe erfundene und im 12. Bändchen seiner Kinderbibliothek mitgeteilte Spiel hat seinen Namen daher, weil es die Nachahmung einer solchen Akademie ist. Ich gebe davon eine kurze, doch vollständige Beschreibung.

Die etwas zahlreiche Jugendgesellschaft wählt sich zuerst einen Präsidenten und nimmt hierzu die verständigste Person, den Vater oder den Lehrer: denn der Präsident ist der vornehmste im Spiele, er leitet dasselbe und sitzt obenan.

Hierauf wird einer zum Sekretär der Akademie ernannt, der ebenfalls einer der gebildetsten aus der Jugendgesellschaft sein muß.

Drittens macht man irgend einen kleinen Nichtskönner zum König; dieser spielt nur eine stumme Rolle.

Alle übrigen jungen Personen werden zu Mitgliedern der Akademie angenommen, und unter diese werden die wissenschaftlichen Fächer verteilt; da wird einer zum Historiker, ein anderer zum Geographen, ein dritter zum Mathematiker, ein vierter zum Philosophen, ein fünfter zum Physiker, ein sechster zum Naturhistoriker u. s. w. ernannt. Sind noch mehr Personen übrig, so macht man auch einen zum Belletristen oder zum Landwirt, zum Technologen; man kann

auch, wenn noch nicht alle versorgt sein sollten, manche Fächer teilen, die Geographie, sowie die Geschichte, in die alte und neue, die Naturgeschichte in die drei Naturreiche, und jedem einen Teil davon zueignen.

Während sich alle Glieder über die Wahl der Fächer mit einander vereinigen, schreibt der Präsident allerlei leichte Fragen aus den genannten Wissenschaften auf Papierblättchen, z. B.

1) Bei welchem Volke ist die Verfertigung des Glases, die größere Schifffahrt, die Purpurfarbe und die Buchstaben-schrift erfunden worden?

2) Wie und wo starb Karl XII., König von Schweden?

3) Was für Naturgüter hat Schweden, die Deutschland nicht hat, und welche können die Deutschen nach Schweden schicken, die dort fehlen?

4) Welches sind die größten Ströme und Gebirge in der Welt, und wo sind sie?

5) Was ist eine gerade Linie?

6) Was ist ein Winkel?

7) Wie sieht unsere Seele aus?

8) Warum ist es nicht gut, zornig zu sein?

9) Die Akademie verlangt, daß ihr Belletrist sie mit einer Fabel unterhalte.

10) Die Akademie verlangt, daß ihr Belletrist sie durch ein gut deklamiertes Liedchen belustige.

Alle dergleichen auf Blätter geschriebene Fragen, die natürlicher Weise nicht über den Gesichtskreis der Jugend hinaus gehen dürfen, werden in ein Gefäß gethan. Auch verfertigt der Präsident eine große papierne Mütze, auf welcher mit großen Buchstaben der Name Midas steht.

Jetzt setzt sich der Präsident vor einen Tisch, der Sekretär neben ihn, der König hinten auf einen Thron, die Akademiker in einem Halbzirkel vor jene.

Der Präsident schlägt mit einem Stabe auf den Tisch, und alles ist mausstill. Er schüttelt die Fragen im Gefäße durcheinander und beginnt:

Schaut auf, ihr Herren allzumal!  
Wir schreiten jetzt zur großen Wahl  
der großen Frage, die für heut  
uns Stoff zum ernstern Denken beut.

Mit diesen Worten zieht er ein Blatt heraus und reicht es dem Sekretär. Dieser erhebt sich von seinem Sitze, macht dem Präsidenten und der Versammlung eine Verbeugung, liest die Frage mit lauter Stimme vor und setzt sich nach einer abermaligen Verbeugung wieder nieder.

Hierauf überreicht der Präsident das Blatt demjenigen Akademiker, zu dessen Fache die Frage gehört, mit den Worten:

Erhebe dich, du weiser Mann,  
Und zeig' uns deine Antwort an!

Der weise Mann erhebt sich, beantwortet nach einer Verbeugung die erhaltene Frage mit langjamer und vernehmlicher Stimme und setzt sich nach einer abermaligen Verbeugung nieder. Wird die Antwort gebilligt, so klatscht der Präsident Beifall, und die Versammlung thut dasselbe; ist im Gegentheil die Antwort falsch, oder weiß der Akademiker gar nichts zu antworten, so erklärt ihn der Präsident für einen Midas und setzt ihm mit den Worten die Midasmütze auf:

O Midas, Midas, hochgeboren,  
verbirg jezt deine langen Ohren  
wohl unter dieser Mütze sein,  
wird anders Raum für sie da sein!

Midas! — die ganze Gesellschaft erhebt ein lautes Gelächter, — unterdrücke deine Empfindlichkeit und lache mit! — Alle stehen auf, ziehen dem Midas die Mütze über die Augen, binden sie mit einem Tuche zu und singen, im Kreise tanzend:

Willkommen, Herr Midas!  
O, geh'n sie nicht fürbaß!  
Es ist ja hier schön.  
Man jaget, Herr Midas,  
sie hätten so etwas  
Apartes zu sehn;  
wir bitten, wir flehn,  
o, lassen sie sehn!  
o, lassen sie sehn!

Jetzt macht der Kreis Halt; einer aus demselben zupft den Midas bescheiden am Ohrläppchen. Errät er, wer ihn gezupft hat, so ist er frei, und man geht zu seinen Plätzen, um fortzufahren; errät er aber die Person nicht, so fangen Gesang und Tanz von vorn an u. s. w.

Wenn endlich alle niedersitzen, und der Präsident wieder das Zeichen zum Stillschweigen gegeben hat, so geht's wieder

an's Herausziehen und Vorlegen der Fragen, wie oben, bis der Präsident glaubt, die Sitzung aufheben zu müssen. Dann nimmt zum Beschluß der Sekretär alle beantworteten Blätter in die Hand, begiebt sich vor den Thron und stattet nach einer tiefen Verbeugung vor den heutigen Geschäften der Akademie Bericht ab, etwa nach folgendem Beispiele:

Sire,

Eurer Majestät allerunterthänigste Akademiker haben mir den Auftrag gegeben, den Erfolg ihrer heutigen gelehrten Untersuchungen vor höchst ideo erhabenem Throne nieder zu legen. In der Klasse der Geschichte wurde die Frage aufgeworfen u. s. w. Hier wiederholt er die vorgezogenen Fragen mit den darauf erteilten Antworten der Reihe nach und zieht sich unterthänigst vom Throne zurück.

Endlich schließt der Präsident die Versammlung mit Aussetzung einiger Preisfragen und ermuntert die Akademiker, an der schriftlichen Beantwortung derselben bis zur nächsten Sitzung zu arbeiten. Er bestimmt zugleich die Preise, um welche gekämpft werden soll.

Der Charakter dieses Spieles ist pathetisch-komisch. Für das letztere ist jede Jugendgesellschaft gestimmt, für das erste zwar nicht immer so ganz, es wird ihr leicht etwas zu schwerfällig, beengt ihre Natürlichkeit leicht zu merklich; allein, ist der Ton der Gesellschaft nicht ganz widersprechend, und weiß der Präsident durch heitere Lustigkeit alles zu beleben, so wird das Spiel selbst für Kinder sehr unterhaltend und lustig. Seine Nützlichkeit ist beträchtlich; sie besteht wenig oder gar nicht im Zulernen wissenschaftlicher Kenntnisse, sondern vielmehr in Gewöhnung an Unbefangenheit im Reden und Betragen bei öffentlichen Auftritten, in schneller Zusammenfassung der Gedanken bei den Antworten, und, was mir das beste scheint, in Abstumpfung einer übermäßigen Empfindlichkeit, woran leider überall viele große und kleine Leute krank liegen. Der geringste Fehltritt, ein kleines auf sie gehendes Gelächter, macht sie bestürzt; sie wissen nichts mit Großmut und gefälliger Unbefangenheit zu ertragen und verstehen die Kunst nicht, mit einer guten, freimüthigen Art sich selbst verlachen zu helfen. Diese Kunst will sehr früh erworben sein. Hudeleien, in Spaß und Ernst, gehören nun einmal in's Menschenleben; gewöhnt deswegen die Jugend, jene mit Lachen, diese mit ruhigem Ernst zu ertragen. Aus Gründen billige ich daher die Behandlung des Midas; ob sie aber für diesen und jenen jungen Anfänger in jener Kunst vielleicht nicht zu derb sein möchte?

Ich wünsche und schlage vor, daß der Midastanz nicht immer angewendet werde. Der Präsident muß seine Herren Akademiker kennen; wäre dieser und jener seiner Einsicht nach noch zu empfindlich, so ließe er ihn die Strafe mit einem Pfande büßen. Dieß Pfand nähme der Sekretär in Ver-

wahrung und brächte es, wenn er Bericht von der Sitzung abstatet, vor den Thron seiner Majestät mit Anzeige dieser Unwissenheit des Mitgliedes. Der König geruhte dann in Gnaden, dasselbe zu so oder so vielmaligem Gassenlaufen durch die Schnupftücher der Akademisten zu verdammen. Gassenlaufen gehört freilich nicht in Akademieen, allein der Midastanz eben so wenig. Spiel ist Spiel. Bei sehr vielen Menschen verträgt aber der Rücken mehr als Kopf und Herz. — Man könnte übrigens auch das Blindlingspiel beibehalten, ohne die Midasmütze anzuwenden.

### Suchen und Finden nach Musik.

(„Aktion nach Musik.“)

Dieses sanfte, sehr empfehlenswerte Spiel verdient es vorzugsweise, in allen jugendlichen Gesellschaften eingeführt zu werden; denn es ist leicht zu allen Zeiten im Zimmer zu veranstalten, gewährt Vergnügen und Lachen, übt das Nachdenken und die Erfindungskraft und kann auch von Mädchen gespielt werden. Ich habe es noch nie in Vorschlag gebracht, ohne sogleich die stärkste Beistimmung zu erhalten.

Die Hauptsache besteht darin: Einer von der Gesellschaft wird hinaus geschickt, damit sich die anderen in seiner Abwesenheit heimlich verabreden können, was er im Zimmer vornehmen soll, z. B. er soll einer Person einen Schlüssel aus der Westentasche nehmen, den dazu gehörigen Schrank im Zimmer aufsuchen, aus einer gewissen Schublade desselben eine Briestafche nehmen, zuschließen und die Briestafche einer gewissen Person überreichen. Ein Klavier- oder Violinspieler giebt ihm, nicht durch Worte, sondern durch das Spiel auf seinem Instrumente zu erkennen, was er vornehmen soll. Nachdenken und Erfindungskraft müssen ihn dabei leiten. Ist kein geschickter Spieler oder kein Instrument da, so thut's ein Trinkglas, welches mit einem Stäbchen geschlagen wird, auch. Er hat dann den guten Rat aus der Stärke und Häufigkeit des Anschlags zu schöpfen. Er kommt herein, alle sind still, und die Musik geht langsam und leise. Er beginnt seine Promenade im Zimmer umher, und indem er sich der Person nähert, welche den Schlüssel hat, hebt sich der Ton und verrät ihm, daß hier der Gegenstand des Suchens sei. Er faßt jene Person scharf ins Auge, und der Ton hebt sich noch mehr. Wendet sich sein Blick auf die Hand, so belehrt ihn die Verstärkung der Musik, daß hier etwas für ihn zu schaffen sei. Seine Hände

finden bald den Schlüssel. Mit dem Schlüssel in der Hand wird er nun allerlei vergeblich versuchen, die Musik wird sich in's Piano zurückziehen; ja sie wird in's Pianissimo herabfinken, wenn er den Schlüssel wieder zurückgeben wollte; aber sie wird sich heben, wenn er die Person verläßt und sich dem Schranke nähert. Schlüssel und Aufschließen sind zu verwandte Sachen, als daß man sie nicht augenblicklich zusammenstellen sollte. Er öffnet den Schrank, berührt nach und nach die Schubladen, bis er an die kommt, in der die Brieftasche ist. Er holt sie heraus, und die Musik wird stärker. Er will sie öffnen, und sie sinkt in's Piano; er will zehn andere Sachen damit vornehmen, und die Musik schlummert immer mehr ein. Er will damit fortgehen, und sie wird immer träger und ist nah am Schweigen. Aber sie wird lebendig, wenn er die Thür des Schrankes faßt. Dies wird ihm bei einigem Nachdenken bald verraten, was zu thun sei. So wird der Schrank verschlossen, indem die Musik lauter ihren Beifall giebt u. s. w.

Durch das bisherige ist die Einrichtung des Spieles wohl deutlich genug. Es bleibt jetzt noch übrig, einige Regeln festzusetzen.

Es kommen hier 3 Gegenstände in Betracht. 1) Die Aufgaben, welche herausgebracht werden sollen. 2) Das Verhalten desjenigen, der sie lösen soll. 3) Die Musik.

1. Aufgaben. Das ganze Spiel ruht auf der Verbindung der Ideen. Da nun jeder Gegenstand in mannigfaltiger natürlicher Beziehung zu anderen steht, so ist es schon hinreichend, immer nur bei diesen richtigen Beziehungen zu bleiben und alle unrichtigen, d. i. willkürlich erfonnenen, nicht natürlichen, zu vermeiden. Z. B. die natürlichste Beziehung hat der Schlüssel auf das Schloß und auf die Handlung des Auf- und Zuschließens; alle anderen zwar willkürlich, zum Teil erfonnenen, aber doch gewöhnlichen Handlungen, die mit einem Schlüssel vorgenommen werden, sind mit ihm sicher noch in Beziehung, und man fordert deswegen noch keine unrichtige, wenn gleich etwas entferntere Ideenverbindung, wenn man von der spielenden Person verlangt, den Schlüssel einzustecken, ihn aufzuhängen, darauf zu pfeifen u. dgl. Wollte ich hingegen die Aufgabe damit so machen, daß ein Band hindurchgezogen und der Schlüssel damit über das Ohr gehängt werden sollte, so verfiel ich in eine possenhafte, willkürlich erdachte, unrichtige Zusammenstellung. Diese sollten aus zwei Ursachen so



viel als möglich vermieden werden. a) Das Spiel hat zum Zwecke, den suchenden auf eine angenehme Art zum Nachdenken zu reizen, indem es ihn veranlaßt, irgend einen Gegenstand sich in seinen oft sehr mannigfaltigen Beziehungen auf andere Gegenstände zu denken. Sind diese Beziehungen ganz ungewöhnlich und unnatürlich, so findet mehrenteils kein Nachdenken mehr statt, und man muß sich sklavisch an die Musik binden, um das begehrte herauszubringen, oder es nur zufällig erraten. b) Es wird dadurch auf eine unnütze Art erschwert. Beabsichtigt man dies aber wirklich, so läßt es sich teils durch eine ausgedehntere Aufgabe und ganz besonders dadurch hineinbringen, daß man jene entfernteren Beziehungen mit in's Spiel zieht. Die obige Aufgabe wird schon schwerer werden, wenn ich verlange, daß aus dem Schranke Zucker geholt, dann ein Messer gesucht und das Zerbrechen des Zuckers vermitteltst jenes Schlüssels verrichtet werden soll. Ich brauche übrigens wohl kaum zu erinnern, daß man den ungeübten Spieler mit zu verwickelten Aufgaben verschonen und mit ihm nur schrittweise zu den schwereren fortgehen müsse.

2. Die Hauptregel für den spielenden läßt sich aus dem vorigen leicht ableiten, sie ist: Durchdenke so vollständig und so geschwind als möglich die mannigfaltigen Beziehungen des Gegenstandes, mit welchem man dich, vermitteltst der Musik, in Verbindung setzen will. Durch das obige ist diese Forderung hinlänglich erklärt. Um aber den Gegenstand sobald als möglich aufzufinden, darf der spielende bei dem Hereintreten nicht gleich ängstlich in der nächsten Gegend des Zimmers alles durchsuchen und berühren; sondern er wird wohl thun, wenn er sich zuerst flüchtig vom Kopfe bis zu den Füßen mit den Händen überfährt — denn es könnte sein, daß er mit sich selbst etwas vornehmen sollte, — und dann schnell im Zimmer umher gehe. Auf diese Art wird er den Gegenstand vermitteltst der Musik am schnellsten auffinden. — Alles übrige hängt zu sehr von den Umständen ab, und erfordert eine zu weitläufige Entwicklung, als daß ich mich darauf einlassen könnte.

3. Zur Not kann die Musik bei diesem Spiele freilich auch durch bloßes Händeklatschen oder Klopfen auf den Tisch einigermaßen ersetzt werden; aber man sieht leicht ein, daß hierdurch für etwas empfindliche Ohren leicht Überdruß verursacht werden kann. Ersetzt wird dadurch die Musik niemals; und wenn der Spieler auch nur Altforde oder ein leichtes Aufänger-

liedchen herausbringen kann. Vollkommen aber wird die Sache, wenn er die schöne Kunst des Phantasierens auf dem Fortepiano oder der Violine in einem so ansehnlichen Grade besitzt, daß er den suchenden nicht nur durch Hebung und Verminderung der Töne, sondern auch durch Abwechslung des Taktes und der musikalischen Gedanken unterstützt.

Für Kinder, die diesem Spiele noch nicht gewachsen sind, hat man ein leichteres, nämlich das Nadelsuchen, wobei eine versteckte Nadel auf obige Art nach der Musik oder nach dem Klatschen in die Hände gesucht wird. (Villaume beschreibt dieses Nadelsuchen in Campe's Revisionswerke Band 8, S. 390. — Vergleiche auch das Plumpiackverstecken S. 275.)

Ein anderes Spiel dieser Art ist das:

### Wie, wo und warum?

Der erwählte verläßt das Zimmer, die anderen bestimmen unter sich ein Wort, das jener zu erraten hat, womöglich ein solches, das verschiedene Bedeutung hat, z. B. das Wort „Feder.“ Der ratende erscheint und fragt jeden einzelnen: „Wie lieben sie's?“ Antworten sind z. B.

Erster: Ich liebe es bunt.

Zweiter: Ich liebe es von Stahl.

Dritter: Ich liebe es gedreht u. Errät er es nicht, so fragt er abermals vom ersten ab: „Wo lieben sie's?“ Antworten sind z. B.

Erster: Ich liebe es am Hute.

Zweiter: Ich liebe es in der Hand.

Dritter: Ich liebe es im Bette u. Errät er es noch nicht, so fragt er ein drittes Mal die ganze Reihe hindurch: „Warum lieben sie's?“

Erster: Weil es schon ist.

Zweiter: Weil man damit etwas lernen kann.

Dritter: Weil es dauerhaft ist u. Hat er es nun nicht erraten, so giebt er ein Pfand und geht nochmals hinaus; im andern Falle tritt der ab, durch dessen Antwort das betr. Wort erraten worden ist.

### Warum und weil?

Die Spielgenossenschaft sitzt im Kreise umher. Jeder giebt seinem Nachbar zur Rechten leise eine Frage, die mit „Warum“

anhebt, z. B. Warum können die Mädchen nicht gut pfeifen?, und dem zur Linken einen Satz, der mit „Weil“ beginnt, z. B. Weil sie den Mund nicht halten können! Sobald ein jeder dies gethan, werden die verschiedenen Zusammenstellungen, die in der Regel komischster Art sind, von den einzelnen Spielgenossen der Reihe nach laut genannt.

Ähnlich ist das Spiel „Schenken und Logieren“. Dem rechtsitzenden wird ein Geschenk in Worten gegeben, dem linksitzenden aber ebenfalls heimlich gesagt, wo der betr. Gegenstand logiert, d. i. sich befindet; am Schlusse werden wieder die gemerkten Zusammenstellungen laut genannt. (S. auch S. 256.)

Es regt dieses Spiel zwar viel weniger die Phantasie an, als die übrigen hier genannten Spiele, dennoch gehört es seiner ganzen Anlage nach hierher.

Auch das Ohrenblasen ist ihm verwandt. Nur einer fragt leise seinen Nachbar nach einem Gegenstande. Dieser giebt seine Antwort laut. Wer von den übrigen aus der Antwort erraten kann, was gefragt wurde, darf nun seinem Nachbar wieder leise eine Frage vorlegen.

### Wasser, Luft und Erde.

Kleine Kinder bilden einen Kreis. Einer steht in der Mitte, zeigt auf einen seiner Kameraden und ruft z. B. Erde und M, zählt schnell bis 10, und unterdessen muß der aufgeforderte ein Tier mit dem Anfangsbuchstaben M (Maulwurf u.) nennen, das auf oder in der Erde lebt. Ist nach oder mit dem Zählen kein Tier oder ein falsches genannt worden, so ist ein Pfand zu geben.

### Das Ringspiel.

Die zahlreiche Gesellschaft setzt sich im Kreise herum und läßt einen gewöhnlichen Fingerring in demselben von Person zu Person gehen, wobei gewisse kleine Verse gesagt werden. Wenn z. B. A den Ring seinem Nachbar B giebt, so sagt

A. Nimm hin das!

B. Was ist das?

A. Es ist ein Ring von meiner Hand  
mit einem kleinen Diamant,  
darin steht geschrieben fein  
mein Nam' und meines Freundes Nam',  
meine Freude,  
mein Leid,

welche Geduld ich übe,  
 welche Farbe ich liebe,  
 welcher Reim meinem Ohr gefällt,  
 nach welchem Spruch ich mein Leben bestellst.

Da nicht jeder imstande ist, diese Worte sogleich alle zu behalten, so läßt man den Ring dreimal herumkreisen und setzt jedesmal einen von den beiden Absätzen hinzu. Ist dies geschehen, und ist der Ring wieder an A gekommen, so muß jeder eine Erörterung über die gesagten Reime geben; B fragt daher den A, wie sein Name heiße, was seines Freundes Name sei, worin seine Freude bestehe, worin sein Leid, wie seine Laune, welches seine Lieblingsfarbe, welches sein liebster Vers und sein Wahlspruch sei. So geht denn das Fragen von Person zu Person, bis mit der letzten das Spiel endigt.

Man kann dieses Spiel um Pfänder und Plumpsack spielen. Wer die Reime nicht ohne Anstoß sagt, im Examen Sprachfehler begeht, keinen Vers oder keinen Wahlspruch weiß, muß ein Pfand geben, oder er bekommt im Spaß den Plumpsack. Wenn er bei dem Auslösen der Pfänder nicht gehörig antworten kann, so kommt ebenfalls der Plumpsack über ihn. Der Spielrichter verhängt die Strafe.

In einem Kreise von fröhlichen, zumal noch nicht erwachsenen, ganz unschuldigen, aufrichtigen und naiven Kindern werden oft allerlei lustige Antworten zum Vorschein kommen; aber erwachsenere werden mit der Wahrheit nicht gleich herausrücken und in Ziererei verfallen. Sagen sie aber die strenge Wahrheit, so wird das Spiel sehr einförmig und ist mit einem Male, wo nicht für immer, doch auf einige Zeit abgenutzt; denn ihr Name bleibt immer, ihr Liebstes bleibt wenigstens auf lange Zeit ihr Liebstes, sind es gar ihre Eltern, so werden sie ihnen immer die liebsten Personen bleiben. Ähnlich ist's mit ihrer Freude, mit ihrem Leid u. s. w. Dies kommt alles daher, weil das ganze Spiel ursprünglich für einen Punkt berechnet ist, um den sich die meisten Tänze, Schauspiele und Romane drehen; für die Jugend bleibe er ein mathematischer Punkt, so lange es gehen will.

Weit mannigfaltiger ist die Campe'sche Umarbeitung dieses Spieles. Die Verse sind:

A. Nimm hin das!

B. Was ist das?

A. Es ist ein Ring von meiner Hand  
 mit einem kleinen Diamant.

Bei dem zweiten Herumkreisen kommen zu diesem noch folgende Reime:

Darin stehet geschrieben sein  
mein Urtheil über groß und klein,  
viel Wunderbar's von manchem Ort;  
mein Rätsel, Reim und Lieblingswort.

Man kann die Verse nach Belieben abbrechen, je nachdem es die Gedächtniskraft der Kinder erforderlich macht.

Hierauf fängt man das Examen der Reihe nach an: B fragt den A, und dieser muß ihm ein Urtheil, etwas Merkwürdiges von irgend einem Orte, Lande, Gebirge oder seinen Produkten, seinen Tieren, ein Rätsel, einen Vers und einen Sinnspruch sagen. Um dieses Spiel noch belustigender zu machen, könnte man es mit Pfändern spielen. Sodann müßte jeder ein Pfand geben, der auf eine Frage nichts hervorbringen wüßte oder etwas Falsches jagte; folglich müßten auch für ein falsches Urtheil, für eine unrichtige Merkwürdigkeit, für einen Vers und für einen Sinnspruch, die falsche Gedanken enthielten, Pfänder gegeben werden; und man gebrauchte, wie oben, den Plumpsack, wenn jemand das Pfand nicht einlösen könnte. Ein Beispiel aus Campe's Kinderbibliothek:

Es war Regenwetter, die Kinder lasen Salat und spielten dabei.

C. Dein Urtheil?

R. Regenwetter ist auch gut.

B. Wozu denn?

R. O, es würde sonst nichts wachsen; und dann, so hätten Menschen und Tiere nichts zu trinken, wenn's nicht zuweilen regnete.

B. Könnten denn nicht Brunnen, Bäche, Flüsse sein?

R. Ja, wie bald würden die vertrocknen! und dann, so kann man auch zu Hause spielen, wenn's draußen regnet.

C. Etwas Merkwürdiges aus der Geographie?

R. In Surinam in Amerika giebt es eine Art Ameisen, die man Besuchsameisen nennt. Diese ziehen zuweilen in großen Heeren aus, und wo sie hinkommen, da freuen sich die Leute und machen ihnen Thüren und Fenster auf.

F. O, warum denn?

R. Ja, wo die Ameisen hinkommen, da durchsuchen sie das ganze Haus, und wo sie nur eine Ratte oder Maus, eine

Wespe, Fliege oder so etwas finden, da beißen sie sie tot und fressen sie auf u. s. w.

B. Das sind ja wohlthätige Tierchen!

A. Jawohl!

C. Dein Rätsel?

A. Ich habe ein paar Pferde gesehen, die fraßen täglich mehr, als hundert Scheffel Hafer.

Alle. Ho! ho!

A. Ja, und sie standen noch dazu auf den Köpfen und fraßen mit den Beinen.

F. Das ist doch gewiß nicht wahr.

A. Und da war noch ein Huhn dabei, das legte täglich mehr, als tausend Eier!

In der Folge wird dann das Rätsel, welches anfangs niemand glauben will, gesprächsweise gelöst, nämlich: Hundert Scheffel Hafer fressen freilich nichts, und tausend Eier legen kein einziges. Die Pferde stehen auf den Köpfen der Hufnägel, und ihre Zähne sind von Knochen oder Bein. Dann geht's weiter. Konrad sagt die Verse: Unschuld und Freude sind ewig verwandt; es knüpft sie beide ein himmlisches Band; und endlich kommt ein Sprüchwort: Jung gewohnt, alt gethan!

### Das Fragespiel.

Dies Spiel ist eine Art Blindlingspiel, wobei der Geist so lange im Dunkeln herumsucht, bis er den Gegenstand erwischt, den er gern haben möchte. Man nimmt sich irgend etwas aus der wirklichen oder aus der Ideenwelt in den Sinn, das ein anderer durch geschickte Fragen zu erforschen strebt, ohne daß er andere Antworten als ja und nein auf seine Fragen erhält. Um den geheimen Gegenstand zu treffen, würde alles Erraten vergebens sein; denn der Gegenstände, die gedacht werden können, giebt es ja unendlich viel; folglich muß der fragende bei seinem Geschäfte von den allgemeinsten Begriffen bis zu den individuellsten nach und nach herabsteigen, so wie die „Blinderuh“ erst die Arme weit ausbreitet, um einen möglichst weiten Raum zu umspannen, dann ihren Gegenstand immer mehr und mehr einschließt, bis sie ihn endlich fest hat. Dies ist die erste Hauptregel des Spieles. Ich will mir etwas in den Sinn nehmen und es durch meine Leser herausfragen lassen. Alle Nebengespräche und Kurzweile, wodurch

das Spiel zur angenehmen Unterhaltung wird, bleiben hier weg, um den Platz zu schonen. Ich habe etwas; das Fragen hebt an:

Gehört's zur Körperwelt? — Ja. — Ist's ein Weltkörper? Nein. — Ein geographischer Gegenstand unserer Erde? Nein. — Ein natürlicher Körper, ein Naturprodukt? Nein. — Also ein Fabrikat? Ja. — Genommen aus dem Tierreiche? Nein. — Zum Teil nur aus dem Tierreiche? Nein. — Aus dem Mineralreiche? Ja. — Und ganz allein? Ja. — Von Stein? Nein. — Von Metall? Ja. — Von einem edeln? Nein. — Von Kupfer? Nein. — Von Eisen? Ja. — Von künstlichem Eisen, von Stahl? Ja.

Der Sachen, die von Stahl gemacht werden, sind sehr viel; es kommt folglich darauf an, sie sogleich im Kopfe zu ordnen und die gedachte Sache in eine Klasse zu schaffen, ferner den Gebrauch derselben auszukundschaften. Hier nehmen folglich die Fragen eine andere Richtung.

Ist's eine Maschine? Nein. — Ein Werkzeug? Ja. — Des Künstlers? Nein. — Des Bauern? Nein. — Handwerkers? Ja. (Jetzt kommt es noch darauf an, den Handwerker herauszubringen. Das ist auf zweierlei Art möglich; entweder kann man die Handwerker im Stillen gleich ordnen oder den Stoff herausfragen, den er bearbeitet.) Verarbeitet er etwas aus dem Tierreiche? Ja. — Von einem Säugetiere? Ja. — Einem wilden? Nein. — Von der Kuh? Nein. — Vom Schafe? Ja. — Die Wolle? Nein. — Von Wolle? Ja. — Tuch? Ja. — Der Schneider? Ja. — Die Schere? Nein. — Das Bügeleisen? Nein. — Die Näh-nabel? Ja. — Hier bin ich ertappt.

Ein zweites Beispiel. Die ersten Fragen wie oben, dann ferner: Ein Naturprodukt, natürlicher Körper? Ja. — Flüssiger? Nein. — Ein Tier? Nein. — Eine Pflanze? Nein. — Mineral? Nein. — (Oder anders: Gehört's zum Tierreiche? Ja. — Ist's ein Tier? Nein. — Ein Teil davon? Ja.) — Ein einzelner Teil davon? Ja. — Von einem Tiere? Ja. — Von einem menschenähnlichen? — Von einem Menschen? Ja. — Von den oberen Teilen des Körpers? Ja. — Der Kopf? Nein. — Etwas vom Kopfe? Ja. — Stirn, Ohren, Mund u. c.? Nein. — Nase? Ja. — Die Menschennase überhaupt? Nein. — Also eine bestimmte. Jetzt also von welchem Menschen: Lebte er noch? Nein. — Lebte er vor Christi Ge-

burt? Nein. — In Europa? Ja. — Im westlichen? Ja. — Portugal u.? Nein. — Frankreich? Ja. — Eine berühmte Person? Ja. — Ein König? Ja. — Der ersten, der zweiten Reihe? Nein. — Einer von den letzten der dritten? Ja. — Ludwigs XVI. — XV.? Nein. — Ludwigs XIV.? Ja. Also Ludwigs des vierzehnten Nase.

Drittes Beispiel. Etwas aus der Ideen- und Geisterwelt? Nein. — Die Eigenschaft, die Bewegung eines Körpers? Nein. — Ein Weltkörper? Nein. — Ein geographischer Teil der Erde? Nein. — Ein Naturprodukt? Ja. — Ein flüssiges? Nein. — Zum Tierreich gehörig? Ja. — Ein Säugetier? Ja. — Ein Mensch? Ja. — Noch lebend? Nein. — Männlichen Geschlechts? Ja. — In den alten Erdteilen? Nein. — In Amerika? Nein. — Polynesien? Ja. — Im Süden des Aquators? Nein. — Im Süden des nördlichen Wendekreises? Ja. — Auf den Sandwichinseln? Ja. — Auf Owaïhi? Ja. — Hat er etwas Merkwürdiges gethan? Ja. — Der Mörder Cooks? Allerdings.

Da dieses sehr schöne Spiel gewöhnlich sehr unordentlich gespielt wird, und man oft nur in's Gelag hineinfragt, so ist es wohl der Mühe wert, diese Anleitung etwas vollständiger zu machen. Alle Fragen bei demselben sind nur von dreierlei Art; sie betreffen immer nur das Was, Wo und Wann.

Es ist notwendig, mit dem Was allemal den Anfang zu machen; denn erst muß ich die Sache wissen, ehe mir die Bestimmung durch Wo und Wann, d. i. nach Ort und Zeit nützlich werden kann. Ich gebe hier folglich einen kurzen Entwurf, nach welchem die Fragen nach dem Was etwas zu ordnen sein möchten. Für vollständig gebe ich ihn nicht aus. Ich habe im ganzen nur die Fäden angesponnen, an welchen die Fragen fortlaufen sollen: doch wird er eben keine Lücke übrig lassen, durch welche der geheime Gegenstand entweichen könnte, wenn es ein körperlicher Gegenstand ist\*). Hier wird man zugleich deutlich übersehen können, wie die Fragen von dem allgemeinen zum besondern übergehen.

\*) Auf Gegenstände der Geister- und Ideenwelt habe ich mich nicht eingelassen, denn sie sind für den größten Teil der Jugend zu entlegen und gehören nur für reifere Jünglinge, die schon eine Zeit lang philosophischen Unterricht genossen haben. Diese wissen sich selbst zu helfen.



- A. Ein Gegenstand aus der Ideenwelt? — Geisterwelt?
- B. Aus der Körperwelt?
- a Die Eigenschaft eines Körpers?  
Die Handlung?
- b Ein Körper selbst?
1. Ein Weltkörper? — ein Teil davon?  
Fixstern? Gestirn? Komet? Planet?  
\* Die Erde?  
Ein geographischer Teil der Erde?  
. Ein Gewässer?  
. Ein Land? Ein alter Erdteil? Europa? Nordeuropa?  
Mittleuropa? Deutschland? Niederdeutschland?  
Sachsen? u. s. w.  
. Ein Berg?  
. Eine Gegend?  
. Ein Wohnplatz? Stadt, Dorf, Schloß, Haus? u.
2. Naturprodukt? ganz oder ein Teil davon?  
\* Unbelebt?  
\*\* Flüssig? Wasser? Luft? Feuer? Elektrizität? Magnete-  
netismus? u.  
\*\* Fest?  
\*\*\* Zum Mineralreiche gehörig? Ein uneigentliches  
Mineral? Versteinerung? Aus dem Pflanzen-,  
Tierreiche u. Ein eigentliches Mineral?  
. Erde? — Stein?  
.. Kalkart?  
.. Thonart? u.  
... Porzellanerde?  
... Serpentin? u. s. w.  
. Salz?  
.. Saures?  
.. Laugensalz? u. s. w.  
\*\*\* Zum Pflanzenreiche?  
u. s. w. durch die Abteilungen der Pflanzen.
- \* Belebt?  
\*\* Zum Tierreiche?  
\*\*\* Säugetier?  
. Ein Mensch? u. s. w. Geschlecht, Alter, Stand, Wohn-  
ort, Zeit?  
. Raubtier? u.  
. Wiederkäuend?  
Fremd?  
Hiesig? wild? zahm? Kuh? Schaf? u.  
\*\*\* Vogel?  
. Raubvogel?  
. Spechtartiger?  
. Schwimmvogel?  
\*\*\* Amphibie? u. s. w.  
\*\*\* Fisch? u. s. w. durch alle Tierklassen, Ordnungen,  
Geschlechter, Gattungen, Arten.

3. Ein verarbeitetes Naturprodukt, Kunstprodukt, Fabrikat?
- \* Genommen aus dem Mineral-, Tier-, Pflanzenreich? —  
Aus zweien oder dreien zugleich? Hier gehen die Fragen wieder fort in's Naturgebiet.
  - \* Gemacht durch die Hand eines Künstlers? Handwerkers? u. s. w.
  - \* Von welcher Art ist der Gegenstand? Hier folgen also die Fragen.
    - . Instrument?
    - . Maschine?
    - . Gefäß? Behältnis, Wohnsitz, Schiff? u.
    - . Kleidung? oder dazu gehörig.
    - . Zur Nahrung?
    - . Verschönerung u. s. w.

Man prüfe die obigen Beispiele; man nehme sich einmal die Nähnadel in den Sinn und frage sie nach diesem Entwurfe aus sich selbst heraus, so wird man den Gang des Spieles einsehen lernen.

Hat sich der Gegner etwas in den Sinn genommen, was weder durch Ort und Zeit bestimmt ist, das heißt, hat er sich nur eine Klasse, Ordnung, Gattung oder Art gewählt, so kommt man mit den Fragen nach dem Was? vollkommen aus. Ich will dies deutlicher machen.

Bei dem ersten Beispiele war nur eine Gattung gewählt, nämlich eine Gattung von Instrumenten, die man Nähnadel nennt. Nähnadeln giebt's allerwärts, hier ist also keine Beschränkung des Ortes. Ferner läßt sich hier annehmen, es gab immer Nähnadeln, daher findet auch keine Beschränkung der Zeit statt. Hätte ich aber die Nähnadel im Sinne gehabt, welche hier an meinem Fenstervorhange steckt, so wäre mein Gegenstand ein Einzelwesen (Individuum), das erst durch den Ort bestimmt wird, folglich hätte nach dem Orte gefragt werden müssen. — Im zweiten Beispiele ist der Gegenstand individuell, nämlich die Nase Ludwigs des XIV., hier ist also Bestimmung nach Zeit und Ort; dies würde der Fall nicht gewesen sein, wenn man sich den Gattungsbegriff, Nase, überhaupt gedacht hätte. Hieraus ergiebt sich die zweite Hauptregel, daß man aufhören müsse, nach dem Was zu fragen, wenn man die Gattung oder Art heraus hat, und sogleich nach dem Wo? oder Wann? fragen müsse, um auf das Individuum zu kommen. Bei dem Wo können die Fragen im nötigen Falle bei dem Ganzen der Erde anfangen, und sie werden sich oft bei einem kleinen Plätzchen im Zimmer endigen.

Ebenso ist es mit dem Wann; man geht von größeren Zeiträumen bis in die kleinsten hinein.

Für die Theorie dieses Spieles mag das bisherige genug sein, aber für die Praxis habe ich noch manches aufgespart. Hier ist es.

Wenn man den Gegenstand ausgefragt hat, so gehe man hinterher noch einmal die ganze Reihe der Fragen durch, die man gethan hat, und untersuche, wo man hätte besser fragen und kürzer zur Sache kommen können; noch mehr ist dieses Wiederholen nötig, wenn man den Gegenstand nicht herausbringen konnte; man sieht dabei am besten, worin man gefehlt hat und wird dadurch vorsichtiger.

Man thue keine doppelten Fragen, z. B. ist's ein Mineral oder eine Pflanze?, denn der andere muß sonst ja und nein zugleich sagen.

Anfängern sage man gleich das Fach, woraus man sich etwas in den Sinn nimmt, z. B. aus der Naturgeschichte, Geographie u. s. w., und man wähle für sie keinen Gegenstand, der über ihren Gesichtskreis hinausliegt.

Das Erraten darf bei dem Spiele nicht geduldet werden, ob es gleich, um das Fragen abzukürzen, oft sehr gut ist, die allgemeineren zu überspringen und gleich einmal eine besondere Frage zu thun, wenn man Scharfsinn genug hat, allerlei Nebenumstände aufzufassen, um schon auf die Spur zu kommen, ehe noch eine Frage gethan ist.

Da alles auf richtige Beantwortung ankommt, so ist es gut, wenn junge Personen ihren Gegenstand einem Freunde mittheilen, damit er im Nothfalle berichtigen kann.

Unter den Spielen, die auf Bildung des Geistes abzwecken, ist dies eines der vollkommensten, und sein Nutzen für die Jugend, sowie für sehr viele Erwachsene, unverkennbar. Ihre Begriffe ordnen sich unter gehöriger Leitung Sachverständiger allmählich in ein festes System, indem sie gezwungen sind, die Gegenstände nach wissenschaftlichen Systemen zu ordnen, oder, wo dies fehlt, selbst die Gegenstände der Ordnung in Gattungen und diese in Arten zu zerlegen; hierzu gehört Überblick des Ganzen, Scharfsinn und Nachdenken. Überdem besteht das ganze Spiel in einer ununterbrochenen Reihe von Schlüssen, die man nach den erhaltenen Antworten bildet. Auch das Gedächtnis und die Aufmerksamkeit werden dabei geübt, denn man muß notwendig die schon erhaltenen Antworten und die dadurch bewirkten näheren Bestimmungen des Gegenstandes behalten. Endlich ist es auch für die Jugend ein sehr angenehmes Spiel, denn vermöge ihrer natürlichen Wißbegierde und Neugierde liegt sehr viel Reiz darin, das heraus zu bringen, was ein anderer so geheim hält.

## Das Antwortspiel.

Es ist gegen das vorige Fragepiel zwar sehr einfach, belustigt und unterhält aber Große und Kleine sehr lange, und besteht darin, daß die Antwort weder ja noch nein, weder schwarz noch weiß enthalten darf. Eines Beispieler bedarf es hierzu nicht; man frage nur frisch drauf los, und an mißglückten Antworten wird's nicht fehlen. Doch lernt man gar bald seine Zunge auch so beherrschen, daß der fragende alle Redekunst aufwenden muß, um zum Ziele zu kommen. Einer Spielstrafe bedarf es auch nicht; wenn aber doch gestraft werden soll, so nehme man den Plumpsack für die Kleinen, das Pfand zc. für die Großen.

## Das Silbenräffel (die Charade).

Alle Wörter bestehen aus Silben, und diese einzelnen Silben haben oft für sich eine Bedeutung. Dies ist am häufigsten der Fall bei zusammengesetzten Wörtern, z. B. Landkarte, Stricknadel, Sandbank, Baumöl, Süßholz. Hier hat jede Silbe ihre eigene Bedeutung, wie der Augenschein lehrt. Oft findet dies auch bei nicht zusammengesetzten Wörtern statt; so sind in den Wörtern Breihahn, Insekt, Eidam die einzelnen Silben bedeutend. Oft bezeichnet die eine Silbe einen wirklichen Gegenstand, und die andere einen Buchstaben; so ist's in den Wörtern heute, Ostern, gelinde, jauer. Oft darf man nur einen Buchstaben wegschneiden, so erhält das Wort eine neue Bedeutung; man nehme aus den Wörtern Häcksel, Flachs, Mainz, Bavian die Buchstaben l, f, z, n, so entsteht daraus Here, Lachs, Main, Pavia. Oft läßt sich ein Wort in bloße Buchstaben zerlegen: so wird aus Elbe l und h. Diese Eigenschaften der Wörter hat man benutzt, um daraus Silbenräffel (Charaden) zu machen. Man jagt demjenigen, der das Rätsel lösen soll, die Zahl der Silben, giebt ihm dann die Bedeutung jeder einzelnen Silbe durch eine unbestimmte, sich nur auf die Gattung beziehende Beschreibung an, setzt endlich die Bedeutung des Ganzen eben so unbestimmt hinzu und läßt es erraten.

Beispiele. 1) Ein dreisilbiges Wort. Die erste Silbe bedeutet etwas, wonach sich der Seefahrer sehnt; die zwei letzten etwas, womit man häufig spielt; das Ganze ist ein

Grundriß des ersten. 2) Drei Silben. Mit der ersten kann man binden, mit den anderen beiden stechen; das Ganze gehört in die Hände des Frauenzimmers. 3) Zwei Silben. Mit der ersten kann die Magd die Stube reinigen; auf die zweite setze dich; das Ganze vermeide, wenn du schiffst. 4) Zwei Silben. Die erste eine Pflanze; die zweite etwas Brennbares; das Ganze wächst auf der ersten und ist auch brennbar und eßbar zugleich. 5) Zweifilbig. Die erste Silbe eine Art Speise; die zweite ein Vogel; das Ganze ein Getränk. 6) Zwei Silben. Die erste etwas Geborenes, was weder lebt noch tot ist; die zweite ist bei Überschwemmungen sehr nützlich; das Ganze eine Art von Anverwandten. 7) Zwei Silben. Die erste ist ein Nebenfluß der Donau; die andere der Name eines Buchstabens; das Ganze empfindet man nur durch die Zunge und Nase. 8) Zwei Silben. Jeder Gegenstand wird durch Entfernung zur ersten; die zweite ist sehr nützlich in Gefahr; das Ganze aber bei Gefahr sehr schädlich. 9) Zwei Silben. Schneide vom Ganzen den letzten Buchstaben ab, so ist der Rest etwas, was der Aberglaube sonst verbrannte; setze ihn hinzu, so können die Pferde fressen. 10) In einer Silbe der Name eines sehr nützlichen Gewächses; schneide den ersten Buchstaben ab, so wirds ein sehr beliebter Fisch. — Die Auflösungen sind der Reihe nach: 1) Landkarte, 2) Stricknadel, 3) Sandbank, 4) Baumöl, 5) Breihahn, 6) Eidam, 7) Jauer, 8) Kleinmut, 9) Häcksel, 10) Flachsz.

Dieses Spiel verbindet das Angenehme mit dem Nützlichen, und es ist unerschöpflich. Derjenige, welcher dergleichen Rätsel macht, muß Nachdenken, Phantasie und Wiß gebrauchen, um sie zu erfinden und gehörig einzukleiden. Er hat hierbei alle mögliche Freiheit, er kann von der einfachsten Angabe durch alle Grade des scheinbar Sonderbaren bis zum scheinbar Unglaublichen, wie oben bei dem sechsten Rätsel fortgehen; aber er darf dabei nicht von der Wahrheit weichen und muß, um billig zu sein, bei den Beschreibungen der einzelnen Silben Begriffe angeben, wodurch die Gattung oder Art im allgemeinen, doch auf eine so beschränkte Art bezeichnet wird, daß es noch möglich bleibt, den Gegenstand zu finden, der durch die Silbe ausgedrückt wird. Thut man das nicht, so wird das Rätsel unauflösbar, z. B.: Mein Wort hat 6 Silben; 1 sieht gelb aus, 2 ist ein Geschenk der Erde, 3 hat ein Handwerker gemacht, 4 und 5 ist ein Mann in Franken, 6 eine

Person in Preußen; das Ganze ein Mensch. Wer soll das je erraten? Richtig ist die Angabe: 1) Das Fabrikat eines Tieres. 2) Der Same einer nützlichen Pflanze, die man mit vielem Fleiße baut. 3) Ein Teil des Hauses. 4) und 5) der Name eines berühmten Philosophen; das Ganze ein Handwerker. — Derjenige, welcher das Rätsel lösen soll, muß mit Schnelligkeit ganze Klassen und Gattungen von Dingen übersehen, die gefundenen Benennungen auf allerlei Art zusammensetzen und trennen und dabei stets auf die Merkmale Rücksicht nehmen, welche der andere zur Bezeichnung der Silben angegeben hat. u. s. w.

Alles das erfordert Nachdenken, Wiß, kurz, eine gewisse Gewandtheit des Geistes in Reproduzierung der Begriffe. Die damit verbundene Geschäftigkeit und die sonderbaren, oft lächerlichen Zusammensetzungen gewähren Unterhaltung und Vergnügen, wenn man es nicht oft und nie lange fortgesetzt spielt.

Um mehr Veränderung und Abwechslung hinein zu bringen, und um dieser Übung mehr die Form eines Spieles zu geben, verbinde man es, nach Campe's Vorschlage, mit Erzählungen und Pfändern. Ich will diesen Vorschlag mit einigen kleinen Zusätzen hier angeben.

Wenn A dem B ein solches Rätsel aufgibt, so giebt's zwei Fälle: 1) B kann es nicht lösen, dann giebt er ein Pfand oder ist gehalten, der Gesellschaft eine kleine Geschichte, Fabel oder so etwas zu erzählen, So oft er hierbei stottert, einen auffallenden Sprachfehler begeht, oder ein unedles Wort gebraucht, muß er's wieder mit einem Pfande büßen. Ist die Erzählung geendigt, so wird das Rätsel nochmals der ganzen Gesellschaft vorgelegt. Hier treten folgende Fälle ein:

a) Es wird von irgend jemandem gelöst. In diesem Falle muß jeder der Gesellschaft etwas Wissenswürdigen von dem gefundenen Worte sagen und zwar ganz kurz und gedrängt, entweder nach eigenem Gefallen oder als Antwort auf die Fragen, welche der Spielrichter vorlegt. Dieses kann die einzelnen Silben oder auch das Ganze betreffen. Wie viel läßt sich nicht über dergleichen Wörter als Landkarte, Sandbank, Baumöl u. s. w. angeben. Hier erhält der Erzieher eine vortreffliche Gelegenheit, Begriffe zu berichtigen, mitzuteilen, zurückzurufen u. s. w. Wer gar nichts angeben kann, giebt ein Pfand.

b) Es wird nicht gelöst; dann erhält der Aufgeber A dafür, daß er es bekannt macht, ein Pfand zurück; hat er es aber in einer falschen Einkleidung vorgebracht, so bekommt er nicht nur kein Pfand zurück, sondern muß 2 geben.

2) Kann im Gegenteile B das Rätsel lösen, so ist A verbunden, eine Erzählung zum besten zu geben und zwar unter den obigen Bedingungen. Ist die Erzählung geendigt, so ist jeder verbunden, das zu thun, was unter a) gesagt ist. So geht das Spiel herum, so weit als man Lust hat, dann kommt's zur bekannten Auslösung der Pfänder.

Man hat starke Sammlungen von dergleichen Silbenrätseln; weit zweckmäßiger und unterhaltender ist es aber offenbar, daß jeder sie selbst erfinde und zusammensetze.

### Das Gesellschaftsrätsel.

Dieses Spiel hat mit dem vorigen einige Ähnlichkeit. Einer von der Gesellschaft entfernt sich, und die übrigen vereinigen sich über einen Gegenstand, den er erraten soll; dies ist ein Mensch, ein Tier, eine Pflanze, eine Stadt u. s. w., was man will. Jener tritt dann wieder herein, und nun sagt ihm jeder eine Eigenschaft des aufgegebenen Dinges. Sein Kopf muß alle ihm auf diese Art gegebenen Merkmale, die den Gegenstand nur auf entfernte Art bezeichnen, vereinigen und daraus den Begriff zu bilden suchen, der ihm zum Erraten aufgegeben wurde. Die äußere Form des Spieles ist willkürlich; man kann das Erraten der Reihe nach herum gehen lassen und so das Spiel ohne weitere Einkleidung treiben, oder man läßt den hereinkommenden ein Pfand geben, wenn er den Gegenstand nicht errät, und schickt ihn jedesmal wieder hinaus, bis er glücklicher ist. So könnte auch der ein Pfand geben, der ein falsches Merkmal angiebt. Jungen Leuten macht es weit mehr Vergnügen, wenn sie denjenigen, der den Gegenstand nicht trifft, auf eine spaßhafte Art mit ihren Tüchern zum Zimmer hinaustreiben können. Ort und Umstand, so wie der Ton der Gesellschaft, müssen hier entscheiden.

Man sieht leicht, daß dies die Thätigkeit der Phantasie, des Wizes, des Nachdenkens ist, und daß daher dieses Spiel eine recht gute Übung gewährt. Dies findet auch für diejenigen statt, welche das Rätsel aufgeben, zumal wenn die Gesellschaft etwas stark ist; einer raubt da dem andern oft die Merkmale, welche er anzugeben willens war; dies setzt in Verlegenheit, nötigt, den gegebenen Gegenstand schnell von den verschiedensten

Seiten zu betrachten, um ihm ein neues Merkmal abzugewinnen. Wie viel dies zur Aufhellung der Begriffe beitragen könne, sieht jeder leicht ein. In beiden Mischichten ist das Spiel echt pädagogisch und empfehlenswert; es unterhält überdem sehr gut und macht Vergnügen, zumal wenn man Gegenstände wählt, die an sich selbst oder für die Gesellschaft etwas Lächerliches haben.

### Das Anwendungsspiel.

Ein Vater, Lehrer oder Kinderfreund tritt in den Kreis der Kleinen, erbietet sich, Kaufmann zu sein und fordert sie auf, ihm etwas abzukaufen. Er hat in seinem Warenlager eine große Menge von Waren: Federn, Heu, Stroh, Kartoffeln, Papier, Äpfel, Birnen, Rosinen, Zitronen, Zucker, Milch u. s. w. kurz alles, was man haben will, und alle haben Lust zu kaufen. Er macht bei Fritz den Anfang: „Was willst du kaufen?“ — „Milch“. Wozu willst du sie gebrauchen?“ — „Ich will sie trinken!“ Nun geht der Vater von Nachbar zu Nachbar, und jeder muß ihm angeben, wozu er die Milch gebrauchen will; da will sie der eine verbuttern, der andere verkaufen, der dritte will damit bleichen, der vierte Milchzucker daraus machen u. s. w. Wer keinen ordentlichen, gewöhnlichen Gebrauch davon anzugeben weiß, oder das nochmals sagt, was schon von den anderen angegeben ist, erhält von ihm einen Klaps. Ist man mit der Milch herum, und merkt der Vater, daß wohl eben nichts mehr davon zu sagen übrig sein möchte, so läßt er sich von Fritzens Nachbar einen neuen Artikel abkaufen, und es geht damit wie oben.

Aufmerksamkeit, Gedächtnis, Wiedererinnerung und Nachdenken kommen dadurch bei den Kleinen in Übung; sie gewöhnen sich, bei den Sachen mehr als den Namen zu denken und die Gestalt sich vorzustellen: sie lernen von ihren Gedanken weiter greifen, die Verbindung der Ideen wird lebhafter. Es ist daher ein gutes Spiel. Das Unterhaltende desselben beruht auf dem gesellschaftlichen Tone, sowie auf der Stimmung der Kinder; selbst Erwachsene finden Vergnügen daran.

### c) Brettspiele.

Die Brettspiele nehmen unter den „Ruhespielen“ etwa denselben Rang ein, wie die Ballspiele unter den Bewegungsspielen, nachdem die Glücksspiele mit Würfeln und Karten von der Darstellung in diesem Buche ausgeschlossen sind. Bei den letzteren waltet der Zufall, und sie haben einen arithmetischen Charakter, die Brettspiele hingegen mehr einen geometrischen



und lassen dem Zufall wenig oder gar keinen Spielraum.\*) Auch sie zerfallen in einsame oder Einzelspiele und in Gesellschaftsspiele, welche letzteren jedoch meistens nur zwei Spieler auf einmal beschäftigen. Von beiden Arten giebt es eine große Zahl, die indes auf wenige Grundformen zurückgeführt werden können.

\*) Auch das Domino wird mitunter zu den Brettspielen gestellt, obgleich es mit den Kartenspielen verwandt ist. Denn während bei den Brettspielen die Aufgabe von vorn herein eine bestimmte ist, und man sich von dem bestimmten Ausgangspunkte einem Ziele zu nähern sucht, dessen Lage und Gestalt sich gar nicht vorausbestimmen läßt, ist das Domino von vorn herein ganz unbestimmt, niemand weiß, welche Steine der Zufall in die Hand der Mitspieler gelegt hat; dies wird aber um so klarer, je mehr das Spiel seinem Ende zuschreitet. Einer Beschreibung des Domino bedarf es nicht, weil dieselbe dem zu kaufenden Spielgerät gedruckt beiliegt, und das Spiel leicht zu begreifen ist. Statt der Beschreibung finde hier folgendes Platz.

Darf man der Sage Glauben schenken, so ist die Erfindung des Dominos im 6. Jahrh. erfolgt. Zwei Bettelmönche, heißt es z. B. in der Börzenzeitung Nr. 39 vom Jahre 1861, seien die Väter dieses Spieles. Sie hatten während der Fastenzeit sich heimlich an einem Braten erlabt, waren von dem strengen Abte des Klosters Monte Casino zur Strafe in eine Zelle gesperrt worden und langweilten sich ganz entsetzlich. Die Not macht erfinderisch, und so erfanden sie denn gemeinsam zu ihrer Unterhaltung ein Spiel, zu dem sie weiße Steine, wahrscheinlich aus Kreide geschnitten, nahmen, die viereckig waren und von ihnen mit schwarzen Punkten bezeichnet wurden. Diese Steine setzten sie nun zusammen, so daß 3 Reihen nach einer bestimmten Berechnung entstanden, was ihnen die Zeit angenehm vertrieb. Der Abt, welcher sie aus der Nähe beobachtete, mußte getäuscht und im Glauben erhalten werden, als suchten sie durch eifrige Gebete ihre Schuld zu büßen. Darum einigten sie sich, sobald sie ein Geräusch vor ihrer Zellenthür vernehmen würden, sofort den ersten Vers des ersten Besserspsalms laut herzusagen, der mit den Worten beginnt: dixit dominus domino. Aber ihre Kenntnisse waren schwach, und weiter als bis zum domino brachten sie es nie und tauften deshalb das Spiel mit diesem Namen. Als sie darnach wieder mit einem Bettelstabe die Umgegend unsicher machten, unterließen die würdigen patres nicht, ihre Erfindung auszubeuken, und da sie namentlich den trägen und bequemen Städtern zusagte, so fand sie bald Eingang. Die unpraktischen Kreidestüchchen ersetzte man später durch Knochen, Elfenbein, Holz, Metall u. dgl. Gegen die Mitte des vergangenen Jahrh. fand das Spiel Eingang in Frankreich, wo es bald leidenschaftlich gespielt wurde. Die Deutschen lernten es von den Franzosen, ebenso die Engländer; beide Nationen zogen aber andere Spiele vor. In Frankreich ist das Domino noch immer so populär, daß fast alle Gasthäuser vom feinsten Hôtel und Café bis zur ärmlichsten Dorfkneipe dieses Spiel aufgenommen haben. Paris, Rouen und Poitiers rühmen sich, die feinsten Dominospieler zu besitzen.

### 1) Die Einzel-Brettspiele.

Sie haben meistens den Charakter von Geduld erforderndem Zeitvertreiben; man sagt, ein thätiger Mensch dürfe keine Zeit für sie übrig haben und könne seine Muße mit nützlicheren Beschäftigungen ausfüllen, vor allem mit der Pflege der schönen Künste. Allein es giebt doch Stunden, in denen man weder zur zweckvollen Arbeit, noch zum erhabenen künstlerischen Genuß aufgelegt ist, und so sehen wir, daß gerade recht tüchtige und große Geister, ein Leibniz, ein Euler, es keineswegs unter ihrer Würde geachtet haben, gerade auch an diese Spiele ihren Scharfsinn zu setzen. Ein Plätzchen im Buche mag ihnen daher mit demselben Rechte eingeräumt werden, wie ein stilles Stündchen im Leben der Jugend, der Künstler, der Gelehrten; es werden jedoch drei Proben genügen, um ihr Wesen zu kennzeichnen.

#### I. Das Einsiedlerspiel. (Solitaire).

Über dieses Spiel hat Leibniz in den miscellaneis Bero-  
linensibus, 1710, einen Aufsatz geschrieben: Annotatio de  
quibusdam ludis imprimis de ludo quodam Sinico. Dieses  
Spiel war damals bekannt geworden. Es läuft kurz auf fol-  
gendes hinaus. Man schlägt in ein etwa 18 × 18 cm halten-  
des, 1 cm dickes Brettchen eine ungerade Anzahl von Löchern,  
z. B. 33 oder 37, in der durch die beistehenden Zahlen ange-  
gebenen Ordnung,

|  |    |    |    |    |    |    |    |    |
|--|----|----|----|----|----|----|----|----|
|  |    |    | 1  | 2  | 3  |    |    |    |
|  |    |    | 4  | 5  | 6  |    |    |    |
|  |    | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 |
|  | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |    |
|  | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |    |
|  |    |    | 28 | 29 | 30 |    |    |    |
|  |    |    | 31 | 32 | 33 |    |    |    |

oder

|  |    |    |    |    |    |    |    |
|--|----|----|----|----|----|----|----|
|  | 1  | 2  | 3  |    |    |    |    |
|  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  |    |    |
|  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|  | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
|  | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
|  | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 |    |    |
|  | 35 | 36 | 37 |    |    |    |    |

steckt in jedes dieser Löcher Knöpfchen oder Holzpflockchen, ein Loch, z. B. in der vierten Reihe das 17., ausgenommen; die Aufgabe aber besteht nun darin, daß man ein Pflockchen nach dem anderen über ein neben ihm befindliches weg in gerader Linie in ein offenes Loch steckt und jedes übersprungene Pflockchen herausnimmt und bei Seite legt, bis nach und nach alle Löcher leer gemacht sind. Man bringt also z. B. das Pflockchen 19 nach 17 und nimmt 18 fort, dann 5 oder 6 nach 18 und nimmt 11 fort u. s. w. Wenn so — vermutlich nach manchem vergeblichen Versuche — das Brett entleert ist, werden die Pflockchen mit dem entgegengesetzten Verfahren wieder an ihre Stelle gebracht. Die Ausführung hat mehr Schwierigkeit, als die Beschreibung.

## II. Die magischen Quadrate und das Fünfe-zehnerspiel.

A. Wenn man die aufeinander folgenden Zahlen 1, 2, 3 u. s. w. so in ein, in gleiche Fächer eingetheiltes Quadrat einträgt, daß die Summen in den Horizontalstreifen denen in den Vertikalstreifen und denen in der Diagonale sämtlich gleich werden, so wird ein solches Quadrat ein magisches genannt. Die Herstellung der magischen Quadrate hat keinen weiteren Nutzen, als den, welchen jedes sinnreiche und schwierige Rätsel hat. Sie ist eine bloße Übung der Geduld und des arithmetischen Geistes, welche durch das Vergnügen der Auflösung um so mehr zum Spiel wird, je weniger man bei der ersten Betrachtung gleich einsieht, wie man auch bei einer mäßigen Menge Zahlen die verlangte Anordnung werde treffen

können. Ihre Benennung haben die magischen Quadrate von dem Gebrauche, den man ehemals von dergleichen künstlichen Anordnungen von Zahlen machte; man benutzte sie als Talismane. Sie werden mit den arabischen Ziffern von den Indiern zu uns gekommen sein. Der erste Abendländer, der sie erwähnt, war ein gewisser Agrippa von Nettesheim, welcher 1535 gestorben ist; seitdem haben sich viele Gelehrte mit ihrer Herstellung beschäftigt, eine ausführliche *commentatio de quadratis magicis* hat K. Brandan Mollweide, Leipzig bei Knobloch in gr. 4., geschrieben. Dieser sind die folgenden Beispiele für die Quadrate mit den Wurzeln 3, 4, 5, 6, 7, 8 9 entnommen. Diese trugen früher ihre Namen nach der Folge der Planeten im Ptolomäischen Systeme:

### 1. Das Planetensiegel des Saturn.

|   |   |   |
|---|---|---|
| 8 | 1 | 6 |
| 3 | 5 | 7 |
| 4 | 9 | 2 |

Es ist dies das einzige seiner Art.

### 2. Das Sigillum Jovis.

|    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 1  | 8  | 12 | 13 |
| 14 | 11 | 7  | 2  |
| 15 | 10 | 6  | 3  |
| 4  | 5  | 9  | 16 |

|    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 1  | 15 | 14 | 4  |
| 12 | 6  | 7  | 9  |
| 8  | 10 | 11 | 5  |
| 13 | 3  | 2  | 16 |

|    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 1  | 13 | 8  | 12 |
| 16 | 4  | 9  | 5  |
| 10 | 6  | 15 | 3  |
| 7  | 11 | 2  | 14 |

Solcher Anordnungen sind mindestens 880 möglich.

### 3. Das Sigillum Martis.

|    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|
| 11 | 24 | 7  | 20 | 3  |
| 4  | 12 | 25 | 8  | 16 |
| 17 | 5  | 13 | 21 | 9  |
| 10 | 18 | 1  | 14 | 22 |
| 23 | 6  | 19 | 2  | 15 |

|    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|
| 20 | 11 | 22 | 3  | 9  |
| 2  | 8  | 19 | 15 | 21 |
| 14 | 25 | 1  | 7  | 18 |
| 6  | 17 | 13 | 24 | 5  |
| 23 | 4  | 10 | 16 | 12 |

u. f. w.

## 4. Daß Sigillum Solis.

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1  | 35 | 34 | 3  | 32 | 6  | 1  | 35 | 34 | 30 | 5  | 6  |
| 30 | 8  | 28 | 27 | 11 | 7  | 33 | 11 | 14 | 25 | 24 | 4  |
| 24 | 23 | 15 | 16 | 14 | 19 | 8  | 26 | 23 | 12 | 13 | 29 |
| 13 | 17 | 21 | 22 | 20 | 18 | 28 | 20 | 21 | 18 | 15 | 9  |
| 12 | 26 | 9  | 10 | 29 | 25 | 10 | 17 | 16 | 19 | 22 | 27 |
| 31 | 2  | 4  | 33 | 5  | 36 | 31 | 2  | 3  | 7  | 32 | 36 |

u. f. w.

Man bemerke, daß von dem zweiten dieser magischen Quadrate zu der Wurzel 6 ein magisches Quadrat übrigbleibt, wenn man die Randstreifen abschneidet. Verändert man jede der bleibenden Zahlen um 10, so erhält man wiederum ein Jupitersfiegel.

## 5. Daß Sigillum Veneris.

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 30 | 39 | 48 | 1  | 10 | 19 | 28 | 38 | 14 | 32 | 1  | 26 | 44 | 20 |
| 38 | 47 | 7  | 9  | 18 | 27 | 29 | 5  | 23 | 48 | 17 | 42 | 11 | 29 |
| 46 | 6  | 8  | 17 | 26 | 35 | 37 | 21 | 39 | 8  | 33 | 2  | 27 | 45 |
| 5  | 14 | 16 | 25 | 34 | 36 | 45 | 30 | 6  | 24 | 49 | 18 | 36 | 12 |
| 13 | 15 | 24 | 33 | 42 | 44 | 4  | 46 | 15 | 40 | 9  | 34 | 3  | 28 |
| 21 | 23 | 32 | 41 | 43 | 3  | 12 | 13 | 31 | 7  | 25 | 43 | 19 | 37 |
| 22 | 31 | 40 | 49 | 2  | 11 | 20 | 22 | 47 | 16 | 41 | 10 | 35 | 4  |

u. f. w.

|    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 4  | 49 | 48 | 47 | 8  | 9  | 10 |
| 5  | 15 | 37 | 26 | 18 | 19 | 45 |
| 6  | 16 | 22 | 29 | 24 | 34 | 44 |
| 43 | 33 | 27 | 25 | 23 | 17 | 7  |
| 39 | 30 | 26 | 21 | 28 | 20 | 11 |
| 38 | 31 | 13 | 14 | 32 | 35 | 12 |
| 40 | 1  | 2  | 3  | 42 | 41 | 46 |

Auch dieses Quadrat hat Einfassungen, welche man wegnehmen kann, ohne daß das übrigbleibende Quadrat aufhört, magisch zu sein. Nimmt man die äußerste Einfassung weg, so bleibt ein Quadrat von 25 Fächern übrig. Nimmt man auch diesem die Einfassung, so bleibt ein Quadrat von 9 Fächern, und in der Mitte bleibt zuletzt das einfächerige Quadrat mit der Zahl 25 übrig, welches gleichfalls als ein magisches anzusehen ist. Vermindert man nach Beseitigung der äußersten Streifen jede stehen gebliebene Zahl um 12, so erhält man ein einfaches Marsstiegel, wird dieses entründert, und werden die gebliebenen Zahlen um 8 verringert, das Saturnstiegel.

#### 6. Das Sigillum Mercurii.

|    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1  | 63 | 62 | 4  | 5  | 59 | 58 | 8  |
| 56 | 10 | 11 | 53 | 52 | 14 | 15 | 49 |
| 48 | 18 | 19 | 45 | 44 | 22 | 23 | 41 |
| 25 | 39 | 38 | 28 | 29 | 35 | 34 | 32 |
| 33 | 31 | 30 | 36 | 37 | 27 | 26 | 40 |
| 24 | 42 | 43 | 21 | 20 | 46 | 47 | 17 |
| 16 | 50 | 51 | 13 | 12 | 54 | 55 | 9  |
| 57 | 7  | 6  | 60 | 61 | 3  | 2  | 64 |

und

|             |             |
|-------------|-------------|
| 1 4 63 62   | 5 8 59 58   |
| 64 61 2 3   | 60 57 6 7   |
| 42 43 24 21 | 34 35 32 29 |
| 23 22 41 44 | 31 30 33 36 |
| 13 16 51 50 | 9 12 55 54  |
| 52 9 14 15  | 56 53 10 11 |
| 38 39 28 25 | 46 47 20 17 |
| 27 26 37 40 | 19 18 45 48 |

u. f. w.

Man bemerke, daß das zweite dieser magischen Quadrate aus vier Quadraten zusammengesetzt ist, welche selbst magische sind.

## 7. Das Sigillum Lunae.

|          |          |          |
|----------|----------|----------|
| 71 64 69 | 8 1 6    | 53 46 51 |
| 66 68 70 | 3 5 7    | 48 50 52 |
| 67 72 65 | 4 9 10   | 49 54 47 |
| 26 19 24 | 44 37 42 | 62 55 60 |
| 21 23 25 | 39 41 43 | 57 59 61 |
| 22 27 20 | 40 45 38 | 58 63 56 |
| 35 28 33 | 80 73 78 | 17 10 15 |
| 30 32 34 | 75 77 79 | 12 14 16 |
| 31 36 29 | 76 81 74 | 13 18 11 |

Auch dieses Quadrat ist aus 9 magischen Quadraten zusammengesetzt, deren Mittelfächer

68 5 50 — 23 41 59 — 32 77 14

ihrerseits ein magisches Quadrat ausmachen u. f. w.

B. Das in neuerer Zeit Aufsehen erregende Fünfzehner-Spiel (The boss-buzzle-play. Das Knopfverlegenheitspiel.)

hat mit der Herstellung der magischen Quadrate zwar einige Ähnlichkeit, ist aber nicht mit derselben einerlei. Es besteht darin, auf einem 16-fächerigen Quadrat die Zahlen 1 bis 15, welche in beliebiger Ordnung in den Fächern verteilt sind, mit Benutzung des einen leer gebliebenen Faches so zu verschieben, daß sie schließlich in fortlaufenden Reihen bei einander liegen. Es wird z. B. die Ordnung

|    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  |
| 5  | 6  | 7  | 8  |
| 9  | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 |    |

aus der Ordnung

|    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 5  | 9  | 7  | 15 |
| 14 | 11 | 8  | 12 |
| 2  | 4  | 10 | 1  |
| 6  | 3  | 13 |    |

herzustellen sein. Die Lösung der Aufgabe ist immer möglich, nur müssen je nachdem die Zahlenreihen bald von der Linken zur Rechten, bald von der entgegengesetzten Seite her aufsteigend geordnet werden.

Das Spiel ist einförmig, aber immerhin zu gebrauchen, um junge Leute dahin zu bringen, daß sie eine Zeit lang still sitzen, wenn es einmal nichts Wichtigeres zu thun giebt. —

Wiederum hat mit dem Fünfzehner-Spiel das neuerdings mit vielem Lärm ausgetobene 31er Spiel gar nichts zu schaffen. Für Kinder ist es eine kleine mathematische Übung. Die zwei kleinen Spieler haben 24 Steine zur Verfügung, welche gleichmäßig mit 4 mal 1, 4 mal 2, u. s. w. bis 4 mal 6 beziffert sind. Sie setzen abwechselnd einen dieser Steine und zählen stets die ausgesetzten Ziffern zusammen. Wer zuerst 31 zählt, gewinnt. Gewinnen muß aber der, welcher es zuerst auf 3, 10, 17, 24 bringt.

### III. Der Köffelsprung.

Beim Köffelsprunge gilt es, die Fächer eines Schachbrettes von 64 oder auch mehr Feldern mit einem Stein, welchen man in der Weise verschiebt, wie der Springer beim



Schach geführt wird, nämlich zwei Felder gerade aus und eins zur Seite, nach einander zu besetzen, so daß in eben so viel Sprüngen, als das Brett Felder zählt, jedes von diesen einmal, keins zweimal besetzt wird. Merkt man sich die Felder in der Reihenfolge, wie sie nacheinander besetzt wurden, an und verbindet ihre Mitten durch zusammenhängende Züge, so erhält man die Figur eines Kösselsprunges. In den Lehrbüchern der Schachspiellkunst, in den ihr gewidmeten Zeitschriften und an vielen anderen Orten findet man viele mehr oder weniger zierliche Beispiele solcher Figuren. Hier müssen drei genügen, von welchen das erste für das gewöhnliche Schachbrett dem 5. Bande der Leipziger Illustrierten Zeitung entlehnt ist, das zweite den ersten von Karl Wenzelides in Preßburg 1850 gefundenen Kösselsprung vorstellt, welcher zugleich geschlossen, d. i. in sich selbst zurücklaufend, symmetrisch und gleichsummig ist. Summiert man je 8 unter einander, oder auch je 8 neben einander stehende Zahlen, so erhält man allemal die Summe 260.

|    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 19 | 16 | 21 | 34 | 63 | 54 | 49 | 32 |
| 22 | 35 | 18 | 15 | 48 | 33 | 64 | 55 |
| 17 | 20 | 37 | 62 | 53 | 56 | 31 | 50 |
| 36 | 23 | 2  | 47 | 14 | 51 | 44 | 57 |
| 1  | 38 | 61 | 52 | 45 | 58 | 13 | 30 |
| 24 | 3  | 46 | 59 | 6  | 27 | 10 | 43 |
| 39 | 60 | 5  | 26 | 41 | 8  | 29 | 12 |
| 4  | 25 | 40 | 7  | 28 | 11 | 42 | 9  |

|    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 2  | 11 | 58 | 51 | 30 | 39 | 54 | 15 |
| 59 | 50 | 3  | 12 | 53 | 14 | 31 | 38 |
| 10 | 1  | 52 | 57 | 40 | 29 | 16 | 55 |
| 49 | 60 | 9  | 4  | 13 | 56 | 37 | 32 |
| 64 | 5  | 24 | 45 | 36 | 41 | 28 | 17 |
| 23 | 48 | 61 | 8  | 25 | 20 | 33 | 42 |
| 6  | 63 | 46 | 21 | 44 | 35 | 18 | 27 |
| 47 | 22 | 7  | 62 | 19 | 26 | 43 | 34 |



Man kann ihn, wie andere Köffelsprünge auf anderen Brettern auch, unschwer in einen geschlossenen verwandeln, wenn man bemerkt, daß man von jedem Felde, von welchem bis zum letzten dem Springer ein Schritt gestattet ist, die Folge der Felder umkehren kann. In dem vorstehenden Beispiele sind dies die Felder 77, 79, 95, 9, 7, 159, 5, 81, und man erhält ohne weiteres die veränderten Folgen 1 . . . 77, 160 . . . 78; 1 . . . 79, 160 . . . 80 u. s. w. Jede derselben läßt sich abermals verändern; da man indes bei der zuzweit angegebenen Veränderung von 80 auf 1 kommen kann, so braucht man die Zahlen nur in diese Folge zu bringen, ohne sie weiter zu verändern; und die Bahn ist geschlossen. Wäre dieser Fall nicht so bald eingetreten, so hätte man eben weitere Veränderungen vornehmen müssen.

## 2) Gesellschafts-Brettspiele.

### I. Das Puffspiel.

Das Puffspiel soll von den alten Phöniziern schon erfunden und von den Aegyptern gespielt worden sein. Ob diese Vermutung richtig ist, läßt sich nicht entscheiden, da man in den zahlreichen bildlichen Darstellungen von Brettspielern wohl die

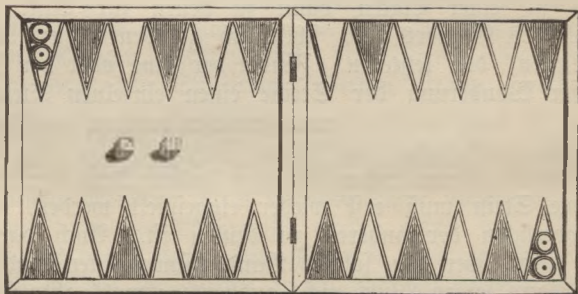


Fig. 39.

Menschen von der Seite, aber niemals die Oberfläche des Brettes sieht, also nicht wissen kann, wie es eingeteilt ist. Griechen und Römern aber war es unzweifelhaft bekannt, denn es haben sich neben den Angaben der alten Schriftsteller Spieltafeln (abaci) im Original erhalten. Das Puffspiel oder das

diesem ähnliche antike Spiel hieß bei den Römern *Iudus duodecim scriptorum*. Das heißt das Spiel der 12 Linien. Auch war das Brett ganz wie unsere Trikot-Bretter in vier Räume geteilt, und das Spiel beruhete ebenso halb auf Glück, halb auf Berechnung, da man nach der Zahl der geworfenen Augen den Platz ausmittelte, wohin die Marken (welche *latrones* hießen) aus Holz, Metall, Glas, Elfenbein u. gesetzt wurden. Bei den Griechen hatte das Brett nur 10 Linien, die Zahl der Steine betrug 24.

Der eine Spieler hat bei uns 15 weiße, der andere 15 schwarze Steine. Das Puffbrett ist gewöhnlich mit dem aufzuklappenden Damenbrette verbunden und besteht aus den beiden inneren Seiten desselben, worauf sich 24 Einzelfelder oder Spizen befinden. (Vergl. Fig. 39). Auf diesen Flächen wird auch das Würfeln (Bergl. Fig. 39). Auf diesen Flächen wird auch das Würfeln mit 2 hierzu gehörigen Würfeln vorgenommen. Nach der Zahl der Augen werden die Steine eingesetzt, und ist dieses Einsetzen mit sämtlichen 15 Steinen geschehen, so werden sie fortgerückt, bis sich alle Steine des Spieles im letzten Fache befinden; dann werden sie ebenfalls nach der Anzahl der Augen wieder herausgenommen, und wer seine Steine zuerst wieder herausgespielt hat, ist Sieger. Jeder der beiden sich gegenüberstehenden Spieler fängt auf dem Felde an einzusetzen, welches zu seiner Rechten liegt, dann rückt er fort zu den Feldern zu seiner Linken, dann zu denen zur Linken (oder Rechten) des Gegners und schließlich zu denen zur Rechten (oder Linken) des letzteren. Findet der eine oder der andere bei dieser Wanderung der Steine einen einzelnen Stein des Gegners, so kann derselbe herausgeworfen werden, und deshalb ist es eine Hauptsache, auf jedem Einzelfelde ein sog. Band, also 2 Steine nebeneinander liegen zu haben; denn der herausgeworfene Stein muß erst wieder eingespielt werden, ehe an das Fortrücken der anderen zu denken ist. Auch darf der Gegner nicht über ein solches Band hinwegrücken und kann deshalb dann seinen Wurf nicht ausbeuten; wohl aber hat der andere das zu setzen, was der eine nicht setzen kann. Das Herausnehmen der Steine darf nur erst dann geschehen, wenn der Spieler mit keinem seiner Steine mehr weiterrücken kann, wenn er also mit allen seinen Steinen zu des Gegners Rechten (oder Linken) angekommen ist, und hier hat er sogar, so lange es geht, seine Steine übereinander zu setzen. — Es wird das Puffspiel auch doppelt gespielt, dann zählen nicht nur die

Augen der Oberseite des Würfels, sondern auch die der entgegengesetzten Seite: häufiger aber findet man, daß es mit dem sog. Pasch gespielt wird. Der Pasch ist vorhanden, wenn beide Würfel dieselbe Anzahl Augen auf der Oberseite zeigen, und dies zählt, je nach dem Uebereinkommen, doppelt oder einfach, und zwar die Punkte der Ober- und der Unterseite; der Paschwerfende kann noch einmal werfen. Der erste Pasch gilt jedoch immer nur einfach. — Doppelt gewonnen ist das Spiel, wenn der Gegner noch Steine im ersten Felde hat. — Alle diese Bestimmungen sind Sache vorhergehender Vereinbarung.

Es ist dieses Spiel allerdings ein Würfelspiel und unterliegt somit, soweit die Würfel gebraucht werden, dem Zufalle; es sei aber dennoch angenommen, weil es so eng mit dem Damenspiel zusammenhängt, auch, weil das Fortrücken der Steine u. dergleichen durchaus nicht gleichgültig ist, sondern sehr viel Überlegung erfordert.

## II. Das Mühlespiel.

a) **Die kleine Mühle.** Das dazu gehörende Brett hat 9 quadratische Felder, und jeder Spieler hat drei Steine, der eine weiße, der andere schwarze. Es kommt darauf an, wer von den beiden diese 3 Steine abwechselnd setzenden und ver-  
setzenden Spielern zuerst sie in eine Reihe zu bringen weiß. Der hat gesiegt. — Das Spiel spielt sich ebenso gut im Sande mit Steinen und Kirschkernen, wie auf der Schiefertafel mit Strichen, Kreuzen, Ziffern statt der Steine. Das siegende Kind hat dazu den Spottreim: Stripp, strapp, stroll, meine Mühle ist voll.

b) **Die große Mühle.** Dieses den Griechen bereits bekannte Spiel ist ebenfalls auf dem Damenbrette und zwar auf der Rückseite desselben durch folgende Figur vorbereitet, welche die Grundlinien des Labyrinths wieder geben soll. Der eine Spielgenosse hat 9 weiße, der andere 9 schwarze Steine. Abwechselnd werden die Steine gesetzt, doch immer nur einer auf einmal. Jeder ist bemüht, 3 Steine in eine Linie zu bringen, also eine „Mühle“ zu bekommen; der Gegner sucht diese Absicht durch Einsetzen eines Steines auf eben dieselbe Linie, z. B. auf a b c oder d e f zu vereiteln. Sobald aber 3 Steine des einen einmal in einer Reihe liegen, berechtigt ihn diese Mühle, dem Gegner einen bereits eingesetzten und zwar den besten Stein wegzunehmen; doch nicht aus dessen Mühle heraus. Die Kunst

besteht auch darin, eine „Zwickmühle“ zu erhalten, d. i. 5 Steine so zu setzen, daß durch das Aufziehen der einen Mühle die andere zugezogen, und so dem Gegner ein Stein nach dem anderen weggenommen wird, bis er schließlich nur noch 2 und

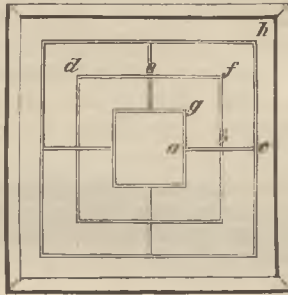


Fig. 40.

sonach verloren hat. Sobald alle 9 Steine gesetzt sind, wird gezogen, aber immer nur von einem Punkte der miteinander verbundenen Linien zum anderen, also z. B. von f nur nach b oder nach e, aber nicht sofort nach a oder d. — Zuweilen finden sich auch noch Linien nach den Ecken gezogen, z. B. von g über f nach h. Hat der Gegner nur noch 3 Steine, so darf er springen, d. h. einen seiner Steine dorthin setzen, wo es ihm am besten dünkt.

### III. Das Festungs- oder Belagerungsspiel.

33 Punkte werden durch Linien zur Kreuzesform verbunden, wie Fig. 41 zeigt. Einer dieser 5 Kreuzesteile mit 9 Punkten, z. B. a b c d, stellt die Festung vor, welche durch 2 Soldaten besetzt ist, die auf beliebigen Punkten, z. B. auf e d der Festung stehen können. Die übrigen 24 Plätze außerhalb der Festung sind durch 24 Soldaten besetzt, welche die angreifende Partei bilden und bemüht sind, die 9 Plätze jener zu besetzen, also die Besatzung daraus hervorzulocken oder herauszudrängen. Sie rücken zu diesem Behufe auf den Linien vor, bei jedem Zuge einer einen Punkt weiter, dürfen aber niemals schlagen; die Verteidiger aber schlagen jeden, der in ihre nächste Nähe kommt und nicht durch einen Hintermann

gedeckt ist, weshalb die angreifende Partei dichtgedrängt vorrücken muß. Doch giebt sie den Verteidigern mitunter sogar Gelegenheit zum Schlagen, um sie recht weit von der Festung zu entfernen. Schlägt ein Verteidiger aus Versehen oder mit

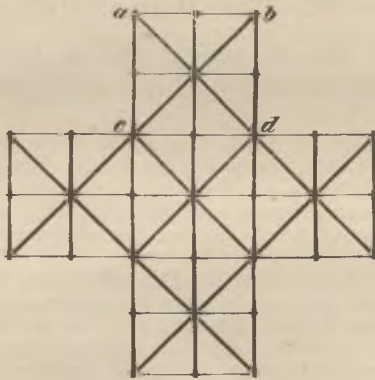


Fig. 41.

Willen nicht, so wird er „geblasen“. Die Verteidiger gehen ebenfalls nur um ein Feld weiter, hüpfen aber auch dafür bei dem Schlagen über mehrere einzelne Angreifer hinweg, sobald diese nicht gedeckt sind, also zwischen und hinter sich ein leeres Feld haben, und setzen sich selbst auf das leere Feld hinter dem zuletzt geschlagenen. In die Festung zurück können sie dann nur gehen. Sind soviel Belagerer geschlagen, daß sie nicht mehr die Festung füllen können, sind es also weniger als 9 geworden, so haben diese verloren; sind aber die Verteidiger in die Festung eingemauert, oder aus derselben herausgelockt worden, so daß sie nicht mehr hinein können, so sind sie die Besiegten. Sind die Soldaten eingesperrt, und fehlt es zugleich an Belagerern, um die leeren Türme zu besetzen, so ist das Spiel unentschieden.

Auf derselben Figur läßt sich auch das englische Spiel „Fuchs und Gänse“ vornehmen; nur ist kein bestimmter Platz als Festung abgegrenzt. Der Fuchs steht auf dem Mittelfelde der ganzen Figur, 17 Gänse lagern auf den Feldern der einen Hälfte. Der Fuchs darf ebenfalls vor- und rückwärts gehen und schlagen. Links und rechts neben dem Fuchsloche

ist ein leerer Platz. Die Gänse dürfen nicht schlagen und haben gewonnen, wenn sie den Fuchs so einschließen, daß er nicht mehr weiter kann. Der Fuchs gewinnt, wenn er die Gänse weggeschlagen hat.

#### IV. Das Damenspiel.

Ein Brett mit 32 weißen und 32 schwarzen Feldern, welche mit einander abwechseln, ist dazu nötig; ebenso 12 schwarze und 12 weiße Steine.

Auch dieses Spiel ist uralt. So erzählt Ebers in der „Ägyptischen Königstochter“ (S. 171): „Pharao hat den Freund (Bartja), ein kunstreiches Damenspiel zum Andenken an Saïs mit nach Persien zu nehmen. Die Steine dieses Spieles bestanden aus Elfenbein und aus Ebenholz. In einigen derselben waren Sinnsprüche mit Hieroglyphenzeichen von Gold und Silber eingelegt.“

Bestimmtes übrigens wissen wir über die Art des Damenspiels der Alten ebenfalls nicht, da die vorhandenen Nachrichten auch auf andere Brettspiele gedeutet werden können. Man zog die Steine bei dem ludus latrunculorum der Römer entweder auf Feldern oder auf bestimmten Linien, etwa so, daß eine Figur des Gegners (ein hostis) zwischen zwei (militas) des Spielers kam, in welchem Falle jene genommen wurde, oder sie wurden so in die Enge getrieben, daß sie sich nicht mehr rühren konnten. Dann war der Gegner alligatus oder incitus; ciero ist unser ziehen. Daher der Ausdruck ad incitas redactus stammt, eigentlich auf den äußersten Punkt getrieben, unser schachmatt. A. Rich, illustr. Wörterb. der röm. Altertümer, übers. v. C. Müller (Leipzig, Firmin Didot Freres. 1862), unter dem Worte latro.

Das Damenspiel wird zuweilen auch Dammspiel genannt; wir behalten absichtlich die GutzMuths'sche Bezeichnung bei; es soll Damm soviel wie Spieltafel oder Spielbrett bedeuten.

a) Das deutsche Damenspiel. (Fig. 42). Das Brett liegt so, daß jeder Spieler ein schwarzes Feld zu seiner Linken hat, „Weiß“ also das Feld 29, „Schwarz“ das Feld 4. Schwarz setzt seine schwarzen Steine auf die ihm zunächst liegenden 12 schwarzen Felder, Weiß dagegen seine weißen Steine auf die schwarzen Felder 21—32, also ebenfalls auf die ihm zunächst gelegenen 12 Felder. Abwechselnd ziehen beide ihre Steine und zwar je nur einen schräg vorwärts auf das nächste Feld. Ist jedoch dieses mit einem Steine des Gegners besetzt, und ist das nächste schwarze Feld unbesetzt, so kann über diesen Stein hinweggeschlagen werden, und derselbe gehört dann dem schlagenden. Wäre z. B. in 18 der Stein von Schwarz und das Feld 15 frei, so kann Weiß von 22 über 18 hinweg nach 15 schlagen und den Stein von 18 wegnehmen. Wäre zufällig



von Schwarz auch das Feld 10 (oder 11) besetzt, dagegen das Feld 6 (8) frei, so könnte Weiß auch noch diesen Stein (über-) schlagen und wegnehmen u. s. f.; nur darf er nicht rückwärts schlagen. Gelingt es, mit einem Steine in eines der ersten 4 Felder des Gegners (Weiß in eins der Felder 1—4, oder Schwarz in eins der Felder 29—32) einzudringen, so hat der Gegner auf diesen Stein einen zweiten aufzusetzen; es ist dadurch eine sog. Dame entstanden, und diese hat das Recht, schrägvor- und schrägrückwärts zu schlagen, kann auch sogar

Schwarz.

|    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|
|    | 1  | 2  | 3  | 4  |
| 5  |    | 6  | 7  | 8  |
|    | 9  | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 |    | 15 | 16 |
|    | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 |    | 22 | 23 | 24 |
|    | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | 32 |    |

Fig. 42.

über mehrere Felder hinweg schlagen. Hätte z. B. Weiß in dem Felde 1 oder 6 eine Dame und wären die Felder 10, 15, 24, 28 unbefetzt, 19 aber besetzt, so kann die Dame von 1 oder 6 aus sofort nach 24 oder 28 schlagen, und ist dann der schwarze Stein auf 19 wegzunehmen. Vielfach gilt indes die Regel, daß die Dame, wenn sie schlägt, unmittelbar hinter den geschlagenen Stein gesetzt werden muß; im angeführten Beispiele also nur auf 24 sich stellen darf. — Das Los entscheidet, wer den ersten Zug haben soll; im zweiten Spiele beginnt derjenige, der das erste gewonnen hat. Jeder einmal berührte Stein muß gezogen werden. Wer einen Stein oder mehrere zu schlagen übersehen hat, dessen Schlagstein wird vom Gegner „geblasen“, also weggenommen; bemerkt aber der Gegner nach seinem Zuge erst, daß er vorhin einen Stein hätte blasen oder „pusten“ können, so ist er des Pustens für diesmal verlustig. Der Spieler darf sich nicht länger als 2—3 Minuten auf seinen Zug oder Schlag besinnen. Gewonnen ist das Spiel,

wenn der Gegner keine Steine mehr hat, oder wenn seine Steine so festgefahren sind, daß er weder mehr ziehen noch schlagen kann. Besitzen jedoch schließlich beide Spieler nur solche festgefahrne Steine, oder sind beide so geschwächt, daß keiner gewinnen kann, so „steht“ das Spiel, es ist unentschieden. Wichtig ist es, seine Steine recht geschlossen zu halten und recht bald eine Dame zu bekommen.

b) **Das englische Damenspiel** unterscheidet sich von dem vorigen nur dadurch, daß die Steine auf die weißen Felder gesetzt werden und, daß auch mit dem einfachen Steine schrägrückwärts geschlagen werden darf (zuweilen auch nicht nur schrägvorwärts und -rückwärts, sondern gerade aus, also vorwärts, rückwärts, rechts, links).

c) **Die Schlagdame.** Wie a, aber man giebt im Gegenteil recht viel Steine zu schlagen, und es gewinnt derjenige, welcher seine Steine zuerst verloren hat. (Franz.: qui perde gagne.)

d) **Wolf und Schafe.** A hat 4 weiße Steine, die Schafe, und setzt sie auf die weißen Felder zwischen 1—4 oder zwischen 29—32. B stellt einen schwarzen Stein, den Wolf, auf ein beliebiges weißes Feld. Die Schafe haben nun so vorzurücken, daß der Wolf an eine Seite oder an eine Ecke zurückgedrängt wird. Geschlagen wird hierbei gar nicht, sondern nur schrägvorwärts gezogen, also von einem weißen Felde zum anderen. Gelingt es jedoch dem Wolf, die Reihe der Schafe zu durchbrechen und deren Ausgangsfelder zu erreichen, so hat er gewonnen. Am besten gelingt es, wenn der Wolf den Schafen immer hart auf dem Nacken sitzt; am schwersten, wenn die Schafe immer die Reihe wieder herstellen. Bei richtigem Spiele muß der Wolf stets verlieren.

## V. Das Schachspiel.

Giuoco degli scacchi in Italien; jeu des échecs in Frankreich; game of chess in England; juego del Axedrez bei den Spaniern; Shabiludium.

Über die Erfindung dieses sehr berühmten Spieles ist ungemein viel gestritten worden. Zodocus Damhuter schreibt es den Agyptern zu; Lohneisen dem Diomed unter Alexander; Julius Ferretus dem Palamedes, der mit Agamemnon vor Troja kämpfte; Erasmus eben demselben; Adam Olearius in seiner persischen Reise den Persern; Olaus magnus den Goten; Petrus Mathr den Indiern. Anderen ist das alles

nicht früh genug; es soll in den grauen Zeiten eines Königs von Babylonien von dessen Minister Serjes erfunden sein. Selbst Saumaise eignet es den Griechen zu. Sehr viele andere finden es bei den alten Römern im Gange, obgleich das Spiel ganz offenbar den Stempel des Morgenlandes an sich trägt. Der Irrtum entstand dadurch, daß man in dem ganz unähnlichen Spiel mit den *peissis* der Freier der Penelope (Siehe S. 184) und in dem ähnlichen *ludus latruncolorum* der Römer das Schachspiel fand; thut man dies, so kann man freilich schon Stellen aus vielen alten Schriftstellern anführen, die vom Schachspiele reden.

Dem Brettspiele gab es allerdings schon unter Griechen und Römern, aber das Schach ist morgenländischen Ursprunges. Die Chinesen wollen es schon 200 Jahre vor unserer Zeitrechnung gekannt haben. So viel ist gewiß, daß es, wie der vortreffliche Geograph Karl Ritter nachgewiesen hat, unter den Saffaniden im 5ten Jahrhundert von Indien nach Persien gekommen ist.

Unter den Indiern aber soll es bei einer Veranlassung erfunden sein, die von arabischen Schriftstellern auf folgende Art erzählt wird. Behub, ein junger König in Indien, despotisirte seine Unterthanen. Die Rechtsschaffenen, welche sich seinem Throne näherten und ihm warnende Wahrheiten sagten, erhielten Gefängnis und Tod zur Vergeltung. Da getraute sich keiner mehr an das königliche Raubthier, und die Unterthanen trugen fortkhin das eiserne Joch des Despotismus, bis sie sich endlich ihres Menschenrechtes bewußt wurden, und überall die Wehen einer Revolution das Innere des Staates zu durchdringen begannen. Da jammete den Bramanen Nassir das Elend seines Vaterlandes, und er beschloß, alles zu wagen, um den Wütherich zu Verstande zu bringen. Er erfand das Schach, ein Spiel, worin der König die Rolle eines Ohnmächtigen spielt, aber worin seine Diener und Bauern alles thun, um ihn vor den Angriffen der Gegner zu schützen; worin die niedrigsten Steine, wenn man sie gehörig behandelt, zur Verteidigung von großem Werte sind, wo aber der Verlust eines einzigen oft den König schachmatt macht. Der König hörte bald von dem Spiele, das dem Hange des Orients zur Körperruhe so angemessen war und sich daher schnell bekannt machte. Nassir, der Sohn Dahers, mußte erscheinen, um das Spiel zu zeigen. Er lehrte es dem jungen Tyrannen und verflocht in die Erklärung der Steine und Züge auf eine so feine und doch anschauliche Art die Regeln der Regentenweisheit, daß der König sich getroffen fühlte, überzeugt wurde, seine Regierungsart abänderte und sich nun die Liebe seiner Unterthanen erwarb. Dies rührte den König. Er drang in den weisen Bramanen, sich etwas zur Belohnung auszubitten, und wenn es auch die Hälfte seines Reiches wäre. Nassir fiel demüthig zur Erde und sprach: Sieh, o mein König, die Tafel meines Spieles hat 64 Felder, willst du mich mit Gnade überschütten, so laß die Knechte deiner Kornhäuser legen auf das erste Feld ein Weizenkorn, auf das andere zwei, auf das dritte vier und so fort, auf das nächstfolgende noch einmal so viel, als auf das vorhergehende. Da erzürnte der weise König über die kindische Bitte des Erfinders, schalt ihn einen Dummkopf und verlangte, er sollte etwas Besseres bitten; allein Nassir blieb bei dem gesagten, und der König willigte mit Unwillen ein und gab den Befehl. Allein bald erschien der Aufseher der Magazine und meldete seiner Majestät, es sei eine etwas wunderliche Rechnung, man wisse vor Multiplizieren nicht, was man anfangen solle, er habe sie erst halb vollendet, aber die Zahl der Weizenkörner sei schon so groß gefunden, daß im ganzen Reiche wohl nicht so viel sein möchten, um den Bramanen nur halb

zu bezahlen. — Nach einer Berechnung darüber möchte wohl gar der Erdboden seit der Schöpfung nicht so viel Weizenkörner getragen haben, denn das Ganze betrage, genau berechnet, 18“446744“073709’551615; und wenn eine jede von 16384 Städten 1024 Kornhäuser, in jedem aber 174762 Maß Weizen, jedes zu 32768 Körnern hätte, so würde dies erst den zweihundertsten Teil davon ausmachen. Da mußte Kassar kommen, der König umarmte ihn und behielt ihn immer bei sich als Freund und Bruder.

Von den Persern und Arabern ist das Spiel nach dem Abendlande gekommen, wozu wahrscheinlich die Kreuzfahrer das Meiste beitrugen, nachdem es bereits weit früher durch die Mauren den Spaniern überbracht worden war. Jene nennen es nach Chardin's Angabe Schetrenq, d. i. hundert Gedanken oder Sorgen, die Araber ahs-she trendq, das sich durch die Aussprache in axedrez (Al Kadrez) umwandelte.

Weilküßig bemerken wir, daß es zuweilen in Frage gestellt wird, ob der Name Schach mit dem persischen Königstitel etwas zu schaffen hat. Die es thun, halten das Wort für deutsch. Schah heißt im Althochdeutschen des 9. Jahrh. Raub, Scachari ein Räuber, woher unsre Schächer. Wie sie vermuten, hat der Name zuvor das ludus latrunculorum bedeutet, welches bei den Römern und Griechen üblich, außerdem auch bei den Goten beliebt war. Hinterdrein erst sei er auf das neue asiatische Spiel übertragen worden. Wie hoch man es im Mittelalter stellte, geht daraus hervor, daß es eine der sieben probitates war. „Probitates vero haec sunt: Equitare, naturo sagittare, costibus certare, aucupare, scacis ludere, vorsificari!“

Es hat sich das Schach von allen Spielen am meisten verbreitet, denn man kann seine Grenzen aufsetzen von Schokk bis Lissabon und von Island bis zu den Wohnungen der Neger in Afrika und sagt noch nicht zu viel, wenn man auch noch etwas darüber hinaus zugeht.

Jetzt zur Beschreibung. Ich fühle, daß es nicht leicht ist, sich solchen Personen, die das Spiel gar nicht kennen, deutlich zu machen: und für diese schreibe ich doch vorzüglich. Ich werde mein möglichstes thun.

Das Schachspiel stellt einen Krieg im Kleinen vor; zwei kleine hölzerne Heere stehen, hier schwarz und dort weiß, einander gegenüber in Schlachtordnung; Feldherren, Adjutanten, Kavallerie und Infanterie sind bereit, einander anzugreifen und den gegenseitigen König zu fangen; dieser aber steht da in seiner Hölzernheit und erwartet, ohne Selbstthätigkeit, alles von seinem Kriegsminister oder Kriegsrath, d. i. von dem Spieler, welcher die Steine in Bewegung setzt.

### Vom Schachbrette.

Man sehe Fig. 43. Das Schachbrett ist ein gewöhnliches Damenbrett von 64 Feldern, nämlich von 32 weißen und eben so viel schwarzen. Die Spieler legen es so zwischen sich, daß jeder in der Ecke zur rechten Hand ein weißes Feld hat.

Um in der Folge verständlich zu sein, und um die Stellung der Steine, sowie ihre Züge angeben zu können, wollen wir die

Felder des Schachbrettes bezeichnen, so daß wir dieselben, so wie in der Geographie die Orte, nach Länge und Breite angeben können. Wenn das Brett zwischen beiden Spielern liegt, so laufen von dem einen zum anderen 8 Reihen Felder hinüber, diese nennen wir a, b, c, d, e, f, g, h. Allein diese Felder

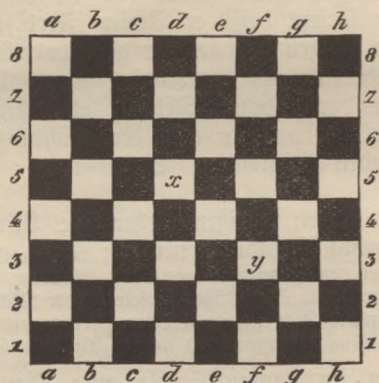


Fig. 43.

bilden wieder 8 andere Reihen quer zwischen beiden Spielern hindurch; diese bezeichnen wir auf beiden Seiten mit 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Hierdurch läßt sich jedes Feld auf dem Brette angeben, das Feld y heißt nun d5, und stünde hier ein Stein, von dem man sagen wollte, er solle nach x gesetzt werden, so würde dies durch die Bezeichnung heißen d5 — f3. Man schreibe die Bezeichnung auf den Rand des Brettes.

### Von dem Werte und dem Gange der Steine.

Jedes von den beiden kleinen Heeren besteht aus einem Könige, einem Feldherren, 2 Läufern, 2 Springern, 2 Türmen und 8 gemeinen Soldaten.

Der König (le roi, the king, il re) ist der vornehmste Stein im Spiel, darum ist er auch der größte. Der Zweck des Spieles geht einzig dahin, ihn so einzusperrn, daß er sich ergeben muß. Sein Gang ist sehr gravitatisch langsam, denn er kann auf einmal nicht mehr gehen als einen Schritt, aber diesen kann er nach Belieben nach allen Richtungen thun, vorwärts, rückwärts, seitwärts und auch über die Ecken seines

Feldes in die benachbarten. So kann er auch jeden feindlichen Stein, der sich neben ihm auf ein Feld stellt, in allen den Richtungen nehmen, wenn er sich dadurch nicht einem anderen feindlichen Steine bloß stellt.

Die Königin, Dame (la dame, the queen, la regina), besser und richtiger der Feldherr (denn das ist dieser Stein auch ursprünglich, im Orient heißt er *Bezier* [Fers]), ist der wirksamste Stein im ganzen Spiele. Er geht vorwärts, rückwärts, seitwärts und übereck, wie der König, aber nicht nur einen Schritt, sondern durch so viel Felder, als nötig ist, und als offen sind; er nimmt auch in eben den Richtungen im zuträglichsten Falle jeden feindlichen Stein weg, der sich ihm bloß stellt.

Neben den beiden vorigen stehen die Läufer, richtiger könnte man sie wohl Adjutanten nennen; bei den Engländern heißen sie *bishops* und bei den Franzosen *gar fous*, *Narren*, „*puisque*“, sagt *Mariniere*, Verfasser einer Schrift über Spiele in der Mitte des 17. Jahrhunderts, auf eine naive Art: „*les premiers inventeurs de ce jeu n'ont pas voulu que les fous s'éloignassent de la principauté.*“ —

Sie können im ganzen Spiele gute Dienste leisten und sind daher wichtige Offiziere. Sie gehen nur übereck, aber nach allen Richtungen und beliebig so viel Schritte auf einmal, als die schräge Reihe offen ist. Sie nehmen in eben der Richtung jeden feindlichen Stein. Man muß sich's wohl merken, daß der Läufer, welcher anfangs auf dem weißen Felde stand, auch immer auf den weißen Feldern bleibt, sowie der schwarze auf den schwarzen.

Die Springer (*les chevaliers*, the knights, i cavalli) sind in den gewöhnlichen Spielen an ihren Pferdeköpfen kenntlich und haben den deutschen Namen davon, daß sie über andere Steine wegspringen können. Sie bezeichnen offenbar Kavallerie. Sie sind so wichtig, wie die Läufer; besonders brauchbar im Anfange des Spieles, aber auch am Ende noch sehr nützlich. Sie haben einen ganz eigentümlichen Gang nach allen Richtungen, sie springen nämlich von ihrem jedesmaligen Standpunkte auf ein benachbartes drittes Feld von entgegengesetzter Farbe, von Weiß auf Schwarz und so umgekehrt, auch selbst über die anderen Steine weg; folglich z. B. von b1 nach a3 oder nach c3 oder nach d2.

Die Türme, nicht eigentlich Kriegselefanten mit Türmen, vielmehr Kamele mit Bogenschützen besetzt, vom persischen *rokh*

(les tours, the rooks, le torri, i rocehi), die in den 4 Ecken des Schachbrettes stehen, werden für die wichtigsten Steine nach dem Feldherrn gehalten. Ihr Gang ist gerade über die Felder hin, so weit sie offen sind, seitwärts, rückwärts und vorwärts, und sie können alles nehmen, was ihnen in den Weg kommt.

Die gemeinen Soldaten (Bauern, les pions, the pawns, les pedines) sind zur Beschützung des Königs sehr wichtig, zum Angriff und zum Zurücktreiben der obigen Offiziere sehr brauchbar unter guter Anführung des Spielers. Dringt ein Bauer von seinem ersten Standpunkte über das ganze Brett bis in die erste Reihe der feindlichen Felder, das heißt von 2 nach 8, oder von 7 nach 1, so wird er dadurch zum Feldherrn; ist aber sein Feldherr selbst noch nicht von den Feinden genommen, so kann der Spieler einen beliebigen Offizier, einen Turm, Springer oder Läufer daraus machen, wenn ihm schon einer davon fehlt. Ist dies nicht der Fall, so bleibt der Bauer so lange müßig stehen, bis einer von jenen Offizieren verloren geht, dessen Rolle er dann bekommt.

Als im Mittelalter aus dem Feldherrn die Dame wurde, verwandelten sich die gemeinen Soldaten in Nymphen, deren eine der König sich gern zum Gemahl erlor, wenn er Witwer geworden war.

Der Gang des Bauers ist nur vorwärts gerade aus; vom Hause aus, das ist, von seiner ersten Stelle an, kann er zwei Schritt machen, folglich von der Reihe 2 auf 4 und von der 7 nach 5. Man merke sich aber, daß dieser Doppelschritt nicht erlaubt ist, wenn er dabei neben einem feindlichen Bauer vorüber müßte. Z. B., wenn der Bauer g 2 nach g 4 rücken wollte, indem in h 4 oder f 4 schon ein feindlicher Bauer wäre, so stände es ganz im freien Willen des Gegenspielers, diesen so vorüberschreitenden Bauer wegzunehmen und den seinigen auf g 3 zu setzen. Schlagen kann der gemeine Soldat nur immer übereck vorwärts; stände er, von d 2 gekommen, z. B. in x, so kann er jeden anderen Stein, der auf e 6 oder e 6 steht, schlagen.

Der französische Nationalconvent änderte die Benennung der Schachsteine und setzte fest, daß der König le Drapeau, die Königin l'Adjudant, die Springer les Dragons, die Thürme les Canons, die Läufer les Volontairs, und die Bauern Linientruppen heißen sollten.

Die Einrichtung des deutschen Schachspieles im fünfzehnten Jahrhundert war von unserer jetzigen sehr verschieden, was die Bedeutung und Form der Steine betrifft. Das kann man aus einer der ältesten Beschreibungen

dieses Spieles sehen, nämlich aus des Dominikaners „Jacobus Casulis (von Gütten), de Cessolis (aus Rheims, lebend im dreizehnten und vierzehnten Jahrhundert) Buch in 4 Theilen „de moribus hominum et de officiis nobilium super ludo latrunculorum sive scaccorum Mediolani, 1479“. Eine deutsche Uebersetzung erschien 1477 unter dem Titel „Schachzabel“, d. i. Schachtafel, auf 40 Blättern in klein Folio mit Holzschnitten. Die Komposition der Steine war Nachbildung des Staatskörpers nach damaliger Art. 1. In der Mitte der König und seine Familie. 2. Unsere Läufer heißen die Älften Auf Stühlen sitzend, mit einem Buche auf dem Schoße, bedeuten sie Richter, Kanzler. 3. Die Springer sind Ritter zu Pferde. 4. „Das Noth soll sein ein Ritter, sitzend auf einem roß mit einer völe, und soll auf haben ein zugel mit wehem unterzogen und soll ein stäblin haben in seiner gerechten hand. Das bedeutet viktumen und legaten der fürsten“. — Die Bauern sind nicht alle gleich, sondern stellen die Arbeiter im gemeinen Leben vor. Der erste Bauer, vennt, ist ein Baumann (Feldarbeiter). Er hat Haxe, Gerte und Viehtreiben, Sichel, Schneidmesser zum Beschneiden des Weinstockes; der andere Hammer, Beil, Mauerkelle; der dritte eine Schere, ein breites Messer, und bedeutet Weber, Fleischhauer, Lederer u.; der vierte eine Flöte als Musikant; der fünfte ein Wundseisen als Wundarzt; der sechste ist Wirt und Gastgeber; der siebente Mautner, Zöllner; der achtent vennt bedeut spiler, jehelter und ribalden. — Sinn mag wohl in dieser Komposition sein, aber der Sinn des Originals ist ausgelöscht.

Der Durchschnittswert der Steine, ihr allgemeiner Tauschwert, ist etwa: Feldherr = 2 Türme + 1 Bauer = 1 Turm + 1 Läufer + 1 Springer. 1 Turm = 1 Läufer + 1 Bauer = 1 Springer + 1 Bauer. 1 Läufer = 1 Springer = 3 Bauern. Doch wechselt derselbe im Laufe des Spieles. Gegen das Ende steigt der Wert eines Turmes.

### Von der Stellung der Steine.

Auf die Reihe 1 und 2 setzt der eine Spieler die weißen, auf 7 und 8 der andere die schwarzen Steine. Haben es beide gethan, so stehen nun auf den 4 Eckfeldern des Brettes die 4 Türme, neben diesen die 4 Springer, neben diesen die 4 Läufer, auf den beiden Feldern d 1 und d 8 die beiden Königinnen und auf e 1 und e 8 die beiden Könige. Vor diesen Offizieren stehen die Bauern, nämlich auf der Luerreihe 2 die weißen, auf 7 die schwarzen, und bilden folglich das Vorder-treffen. So stehen die Steine allemal bei dem Anfange des Spieles. Zum Uebersusse merke man sich noch, daß die beiden Königinnen immer auf ihrer eigenen Farbe stehen, folglich die weiße auf dem mittleren weißen Felde, die schwarze auf dem schwarzen.



Dies sind sehr langweilige Sachen; aber man muß sie wissen, sonst kann man nie spielen lernen. Zur Erholung einiges von Schachspielen.

Araber und Perser haben nur schlechte Steine, und ein Stück Tuch, auf welches die Felder von zweifarbigen Zeugen gemacht sind, vertritt die Stelle des Schachbrettes.

Ein berühmtes Schachspiel befand sich in der Abtei St. Denys. Es hatte große elfenbeinerne Figuren, und man sagte, es sei ein morgenländisches Geschenk für Karl den Großen gewesen. Es bleibt aber sehr unwahrscheinlich, daß Karl schon etwas vom Schach gewußt habe.

Einem Italiener sind tote Figuren nicht genug, er will Menschen an ihre Stelle haben, hier Weiber, dort Männer, und ein großer Saal soll das Schachbrett sein. Darüber hält sich Marinire auf. Uns ist das nichts Neues, sagt er. Wir haben das schon im Traume des Polyphile gelesen, wo die Nymphen bei ihrer Königin die Rolle der Schachsteine vertreten. Ihm ist der Saal nicht groß genug, er will einen ganzen Hof mit darauf gepflastertem Schachbrette oder mit einem gewürfelt gemalten großen Lafen überdeckt. Die Spieler sitzen auf Tribünen einander gegenüber und commandieren die menschlichen Schachsteine. Die Zuschauer nehmen auf Seitenterrassen Platz. Don Juan di Austria, Philipps des IX. Sohn, soll wirklich einen großen Schachsaal gehabt und Menschen statt der Steine gebraucht haben. Ein sonderbarer Menschengebrauch, sagt vielleicht mancher Leser: allein ist Krieg nicht Schachspiel im Ernst?

Zu einem alten Ritterromane (man sehe Wielands deutschen Merkur) kommt Ritter Galleret auf seinem Zuge an das Schloß der Fee Floribelle. Hier erscheint ein Fräulein, das ihn zu einer Partie Schach einladet. Er nimmt es an und wird von Floribellen erst herrlich bewirtet und nach Tische in einen Prachtsaal geführt, der ein Schachspiel darstellte, das einzig in seiner Art war. Schwarzer und weißer Marmor bildete den Fußboden zum Schachbrette; die Figuren waren von Elfenbein und Ebenholze in Lebensgröße; ihre Waffen von gediegenem Golde, ihre Kleidung überdeckt mit Perlen und Edelsteinen. Die Pracht der Könige und Königinnen blendete die Augen; die Läufer, welche man damals Bannerträger nannte, waren herrlich bewaffnet und trugen in der Hand prächtige Fahnen von zwei verschiedenen Farben, in diesen sah man zweierlei Denksprüche mit Gold und Perlen gestickt. Die Springer glichen Rittern auf goldenen Pferden, geschmückt mit überaus prachtvollen Rüstungen, Waffen und Pferdedecken. Die Thürme wurden von goldenen Elephanten getragen; die Bauern waren Soldaten zu Fuß, mit Streitärten bewaffnet. Doch war dieses alles nichts gegen die Feerei, wodurch diese Steine in Bewegung gesetzt wurden. Hätte man die Steine mit eigenen Händen auf den Feldern fortsetzen sollen, so wäre dies eine Arbeit gewesen, wodurch das Schachspiel zu einem Bewegungsspiele geworden wäre, aber leider soll das nie der Fall sein; denn man commandierte, ohne alle Anstrengung, mit einem Zauberstäbchen die bezauberten Steine durch Berührung von Stelle zu Stelle. Der Ritter erstaunte bei dem Anblicke dieser Herrlichkeit, aber erschrak, als Floribelle ihm jetzt eine Partie anbot, auf deren Gewinn sie den ganzen Schachsaal, das ganze Schloß und sogar sich selbst setzte; durch deren Verlust aber Galleret auf ewig ihr Sklave werden sollte. Doch er ermannte sich; denn bekanntlich durfte kein Ritter einen dummen Streich ausschlagen, wenn Mut und Ehre dabei in's Spiel kamen. Die Schlacht begann, die Stäbchen setzten die Krieger in Bewegung, und Galleret wurde, ehe er sich's versah — matt. Er for-

derte Genußthung; ein zweites Spiel ging an, und er gewann es, aber er verlor das dritte und geriet in die Sklaverei. Wir lassen ihn darin ohne Barmherzigkeit, ob ihn gleich der alte Romanzier in seiner fortlaufenden Erzählung wieder herauszubringen weiß.

Eine sehr ausführliche Schilderung eines mit lebenden Figuren ausgeführten Schachspieles giebt auch Rabelais im 5. Buche seines Gargantua und Pantagruel, Cap. 24 und 25. Der Einfall übrigens, das Schach durch lebendige Figuren spielen zu lassen, stammt schon aus China, wo ein reicher Prinz die schönsten Sklavinnen dazu nahm, zur Strafe aber für sein Beginnen, in welchem der Kaiser eine seinen eigenen Glanz verdunkelnde Überhebung fand, auf eine entlegene Insel verbannt und des größten Theils seiner Güter beraubt ward. Und noch in der neuesten Zeit ist das Rabelais'sche Schachballet als orchesterische Schaustellung mitunter wiederholt worden.

Bei de Serres kommt ein historisch merkwürdiges Schiquier vor, das wahrscheinlich nur ein Damenbrett war. Robert und Heinrich, Wilhelms des Eroberers Söhne, waren 1061 zum Besuche bei Philipp I. von Frankreich. Sie spielten mit dessen Sohne, Louis, im Brett. Es gab Streit, und Heinrich war im Begriffe, Louis mit dem Brette tot zu schlagen, hätte Robert es nicht gehindert. Dies gab den Anlaß, sagt de Serres, zu den vierhundertjährigen kriegerischen Unruhen zwischen England und Frankreich.

Von 1767 bis 1854 machte das Schachspiel des Herrn von Kempelen außerordentliches Aufsehen; denn hier spielte eine hölzerne Figur, die sich durch mechanische Geseße in Bewegung setzte, mit jedem Meister Schach und gewann meistens die Partie. Selbst Napoleon ließ sie 1809 von Wien nach Schönbrunn bringen, spielte die nachstehende Partie mit ihr. Er spielte schlecht und verlor sie.

| Zahl der Züge | Napoleon Weiß | Automat Schwarz | Zahl der Züge | Napoleon Weiß | Automat Schwarz. |
|---------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|------------------|
| 1             | c 2 — e 4     | e 7 — c 5       | 13            | g 2 — g 3     | d 4 — f 3 †      |
| 2             | d 1 — f 3     | b 8 — c 6       | 14            | h 2 — g 2     | f 3 — e 1 †      |
| 3             | f 1 — c 4     | g 8 — f 6       | 15            | f 1 — e 1     | h 4 — g 4        |
| 4             | g 1 — o 2     | f 8 — c 5       | 16            | d 2 — d 3     | c 5 — f 2        |
| 5             | a 2 — a 3     | d 7 — d 6       | 17            | e 1 — h 1     | g 4 — g 3 †      |
| 6             | Roziert       | c 8 — g 4       | 18            | g 2 — f 1     | f 2 — d 4        |
| 7             | f 3 — d 3     | f 6 — h 5       | 19            | f 1 — e 2     | g 3 — g 2 †      |
| 8             | h 2 — h 3     | g 4 — c 2       | 20            | e 2 — d 1     | g 2 — h 1 †      |
| 9             | d 3 — c 2     | h 5 — f 4       | 21            | d 1 — d 2     | h 1 — g 2 †      |
| 10            | e 2 — c 1     | c 6 — d 4       | 22            | d 2 — e 1     | h 3 — g 1        |
| 11            | c 4 — b 3     | f 4 — h 3 †     | 23            | b 1 — c 3     | d 4 — c 3        |
| 12            | g 1 — h 2     | d 8 — h 4       | 24            | b 2 — c 3     | g 2 — e 2 Matt.  |

Der jedenfalls höchst sinnreiche und bewundernswürdige Mechanismus des Automaten blieb lange unbekannt, doch war man, wie natürlich, darüber einig, daß er auf verborgene Weise von einem denkenden Wesen, also von einem geschickten Schachspieler geleitet werden müsse, wie es denn in der That der Fall war. Neuerdings ist dieser Automat öfters nachgebildet.

## Gebrauch der Steine. Vom Schlagen, Schachbieten, Rochieren.

Jeder Spieler läßt seine Steine nach und nach auf die feindlichen Lozmarshieren. Man zieht wechselweise immer nur einen Stein auf einmal und fängt gewöhnlich, wo nicht immer, damit an, daß man den Bauer des Königs zwei Schritte, d. i. von e 2 bis auf e 4 oder von e 7 auf e 5 rückt; denn durch diesen Zug wird gleich dem Feldherrn und einem Läufer die Bahn geöffnet. Alle anderen Züge sind unbestimmbar, denn jeder richtet sich, wenn es nötig ist, entweder nach dem letzten Zuge des Gegners, oder er bildet allmählich einen Plan, den König des Gegners zu fangen. Dieser Plan bleibt die Hauptsache des Spieles; um ihn aber desto ungehinderter ausführen zu können, sucht man den Verlust seiner eigenen Steine zu vermeiden und den Gegner zu schwächen, das ist, Steine zu nehmen. Bei dem Damenspiele überspringt der nehmende Stein denjenigen, welchen er nimmt, bei dem Schach ist es nicht so; der Nehmer (schlagende Stein) setzt sich an die Stelle des genommenen. Wenn ein feindlicher Stein bis auf das Feld e 3 heran käme, so kann ich ihn, um ein Beispiel zu geben, entweder mit meinem Bauer in b 2 oder mit dem Springer in b 1 oder mit dem Läufer in f 1 nehmen und einen davon an die Stelle setzen. Wenn der König auf die Art in Gefahr kommt, genommen zu werden, so heißt es, „er steht im Schach“, „es wird ihm Schach geboten“, und der Gegner kündigt dies allemal durch das Wort „Schach“ an. Um in diesem Falle den König zu retten, sind folgende Fälle möglich:

1. Der König selbst nimmt den Stein, der ihm Schach bietet. Dies ist nur dann thunlich, wenn der feindliche Stein nicht gedeckt ist, d. i. noch einen anderen Stein im Rücken hat, der ihn schützt. Beispiel: Der König ist in e 1. Ein feindlicher Bauer kommt nach d 2 und bietet ihm Schach, diesen kann der König nicht nehmen, wenn ein anderer feindlicher Bauer auf e 3, oder ein Turm, oder der Feldherr irgendwo auf der offenen Reihe d d steht u. s. w.

2. Man nimmt den schachbietenden Stein mit irgend einem anderen.

3. Man stellt einen anderen Stein zwischen den feindlichen und den König, nur geht dies nicht, wenn ein Bauer oder Springer Schach bietet.

4. Man rückt den König von seinem Platze weg.

Ist kein einziger Fall von diesen möglich, so ist der König „matt“, der Gegner hat gewonnen, und das Spiel ist beendet. Man kann dem feindlichen Könige mit jedem Steine Schach bieten, nur mit dem Könige nicht; denn dadurch würden ja beide Könige im Schach sein.

Dst ist es der Fall, daß der König auf seinem Standpunkte, z. B. der weiße auf e 1, so stark bedroht wird, daß er sehr in Gefahr kommt, indem der Gegner seine Hauptkraft auf diese Stelle richtet, und sein Plan dahin geht, den König hier matt zu machen, oder ihn so in die Enge zu treiben, daß darüber wichtige Steine verloren gehen, und der König bald matt wird. Der geschickte Spieler, der den Plan des so angreifenden Gegners im Stillen durchschaut, läßt ihn bis auf den nächsten Grad der völligen Reife kommen und macht ihm dann einen Strich durch die Rechnung, indem er seinen König rochieren (rochen, sauter, saltare, arrocare, castle) läßt; das heißt, er rückt den Turm rechter Hand von h 1 auf f 1 und läßt den König darüber wegspringen nach g 1; oder auf der linken Seite: er rückt den Turm von a 1 auf d 1 und setzt den König nach c 1; oder mit anderen Worten: der König springt 2 Schritte rechts oder links, und der Turm lagert sich vor ihn. Mit dem auf diese Art schnell veränderten Standpunkte des Königs muß der Gegner seinen Plan natürlicher Weise umändern. Es ist sehr selten oder niemals gleich, nach welcher Seite man den König rochieren läßt; man wählt diejenige, wo er vor den Angriffen des Feindes am sichersten ist. Am gewöhnlichsten setzt man ihn hinter 3 Bauern, die man zu dem Ende auf den Feldern f 2, g 2, h 2 in Reserve behält. Das Rochieren ist aber in gewissen Fällen nicht erlaubt, diese sind:

a) Wenn der König seinen Platz schon vorher einmal geändert hatte. Eben daher thut man alles Mögliche, den König so lange auf seiner Stelle zu erhalten, als es gehen will.

b) Wenn der Turm, mit dem er rochieren will, schon vorher einmal gezogen worden ist.

c) Wenn ihm Schach geboten wird, so darf er nicht rochieren, um heraus zu kommen.

d) Wenn er über ein Feld rückt, wo ihm Schach geboten wird. Gesezt, der König will von e 1 nach g 1, so muß er über das Feld f 1; steht nun in y oder auf der Felderreihe von ff der feindliche Feldherr oder ein Turm, kurz f, steht

irgend ein feindlicher Stein so, daß er auf das Feld f1 zielt, so kann der König nicht darüber und muß das Rochieren für jetzt auf dieser Seite unterlassen.

e) Wenn sich zwischen ihm und dem Turme ein anderer Stein befindet.

Die sogenannte freie Rochade, welche mit Beobachtung der vorstehenden Beschränkungen darin besteht, daß man die Reihenfolge von König und Turm beliebig umtauscht, wird in Deutschland, Frankreich, England und Amerika selten zugelassen.

### Spielgesetze.

a) Man lost vor Beginn des ersten Spieles um die Farbe; es soll wenigstens jedem Spieler gleichgültig sein, mit welcher er spielt. Ebenso lost man um den Anzug; später wird damit abgewechselt.

Dies sind die beiden einzigen Fälle, bei denen der Schachspieler den Zufall über sein Verhalten entscheiden läßt.

Verwerflich ist es, beim Anzuge sogleich 2 Züge statt eines zu machen oder sogleich mit 2 Steinen anzuziehen, wenn dies auch mitunter beliebt wird.

b) Ein berührter Stein muß, falls derselbe nicht erklärtermaßen bloß zurecht gerückt wird, gespielt werden, und ein fortgesetzter Stein ist gespielt, sobald die Finger ihn verlassen haben.

c) Der Bauer geht 2 Schritte vom Hause aus, aber nur dann neben einem feindlichen Bauer vorbei, wenn dieser auf die Gelegenheit zum Schlagen verzichtet.

d) Ist der König so in die Enge getrieben, daß er keinen Schritt mehr thun kann, ohne ins Schach zu kommen, und können seine etwa noch übrigen Steine auch nicht mehr ziehen, so ist er nicht schachmatt, sondern schachpatt (*échec suffoqué*, *stalemated*), und das Spiel ist nur halb verloren. In England gewinnt sogar der schachpatte König das Spiel.

e) Bietet, d. i. bietet der Gegner dem Könige Schach, ohne es zu sagen, so braucht man nicht darauf zu achten, wenn man es vorteilhaft findet, bis er es anzeigt.

f) Macht der Gegner den König matt, ohne zu sagen „schachmatt“, so hat er es gleichwohl gewonnen; doch gehört es sich, daß er es laut ausspreche.

g) Werden Steine falsch aufgestellt oder durch Versehen auf eine falsche Art bewegt, und man bemerkt es vor dem 4 Zuge, so kann man die Richtigstellung verlangen, später nicht mehr.

h) Hier und da werden auch die Angriffe auf die Königin angekündigt, doch ist dies nicht spielgerecht.

i) Stärkere Spieler pflegen den schwächeren einen oder mehrere Steine vorzugeben: besser aber ist es, sie verpflichten sich, das Matt in weniger als einer bestimmten Anzahl Zügen oder auch auf einem bestimmten Felde, oder mit einem bestimmten Steine zu erzwingen.

k) Führen die Spieler 3 mal hintereinander dieselben Züge aus, so müssen sie das Spiel als unentschieden aufheben.

l) Nähert sich das Spiel seinem Ende, so kann jeder fordern, daß es nach 50 Zügen als unentschieden abgebrochen werde, wenn nicht währenddem ein Stein auf einer Seite verloren geht. In diesem Falle zählt man wiederum 50 Züge.

m) Wird ein Spiel zufällig umgeworfen, so können es die Spieler einträchtiglich wieder aufstellen. Im Streitfalle gilt es als nichtig.

n) Aufgegebene Spiele gelten als verloren. Steht eins schlecht, so giebt man's auf und rechnet nicht auf zufällige, grobe Fehler des überlegenen Gegners.

### Beispiele.

Alles bisherige war nur das notwendigste aus der Theorie des Schachspieles, ich bin dem Anfänger noch praktischen Unterricht schuldig. Ich setze voraus, daß die Bezeichnung des Schachbrettes ganz gefaßt sei, und daß der Anfänger die Stellung, den Wert, Gang, Gebrauch der Figuren so ziemlich gelernt habe; dann ist es dienlich, folgende Spiele vorzunehmen. Sie werden ihm das Wesen des Schachspieles viel deutlicher und praktischer beibringen und zur Wiederholung des bisherigen die beste Veranlassung geben. Das Kreuz neben den Zahlen bedeutet, daß durch den Zug „Schach“ geboten wird.

## Erstes Spiel.

| Zahl<br>der<br>Züge | der<br>Schwarze<br>zieht | dagegen<br>der<br>Weiße | Zahl<br>der<br>Züge | der<br>Schwarze<br>zieht | dagegen<br>der<br>Weiße |
|---------------------|--------------------------|-------------------------|---------------------|--------------------------|-------------------------|
| 1                   | e 7 — e 5                | e 2 — c 4               | 8                   | e 5 — e 4                | f 3 — g 5               |
| 2                   | g 8 — f 6                | b 1 — c 3               | 9                   | c 6 — d 5                | c 3 — d 5               |
| 3                   | f 8 — c 5                | f 1 — c 4               | 10                  | f 6 — d 5                | e 2 — h 5               |
| 4                   | Rochiert                 | g 1 — f 3               | 11                  | d 5 — f 6                | h 5 — f 7 †             |
| 5                   | f 8 — e 8                | Rochiert                | 12                  | g 8 — h 8                | f 7 — g 8 †             |
| 6                   | c 7 — e 6                | d 1 — e 2               | 13                  | e 8 — g 8                | g 5 — f 7 †             |
| 7                   | d 7 — d 5                | e 4 — d 5               |                     | Matt!                    |                         |

Dieses Spiel zeigt die einfachste richtige Eröffnung, weil sie alsbald den Figuren auf der Seite des Königs, welche von Haus aus die schwächere ist, Bewegungsfreiheit verschafft.

## Zweites Spiel.

|   | Weiß      | Schwarz   |    | Weiß        | Schwarz   |
|---|-----------|-----------|----|-------------|-----------|
| 1 | e 2 — e 4 | e 7 — e 5 | 9  | h 1 — h 8   | g 7 — h 8 |
| 2 | f 2 — f 4 | e 5 — f 4 | 10 | f 3 — e 5   | d 6 — e 5 |
| 3 | g 1 — f 3 | g 7 — g 5 | 11 | d 1 — h 5   | d 8 — f 6 |
| 4 | f 1 — c 4 | f 8 — g 7 | 12 | d 4 — e 5   | f 6 — g 7 |
| 5 | d 2 — d 4 | d 7 — d 6 | 13 | e 5 — e 6   | g 8 — f 6 |
| 6 | b 1 — c 3 | e 7 — c 6 | 14 | e 6 — f 7 † | e 8 — f 8 |
| 7 | h 2 — h 4 | h 7 — h 6 | 15 | c 1 — f 4   | f 6 — h 5 |
| 8 | h 4 — g 5 | h 6 — g 5 | 16 | f 4 — d 6 † | Matt!     |

## Drittes Spiel.

|   | Weiß.     | Schwarz.  |    | Weiß.       | Schwarz.  |
|---|-----------|-----------|----|-------------|-----------|
| 1 | e 2 — e 4 | e 7 — c 5 | 6  | f 3 — g 5   | f 6 — g 5 |
| 2 | f 2 — f 4 | e 5 — f 4 | 7  | d 1 — h 5 † | e 8 — e 7 |
| 3 | g 1 — f 3 | h 7 — h 6 | 8  | h 5 — f 7 † | e 7 — d 6 |
| 4 | f 1 — c 4 | g 7 — g 5 | 9  | f 7 — d 5 † | d 6 — e 7 |
| 5 | h 2 — h 4 | f 7 — f 6 | 10 | d 5 — e 5 † | Matt!     |

## Viertes Spiel.

|   | Weiß.     | Schwarz.  |    | Weiß.       | Schwarz.  |
|---|-----------|-----------|----|-------------|-----------|
| 1 | e 2 — e 4 | e 7 — e 5 | 8  | g 5 — h 4   | g 7 — g 5 |
| 2 | g 1 — f 3 | b 8 — c 6 | 9  | f 3 — g 5   | f 6 — g 5 |
| 3 | f 1 — c 4 | f 8 — c 5 | 10 | d 1 — h 5 † | e 8 — d 7 |
| 4 | c 2 — c 3 | d 8 — e 7 | 11 | h 4 — g 5   | e 7 — g 7 |
| 5 | Rochiert  | d 7 — d 6 | 12 | c 4 — e 6 † | d 7 — e 6 |
| 6 | d 2 — d 4 | c 5 — b 6 | 13 | h 5 — e 8 † | g 8 — e 7 |
| 7 | c 1 — g 5 | f 7 — f 6 | 14 | d 4 — d 5 † | Matt!     |

## Fünftes Spiel.

Dieses Spiel ist vorzüglich bequem, dem Anfänger zu zeigen, was es heiße, dem Gegner Schach bieten; es geschieht hier 16 mal, so daß der Gegner gar keine Zeit gewinnt, einen Gegenplan zu machen, sondern immer nur darauf denken muß, dem Schach zu entgehen.

|    | Weiß.       | Schwarz.  |    | Weiß.       | Schwarz.  |
|----|-------------|-----------|----|-------------|-----------|
| 1  | e 2 — e 4   | e 7 — e 2 | 13 | f 5 — g 5 † | e 7 — e 8 |
| 2  | f 2 — f 4   | e 5 — f 4 | 14 | g 5 — h 5 † | e 8 — e 7 |
| 3  | g 1 — f 3   | g 7 — g 5 | 15 | Rochiert    | d 8 — e 8 |
| 4  | f 1 — c 4   | g 5 — g 4 | 16 | h 5 — g 5 † | e 7 — e 6 |
| 5  | c 4 — f 7 † | e 8 — f 7 | 17 | f 1 — f 6 † | g 8 — f 6 |
| 6  | f 3 — e 5 † | f 7 — c 6 | 18 | g 5 — f 6 † | e 6 — d 5 |
| 7  | d 1 — g 4 † | e 6 — e 5 | 19 | b 1 — c 3 † | d 5 — d 4 |
| 8  | g 4 — f 5 † | e 5 — d 6 | 20 | f 6 — f 4 † | d 4 — c 5 |
| 9  | d 2 — d 4   | f 8 — g 7 | 21 | b 2 — b 4 † | c 5 — c 6 |
| 10 | c 1 — f 4 † | d 6 — e 7 | 22 | f 4 — c 4 † | c 6 — b 6 |
| 11 | f 4 — g 5 † | g 7 — f 6 | 23 | c 3 — a 4 † | Matt.     |
| 12 | e 4 — e 5   | f 6 — g 5 |    |             |           |

## Sechstes Spiel.

|   | Weiß.     | Schwarz.  |   | Weiß.       | Schwarz.  |
|---|-----------|-----------|---|-------------|-----------|
| 1 | e 2 — e 4 | e 7 — e 5 | 6 | d 1 — h 5 † | e 8 — e 7 |
| 2 | f 2 — f 4 | e 5 — f 4 | 7 | h 5 — g 5 † | e 7 — e 8 |
| 3 | g 1 — f 3 | g 7 — g 5 | 8 | g 5 — h 5 † | e 8 — e 7 |
| 4 | f 1 — c 4 | f 7 — f 6 | 9 | h 5 — e 5 † | Matt.     |
| 5 | f 3 — g 5 | f 6 — g 5 |   |             |           |

Wenn Anfänger die bisherigen Spiele genau durchgespielt haben, so muß Übung das übrige thun. Ich rate ihnen, das eine oder das andere von den bisherigen Spielen etwa halb durchzuspielen, dann das Buch wegzulegen und das Spiel für sich zu endigen.

Die ersten Züge sind gemeinlich uninteressant und leiden nicht gar zu viel Abänderung, wie dies auch die obigen Spiele zeigen. Man kann den Anfang sehr verkehrt machen, so z. B. zieht

| Weiß.     | 1 | Schwarz.          |
|-----------|---|-------------------|
| g 2 — g 4 |   | e 7 — e 5         |
| f 2 — f 3 |   | d 8 — h 4 † Matt. |

| Weiß.       | 2 | Schwarz.  |
|-------------|---|-----------|
| e 2 — e 4   |   | e 7 — e 5 |
| f 1 — c 4   |   | f 8 — c 5 |
| d 1 — h 5   |   | d 7 — d 6 |
| h 5 — f 7 † |   | Matt.     |

| Weiß.       | 3 | Schwarz.  |
|-------------|---|-----------|
| e 2 — e 4   |   | e 7 — e 5 |
| f 1 — c 4   |   | f 8 — c 5 |
| d 1 — f 3   |   | d 7 — d 6 |
| f 3 — f 7 † |   | Matt.     |



Doch thut dies so leicht niemand. Das erste Matt heißt deshalb geradezu das Narrenmatt, das zweite das Schülermatt. Vielmehr legen die Gegner mit aller Behutsamkeit nur nach und nach Pläne an, verzichten auf ihre Durchführung und entwerfen neue Pläne, das Spiel wird immer verwickelter, die Erwartung immer mehr gespannt, auf beiden Seiten die Stellung immer entscheidender; dann hängt von jedem einzelnen Zuge alles ab, und daher wächst die Bedachtsamkeit immer mehr.

Gegen das Ende vereinfachen sich die Spiele durch den wiederholten Austausch und Verlust der Steine wieder mehr, doch nicht immer. Man merke: König und Feldherr erzwingen das Matt gegen den „blanken“ König auf jedem beliebigen Randfelde, ebenso König und Turm, König und 2 Läufer auf jedem Eckfelde oder dem daneben befindlichen Randfelde, König, Läufer und Springer nur auf den Eckfeldern von der Farbe des Läufers, König und Springer nirgend; der König und 1 Bauer können es unter Umständen, wenn es möglich ist, letzteren zum Feldherrn zu machen. Steht ihm aber der feindliche König im Wege und gelingt es nicht, den eigenen König vor den Bauer zu bringen und das Feld, auf welchem der Bauer zum Feldherrn wird, zu decken, so ist es nicht möglich; bewegt sich der Bauer auf den Randfeldern, so ist es bei richtigem Verhalten des Gegners überhaupt unausführbar. Alle diese oft vorkommenden Endspiele muß der Anfänger zunächst kennen lernen, damit es nie zu einem vergeblichen Abmühen und Hin- und Herziehen komme. Es giebt aber auch verwickeltere Endspiele.

Für diejenigen, die schon Fortschritte gemacht haben, setze ich einige dergleichen Ausgänge teils zum Vergnügen teils zum Nachdenken her. Die Steine werden so gestellt, wie es die Überschriften angeben. K heißt König, F Feldherr, T Turm, L Läufer, S Springer. Die kleinen Buchstaben und Zahlen bezeichnen bekanntlich die Felder. Der Weiße hat immer den ersten Zug. Man spiele hier die Züge nicht gleich nach, sondern verdecke sie und gehe erst mit sich selbst zu Räte, welchen Zug man wohl für den besten hält; es macht viel Vergnügen, den wahren zu finden, oder den unrichtigen im Gegenteile hinterher nach dem Buche zu verbessern.

## Erstes Spiel.

| Stellung.  |        |                  |         |
|------------|--------|------------------|---------|
| Weiß.      |        | Schwarz.         |         |
| K f 8.     | T d 1. | T f 1.           | S f 3.  |
| Bauer e 4. |        |                  |         |
|            |        | K e 6.           | F. a 4. |
|            |        | S c 6.           | S h 6.  |
|            |        | T b 7.           | T g 6.  |
|            |        | Bauern a 6. b 6. |         |
|            | 1      | f 3              | — g 5 † |
|            | 2      | f 1              | — f 6 † |
|            | 3      | d 1              | — d 6 † |
|            |        | g 6              | — g 5   |
|            |        | e 6              | — f 6   |
|            |        | Matt.            |         |

## Zweites Spiel.

| Stellung.  |        |             |         |
|------------|--------|-------------|---------|
| Weiß.      |        | Schwarz.    |         |
| K f 7.     | T d 1. | T f 1.      | S f 2.  |
| Bauer g 3. |        |             |         |
|            |        | K e 5.      | T. a 6. |
|            |        | Bauern d 6. | e 4.    |
|            |        | T g 6.      | S h 7.  |
|            | 1      | f 2         | — g 4 † |
|            | 2      | f 1         | — f 5 † |
|            | 3      | d 1         | — d 5 † |
|            |        | g 6         | — g 4   |
|            |        | e 5         | — f 5   |
|            |        | Matt.       |         |

## Drittes Spiel.

| Stellung.   |        |                                  |         |
|-------------|--------|----------------------------------|---------|
| Weiß.       |        | Schwarz.                         |         |
| K g 1.      | F b 3. | T c 1.                           | T c 4.  |
| S c 6.      | S e 5. |                                  |         |
| Bauern a 3. | b 4.   | e 3.                             | f 3.    |
|             |        | K h 8.                           | F h 3.  |
|             |        | S b 8.                           | S f 2.  |
|             |        | Bauern a 5. b 6. f 6. g 3. g. 7. |         |
|             |        | h 7.                             |         |
|             | 1      | c 4                              | — h 4   |
|             | 2      | b 3                              | — g 8 † |
|             | 3      | c 6                              | — e 7 † |
|             | 4      | e 5                              | — f 7 † |
|             | 5      | c 1                              | — c 8 † |
|             | 6      | c 8                              | — f 8 † |
|             |        | h 3                              | — h 4   |
|             |        | h 8                              | — g 8   |
|             |        | g 8                              | — h 8   |
|             |        | f 8                              | — f 7   |
|             |        | f 7                              | — f 8   |
|             |        | Matt.                            |         |

## Viertes Spiel.

| Stellung.                                               |               |
|---------------------------------------------------------|---------------|
| Weiß.                                                   | Schwarz.      |
| K d 5.                                                  | T e 4.        |
|                                                         |               |
| 1                                                       | d 5 — c 4     |
| 2                                                       | c 4 — b 3     |
|                                                         | K b 1.        |
|                                                         | Bauer a 3.    |
|                                                         | a 3 — a 2     |
|                                                         | a 2 — a 1 F.  |
| Hier wird der Bauer, niemohl vergeblich, zum Feldherrn. |               |
|                                                         | 2 e 4 — e 1 † |
|                                                         | Matt.         |

## Fünftes Spiel.

| Weiß.                                                                          | Stellung. | Schwarz.                                                                   |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----------|----------------------------------------------------------------------------|
| K b 1. F a 3. T a 1. S a 5. S b 3.<br>L d 3. Bauern b 2. b 5. c 2.<br>e 4 f 3. |           | K b 8. F g 3. T a 8. T c 8.<br>S d 7. S f 4. Bauern b 6. e 6. g 5.<br>h 4. |
| 1 a 5 — c 6 †                                                                  |           | b 8 — c 7                                                                  |
| 2 a 3 — a 7 †                                                                  |           | a 8 — a 7                                                                  |
| 3 a 1 — a 7 †                                                                  |           | c 7 — d 6                                                                  |
| 4 e 4 — e 5 †                                                                  |           | d 6 — d 5                                                                  |
| 5 d 3 — e 4 †                                                                  |           | d 5 — c 4                                                                  |

Wenn man statt des 5ten Zuges e2 nach e4 setzt, so ist Schwarz gleich matt. Aber das Spiel verliert seine Belustigung.

|               |  |           |
|---------------|--|-----------|
| 6 a 7 — a 4 † |  | c 4 — b 5 |
| 7 c 2 — c 4 † |  | b 5 — a 4 |
| 8 b 3 — c 5 † |  | b 6 — c 5 |
| 9 e 4 — c 2 † |  | Matt.     |

## Sechstes Spiel.

| Weiß.                                          | Stellung. | Schwarz.                                                  |
|------------------------------------------------|-----------|-----------------------------------------------------------|
| K g 2 F d 7. S c 3. S c 7.<br>Bauern d 3. f 2. |           | K b 8. F e 1. S f 3. L b 7.<br>Bauern a 5. b 6. c 7. g 4. |
| 1 d 7 — d 8 †                                  |           | b 8 — a 7                                                 |
| 2 c 3 — b 5 †                                  |           | a 7 — a 6                                                 |
| 3 b 5 — c 7 †                                  |           | a 6 — a 7                                                 |
| 4 e 7 — c 8 †                                  |           | b 7 — c 8                                                 |
| 5 c 7 — b 5 †                                  |           | a 7 — b 7                                                 |
| 6 d 8 — c 7 †                                  |           | b 7 — a 6                                                 |
| 7 c 7 — c 8 †                                  |           | a 6 — b 5                                                 |
| 8 c 8 — c 4 †                                  |           | Matt.                                                     |

## Spielvorschriften.

Sie sind für den Anfänger von geringem Nutzen, weil er noch nicht fähig ist, sie einzusehen, aber nach längerer Übung und Erfahrung sind sie brauchbar; sollten denn die Erfahrungen anderer nur beim Schachspiele unnütz sein? Ich will daher hier einige mittheilen.

a) Bei dem Anfange eines Spieles ist die Öffnung desselben von Wichtigkeit. Mit dem Bauer vor dem Könige, dem Feldhern und auch wohl vor den Läufern wird der Anfang gemacht. Die geringeren Offiziere, die Springer und Läufer, folgen bald zur Deckung nach. Ehe man auf diese Art das Spiel geöffnet hat, ist jeder Angriff tadelhaft, denn gebraucht

man dazu Offiziere, so werden sie leicht durch Bauern zurückgejagt, man muß sich zurückziehen und kommt dem Vorrücken des Gegners zu Hülfe. Eben daher ist's unüberlegt, die Offiziere früher zu spielen, als die Gemeinen. Alles geht im Anfange auf gute Öffnung, auf gute Deckung der zuerst gezogenen Steine und zugleich auf Sicherstellung des Königs. Daher raten manche, gleich nach der gehörigen Öffnung zu rochieren; entwickelt sich des Gegners Plan schon so früh, so ist es allerdings gut.

b) Schon während der Öffnung des Spieles legt man nach und nach einen Plan an und nimmt bei der Stellung der Steine darauf so viel, als es sein kann, Rücksicht. Die Fortschritte des Gegners geben Veranlassung, ihn immer mehr und mehr zu verfolgen. Dies muß mit Standhaftigkeit geschehen, und man muß sich nicht durch kleine Nebenvorteile darin aufhalten lassen; dadurch wird man nur zu Seitenschritten verleitet, die gewöhnlich mehr schaden als nützen. Merkt der Gegner den Plan und vereitelt er ihn, so muß man nicht von neuem denselben anlegen wollen, sondern einen anderen entwerfen, so gut man kann; denn ein bekannter Plan, den man mit eigensinniger Hartnäckigkeit verfolgt, macht das Spiel verlieren. Die erste Haupteigenschaft eines guten Planes ist die, daß ihn der Gegner nicht kennt, die zweite die, daß er gut berechnet ist. In richtiger Berechnung aller zum Plane gehörigen Züge liegt die Hauptkunst des Schachspieles. Seine eigenen Züge zu berechnen ist leicht, aber man muß auch die zu finden suchen, welche der Gegner dagegen thun kann. Dies ist nicht so leicht, und noch schwerer ist's, die vorher zu bestimmen, die er vermöge der größten Wahrscheinlichkeit thun wird. Das Verstecken eines Planes erlangt man vorzüglich dadurch, daß man ihn auf die Hülfe geringer Steine baut und die vornehmern, besonders den Feldherrn und die Türme, davon ausschließt; sodann dadurch, daß man die Steine, welche den Angriff machen sollen, hinter sehr gleichgültige stellt, sie gleichsam in Dunkelheit begräbt. Sind die Züge mit Gewißheit berechnet, so opfert der feine Spieler seine wichtigsten Steine gern auf, wenn es sein muß und zur Ausführung des Planes oder zur Irremachung des Gegners gehört; ja, er opfert sie mit Fleiß auf, um dem Gegner Hoffnung zum Gewinne zu machen; er bestärkt die Hoffnung bis zum letzten Augenblick und macht den Gegner matt, indem dieser zu ge-

winnen glaubt. Hierin besteht die seltener und feinste Spielart. Weit gewöhnlicher ist es, seine Absicht zu verheimlichen, so lange sie noch vereitelt werden kann, aber mit offener Gewalt zu spielen, wenn dies nicht mehr der Fall ist.

c) Dem Könige Schach zu bieten ohne Kraft ist schlecht gespielt, wenn man nicht einen besonderen Vorteil dadurch erlangen will. Kann der Gegner den schachbietenden Stein gleich wieder zurückschlagen, so verliert man einen Zug, und der Gegner ist zum Vorücken gebracht. Greif' also nur unter guter Vorbereitung an; dazu gehört, daß die Offiziere schon größtenteils im Spiele sind. Schlägt der Angriff gut an, so laß dich durch keine Lockspeise hindern, die dir der Gegner hinstellt: man spielt nicht, um Steine zu gewinnen, sondern um matt zu machen; gib daher lieber Steine hin, um dir die Verschanzungen zu öffnen.

d) Ist ein feindlicher Stein zu schlagen, so sieh erst zu, ob du ihn ohne Schaden nehmen kannst; unterscheide, ob ihn der Gegner aus Versehen, aus Zwang oder mit Fleiß verliert. Kurz, es ist nicht immer Gewinn, einen Stein zu nehmen. Man kann den Feldherrn nehmen und dadurch matt werden. Nimm nicht gleich den Bauer, der sich vor deinen König setzt: er schützt ihn oft besser, als die eigenen Bauern, weil er nicht genommen werden kann. Kannst du einen Stein nicht mehr retten, so suche ihn durch einen anderen Zug zu vergüten, wodurch du einen Stein des Gegners erobert oder die Stellung deines Spieles besserst. Kannst du einen feindlichen Stein auf zwei und mehrerlei Art nehmen, so untersuche, welche die beste ist; im allgemeinen gilt dabei die Regel, den Stein von schlechterem Werte zuerst zu gebrauchen, wenn ihn der Gegner wieder nehmen kann. Steine von gleichem Werte ohne besondere Absicht gegen einander aufzuopfern, ist ganz gegen den Geist des Schachspieles; aber man giebt bisweilen gern den Feldherrn gegen einen Bauer hin, wenn dieser am Mattmachen hindert; oder man giebt gern gleich gegen gleich, wenn man den feindlichen Stein, der jetzt in besonderer Thätigkeit ist, gewinnen kann; denn ein Bauer, der in einer Hauptthätigkeit begriffen ist, gilt weit mehr, als der beste Offizier, der müßig zuschaut oder unvollkommen deckt.

e) Vergiß nicht, deine Steine gehörig zu decken. Steht gegen deinen gedeckten Stein ein feindlicher doppelt gedeckter, mußt du den deinigen auch doppelt und mehrfach decken. Die

besseren Steine müssen mit schlechteren gedeckt werden, aber nicht umgekehrt; denn deckt der Gegner seinen geringen Stein mit einem anderen geringen, so kannst du deinen besseren Stein nicht zum Schlagen gebrauchen, denn er würde genommen werden. Überdem aber verliert man durch dergleichen übele Deckung immer einen Stein aus dem Spiele, denn er kann ja nicht gebraucht werden, wenn er Schildwache steht. Ein weit vorgerrückt Bauer muß gut unterstützt werden, denn theils hat er Anwartschaft auf die Würde des Feldherrn, theils ist er oft zum mattmachen unentbehrlich.

f) Bereite früh zum Rochieren zu, aber laß es deinen Gegner nicht merken, auf welcher Seite du es thun wirst, dadurch wird er bei der Anlegung seines Planes ungewiß, wohin er allmählich seine Hauptkraft richten soll. Warte womöglich erst diese Richtung ab, rochiere dann auf die Seite, wohin der Angriff nicht gerichtet ist und mache ihm so einen Strich durch die Rechnung. Hat dein Gegner rochiert, so laß deine Bauern auf dieser Seite vorwärts marschieren und, wohl unterstützt von Offizieren, die drei feindlichen vorstehenden Bauern angreifen. Man giebt die Regel, die drei Bauern vor dem rochierten Könige nicht aufzuziehen, aber dies ist nicht immer gut; denn oft ist das Aufziehen die einzige Rettung des Königs, und überdem wird die Deckung der Bauern stärker, wenn einer oder der andere einen Schritt voraus thut.

g) Man muß seine Steine nicht zu sehr häufen, weil dies die Bewegung hemmt. Feststehende Steine sind nicht viel besser, als verloren, ja oft noch viel schädlicher, weil sie im Wege stehen. Suche dagegen des Gegners Steine zu häufen; gewöhnlich gelingt dies, wenn er seine Offiziere zu früh spielt, dann von deinen Bauern zurückgedrängt und durch dein Vorrücken in einen engeren Platz geschlossen wird. Häuft sich dein Spiel unversehens, so giebt lieber die lästigen Steine durch Tausch gegen gleiche weg.

h) Thue keinen Zug, ohne deutlich einzusehen, warum?, ohne zu wissen, ob dich der letzte Zug des Gegners nicht in Gefahr setze, ohne zu überlegen, ob dein Gegner nicht Züge dagegen thun könne, die dir Gefahr bringen. Hüte dich vor den feindlichen Springern, sie bieten oft doppelt Schach, dem Könige und dem Feldherrn oder dem Turme zugleich. Ist ein solcher in der Nähe, so halte dergleichen Hauptsteine nicht mit dem Könige auf einerlei Farbe. Hüte dich, daß kein feindlicher

Bauer 2 von deinen Offizieren zugleich angreife; hüte dich vor 2, noch mehr vor 3 feindlichen Offizieren, die auf ein und denselben Platz Absichten verraten, zumal wenn er neben dem Könige ist, decke diesen Platz so gut es gehen will, oder verhaue jenen den Paß durch Zwischenstellung eines Bauern oder eines gedeckten Offiziers. — Laß den Feldherrn nicht vor dem Könige stehen, denn es ist leicht, ihn da zu verlieren, wenn sich der feindliche Turm davor legt.

Ich soll mein Urtheil über das Schach sagen und könnte damit mehrere Seiten anfüllen, aber ich muß kurz sein. Ich halte es, im allgemeinen betrachtet, für das edelste von allen Spielen. Sein Erfinder war ein sehr tiefdenkender Kopf und errichtete sich durch das Schach ein sehr sprechendes Denkmal für diese Eigenschaft. Wer sie liebt und dies Spiel kennen lernt, wird ein unerfättlicher Schachspieler; dieses stete Durchforschen der Gedanken und Pläne des Gegners, diese Beobachtung der leisesten und geheimsten Schritte desselben, diese stets lebendige Wachsamkeit, welche zur Vereitelung derselben unaufhörlich notwendig ist, auf der einen, und das tiefe Nachdenken zur Erfindung und Anlegung des eigenen Planes, die notwendige Feinheit in der Ausführung, die Überlegung jedes einzelnen Schrittes, die Berechnung einer Reihe eigener und entgegengesetzter auf der andern Seite machen das Schach zum interessantesten Spiele, zum Spiele von hundert Gedanken und Sorgen, wie es die Perser nennen. Hier herrscht gar kein Glück, sondern allein Nachdenken; man kann sich daher nie auf jenes zu seiner Entschuldigung berufen, sondern muß seine Blöße im Mangel oder in der Kraft des Nachdenkens und der Aufmerksamkeit erkennen. Folglich wirkt es heftig auf die Ehrliche. Wer in diesem Punkte zu empfindlich ist, für den ist das Spiel nicht, außer wenn er siegt, oder sich überzeugen lernt, daß der scharfsichtigste Kopf sich versehen könne. So vortrefflich ich das Schach, auch mir das liebste von allen Spielen, im allgemeinen betrachtet, finde, so nachtheilig halte ich es im Gegentheile in seiner gewöhnlichen Anwendung. Es ist im Grunde ein Bauernspiel. Wer seine Glieder den Tag über gebraucht und seinen Körper durch Bewegung ermüdet hat, der spiele Schach. Wir Europäer finden aber die widersinnigste Gewöhnung nicht lächerlich. Der Landmann und Handwerker segelt am Abend, der sitzende und denkende Arbeiter spielt Karte und Schach; sie sollten tauschen, um sich beide zu erholen. Montaigne sagt in seinen Essais: „Je hai et fui le jeu des échecs de ce qu'il n'est pas assez jeu et qu'il nous esbat trop sérieusement,“ und Jakob I. in seinem *Dono regio seu de institutione principis* (ed. Francof. 1679. pag. 74): „*Latruncolorum lusus displicet. Est enim nimis consultata et philosophica stultitia. Cum enim omnes ludi eum: in finem inventi sint, ut tantisper animos avocent a negotiorum molestiis, hic ludus operoso nugarum apparatu magis intendit animos quam priores curae.*“ Sie haben beide recht, wer lange saß und dachte, spalte lieber Holz, um sich zu erholen; und wen die Krone drückt, der erhole sich nicht im Schach. Kurz, das Spiel ist eben wegen seiner Vortrefflichkeit gar nicht dazu geeignet, geistige Erholung zu geben. Jungen Leuten, vom 12ten bis 14ten Jahre an, die des Tages hinlängliche Bewegung haben, empfehle ich das Schach, aber besonders Erziehern für solche Zöglinge, die bei guten Anlagen sich nicht fixieren lassen, weil sie lieber auf eine lärmende Art lustig

sind, als am anhaltenden stillen Nachdenken Vergnügen finden. Denn es ist ganz unerlässlich, daß man beim Schachspiele nicht laut denkt, plaudert, unruhig hin und her fährt und irgend ein Zeichen von Ungeduld giebt, wenn nur nicht die im voraus festgesetzte Zeit, welche von Zug zu Zug jedem zum Besinnen vergönnt ist, überschritten wird. Wohl geartete junge Leute interessieren sich im Laufe ihrer Entwicklungszeit für das Schachspiel oft mehr, als es gut scheint. Wenn die Neigung dazu gleichzeitig mit einem gewaltigen Turneifer ausbricht, so hat es keine Gefahr; und es ist am wenigsten zu befürchten, daß die Liebe zu den Wissenschaften dauernd darunter leidet. Welchem Jünglinge Schachbilder und Turnkünste in Träumen erscheinen, dem erscheint manches andere verführerische Bild nicht so oft.

Über das Schach kann man eine kleine Bibliothek aufstellen: der holländische Bücherkenner N. von der Linde hat (1874) eine Geschichte und Litteratur des Schachspiels in zwei Bänden herausgegeben, welche D. F. Sm. v. Gth. Wahls Geist und Geschichte des Schachspiels (Halle, Curt 1798) und Maßmanns Geschichte des mittelalterlichen Schachspiels (1839) an Vollständigkeit weit übertrifft.

Das Schach ist sogar in vielen Gedichten besungen, obwohl, wie Goethe mit Recht bemerkt, dieses Spiel aller Poesie eigentlich den Garauz zu machen droht. Das berühmteste von allen ist das schöne Gedicht des Bida, Bischofs von Alba (+ 1566): *Scacchia ludus* oder *de ludo scacchorum*, eine liebliche mythologische Fiktion, die mit den Worten anhebt:

Ludimus effigiem belli simulataque veris  
Praelia, buxo acies fictas, et ludicra regna,  
Ut gemini inter se reges albusque nigerque  
Pro laude oppositi certent bicoloribus armis.

Jetzt richtet sich sein Gesang an die Nymphen des vaterländischen Flusses Serio. Sie leiten den Dichter durch die noch unbekanntten Pfade dieser Gefilde der Dichtkunst. Jupiter erhebt sich nach Athiopien in die Memnonischen Gefilde, um die Hochzeitsfeier des Oceanus mit der Tellus zu verherrlichen; der ganze Götterhaufe findet sich da ein, und die Gestade des unermesslichen Meeres erschallen von dem Jubel der hohen Gesellschaft. Das Mahl ist vorüber, die Tische verschwinden; das war Spiel, wie bei dem sterblichen Geschlechte, die Zuflucht des Oceanus, um seine Gäste zu unterhalten.

— *tabulam afferri jubet interpictam.*  
Sexaginta insunt et quatuor ordine sedes,  
Octono parte ex omni via limite quadrat  
Ordinibus paribus nec non forma omnibus una  
Sedibus, aequale et spatium, sed non color unus.  
Alternant semper varie, subeuntque vicissim  
Albentes nigris, testudo picta superne  
Qualia devexo gestat discrimina tergo.

Da stehen die Götter in stiller Bewunderung. Oceanus erklärt den Zweck des Spieles.

— *et versa in tabulam depromisit ab urna  
Arte laboratum buxum, simulataque nostris  
Corpora, torno acies fictas, albasque, nigrasque,  
Agmina bina pari numeroque et viribus aequis.  
Bis nivea cum veste octo, totideque nigranti.*



Er giebt den Göttern Unterricht über die Bedeutung der Steine, über ihre Stellung, ihren Gang, und diese trockene Sache wird unter den Händen des Dichters zum Bewundern interessant, selbst die kleinsten Regeln schmiegen sich hier in die lieblichsten Verse. Es kommt endlich zum Spiel. Von jeher war der irdische Krieg das Zeichen zum himmlischen; Götter teilten sich zum Schutze dieser und jener Partei, und so entflammte sich stets der lebhafteste Götterzwist im Olymp. Jupiter sieht dies auch jetzt voraus und verbietet, was bei dem Schachspiel allerdings unerträglich ist, alle Teilnahme der Zuschauer.

Tum Phoebum vocat intonsum, Atlantisque nepotem  
Egregium furto peperit quem candida Mæia,  
Insignes ambos facie et florentibus annis

Diese fordert er zum Spiel auf. Es war noch sehr früh, die Flüsse des Götterboten waren noch unbeflügelt, und Phöbus mit Diamanten besetzter Himmelswagen war noch nicht angespannt. Jupiter setzt für den Sieger eine Belohnung aus, die großen Götter nehmen, wie es bei Hofe gewöhnlich ist, Platz, die kleinen stehen umher; alle schweigen dem hohen Mandat zufolge, und das Treffen beginnt. Man glaubt sich im Getümmel der Schlacht. Die trockene Beschreibung eines Spieles strömt unterhaltend in lieblichen Versen dahin. Der Dichter nutzt jeden Umstand des Schachs zu allegorischer Schönheit. Beide Königinnen fallen, beide Kohorten, beide Könige sind untröstlich. Ihr Witwenstand wird ihnen unerträglich, und der weiße sucht sich bald einen Krieger aus, der, durch alle Reihen gedrunken, sich zum königlichen Ehebett würdigen soll u. s. w. Am Ende gewinnt der Atlantiade Merkur unter dem lautesten Beifalle der hohen Göttergesellschaft und springt frohlockend umher. Jupiter giebt ihm zur Belohnung den Schlangenstab. Bald wurde das Spiel den Sterblichen angenehm. Scachis, die schönste der Nymphen des Flusses Serio, weidet am blumigen Ufer die schweeweißten Schwäne. Der Götterbote erscheint,

compressit ripa errantem et nil tale putantem,  
schenkt ihr das zweifarbige Schachspiel und ein schönes Schachbrett von Gold und Silber. Von ihr erhält das Spiel den Namen.

Eine deutsche Ausgabe des Bida'schen Gedichtes mit metrischer Übersetzung haben wir von J. J. Hofmann. Mainz 1826. 8.

Zur weiteren Ausbildung im Schachspiele empfehlen sich u. a. die folgenden Werke:

1) J. F. W. Koch, die Schachspielkunst nach den Regeln und Musterspielen der größten Meister u. s. w. Magdeburg (1801 bis 1814). 2 The. Diese Schrift hat als „Kobenz der Schachspielkunst“ fast alle, bis zum Anfange des Jahrhunderts bekannt gemachten Erörterungen in sich aufgenommen.

2) G. Walker, Präj. des Schachklubs zu Nottingham. Anweisung zum Schachspiele. Deutsch von Schiered. Frankf. a. M. 1833. Für Anfänger vorzüglich.

3) v. Heydebrand und v. d. Lasa: Handbuch des Schachspiels. Berlin. (Seit 1843 in wiederholten Auflagen).

Dies ist das umfassendste Lehrbuch. Es war von dem Offizier Paul R. v. Bilguer mit Heydebrand und Mahet entworfen und ist nach dem Tode des ersteren herausgegeben.

4) Dr. Max Lange, der Meister im Schachspiel. Theor. prakt. Anweisg., von den Anfangsgründen bis zur Meisterschaft im Schachspiel zu gelangen. 7. Aufl. Voigt, Weimar (gr. 8. Mt. 4,50).

Zur weiteren Pflege der Schachspielkunst erscheinen seit 1836, wo die französische Zeitschrift *Le palamede* von Labourdonnais auftauchte, eine Menge besonnderer Schachzeitungen. In England folgte 1841 Staunton mit „the chess players chronicle,“ in Deutschland 1846 Bledow mit der „deutschen Schachzeitung“, 1847 in Holland die Monatschrift „Sissa“, in Amerika 1847 „the chess monthly“ u. s. w.

Wem seine Berufsgeschäfte Zeit lassen, das Schach gleichsam als Lieblingswissenschaft zu behandeln, der findet in diesen Zeitschriften eine immer neue Fülle von Anregung zur Beschäftigung in einsamen und in geselligen Stunden.

## VI. Veränderungen des Schachspiels.

Man hat Veränderungen an dem Schachspiele gemacht, indem man bald die Form des Brettes und die Zahl der Figuren, bald auch die Aufstellung und den Gang der letzteren anders als bei dem gewöhnlichen Zweischach ordnete. Keine dieser Veränderungen kommt an Wert dem einfachen Zweischach gleich, doch fügen es die Umstände leicht einmal so, daß man gern die eine oder die andere vorübergehend in Gebrauch nimmt; zu besorgen ist es schwerlich, daß jemand dabei so ernsthaft und nachhaltig zu Werke geht, wie es die Meister des Zweischachs gethan haben.

a) Das Vierschach entsteht, indem man zwei gewöhnliche Schachbretter einfach nebeneinander legt, so daß man ein rechteckiges Brett mit 128 Feldern, auf welchem mit 32 Figuren gespielt wird, vor sich hat. Die Figuren gehen ungehindert nach den Regeln ihres Ganges über beide Bretter. Man kann es mit 4 oder auch nur mit 2 Königen spielen. Oder man fügt

b) dem gewöhnlichen Schachbrett auf jeder Seite 3 Felderreihen an (Vergl. S. 468). Gespielt wird entweder, indem je zwei gegenüberitzende Spieler, welchen die gleichfarbigen Figuren zugeteilt sind, es mit einander gegen die 2 anderen halten, oder aber, indem jeder der 4 Spieler auf eigene Faust vorgeht und jeden Mitspieler ganz nach Laune bald unterstützt, bald schädigt, wie es oft in der diplomatischen Welt zu geschehen pflegt; jeder muß bei diesem bellum omnium contra omnes auf die rücksichtsloseste Tücke der Spielgenossen gefaßt sein; wer diese nicht mit guter Miene zu ertragen vermag, der kann es dabei lernen und wird vielleicht in der Welt des

Spieles seiner Empfindlichkeit eher Herr, als er es in der der Wirklichkeit vermöchte.

c) Für das Rundschach folgt hier eine kurze Anleitung, welche aus Dr. Netto, „das Schachspiel unter Zweien und seine Geheimnisse“, (Berlin 1827) entlehnt ist.

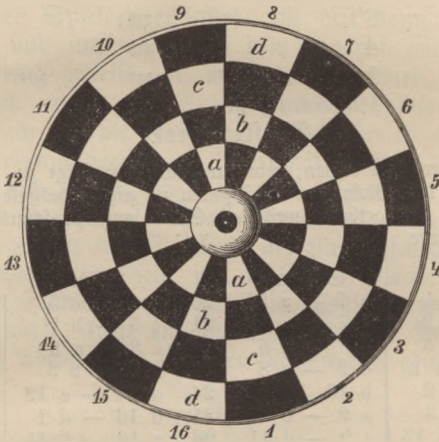


Fig. 44.

Die oben stehende Figur zeigt die Einrichtung des Rundschachbretts mit der dazu gehörigen Bezeichnung. Die Figuren zu diesem Spiele sind die gewöhnlichen mit demselben Gange. (Der König kann rochieren, doch werden die Bauern nicht zu Offizieren.) Die Aufstellung ist folgende: Weiß: König: a 9. Dame: a 8. Läufer: b 8, b 9. Springer: c 8, c 9. Turm: d 8, d 9. Bauern: a, b, c, d 7 und a, b, c, d 10. Gerade gegenüber auf den Feldern 2—15 steht der Schwarze.

Wert und Verhältnisse der Schachfiguren in diesem Spiele.

|           | Größter Wert. | Kleinster Wert. | Verhältnis. |
|-----------|---------------|-----------------|-------------|
| König:    | 8             | 6               | 8 : 5       |
| Dame:     | 24            | 24              | 1 : 1       |
| Turm:     | 18            | 18              | 1 : 1       |
| Läufer:   | 6             | 6               | 1 : 1       |
| Springer: | 6             | 4               | 3 : 2       |
| Bauer:    | 2             | 1               | 2 : 1       |

Dabei verhalten sich die Kräfte der Figuren, abgekürzt angegeben

|           | im gewöhnlichen Schach |    | im persischen Schach |
|-----------|------------------------|----|----------------------|
| König:    | 1                      | zu | 1                    |
| Dame:     | 1                      | zu | 8                    |
| Turm:     | 7                      | zu | 9                    |
| Läufer:   | 6 $\frac{1}{2}$        | zu | 3                    |
| Springer: | 4                      | zu | 3                    |
| Bauer:    | 1                      | zu | 1                    |

### Musterspiel.

Soll weniger dazu dienen, feine und künstliche Züge zu entwickeln, als bloß die Gänge und Wirkungen der Figuren zu zeigen, deshalb ist auch nicht immer der beste Zug gethan, weil das Spiel sonst zu schnell zu Ende gekommen sein würde.

|    | Weiß.       | Schwarz.    |    | Weiß.         | Schwarz.    |
|----|-------------|-------------|----|---------------|-------------|
| 1  | a 2 — a 4   | a 7 — a 5   | 20 | d 3 — c 5     | b 8 — a 7   |
| 2  | b 1 — a 2   | c 7 — c 5   | 21 | c 5 — b 7     | c 8 — b 7   |
| 3  | a 2 — d 5   | c 8 — d 6   | 22 | c 3 — a 5     | c 11 — b 10 |
| 4  | a 16 — b 1  | b 9 — c 8   | 23 | b 6 — b 3     | a 11 — b 11 |
| 5  | b 1 — a 2   | b 10 — b 12 | 24 | d 14 — c 12   | b 10 — c 9  |
| 6  | a 2 — b 3   | a 9 — c 11  | 25 | d 16 — d 1    | c 8 — c 2   |
| 7  | d 15 — d 13 | c 9 — d 11  | 26 | a 16 — b 15   | c 2 — d 1   |
| 8  | c 1 — d 3   | d 9 — b 9   | 27 | b 15 — a 16   | d 1 — b 3 † |
| 9  | d 3 — c 5   | a 8 — a 9   | 28 | a 5 — d 8 †   | d 1 — a 4 † |
| 10 | b 3 — c 3   | b 7 — b 6   | 29 | d 8 — d 7     | a 4 — c 5   |
| 11 | c 5 — d 3   | d 11 — c 13 | 30 | a 16 — b 15   | c 6 — d 7   |
| 12 | a 1 — a 16  | b 12 — b 13 | 31 | d 7 — d 5 †   | d 7 — d 3   |
| 13 | b 15 — b 14 | c 3 — a 12  | 32 | d 5 — d 10    | b 11 — b 8  |
| 14 | c 16 — c 14 | b 9 — b 11  | 33 | b 15 — a 16   | b 2 — b 3 † |
| 15 | d 1 — a 1   | b 11 — a 11 | 34 | a 16 — b 15   | b 7 — c 8   |
| 16 | a 1 — a 3   | a 12 — b 10 | 35 | d 10 — a 13   | c 8 — b 7   |
| 17 | a 3 — b 3   | b 10 — a 8  | 36 | c 12 — d 10   | c 2 — d 1 † |
| 18 | d 5 — a 8   | a 9 — a 8 † | 37 | a 13 — b 13 † | Matt.       |
| 19 | b 3 — b 6   | d 6 — b 7   |    |               |             |

d) Das Dreischach. Regensburg 1765. 8. Auch bei diesem Spiele, welches auf einem sonderbar zugeschnittenen Brette gespielt wird, gewinnt jeder der 3 Spieler nur für sich. Walter Tische hat das Dreischachspiel, obgleich es wenig Anklang gefunden hat, 1843 erneuert.

e) Das verdeckte Schach erfordert kein anderes Brett und die nämlichen Steine als das gewöhnliche Zweischach.

Die Aufstellung der Steine ist beliebig, so daß man selbst auf die Reihe a 1 — h 1; a 8 — h 8 Bauern stellen kann,

noch auch jemand daran gehindert wird, seine beiden Läufer auf Felder von einer und derselben Farbe zu stellen. Alle Steine, außer den Bauern, die auch im Anfange nur ein Feld ziehen können, gehen wie gewöhnlich. Vom Nehmen im Vorbeigehen kann keine Rede sein. In der Mitte des Brettes, also zwischen der 4ten und 5ten Reihe wird eine Scheidewand zwischen beiden Spielern errichtet, die erst dann, wenn jeder unabhängig und unbemerkt von dem anderen seine Steine in Schlachtordnung gestellt hat, weggenommen wird, worauf das Spiel beginnt. Über den Anzug entscheidet das Los. Alle Gesetze, die sich auf die Form des Spiels beziehen, finden ihre Anwendung ebenso auch hier. Vorschriften über den Geist des Spiels oder die Taktik, die man zu befolgen hat, sind einige wenige unten angegeben, im allgemeinen aber entscheidet mehr die Erfindungskraft des Spielers, als ein ängstliches Festhalten an einigen Stellungen, sehr viel auch das Glück.

Als ein Symbol, daß dies Spiel gleichsam in der Dunkelheit geführt wird, liegt ein dunkles Feld zur Rechten. Dies ist noch eine Abweichung von den Regeln des genannten Zweischachs.

## I.

Schwarz: König a8; Dame f8; Türme f7, f6;  
Läufer g7, h8; Springer b6, e6;  
Bauern a5, a6, a7, b7, b8, d5, f5, g5.

Weiß: König c1; Dame a1; Türme g1, g2;  
Läufer b2, c3; Springer d3, f3;  
Bauern a3, b4, d1, d2, e3, e4, f1, f2.

Weiß zieht an.

Bei der Ausführung dieses Spiels gewann Weiß.

## II.

Schwarz: König e2; Dame a2; Türme h2, h3;  
Läufer b3, c4; Springer d3, f3;  
Bauern a4\*, c3, d2, e1, f2, e3, e4, g3.

Weiß: König e7; Dame f7; Türme f8, a8;  
Läufer e6, g8; Springer e7, g5;  
Bauern b6, c5, d6, d7, e5, f6, g6, h5.

Schwarz zieht an, bei der Ausführung verlor Weiß.

Sein Hauptfehler ist, daß er seine Steine zu sehr durch die vorgeschobenen Bauern in ihrer Wirksamkeit beeinträchtigt hat.

\* Es ist anzuraten, die Dame durch Bauern oder Steine so zu decken, daß sie nicht gleich in Gefahr geraten kann, genommen zu werden, wie es hier der Fall sein würde, wenn der Bauer a4 sie nicht schützte.

## III.

- Schwarz: König g8; Dame e8; Türme c7, c6;  
 Läufer a8, b7; Springer a6, c5;  
 Bauern d5, f8, f7, f6, g7, g6, h7, h6.  
 Weiß: König b1; Dame e1; Türme e2, e3;  
 Läufer f3, d3; Springer f5, d2;  
 Bauern g4, e4, e4, a3, a2, b2, c2, c1.

Schwarz zieht an und gewann bei der Ausführung.

Die Stellung ist eine Abänderung der im V. Spiele. So dicht auch des Weißen Steine stehen, so sind sie doch nicht stark. Schwarz hat seine Läufer schlecht angebracht. Sie waren viel stärker an der Seite des Königs.

## IV.

- Schwarz: König d8; Dame h8; Türme b8, b7;  
 Läufer f6, g7; Springer e6, a7;  
 Bauern d7, b5\*, c8, e7, e6, e8, h7.  
 Weiß: König f1; Dame h1; Türme e2, c1;  
 Läufer f3, g2; Springer b3, d3;  
 Bauern a2, b4, c3\*, e1, e2, f2, g1, h3.

Weiß zieht an und gewann bei der Ausführung.

Der Angriff beider ist verfehlt, der des Weißen auf e6 und der des Schwarzen auf b2.

\* Häufig stellt man vor die hintereinander aufgezogenen Türme einen Bauer, um sie vor dem Angriffe der Türme des Feindes, wenn diese vielleicht dieselbe Linie inne hätten, zu bewahren, vorzüglich wenn man den Anzug nicht hat. Er ist nachher im Spiel leicht wegzubringen.

## V.

- Schwarz: König b7; Dame g7; Türme d7, d6;  
 Läufer f6, h8; Springer f5, b5;  
 Bauern a6, b6, c6, e5\*, b7, c7, e8, g6.  
 Weiß: König b1; Dame d1; Türme d2, d3;  
 Läufer f3, g2; Springer c3, e3;  
 Bauern a3, b2, b3, b4, c1, c2, e2, f4.

Schwarz zieht an.

Dies sind ein paar der stärksten Stellungen. Der weiße König hat nur auf dem Punkte e1, der schwarze nur auf e8 ein einfaches Matt zu fürchten, wenn die Steine aus dem Spiele sind. Bis dahin nichts. Die Wirkung der Steine ist nach der Höhe des Schachbrettes hin gerichtet, wo sich fast ein jeder Kampf entscheidet. (Die Überflügelung ist ein schwieriges, leicht zu vereitelndes Manöver.) Sie decken sich unter sich gut. Doch ist Weiß um ein wenig stärker.

\* Der Bauer hat einen guten Platz.

Die hier aufgezeichnete Stellung der Bauern heißt die Schildburg. Sie ist bei weitem die vorteilhafteste, zumal gegen einen stärkeren Spieler. Es kommt oft vor, daß sie gegen zerstreutere Bauern, selbst wenn Steine verloren gehen, den Sieg gewinnt, indem der König in beständiger Wechseldeckung die Bauern langsam, aber sicher zur Dame führt. Haben beide

Spieler sie gewählt und die gehörige Vorsicht in Betreff der Aufstellung der übrigen Steine gehabt, so wird das Spiel meistens als unentschieden aufgegeben werden müssen.

Die vorzüglichsten Arten der Schildburg sind:

1. Die geflügelte, z. B.

König: b1, besser als a1 oder a2.

Bauern: a3, b2, c1, die Basis der Schildburg, b3, c2, — d2  
e1, der Flügel, b4, die Spitze.

2. Die Keilschildburg, z. B.

König: c2.

Bauern: c1, b2, c3, d2, — a2, b3, c4, d3, der Keil.

Schwächer ist die Stellung.

König: c1.

Bauern: a1, b1, d1, e1, b2, c2, d2, c3.

Es ist einerlei, ob die Basis das Ende des Brettes ist, oder eine der Mitte nähere Feldecke.

3. Die Quadratschildburg. z. B.

König: a1.

Bauern: a2, a3, b1, b2, b3, c1, c2, c3.

Die unvollkommenste Schildburg, da man alle Bauern zu ihr notwendig braucht, und weil der König in derselben unbeweglich verbleiben muß. Ausgebildeter wird sie aber vortrefflich.

4. Zum Angriff dient mehr noch der eigentliche Keil, der

a) spitz: König: d1.

Bauern: b1, c2, d3, e2, a1, b2, c3, d6.

b) stumpf: König: c2.

Bauern: c1, b2, d2, b3, d3, a4, c4, e4.

Bei dem letzteren verteilen sich die Läufer, auch Springer zwischen den Bauern.

Es ist der Keil diejenige Stellungsart der Schildburg, die am mannigfachsten sich verändern läßt. Sie ist fast immerdar anwendbar. Einen Keil ohne den König in der Mitte aus der Masse der Bauern zu bilden, ist deshalb nicht rätlich, weil dieser alsdann bloß stehen würde, und weil kein Stein, außer der besser verwendbaren Dame, die Mitte so gut ausfüllt, wie dieser.

## VI.

Einen ebenfalls praktischen Gebrauch der Bauern macht derjenige, dem der Anzug zugefallen ist, wenn er sie auf die äußerste Linie so ordnet, daß sie jedes Feld der feindlichen äußersten Linie bestreichen; denn es wird sich wohl häufig treffen, daß der Gegner wertvolle Steine auf diese gesetzt hat, die dann natürlich verloren gehen. So in folgender Stellung, wo Weiß den Anzug hat, und es ihm also freisteht, einen Springer oder Turm zu nehmen.

Schwarz: König d8; Dame f6; Türme f7, f7.

Läufer b7, c6; Springer e5, g5.

Bauern b6, c7, e8, d6, d7, e7, e8, h6.

Weiß: König f1; Dame c1; Turm e2, c3.

Läufer b3, e2; Springer f3, h2.

Bauern a4, b4, e4, f4, g4, — e1, f2, g1.

Durch die zwischen den beiden Bauerpaaren entstehende Öffnung wirken die Offiziere. Die Springer des Weißen stehen zur Unterstützung der Bauern und des Königs verbunden.

Bei der Ausführung verlor Schwarz.

## VII.

Die Verteidigung gegen den im vorigen Spiele auseinandergesetzten Angriff ist leicht zu finden. Zurückziehung von der äußersten Linie, wenigstens mit den Steinen und enge wechselseitige Verbindung unter ihnen ist notwendig.

Schwarz: König e8; Dame e8; Türme e7, e6.  
Läufer b8, c7; Springer b6, g6.  
Bauer: b7, c6, d7. — b5, c5, f6, f5, g5.

Weiß: König b1; Dame g1; Türme e1, e2.  
Läufer d2, g3; Springer d3, f2.  
Bauer d1, a2, b2, h2, b3, c3, f3, d4.

Schwarz zieht an. Das Spiel wurde nicht ausgeführt. Die Stellung ist aber so ziemlich gleich. Zieht Schwarz c5—d4 und nimmt, so läßt Weiß diesen Bauer und tauscht seine Steine.

Es lassen sich im verdeckten Schachspiel weniger feine und freie Pläne entwickeln; dazu waltet der Zufall zu viel. Seine Taktik ist eine von der des gewöhnlichen Schachs gänzlich verschiedene. Der Stoß der Masse entscheidet zumeist bald nach dem Beginne des Spiels, und der rasche Austausch giebt nicht Raum zu einer allseitigen Entwicklung der Kräfte. Gegen das Ende entstehen eine Menge schöner und seltsamer Bauernstellungen, wodurch die Kunst der Bauernführung sehr gebildet wird. — Es gewährt das verdeckte Schach oft eine angenehme Unterhaltung, indem man die Einwirkung des Zufalls auf das sonst von diesem unabhängige Spiel erkennt; dann auch, weil es die Leidenschaften weniger aufregt als das Schach, wo man sich immer sagen muß und zu sagen pflegt, daß man seinen Untergang selbst verschuldet hat.

f) Die Beschreibung des Kriegsspiels entlehnen wir dem Werke Hirsch Silberschmidt's, welches unter dem Titel „Die neuentdeckten Schachspielgeheimnisse u. s. w.“ seit 1826 in Braunschweig bei Meyer in mehreren Auflagen erschienen ist.

Schon seit längerer Zeit bekannt, allein wenig verbreitet, ist dies dem Schach sehr ähnliche Kriegsspiel.

Bei näherer Betrachtung dieses Spieles mußten seine Kenner sehr bald auf einige Mängel stoßen, und, diesen abzu- helfen, ließen es sich die Sachkenner desselben angelegen sein, durch Hinzufügung zweier Hauptgarden, welche sie mit dem



Namen Krongarden bezeichneten, nebst mehreren Veränderungen im Spiel wesentliche Verbesserungen darin zu treffen.

Nach ihrer neuen Einrichtung besteht das Spiel aus 54 Figuren und wird auf einem Quadratbrett, das in 121 kleinere Quadrate eingeteilt ist, gespielt. Die Farbe der Felder wechselt so, daß die Eckfelder sämtlich schwarz sind.

Jeder der Spieler führt 27 Steine, als: 1 König; 2 Krongarden; 2 Garden; 2 Kürassiere; 2 weiße Husaren; 2 schwarze Husaren, 5 Kanonen und 11 Soldaten.

Obwohl beim Gange der Steine eine große Verschiedenheit herrscht, so beobachten sie doch das allgemeine Gesetz:

daß der zu ziehende Stein entweder sich nur auf ein leeres Feld stellen darf, oder auf demselben einen Stein des Gegners schlagen muß, in dessen Stelle er alsdann einrückt, und daß er auf seinem Wege zu dem Felde, welches er einzunehmen gedenkt, keinen Stein finde.

Die Steine, welche Springerzüge thun dürfen, machen in obiger Regel eine Ausnahme.

Über den Gang der Steine insbesondere.

Der Gang des Königs und der Zweck des Spieles ist ganz dem des Schachspieles gleich; nämlich, den König so anzugreifen, daß er ohne Rettung geschlagen werden könnte, ist der ganze Endzweck des Spieles. Ebenso zieht und schlägt der König nur immer einen Schritt weit nach allen Richtungen. Steht er z. B. auf f 6, so beherrscht er die Felder f 5, g 5, g 6, g 7, f 7, e 7, e 6, e 5. Hier findet nie eine Ausnahme, wie im Schachspiel beim Rochieren statt, indem im Kriegsspiel das Rochieren wegfällt. Da auch hier der König nie geschlagen werden kann, so darf er auch nie im Schlage eines feindlichen Steines stehen bleiben, oder wohl gar sich unmittelbar dicht bei den feindlichen König stellen, vielmehr muß er wenigstens ein Feld von demselben entfernt bleiben.

Die Krongarden sind die mächtigsten Steine, weil sie nicht nur nach allen geraden Richtungen hinwirken, sondern auch noch die im Schachspiel bekannten Springerzüge thun dürfen. Ein solcher Stein würde also, stände er auf f 7, die Felder bis h 11, f 11 und k 11 hinauf; seitwärts bis nach a 7 und l 7 und die Felder bis nach a 2, l 2 und f 1 herunter beherrschen, außerdem die Felder d 8, e 9, g 9, h 8, h 6, g 5, e 5, d 6 als Springer.

Die Garden haben den Gang und die Funktionen der Damen im Schachspiel.

Die Kürassiere sind den Springern völlig gleich.

Die weißen Husaren haben den Gang der Läufer, außerdem beherrschen sie noch seitwärts, wie ein Turm, die Felder ihrer Farbe. Also von f 5 aus die Felder d 5 und b 5 links und h 5, k 5 rechts hin.

Die schwarzen Husaren unterscheiden sich von den weißen nur dadurch, daß sie stets auf den schwarzen Feldern und nur auf den schwarzen gehen, jene nur weiße betreten.

Die Kanonen haben den Gang und die Wirksamkeit von Türmen.

Die Soldaten gehen wie der König, doch nie rückwärts, schlagen aber in die Diagonale. Stände z. B. ein Soldat auf f 5, so darf er nur nach e 5, f 6, g 5 ziehen und nur nach e 6, g 6 schlagen. Rückt ein solcher Soldat in die oberste Reihe des Gegners ein, so wird er zu einem beliebigen Offizier; im Falle aber daß noch keine von diesen genommen sein sollte, zu einer dritten Kronparade.

### Die Stellung der Steine.

Die Felddereihen des Brettes werden von der linken zur rechten mit a b c bis l, von der oberen zur unteren mit 11, 10, 9 bis 1 bezeichnet. Auf ihnen stehen die Figuren so:

| Weiß.                             | Schwarz.                      |
|-----------------------------------|-------------------------------|
| König: f 1.                       | f 11.                         |
| Krongarden: e 1, g 1.             | e 11, g 11.                   |
| Garden: e 2, g 2.                 | e 10, g 10.                   |
| Kanonen: a 1, l 1, f 2, a 2, l 2. | a 11, l 11, f 10, a 10, l 10. |
| Kürassiere: d 2, h 2              | d 10, h 10.                   |
| Weisse Husaren: c 2, i 2.         | c 10, i 10.                   |
| Schwarze Husaren: b 2, k 2.       | b 10, k 10.                   |
| Soldaten: Von a 3 bis l 3.        | Von a 9 bis l 9.              |

In Beziehung auf die Natur dieses Spieles bemerkt man noch: daß, obwohl zwischen diesem und dem Schachspiele eine oberflächliche Ähnlichkeit stattfindet, die Spielart durchaus nicht verwechselt werden darf. Es findet wohl bei beiden der gemeinschaftliche Zweck statt, den König „matt“ zu setzen, aber die Hülfsteine, um dieses zu bewerkstelligen, sind zu verschiedener Art, um hierbei dieselbe Methode anzuwenden.

Bei dem Schachspiele muß man große Aufopferungen, um den Angriff zu gewinnen, eben so sehr scheuen, wie man im Kriegsspiele dahin sehen muß, der offensive Teil zu werden, sollte dies auch mit der größten Aufopferung geschehen müssen. Ferner hüte man sich, den König in einer Ecke festzustellen, weil es hier gerade am schwersten hält, den König gegen einen kraftvollen Angriff, von Hauptoffizieren unterstützt, zu verteidigen. Unter Hauptoffizieren versteht man die Kron- und gewöhnlichen Garden, durch deren geschickten Gebrauch man sich am leichtesten Vorteile erringt. Was zu diesem Spiel wohl noch zu bemerken nötig wäre, findet man in den Anmerkungen der beigefügten Spiele.

## Abkürzungen.

K König.

Kg Krongarden.

G Garden.

Cr Kürassier.

SH Schwarzer Husar.

WH Weißer Husar.

Kn Kanone.

† Schach.

†† Matt.

## Erstes Spiel.

|    | Weiß.      | Schwarz.     |
|----|------------|--------------|
| 1  | c3 — c4    | c9 — c8      |
| 2  | i3 — i4    | i9 — i8      |
| 3  | f3 — f4    | f9 — f8      |
| 4  | Cr f3 — d2 | d9 — d8      |
| 5  | SH b2 — f6 | h9 — h8      |
| 6  | d3 — d4    | WH c10 — f7  |
| 7  | WH c2 — f5 | Cr d10 — e8  |
| 8  | SH f6 — g5 | Cr e8 — g7   |
| 9  | WH f5 — g4 | Kg g11 — k11 |
| 10 | k3 — k4    | h8 — h7      |
| 11 | Cr h2 — k3 | Cr g7 — e6   |
| 12 | SH g5 — h6 | a9 — a8      |
| 13 | Cr h3 — g5 | Cr c6 — d4   |
| 14 | e3 — d4    | HH f7 — c4   |
| 15 | b3 — c4    | WH f10 — c4  |
| 16 | G e2 — c4  | Kg k11 — c4† |
| 17 | WH g4 — e2 | Kg c4 — d4   |
| 18 | G g2 — f3  | G g10 — e8   |
| 19 | Kn a1 — d1 | Kg d4 — f5   |
| 20 | SH h6 — i7 | Kg o11 — a7  |
| 21 | Kn f2 — g2 | G e8 — c3    |
| 22 | Kn g2 — f2 | Kn a11 — d11 |
| 23 | h3 — h4    | Kg f5 — g6   |

|    |    |     |   |     |    |      |   |       |
|----|----|-----|---|-----|----|------|---|-------|
| 24 | SH | i 7 | — | l 5 | SH | k 10 | — | e 3   |
| 25 | Kg | e 1 | — | g 2 |    | d 8  | — | e 8   |
| 26 | Kn | a 2 | — | a 1 | SH | b 6  | — | f 6   |
| 27 |    | a 1 | — | b 1 | Kn | a 10 | — | d 10  |
| 28 | WH | i 2 | — | g 4 | Kn | d 10 | — | d 1   |
| 29 | Kn | b 1 | — | d 1 | Kn | d 11 | — | d 1†  |
| 30 | WH | e 2 | — | d 1 | G  | e 3  | — | e 1†  |
| 31 | Kg | g 2 | — | e 1 | SH | c 3  | — | e 1†  |
| 32 | K  | f 1 | — | e 1 | Kg | a 7  | — | a 5†  |
| 33 | K  | e 1 | — | f 1 | Kg | a 5  | — | b 5†  |
| 34 | K  | f 1 | — | g 2 | Kg | f 11 | — | g 11  |
| 35 |    | h 4 | — | h 5 | Kg | g 7  | — | e 7   |
| 36 | SH | l 5 | — | k 6 |    | h 7  | — | h 6   |
| 37 | Cr | g 5 | — | i 6 | SH | f 6  | — | k 2   |
| 38 | Kn | l 2 | — | k 2 | Kg | e 7  | — | k 2   |
| 39 | Cr | k 3 | — | h 2 | Kg | k 2  | — | i 3†† |

3. W. Dies sind die besten Anfangszüge, um den Offizieren Spielraum zu verschaffen.

5. W. Damit, ziehe ich hernach d 3 — d 4, dieser Offizier nicht eingesperrt bleibt.

6. S. Um Offizier ins Spiel zu bringen.

8. W. Um keinen Tausch zu veranlassen.

12. S. Oder auch e 6 — d 2. Siehe die 1. Veränderung.

16. S. Freilich habe ich die Garde teuer erkaufen müssen, doch wegen des dadurch bewirkten Angriffes und wegen der Menge der gewonnenen Soldaten kann ich es wagen, das Spiel so anzugreifen.

18. W. Um nicht durch Kg d 4 — e 3 matt gesetzt zu werden.

22. W. Denn ich durfte keine Garde nicht nehmen.

33. S. Um meine Krongarde aus dem Schlage des SH 15, zöge mein Gegner etwa seinen Cr g 5 weg, zu bringen.

39. W. Ich konnte durch einen anderen Zug dies Spiel wohl noch etwas verlängern, allein den völligen Verlust desselben nicht hindern.

### 1. Veränderung.

|    |     | Weiß.     |    | Schwarz.    |
|----|-----|-----------|----|-------------|
| 12 | .   | .         | Cr | e 6 — d 4   |
| 13 | e 3 | —         | WH | f 7 — c 4   |
| 14 | b 3 | —         | WH | i 10 — c 4  |
| 15 | G   | e 2 — c 4 | Kg | k 11 — c 4  |
| 16 | Kn  | a 2 — c 2 | Cr | h 10 — g 8  |
| 17 | SH  | k 6 — i 5 | G  | f 10 — b 5  |
| 18 | Kg  | e 1 — d 1 | Kg | d 11 — a 7  |
| 19 | Cr  | f 3 — e 1 | Kg | c 4 — d 4   |
| 20 | G   | g 2 — f 3 | Kg | d 4 — a 1   |
| 21 | Kg  | d 1 — a 1 | SH | k 10 — a 1  |
| 22 | Cr  | k 3 — h 4 | SH | h 1 — e 1†  |
| 23 | K   | f 1 — e 1 | G  | b 5 — b 1†  |
| 24 | K   | e 1 — d 2 | Kg | a 7 — d 4†  |
| 25 | G   | f 3 — d 3 | Kg | d 4 — d 3†† |

13. S. Zöge er aber f3 -- d4, so siehe 2. Veränderung.  
 19. W. Des folgenden Zuges wegen.  
 20. W. Um das Feld e3 noch einmal zu decken.  
 22. W. That ich auch einen anderen Zug, so konnte das Matt wohl verzögert, aber nicht gehindert werden.

## 2. Veränderung.

|    |    | Weiß.   | Schwarz. |            |
|----|----|---------|----------|------------|
| 13 | Cr | f3 — d4 | SH       | k10 — d4   |
| 14 |    | e3 — d4 | WH       | f7 — c4    |
| 15 |    | b3 — c4 | WH       | f7 — c4    |
| 16 | G  | e2 — c4 | Kg       | k11 — c4†  |
| 17 | WH | l4 — e2 | Kg       | c4 — d4    |
| 18 | G  | g2 — f3 |          | e9 — d9    |
| 19 | Kn | f2 — g2 | Kg       | d4 — f5    |
| 20 | SH | h6 — i5 | G        | e10 — e3   |
| 21 | Kn | g2 — f2 | G        | e3 — f4    |
| 22 |    | g3 — f4 | Kg       | f5 — e3    |
| 23 | G  | f3 — e3 | Kg       | e11 — e3†† |

22. W. Nahm ich auch nicht, so mußte ich dennoch, vermöge seiner Übermacht, das Spiel verlieren.

## Zweites Spiel.

|    |    | Weiß.   | Schwarz. |           |
|----|----|---------|----------|-----------|
| 1  |    | c3 — c4 |          | c9 — c8   |
| 2  |    | f3 — f4 |          | i9 — i8   |
| 3  | Cr | h2 — g4 |          | f9 — f8   |
| 4  | Cr | b2 — f6 | SH       | b10 — f6  |
| 5  | Cr | g4 — f6 |          | d9 — d8   |
| 6  | SH | k2 — g5 | WH       | c10 — f7  |
| 7  |    | d3 — d4 | Cr       | d10 — e8  |
| 8  | Cr | d6 — g4 | SH       | k10 — g7  |
| 9  |    | h3 — h4 |          | h9 — h8   |
| 10 | Cr | g4 — h6 | WH       | f7 — h9   |
| 11 | Cr | h6 — f5 | Cr       | h10 — h9  |
| 12 | Cr | f5 — g7 |          | h8 — h7   |
| 13 | WH | c2 — f5 | Kg       | g11 — k11 |
| 14 | Kg | g1 — k1 | Cr       | e8 — d6   |
| 15 | WH | f5 — g4 | Cr       | f9 — h8   |
| 16 |    | c4 — c5 | Cr       | d6 — b7   |
| 17 | WH | g4 — c8 |          | b9 — c8   |
| 18 | WH | i2 — c8 |          | e9 — d8   |
| 19 | WH | c8 — b7 |          | d8 — c8   |
| 20 | WH | b7 — a6 |          | a9 — b9   |
| 21 | WH | a6 — b5 |          | f8 — e8   |
| 22 |    | a3 — a4 | WH       | h9 — b3   |
| 23 | Cr | d2 — b3 | WH       | i10 — b3  |
| 24 |    | d4 — c4 | WH       | b3 — a2   |
| 25 | G  | e2 — a2 |          | g7 — f7   |

|    |    | Weiß.     |    | Schwarz.    |
|----|----|-----------|----|-------------|
| 26 | Kg | k1 — i 3  | G  | g10 — h9    |
| 27 |    | c4 — d4   | Kn | f 10 — f 8  |
| 28 | WH | b5 — c4   | Kn | l 10 — f 10 |
| 29 |    | h4 — h5   | K  | f 11 — g10  |
| 30 | G  | a2 — b3   | Kn | a 11 — b11  |
| 31 | Kg | l3 — l5   |    | l9 — l8     |
| 32 |    | l3 — l4   |    | l8 — k8     |
| 33 | Kg | l5 — k6   |    | k9 — l9     |
| 34 |    | l4 — k4   | Cr | h8 — i 10   |
| 35 | WH | c4 — d3   | Kg | k11 — f 11  |
| 36 | G  | b3 — c2   |    | f 7 — g7    |
| 37 | WH | d3 — i 8  | Kn | f 8 — g8    |
| 38 | G  | c2 — i 8  | Kn | f 10 — f 8  |
| 39 | G  | i 8 — h9† | K  | g10 — h9    |
| 40 |    | i 4 — i 5 | K  | h9 — h10    |
| 41 | Kg | e1 — d3   | Kg | f 11 — h9   |
| 42 | G  | g2 — l6   | Kg | h9 — i 9    |
| 43 | G  | l6 — l8   | G  | e 10 — f 9  |
| 44 | Kg | d3 — k9†  | Kg | i 9 — k9    |
| 45 | G  | l8 — k9   | Kn | f 8 — f 3   |
| 46 | Kg | k6 — i 8† | K  | h20 — g11   |
| 47 | Kg | k8 — h9†† |    |             |

4. S. Um feinen Zug zu verlieren.

16. S. Ober Cr d6 — e8. Siehe 1. Veränderung.

24. W. Seine weißen Hüfaren aufzuräumen.

40. S. Seinem Schachgebote G g2 — 12 auszuweichen.

45. S. Ober Kn f8 — h8. Siehe zweite Veränderung.

### 1. Veränderung.

|    |    | Weiß.     |    | Schwarz.    |
|----|----|-----------|----|-------------|
| 16 |    |           | Cr | d6 — c8*    |
| 17 | SH | g5 — d8   |    | e9 — d8     |
| 18 | WH | g4 — c8   |    | b9 — c8     |
| 19 | WH | i 2 — c8  | G  | e 10 — c8   |
| 20 | Kg | k1 — c8†  | Kg | e 11 — e 10 |
| 21 | Kg | e8 — e 10 | Kn | a 10 — e 10 |
| 22 |    | d4 — c4   | Kn | a 11 — e 11 |
| 23 |    | c5 — d5   |    |             |

Ich gewinne unfehlbar das Spiel.

### 2. Veränderung.

|    |    | Weiß.     |    | Schwarz.    |
|----|----|-----------|----|-------------|
| 45 |    |           | Kn | f 8 — b8    |
| 46 | Kn | l 2 — l9  | Kn | l 11 — l9   |
| 47 | Kn | l 1 — l9  | Cr | f 10 — l9   |
| 48 | WH | g5 — k8†  | K  | h8 — k8     |
| 49 | Kg | h5 — k8   | K  | h 10 — i 10 |
| 50 | Kg | k8 — h9†† |    |             |

49. S. Zog ich meinen König nach g10, so würde ich ebenfalls durch die Kg matt gesetzt.

## Drittes Spiel.

|    | Weiß.            | Schwarz.     |
|----|------------------|--------------|
| 1  | f 9 — f 8        | f 3 — f 4    |
| 2  | d 9 — d 8        | h 3 — h 4    |
| 3  | h 9 — h 8        | d 3 — d 4    |
| 4  | WH c 10 — f 7    | Kn f 2 — f 3 |
| 5  | f 8 — e 8        | Kg e 1 — d 3 |
| 6  | Cr h 10 — i 8    | Kg g 2 — f 2 |
| 7  | WH i 10 — g 8    | K f 1 — g 2  |
| 8  | G g 10 — h 9     | c 3 — c 4    |
| 9  | Kn f 10 — f 8    | a 3 — a 4    |
| 10 | l 10 — l 9       | SH b 2 — a 3 |
| 11 | e 8 — e 7        | Kn a 1 — f 1 |
| 12 | SH k 10 — l 9    | l 3 — l 4    |
| 13 | h 8 — h 7        | SH k 2 — l 3 |
| 14 | h 7 — g 7        | Kn l 1 — h 1 |
| 15 | Kn l 10 — f 10   | Cr h 2 — g 4 |
| 16 | a 9 — a 8        | k 3 — k 4    |
| 17 | SH b 10 — a 9    | Cr g 4 — i 5 |
| 18 | Kn f 10 — f 9    | k 4 — k 5    |
| 19 | G e 10 — f 10    | Kn a 2 — a 1 |
| 20 | K f 11 — g 10    | d 4 — d 5    |
| 21 | Kg g 11 — f 11   | Cr d 2 — e 4 |
| 22 | Kg e 11 — c 10   | Kn l 2 — l 1 |
| 23 | c 9 — c 8        | SH l 3 — k 4 |
| 24 | d 8 — d 7        | Cr e 4 — c 5 |
| 25 | WH g 8 — h 7     | Kg d 3 — d 2 |
| 26 | WH h 7 — e 2     | Kg d 2 — c 3 |
| 27 | SH f 9 — f 4     | c 3 — f 4    |
| 28 | WH f 7 — d 5     | c 4 — d 5    |
| 29 | SH l 9 — f 4     | c 3 — f 4    |
| 30 | Kn f 8 — l 4     | G f 2 — f 4  |
| 31 | Kn f 9 — f 4     | G e 2 — f 4  |
| 32 | G f 10 — f 4     | Kg c 2 — d 3 |
| 33 | G c 10 — i 4 †   | Kn h 1 — h 3 |
| 34 | G h 9 — d 4 †    | Kg d 3 — d 5 |
| 35 | G f 4 — g 3 †    | K g 2 — h 1  |
| 36 | Kg i 4 — k 2 † † |              |

8. S. Um den Soldaten b3 noch einmal anzugreifen.

8. W. Die beste Deckung.

13. S. Damit, greift er meine Kanone an, sich diese decken kann.

22. W. Damit er nicht geschlagen wird.

23. S. Jetzt schon anzugreifen, wäre noch zu früh.

23. W. Seinen Angriff zu erwarten

32. W. Ich dürfte seine Garde nicht schlagen. Ich stelle meine Kron-  
garde hierher, um den Soldaten d5 zu schützen.

33. W. Dies ist besser, als meinen weißen Husaren vorzusetzen.

34. S. Nur ein kräftig durchgeführter Angriff kann mir das Spiel  
noch gewinnen.

Es ist dieses Kriegsspiel aus dem Kurierspiele der Bauern im Dorfe Ströbeck bei Halberstadt (Regierungsbezirk Magdeburg) abgeleitet, welche durch ihr Schachspiel berühmt geworden sind. Ein Bauernvölkchen — berühmte Schachspieler! Fürwahr, das ist eine auffällige Erscheinung, die volle Aufmerksamkeit verdient! Das Ströbecker Schachspiel reicht bis in's 12. Jahrh. zurück. Ein Gefangener, Namens Meyer, aus uraltem Geschlechte, soll damals im sog. Pfannenturme zu Ströbeck seine Wärter im Schachspiele unterrichtet haben. Im Laufe der Jahre wurde er deshalb unter dem Namen „Schachmeyer“ geadebt. Nachkommen derer von Schachmeyer leben jetzt noch in Posen; leidenschaftliche Schachspieler werden ebenfalls jetzt noch „Schachmeyer“ genannt. Die Ströbecker lernten mit Lust und Eifer, hielten das empfangene Spiel als treueres Vermächtnis hoch; vom Vater überkam es der Sohn, und selbst Frauen und Mädchen mochten nicht zurückbleiben in der Kenntnis dieses schönen Spieles. Kein Wunder, daß der Ruhm der Ströbecker Bauern weit in die Welt hinaus drang. Der Bauer von heute ist für solche Dinge zu praktisch und nüchtern; der Ströbecker aber hält an seinem Erbe fest! Mußte doch jede junge Frau, die sich dahin verheiratete, nach dem Einzuge eine Partie Schach mit spielen; ein Gebrauch, der sich zwar verloren, dafür aber einem anderen Platz gemacht hat, der den Ruhm der Ströbecker zu erhalten vermag. Es wird nämlich das Schachspiel auch von den Schülern und Schülerinnen der obersten Schulklasse ausgeübt, und alljährlich zu Ostern auch ein besonderes Schachexamen veranstaltet. Dabei werden 6 Schachbretter als Prämien ausgespielt, so daß jährlich 3 Knaben und 3 Mädchen je ein solches Brett gewinnen, das dann als Familienheiligtum wohl aufbewahrt wird, während der Sieg an sich eine Ehrensache ist für jung und alt. Lehren doch eben die Eltern ihre Kinder im Spiel, damit sie den Sieg davon tragen.

„Die Alten zeigen, wie sie's gemacht;  
die Jungen folgen und geben acht  
und machen es dann selber.“

Eigentlich ist dem Ströbecker Schachspiel, daß beim Anfange die Bauern an den beiden Seiten und der Bauer vor der Königin 2 Felder vorrückten, während die Königin diesem sofort nachsteht, man also sogleich mitten im Spiele ist. Gesprochen wird bei dem Spiel nicht; nur wenn einer einen falschen Zug zu thun sich anschickt, dann ist die Bemerkung: „Badder mit Rat“ d. i. mit Bedacht, gestattet. — Als i. J. 1651 der Große Kurfürst von Brandenburg die berühmten Ströbecker einmal besuchte, imponierten sie ihm durch ihr Spiel so gewaltig, daß er ihnen als Andenken ein wertvolles Schachbrett mit silbernen Figuren verehrte. Die Figuren sind leider auf eine rätselhafte Weise verschwunden; selbst das Forschen des Prof.'s Maxmann nach ihnen war vergeblich. Das derbe Brett aus Eiche mit Widmung zeigt auf der einen Seite die Felder für das Schach und auf der anderen die für das Kurierspiel, wovon auch noch die alten interessanten Holzfiguren da sind, 64 Stück, selbst der Elefant fehlt nicht. Für dieses Spiel sind von rechts nach links 12, von oben nach unten 8 Felder. Die Widmung in Gold lautet:

„Daß Serenissimus Churfürst. Durchlaucht  
zu Brandenburg und Fürst zu Halberstadt  
Herr Herr Friedrich Wilhelm x. dieses Schach  
und Curier Spell am 13. May Ao 1651  
dem Flecken Ströbeck aus sondern Gnaden



verehrt und bei ihrer alten Gerechtigamen  
zu schätzen gnädigst zugesaget, solches ist zum  
ewigen Gedächtniß hieraus verzeichnet.“

In der Mitte dieser Widmung ist das kurfürstl. Wappen. Zu beiden Seiten sind Arabesken, in der rechten und linken Ecke 2 nackte Männer mit Schalmeien. Mit dieser Schenkung mag wohl als Gerechtigame Steuerbefreiung der Gemeinde verbunden gewesen sei. — Wönnen wir den wackeren Sträbckern ihren Ruhm!

## VII. Das taktische Kriegsspiel.

GutzMuths erwähnt (S. 485 der 1. Auflage seiner Spiele eines taktischen Spieles, welches er für die berühmteste und schönste Verwandlung des Schachspieles erklärt. Es ist in „J. C. L. Hellwig, Versuch eines aufs Schachspiel gebauten taktischen Spieles (2 The. Leipzig, 1780 und 1782)“ beschrieben. Es ist dieses Hellwigsche Spiel mit dem seit etwas über 100 Jahr in militärischen Kreisen, namentlich im Preussischen geübten „Kriegsspiele“ (ital. *monovra sulla carta*) nicht dasselbe. Letzteres kann man nicht wohl eine Umwandlung des Schachspieles nennen, sondern mit größerem Rechte eine Veredlung des Knabenspiels mit Blei- oder Pappsoldaten.

In der That stellt der Knabe mit diesen Marsch- und Gefechtsbilder dar, wie er sie sich einzubilden vermag; je nach den Eingebungen seiner Laune siegt bald das blaue, bald das rote Heer, er gebietet, und eines zieht sich zurück, das andere rückt vor, er läßt Gefangene einkerkern, Kastelle und Städte zerstören und wieder aufbauen, Helden sterben und zu neuem Leben erwachen. Sein Spiel mit den Schachtelsoldaten ist ein reines Phantasiespiel, bei welchem die Bewegung seiner Vorstellungen durch das Spielmaterial nur offenbart und mehr oder weniger erleichtert wird. Nicht anders bei dem Kriegsspiel der Erwachsenen, in welchem kriegskundige Offiziere kriegerische Vorkommnisse jeder Art eben auch nur nach dem Maße ihres Wissens mit ähnlichen Hülfsmitteln, wie der Knabe, zu einer bildlichen Erscheinung bringen. Der Unterschied besteht hauptsächlich darin, daß der Knabe sich die Regeln seines Spieles ganz nach Belieben schafft, der Mann aber sie streng der Wirklichkeit entnimmt, und keinen Augenblick vergißt, daß er gegebene Verhältnisse nicht beherrschen, sondern nur ausnutzen kann. Sein Spielbrett ist ein in großem Maßstabe (jetzt meist 1 : 8000) gezeichneter Plan, welcher eine eingebildete Gegend vorstellen kann, in der Regel aber eine vorhandene, ein

berühmtes Schlachtfeld der Vergangenheit oder auch der Zukunft wiedergibt. Bemalte Bleistückchen, welche der besseren Handhabung wegen in einem etwas größeren Maßstabe als die Pläne angefertigt sind, vertreten die Truppen.

Nach den Regeln der Strategie und Taktik werden sie auf dem Plane verteilt, zur Lösung einer bestimmten Aufgabe mit Rücksicht auf die Bewegungsfähigkeit, welche den vertretenen Truppen je nach der Gestaltung des Geländes, nach ihrer angenommenen Kraft und Frische in Wirklichkeit zustände, verschoben, zum entscheidenden Kampfe aneinandergebracht, und dieser gemäß der aus der wirklichen Kriegserfahrung und Kriegsgeschichte ermittelten Wahrscheinlichkeit der beiderseitigen Erfolge ausgemacht. Anleitungen zum Kriegsspiele enthalten eine Sammlung solcher Erfahrungen und müssen deshalb nach jedem großen Kriege, nach jeder erheblichen Veränderung in der Zusammensetzung und Bewaffnung der Armeen einer Umarbeitung unterzogen werden.

Zur regelstrengen Durchführung eines Kriegsspieles gehören wenigstens drei Personen, zwei Truppenführer, welche gegeneinander operieren, und ein Unparteiischer oder Vertrauter, welcher die Vermittelung zwischen beiden herstellt, dafür sorgt, daß jeder der Führer Zeit und Stunde einhält, seinen Truppen nichts Unmögliches zumutet und überhaupt nichts unternimmt, was er unter den angenommenen Umständen nicht auf dem wirklichen Kriegsfelde auch wirklich würde unternehmen können, endlich auch in Zweifels- und Streitfällen als Schiedsrichter unwiderrufliche Urteile abgibt. Gewöhnlich ist der Vertraute ein höherer Offizier, der sich die Aufgabe stellt, die Lehren der Kriegskunst an praktischen Beispielen zu erläutern.

Er stellt sich so, daß er das Thun der beiden Führer übersehen und mit jedem sprechen kann, während diese von einander in der Regel gar nichts sehen und vor Schluß des Spieles nicht unmittelbar mit einander verkehren können. Dies wird am sichersten erreicht, wenn der Plan, auf welchem gespielt wird, in einem Zimmer für sich liegt, jeder der beiden Führer aber, in einem Nebenzimmer vor einem gleichen Plan oder wenigstens einer entsprechenden Übersichtskarte sitzend, nur die Mittheilungen des Vertrauten über den Stand des Spieles empfängt und ihm eröffnet, welche Bewegung er mit seinen Truppen vornehmen will, während die Ausführung dieser Bewegungen auf dem Spielplane von dem Vertrauten oder

einem Gehülfsen vorgenommen wird. Fast unerläßlich wird diese räumliche Absonderung der Führer, wenn diese selbst — bei größeren Spielen — noch mit Unteranführern arbeiten; bei kleineren Spielen genügt oft ein Vorhang, wie bei dem oben beschriebenen „verdeckten Schach“, welcher die beiden Seiten des Planes so lange scheidet, bis der Aufmarsch der beiden zum Kampfe eilenden Truppenmassen dahinter vollendet ist, und die Würfel des Kampfes geworfen werden können, oder, dafern nicht durch den heimlichen Aufmarsch selbst der eine Teil in offenbaren Vorteil, der andere in unleugbaren Nachteil versetzt sein sollte, geworfen werden müssen.

Ich sage: Würfel des Kampfes. Dies ist nicht bildlich gemeint, sondern der Verlauf des Spieles in allen seinen einzelnen entscheidenden Momenten und insbesondere der Ausgang (der Sieg) wird durch den Wurf mit bestimmten Würfeln ausgemacht. Das Sinnvolle ihrer Verwendung besteht aber darin, daß der Vertraute oder Leitende für jeden vorliegenden Fall einen Würfel wählt, welcher demjenigen Führer, der mit mehreren, besseren Truppen in besserer Stellung am Platze des Zusammentreffens ist, eine entsprechend größere Zahl günstiger Flächen trägt. Gesezt, es ständen sich bei Entfernung des trennenden Vorhangs auf ebenem offenem Felde 2 gleich tüchtige, gleichbewaffnete Scharen gegenüber, deren eine, die rote, doppelt so stark als die andere, die blaue, wäre, und gleichwohl wollte diese dem Gefechte nicht ausweichen, so müßte, um dessen Ausgang zu bestimmen, ein Würfel geworfen werden mit 4 roten und 2 blauen Feldern. Die Wahrscheinlichkeit, daß beim Wurf ein rotes Feld obenauf kommen wird, ist doppelt so groß, als die, daß ein blaues obenauf fällt. Fällt gleichwohl ein blaues obenauf, so hat das Glück für die blaue Macht entschieden, die rote muß beim nächsten Spielzuge weichen.

Zu ähnlicher Weise wird durch passende Würfelwahl ein Urteilspruch über die anzunehmende Wirkung der Waffen, mit welchen gefochten ist, getroffen. Es werden aber im allgemeinen die Würfel um so weniger gebraucht werden, je besser einem der Aufmarsch gelungen ist. In der kameradschaftlichen Besprechung, welche sich an das aufgedeckte Spiel knüpft, gesteht der schlechter Gestellte seine Fehler oder seine Irrtümer ein und bekennt sich freiwillig als besiegt, so daß die Frage ans Glück mehr nur im Scherz noch gestellt wird, um äußerlich das Ende des lehrsamem Teils der Unterhaltung zu bezeichnen.

Es ist wohl kaum anzunehmen, daß ein Spiel wie dieses, welches man wie kein anderes als ein gelehrtes Berufs- oder Standesspiel bezeichnen darf, in weiteren als militärischen Sphären viel Anklang finden wird. In diese gehört es als „eine fortwährende Terrainstudie, eine Reihenfolge von taktischen Entschlüssen und Berechnungen, ein Mittel theoretischer Belehrung und eine Anregung zu kriegswissenschaftlichen Zwecken“; es wäre zwar nicht schwer, es für Knaben zu vereinfachen, aber auch nicht nötig. Mögen diese damit immerhin warten, bis sie im Dienste des vaterländischen Heeres einmal Anregung und — Zeit dazu erhalten; bis dahin aber, wenn sie heranreifend ihre bleiernen Spiel Soldaten auf ihre jüngeren Geschwister vererben, auf dem freien Wiesenplan lieber selber sich tummeln und eigene Kriegsrüstigkeit zu erwerben trachten, lieber Turnfahrten und Reifemärsche als vor dem Kartenblatte — Feldzüge planen.

Die technische Litteratur über das Kriegsspiel ist nicht unbedeutend. Für unsere Zwecke genügt indes auf alle Fälle:

W. v. Tschischwitz, Anleitung zum Kriegsspiel. 4. Aufl. 1874. Reisse, Joseph Graveur's Verlag. (Mf. 2). Ebenda sind auch Pläne, z. B. der Gefechtsfelder von Gr. Görtschen (15 Blatt), Dennewitz (20 Blatt), Königgrätz (24 Blatt), Metz (105 Blatt) und Kriegsspiele zu beziehen.

Anderer „Kriegsspiel-Apparate, gleichmäßig verwendbar zu großen Schlachten, wie zu den kleinsten Gefechten, in vermehrter und verbesserter Zusammensetzung in eleganten Kästen mit Anleitung“ liefert die Schropp'sche Hof-Landkartenhandlung zu Berlin für Mf. 60 u. f. w.“

# Anhang I.

## Vom Losen und Wählen.

(„Kabeln“.)

1. Um zwei Parteien zu bilden, die an Spielfertigkeit gleich sind, stellt man 2 und 2 gleiche Personen zusammen. So entstehen Paare. Darauf nimmt jede Person den Namen eines Tieres an; damit kommen sie paarweise zu den beiden Personen, welche das Losen veranstalten, und nennen ihnen ihre angenommenen Namen, z. B.: Hier kommt ein Adler und ein Falke, welchen wollt ihr? Da die Losenden nicht wissen, wer Adler oder Falke ist, so findet keine Bevorzugung statt; wer den Falken nimmt, erhält zu seiner Partei die Person, die sich hinter diesem Namen versteckt hatte.

2. Zu demselben Zwecke werden vom Spielleiter 2 Spieler ernannt oder von den Gespielen gewählt. Der eine ruft denjenigen aus der Gespielschaft zu sich, den er für den geschicktesten hält; dasselbe thut darnach der andere, und so im Wechsel fort, bis alle verteilt sind. — Oder das wechselweise Wählen geschieht so, daß jeder der beiden erwählten einen zweiten, der zweite einen dritten, der dritte einen vierten u. s. f. heranzieht.

3. Kommt es darauf an, welche von zwei Parteien den Vorzug haben soll, so wählt jeder ihrer beiden Anführer die Seite einer Geldmünze, also „Wappen oder Schrift“; man wirft sie in die Luft, und derjenige, dessen gewählte Seite bei dem Niedersinken oben liegen bleibt, hat mit seiner Partei den Vorzug. Die Münze ersetzt den Würfel.

4. Auch wird z. B. je der zehnte so lange ausgestoßen, bis der von den zuletzt ausgezählten zweien schließlich übrigbleibende der König (Engel u.) wird.

5. Dasselbe thut man auch auf folgende Art durch Abzählen. Wenn z. B. A und B lösen wollen, so machen sie erst aus, ob bei A oder bei B das Zählen angehen soll. Dann schlägt jeder mit seinen Händen an seine Schenkel und streckt eine beliebige Anzahl von Fingern aus. Die ausgestreckten Finger werden zusammen gezählt, und ihre Zahl zum Abzählen der Personen gebraucht. Ist's z. B. die Zahl 7, und man fängt an 1 auf A, 2 auf B u. s. w. zu zählen, so fällt 7 auf A, und dieser erhält mit seiner Partei den Vorzug.

6. Um eine einzige Person aus der Menge herauszulesen, was bei Spielen oft der Fall ist, stellt sich die Gesellschaft in eine Reihe auf. Der erste des rechten Flügels läßt sich vom zweiten im stillen eine Zahl sagen, (höchstens so groß, als die Personenzahl der Gesellschaft), dann geht er zur ersten Person des linken Flügels, diese reicht ihm eine Hand; ist es die linke, und erhielt er vorhin die Zahl 7, so ist der siebente Mann vom linken Flügel der gewählte, und so umgekehrt der siebente vom rechten, wenn er die rechte Hand erhielt.

7. Ferner geschieht das Bestimmen einer Person nach Abzählreimen z. B.

- a) Ein Bauer ließ ein Rad beschlagen.  
Wieviel Nägel braucht er dazu?  
Rate, rate du!

Auf jedes Kind kommt eine Silbe; dasjenige, das vom Abzähler mit der letzten Silbe, also mit dem „du“ bezeichnet wird, nennt z. B. die Neun (also 9 Nägel braucht er dazu); vom nächsten ab wird gezählt, und wenn die Zahl 9 trifft, der ist es.

- b) Von A muß ich zum B,  
durch das ganze ABC,  
Und vom X muß ich zum Z.  
Heute komm' ich viel zu spät.
- c) Eins, zwei, drei, die anderen sind vorbei;  
rips' raps, raus, du bist drauß'.
- d) Wenn die Kinder Spiele treiben,  
wollen sie beim Rechte bleiben,  
und sie zählen ehrlich ein,  
wer da wird der letzte sein.
- e) Eins, zwei, drei, wir alle sind dabei,  
vier, fünf, sechs, die Birn' ist ein Gewächs;  
sieben, acht, neun, du mußt's sein.

f) A, B, C, Kopf in die Höh! D, E, F, wart, ich treff'!  
 G, H, I, das macht Müß! J, K, L, nicht so schnell;  
 M, N, O, lauf' nicht so! P, Q, R, das ist schwer!  
 S, T, U, hör' mir zu! V, W, X, mach' 'nen Kniz!  
 Y, Z, — geh' zu Bett!

g) Die im Saal zum Spiel abzählen,  
 unter sich den Engel wählen:  
 „Engel, Bengel, laß mich leben,  
 ich will dir den Vogel geben“

Zm Volkslied von der Gräfin Orlamiünde (Wunderhorn 2, 236).

h) Eins zwei, drei,  
 in der Dechanei  
 steht ein Teller auf dem Tisch,  
 kommt die Kat' und frißt die Fisch';  
 kommt der Jäger mit der Gabel,  
 schlägt das Käßchen auf den Schnabel.  
 schreit die Kat' miau, miau,  
 will's mein Lebtag nimmer thau!

i) Mehr des Scherzes wegen seien auch die drei Abzählreime genannt,  
 die wir in unserer Jugendzeit am liebsten gebrauchten, und die überall ver-  
 breitet sind, nämlich:

Ich und du,  
 Müllers Kuh,  
 Bäckers Esel,  
 der bist du!

Auf dem Berge Einai  
 wohnt der Schneider Kitzli.

Ich und du und noch a Bu  
 und der Better Seidel  
 hamm zerrissene Hosen an  
 und kein Geld im Beutel.

Dunger's Kinderspiele aus dem Vogtlande.

8. Welche Partei, z. B. bei dem Ballspiele, die schlagende  
 ist, mag auf folgende Weise durch das sog. Abholzen bestimmt  
 werden: Der eine wirft dem anderen eine Ballpritsche zu;  
 dieser fängt sie mit einer Hand auf und hält sie dort fest.  
 Darnach ergreift jener die Pritsche mit einer Hand unmittelbar  
 über der Hand des anderen; dieser wieder über der Hand des  
 ersten u. s. f. Wer zuletzt das oberste Stabende erhält, gehört  
 zur Schlagpartei und darf zuerst einen Spielgenossen wählen,  
 dann der andere einen u. s. f. Glaubt der eine, das Schlag-  
 holz schon am äußersten Ende gefaßt zu haben, so ist doch  
 vielleicht hier noch ein wenig Platz für die Hand des anderen  
 geblieben, welcher deshalb meint, auch noch einmal fassen zu

können. Er mag es versuchen; gelingt es ihm bei diesem kurzen Griffe — nachgreifen darf er nicht —, den Stab dreimal um den Kopf zu schwingen, oder ihn 10 Schritte weit zu werfen, oder hält er 3 Plumpsackschläge ab, die der erstere dem Stabe abgiebt, ohne den Stab fallen zu lassen, so hat der Griff zu gelten.

9. Zarter (für Mädchen gut) ist das uralte Losen durch Halmchenziehen. So erzählt Walthar von der Vogelweide:

„Mich hat ein Halm gemachet frö:  
Er gicht, ich sul Genade finden.  
Ich maß dasjelbe kleine Strö,  
als ich hievor gesach von Kinden.“



## Anhang II.

### A. Über Pfänderspiele und Spielstrafen.

Es sind oben viele Spiele vorgekommen, bei denen Pfänder als Anreizungsmittel gebraucht werden. Jedermann weiß, was dies zu bedeuten hat. Es macht eine Person bei dem Spiele einen Fehler und ist gehalten, dafür irgend etwas dem Einsammler als Pfand zu geben. Am Ende des Spieles ist sie verbunden, diese oder jene Aufgabe aufzulösen, dies oder jenes zur Strafe zu thun, um ihre Pfänder dadurch wieder einzulösen.

Bei den gewöhnlichen Spielen zielen diese Sachen fast durchaus alle auf einen Punkt. Besteht die Gesellschaft aus Erwachsenen, so habe ich, wenn Sittsamkeit die gehörigen Schranken zieht, nichts dagegen einzuwenden. Im Kreise der Jugend ist es anders; sie soll weder die spanische Liebe vorstellen, noch hangen und verlangen, weder die Liebe mit Metern messen, noch stumm betteln; denn darin sind wir alle einverstanden, daß es nicht nötig sei, Gefühle, die bei dergleichen Aufgaben zum Grunde liegen, zu üben. Sie bedürfen keiner Übung.

Aber was soll die Jugend denn thun? Sie soll ihre körperlichen und geistigen Kräfte anstrengen, es sei auf welche Art es wolle, bald mehr, bald minder, im Ernst oder Spaß. Der Mensch hat ungemein viel Kraft, folglich können allerlei kleine Aufgaben, die zu ihrer Übung abzwecken, nicht schwer fallen; wenigstens braucht man zu ihrer Erfindung den gesunden Menschenverstand weit weniger zu radebrechen, als bei denen von obigem Schlag, die für jeden nur etwas gebildeten Menschen schlechterdings unbegreiflich abgeschmackt und widerlich sind.

Man findet schon in Weiße's Kinderfreunde, in Campe's Kinderbibliothek und in Schummel's Kinderspielen und Gesprächen bessere Beispiele von dergleichen Aufgaben; hier sind noch einige, die als Beispiele gelten können.

Denjenigen, die mit dem Pfänderwesen noch gar nicht bekannt sind, muß ich noch vorläufig andeuten, daß alle Pfänder, wenn es zum Auslösen derselben kommt, in ein Behältnis gethan und nach und nach von irgend einem der Gesellschaft herausgezogen werden. Dieser fragt zugleich: „Was soll der Eigentümer dieses Pfandes thun?“ Die Gesellschaft bestimmt dies, ehe noch das Pfand hervorgezogen wird.

— Vergleiche hierzu die Bemerkung auf S. 381. — Dieses Verfahren entspringt, wie Kochholz bemerkt, aus derselben Anschauung, welche der deutschen Gerichtsverfassung zu Grunde liegt. Der Richter leitet und vollstreckt, der Urtheiler findet die Entscheidung.

Der Gepfändete soll, um sein Pfand einzulösen:

Sagen, warum das Wasser bergab läuft? Oder:

Eine kleine Geschichte erzählen.

Aus drei gegebenen Wörtern eine Geschichte machen.

Ein Exempel aus dem Kopfe rechnen.

(Man wird ihm aber hierzu nicht gerade eine Aufgabe stellen, die ein bestimmtes methodisches Verfahren erheischt. Die sogenannten arithmetischen Kunststücke finden hier eine gute Stätte).

Eine Fabel erzählen.

Ein Urtheil über einen gegebenen Gegenstand sagen.

Ein selbst gemachtes Silbenrätsel aufgeben.

Ein Rätsel aufgeben. — Ein Rätsel lösen, das ihm aufgegeben wird.

Ein Liedchen singen. — Ein Liedchen pfeifen, ohne zu lachen.

Eine Rohrpfife oder Weidenpfife anfertigen, wenn es die Jahreszeit erlaubt und er es versteht.

Ein Vogelpfeifchen blasen, wenn ein solches vorhanden ist.

Ein Tänzchen machen. — Einen Blumenstrauß winden oder einen Kranz winden.

Mit den Fingern, ohne sie in's Wasser zu tauchen, ein Stück Geld aus dem Wasser holen, womit ein Teller fast halb angefüllt ist.

Ein zugeworfenes Stückchen Brot oder Zucker, eine Kirsche mit dem Munde fangen.

Ein Kartenblatt aufheben, ohne die Finger zu gebrauchen.

Dies geschieht durch Saugen.

Einen silbernen Löffel auf den Nasenrücken hängen. Dies ist

leicht, wenn man in den reinen Suppenlöffel stark hineinhaucht und ihn langsam von unten auf den Nasenrücken schiebt. Herumgehen und jedem etwas Fehlerhaftes im Anzuge zeigen. Aus zwei gegebenen Wörtern einen Reim machen.

Die Ähnlichkeiten zwischen zwei ihm gegebenen Sachen anzeigen. Pantomimisch anzeigen, was das nächste Pfand thun soll.

Seinem Nachbar spaßhaft aus der Hand wahr sagen.

Sehr ernsthaft aussehen und eine Minute lang keinen Laut von sich geben.

Er soll thun, als käme ein Fremder zur Thüre herein und soll ihm seine Achtung bezeigen.

Mit weißer Kreide „schwarz“ schreiben.

3 Fragen beantworten und zwar die erste mit „ja“, die zweite mit „nein“, die dritte mit „ich“.

Auf jede Frage, die der einzelne stellt, das Gegenteil antworten, aber nicht „ja“ und „nein“ dabei sagen.

Sich auf den Kopf stellen, (d. i. auf einen Nagelkopf in der Diele.)

Aus einer verschlossenen Flasche trinken, ohne sie zu öffnen; er trinkt aus der Höhlung im Boden (aus der Seele.)

Kohlen fahren, d. i. die Stirn ein Stück an der Thür herabgleiten lassen, so daß es „rumpelt“.

Eine Statue bilden. Jeder einzelne kommt herbei und hilft die Statue formen. Der eine hebt ihm das Bein, der andere den Arm, der dritte dreht ihm den Kopf u., bis die Statue fertig ist. — Vergl. S. 353.

Er soll die Hände (am Abend) zwischen die Lampe und die Mauer halten und so ineinander schlingen, daß an der Wand ein tierbildähnlicher Schatten erscheint.

Er soll als Fackelträger mit einem brennenden Licht nach einem entfernten Male laufen, ohne daß es verlöscht.

Er soll einen Stab auf der Hand (dem Finger, der Stirn, der Nase u.) senkrecht in der Schwebe tragen.

Die gemeinste Spielstrafe ist der bekannte Plumpsack. Er kommt auch bei sehr vielen obigen Spielen vor und ist für Knaben ein Aufmunterungsmittel, das sie gewöhnlich anderen vorziehen. Es lassen sich nicht unwichtige pädagogische Gründe für ihn angeben. Ersetzen läßt er sich durch die Pauke, eine große Rolle von starkem Papier, wenn die Gesellschaft für jenen nicht gestimmt ist. — Der Plumpsack kommt auch zur Anwendung bei dem

\* „Spießrutenlaufen“; „durch die Mütze laufen“ in der Schweiz; „Schlappedellaufen“ in Meier's schwäb. Kinderreimen. Die mitspielenden bilden eine Gasse und sind mit Plumpsäcken bewaffnet. Der zu bestrafende hat durch die Gasse zu laufen und jeder schlägt ihn dabei mit dem Plumpsack (nur nicht, wie es im Übermut gewöhnlich geschieht, über den Kopf hinein).

In einzelnen Landschaften verübt man eine Spielstrafe unter dem Namen „Salzhering“. Der Büßer muß einen in die Erde gesteckten Pflock mit den Zähnen herausziehen. Wenn der Pflock nicht zu fest steckt und nicht unsauber ist, ist die Strafe auch harmlos.

\* Eine andere Spielstrafe ist das „Huckeback“ tragen; der Gefraßte ist Träger. Oder die „Motschekuh“; der Gefraßte wird getragen, so jedoch, daß der Träger ihn bei den Beinen erfaßt, und der Kopf des getragenen unten hängt.

\* Eine seltener angewendete und nur mit Vorsicht anzuwendende Strafe ist das Fuchsprellen („Schwimmenlassen“ bei Zahn). Die mitspielenden bilden ebenfalls eine Gasse; die sich gegenüberstehenden fassen sich fest Hand in Hand. Der zu bestrafende wird als „toter Fuchs“ auf die Arme der ersten Paare gelegt, schließt die Beine, streckt den ganzen Körper und die Arme an diesem entlang, wird so gehoben und mit einem mächtigen Schwunge schrägaufwärts fortgeschleudert, so daß er auf die Arme der nächsten Gegnerpaare niederfällt u. s. f., bis er am anderen Ende der Gasse sich wieder aufstellen kann.

## B. Spielscherze (Kraft- und Geschicklichkeitsproben) und Ringkämpfe.

Es sind diese kleinen Belustigungen und Kämpfe hier in einem besondern Kapitel zusammengestellt worden, weil der Verf. der Meinung ist, daß sie einem Spielbuche nicht fehlen dürfen. Es versteht sich von selbst, daß man sie nicht unterschiedslos und taktlos anbringen und fordern darf, ohne auf die Zusammensetzung, das Alter u. s. w. der Spielgesellschaft Rücksicht zu nehmen. Die meisten sind nur für die Knaben geeignet; sie aber erproben auch ihre Kräfte wettweise am liebsten. Bemerket sei noch, daß diese Kunststückchen sich ebenfalls zur Auslösung von Pfändern eignen, einzelne auch zu Spielstrafen.

### a) Spielscherze einzelner.

- \* Man halte etwas auf bestimmte Zeit mit steifem Arme.
- \* Man küsse stehend seinen Fuß.

- \* Man setze sich ohne Gebrauch der Hände an den Boden oder lege sich auf den Boden und stehe wieder auf.
- \* Man lese auf einem Beine stehend ein paar Sätze aus einem Buche, das auf dem heraufgezogenen Knie liegt.
- \* Man halte mit der l. Hand das r. Ohr und mit der r. Hand den Absatz seines l. Stiefels und suche so einen Hut mit dem Munde vom Boden aufzuheben.
- \* Man beuge hinter dem Rücken die Hände bei fest aneinanderliegenden Handflächen und gestreckten Fingern auf- und abwärts, so daß die Finger das eine Mal nach oben, das andere Mal nach unten gerichtet sind.

Das Stäbchenschieben. Ein Ring wird an einer Schnur aufgehängt. Man stellt sich darnach so vor ihn hin, daß man nur seine schmale Seite vor sich hat, schließt ein Auge und sucht von der Seite her ein Stäbchen durch den Ring zu schieben, was nicht sobald gelingen wird.

- \* „Nasenlaufen“, d. i. im Sitzen die Beine kreuzen, mit der r. Hand die große Zehe des l. Fußes, mit der l. Hand die große Zehe des r. Fußes erfassen und auf solche Weise fortgesetzt „Burzelbäume“ („Haurburzi“ in der Schweiz) schießen.

- \* Ein Rad schlagen oder auf den Händen gehen, einen Burzelbaum schießen, auf dem Kopfe stehen rc.

- \* Beide Fußspitzen genau an einen geraden Kreidestrich am Boden oder an eine Dielenfuge setzen, dann

a) ohne Handgebrauch niederknien und sich ebenso wieder aufrichten, ohne mit den Fußspitzen den Strich zu verlassen; oder

b) sich auf die l. Hand niederlassen, durch einen Kreidestrich mit der r. Hand die äußerste erreichbare Grenze bezeichnen und sich darnach wieder aufrichten. Ein anderer setze darnach zu, ob er dieselbe Grenze erreicht.

\* Man stelle sich, Ferse an Ferse, so auf den Kreidestrich (die Dielenfuge) und zwingt die Fußspitzen soweit auswärts, daß die Füße gänzlich den Strich berühren; dann lange man mit der r. (l.) Hand unter dem l. (r.) Knie hinweg, beuge den Oberkörper vor und bezeichne nun mit Kreide hinter sich die äußerste erreichbare Grenze.

Man stellte sich in einiger Entfernung vor eine Mauer, die Füße fest geschlossen, den l. (r.) Arm auf dem Rücken, neige sich dann soweit vor, daß man mit der r. (l.) Hand oder nur mit dem Daumen derselben an der Wand stützen und mit derselben Hand, demselben Daumen wieder abstoßen kann, um in die frühere aufrechte Stellung zurück zu gelangen. Bei dem nächsten Versuche trete man einen Schritt weiter zurück u. s. f.

\* Der r. Daumen oder die Erde ist mit dem Munde zu berühren, während man gestreckt seitwärts auf der r. Hand und auf der Außenkante des r. Fußes ruht.

\* Bei gebeugtem r. Bein und bei feststehenden Sohlen ist die Erde mit dem Ellenbogen neben der r. Ferse zu berühren.

\* Auf glattem Fußboden sind die gegrätschten Beine wieder aneinander zu ziehen.

\* Die l. Hand faßt das r. Ohr; der r. Arm ist bis über den Ellenbogen durchzustechen und wieder zurückzuziehen.

\* „Büäkreiseln.“ Man beugt sich vor, faßt mit der l. Hand das r. Ohr, beschreibt mit der r. Hand 3–5 Kreise, indem man sich selbst dreht, richtet sich auf und geht gerade aus.

\* Im Sitz auf der Erde ist ein zwischen den Beinen steckendes Messer mit dem Munde herauszuziehen.

\* Ein Hut ist mit dem Munde von der Erde aufzunehmen, wenn man auf einem Beine steht.

Man fasse mit dem Daumen und dem Zeigefinger seine Nasenspitze und schiebe ein brennendes Licht von unten her zwischen den beiden Fingern hinauf.

Einer soll hinkend ein erloschenes Licht an einem brennenden anzünden, welches ein anderer hinkender ihm entgegen bringt.

\* Ein geschickter Turner versuche das „Schlüsselaus-treten“. Zahn beschreibt dieses lustige, scherzhafte „Sillen“ (Nyckeln af sparka in Schweden) in seiner „deutschen Turnkunst“ von 1816, S. 165: Das Seil wird so über den Sillbaum, der 4–5 Fuß über der Erde (wagerecht) angebracht ist, geworfen, daß es jenseits in einem Bogen beinahe bis zur Erde hängt; die beiden Enden hängen diesseits herab. Der Siller tritt nun mit einem Fuße in den Bogen des Seiles und faßt gleichzeitig die Enden mit beiden Händen, hockt darauf

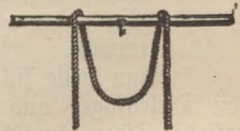


Fig. 45.

mit dem anderen Beine zwischen Baum und Seil hindurch und schlägt mit dem Fuße dieses Beines den Sillpflock (oder den Schlüssel) hinweg, welcher sich mitten am Sillbaume befindet. Notwendig ist es, daß unter dem Sillbaume weicher Boden sich befindet, damit der Siller, wenn er ja auf den Rücken fällt, nicht Schaden nehme.

\* Über die „Steckli springen“ (Geisgumpen). Auf einem Abhange werden in gleicher Richtung und in einiger Entfernung von einander mehrere Geiseln, d. s. Sprunggabeln (Hopfergäbeln), aufgestellt. Jede Geis besteht aus zwei Gabelhölzchen, welche oben durch ein Querholz verbunden sind. Von der Anhöhe herablaufend hat er diese Geisen zu überspringen. Wenn er eins umreißt, muß er auch noch spießrutenlaufen.

\* Nach einem Anlaufe ist gegen eine Wand zu springen in der Weise, daß man in Kniehöhe, z. B. den r. Fuß an die Wand bringt, sich schnell auf demselben herumdreht und dann auf den Boden niederspringt, also mit dem Niedersprunge der Wand den Rücken zuehrt. (Vorsicht bei den ersten Versuchen!)

\* Es gilt, mit dem Munde ein Geldstück von einem Stuhle aufzuheben. Der betreffende legt den Stuhl auf die beiden Vorderbeine nieder, so daß die Hinterbeine mit der Lehne eine wagerechte Richtung einnehmen, hält sich mit den Händen an der Lehne in der Gegend des Sitzes an, knieet mit beiden Beinen auf den Hinterbeinen des Stuhles (also mit dem l. Beine auf dem l. Stuhlbeine, mit dem r. auf dem r.) und sucht nun mit dem Munde ein auf der obersten Rückleiste der Lehne gelegtes Geldstück aufzuheben, ohne daß die Lehne „zur Erde hinabgedrückt wird“. Es kommt alles darauf an, daß die Hände in der richtigen Gegend fassen und tüchtig festhalten, sonst würde der Stuhl sehr bald seine wagerechte Lage verlassen, also umkippen. Je entfernter vom Stuhlsitze das Geldstück liegt, desto schwerer ist die Kunst.

\* Es ist ein Stab, welcher genau von der Fingerspitze bis zum Ellenbogen reicht, mit ganz festem Griffe am oberen Ende zu fassen, und das untere Ende durch Einwärtsdrehen des Armes über den Unterarm außen herum zum Munde zu führen.

\* Der „Versuch à la Tantalus“. Man stellt sich dicht mit den Fersen an eine senkrechte Mauer und hebt darnach ein Geldstück, das zu den Füßen liegt, auf. Weil dies nicht an-

geht, kann man zum voraus sagen, daß das Geldstück dem gehöre, der es aufheben könne.

\* Einer soll sich auf 3 Stühlen wagerecht ausstrecken, jedoch den ersten Stuhl nur mit dem Kopfe, den letzten nur mit den Fersen berühren, darnach den Körper steif strecken, die Brust heben, die Schultern niederdrücken und in dieser Lage verharren, ohne herab zu fallen, wenn der mittlere Stuhl unter ihm weggezogen wird, oder wohl gar in dieser Lage selbst den mittleren (leichten) Stuhl wegnehmen, über sich hinwegheben, um ihn darnach auf der anderen Seite wieder unter sich zu schieben.

Ein runder Stab ist nahe an dem einen Ende zu fassen, so daß er senkrecht herabhängt. Nun ist er mit Hülfe der Finger in die Höhe zu schrauben und zwar bis zum anderen Ende.

Ein Geldstück (oder mehrere) legt man auf den gehobenen Ellenbogen, streckt dann den Arm plötzlich, um mit der Hand desselben Armes das Geldstück aufzufangen.

Jemand soll über das Seilchen springen. Es darf dies als bekannt vorausgesetzt werden. In Catfen's (Amman's) nichtigen Kinderspielen wird es also erklärt:

„Der Seillespringer zeigt den fund  
wie man sol achten auf die stund,  
wie man sol passen auf die zeit,  
eh denn entwüsch gelegenheit.  
Könt ihr nun springen, daß geraht  
nicht gar zu früh, nicht gar zu spah,  
nicht gar zu trüg, nicht gar zu schnell,  
im Spiel bleibt euch die Meisterstell.“

Steine lesen, d. i. 10 (oder mehr) auf einer geraden Linie hintereinander in je einem Meter Entfernung gelegte Steine einzeln herbeiholen und in einen Korb legen, der 1 Meter weit vor dem ersten Steine liegt. Bei 10 Steinen hat er einen 110 Meter langen Weg zurückzuschlagen. (Siehe S. 218). Es ist dies eine gute Strafe für einen kleinen unfriedfertigen Spielförer.

#### b) Spielscherze mehrerer.

Sich magnetisieren lassen. Dies geschieht so: A behauptet, daß er ohne jeden Kraftaufwand B durch's Zimmer schleppen könne, so lange B die Spitze eines Fingers fest gegen A's Handteller drücke. B muß ihm ja folgen, denn sobald er es nicht thut, drückt er nicht mehr mit dem Finger.



\* Sich auf den Boden setzen, seine eng an die Brust heraufgezogenen Beine umarmen, sich von einem andern die Hände mit einem Tuche zusammen binden lassen und versuchen, wie er aufstehe und die Handschelle los werde. Oder er soll sich setzen, hockend einen meterlangen Stab unter die Kniee stecken und sich vor den Knien die Hände fesseln lassen und dann abermals zusehen, wie er der Fessel ledig werde.

Durch einen Reifen schlüpfen, den ein anderer vorbeirollen läßt.

Einige Sprünge über ein wagerecht geschwungenes Seil ausführen. Einer schwingt von seinem Plaze dicht über dem Boden hin eine Schnur, welche am Ende mit einem Sandbeutel, einem Taustücke u. versehen ist (und z. B. auch ein Sprungseilchen der Mädchen, eine Springsehnur auf dem Turnplaze sein kann). Der gepfändete hüpfst auf, sobald das im Kreise geschwungene Seil seinen Füßen sich nähert, um es unter denselben hinwegschwingen zu lassen. Dazu kann bestimmt werden, daß der pfandauslösende z. B. eine am seil-schwingenden steckende Schleife, ein in dessen Tasche befindliches Tuch während des Seilkreisens zu holen habe, ohne getroffen zu werden; oder daß er eine von einem anderen in wagerechter Ebene hin- und hergeschwungene Gerte fortgesetzt zu überspringen habe, wie es die Araber über die Säbelklinge thun.

\* Sackhüpfen (Sackgumpen). Es wird der betreffende mit den Beinen, dem Rumpfe, den Armen, also bis zum Kopfe heran in einen Sack gesteckt, in welchem er sich dann hüpfend fortzubewegen hat. Bei Kinderfesten wird dieses Gumpen gewöhnlich von mehreren als Wettspiel vorgenommen. Schwerer noch wird die Aufgabe, wenn (anstatt in einem Sacke) mit in der Gegend der Knöchel zusammengebundenen Beinen das Ziel erreicht werden soll. (Vorsicht!)

Nach einem „schwebenden Bissen“ hüpfen, wie schon von den Griechen und im 13. Jahrh. von den Mönchen geschah, indem sie einen Apfel, eine Feige u. an einem Bande befestigten, dieses wieder mit dem anderen Ende an einem Baumaste, einer wagerechten Stange u., so daß die Frucht etwa in Scheitelhöhe sich befand, und nun einer nach dem andern die Frucht hüpfend mit dem Munde, den Zähnen zu erschaffen suchte. Wem dies gelang, dem gehörte sie. Engl. „bob-cherry“.

Niesen à tempo. Es werden etwa Spielkarten der Reihe nach aufgeschlagen, und bei einer vorher bestimmten haben alle gleichzeitig zu niesen, sobald sie aufgeschlagen wird.

\* Einer steht auf einem Stuhle und hält mit einem langen Stabe (einem Billardstock zc.) einen mit Wasser gefüllten Blechteller oder eine Untertasse an der Stubendecke fest, versichernd, daß trotzdem kein Tropfen herabfallen werde. Plötzlich bittet er einen anderen, sich stellend, als ob er noch etwas vergessen habe, doch einstweilen einmal den Stab zu halten. Dieser thut es; jener aber kehrt nicht wieder und löst ihn nicht ab, bereitet somit dem herbeigerufenen zum Ergötzen aller große Verlegenheiten.

\* Gesellschafts=Vockspringen. Einer stellt sich grätschend auf, beugt (anfangs) den Kumpf vor, stützt die Arme auf die Kniee, die anderen überspringen ihn von hinten her, oder, wenn sie den sog. Hammelsprung ausführen wollen, von der Seite her, indem sie mit den Beinen seitgrätschen und die Arme auf des Vockes Schultern oder Rücken stützen. Sofort nach dem Sprunge bildet jeder in einiger Entfernung selbst den Vock.

Das lange Roß. Der größte Knabe stellt sich gebückt vor eine Wand oder einen Baum, die Hände anstemmend. Der nächstgrößte stellt sich, ebenfalls gebückt und sich am ersten anhaltend, hinter diesem auf u. s. f., bis sich die Hälfte aller Gespielen in einer solchen Stellung befindet. Sodann springt der erste aus der anderen Hälfte auf den Rücken des letzten aus der ersten Hälfte, von hier aus auf den Rücken des vorletzten zc. Sizen alle auf, so setzt sich das lange Roß mit seinen Reitern in Bewegung, mit oder ohne Musik.

\* Das Dromedar. Einer stellt sich aufrecht, nur mit sehr vorgebeugtem Kopfe, auf, hinter ihm und ihn an den Hüften fassend ganz gebückt ein zweiter, an diesen ebenso der dritte, an diesen der vierte, dann der fünfte; der sechste aber springt auf den fünften und klettert vor bis auf den dritten; der siebente setzt sich ebenso grätschend auf den vierten, und nun wird die ganze Gesellschaft mit einem großen Tuche überdeckt, nachdem noch der fünfte einen Reißigbesen (als Schwanz) zwischen die Beine genommen hat. Der das Dromedar herumführende Knabe giebt nun etwa — nach Kolb's Spielbuche — folgende Beschreibung, nachdem er noch den kleinsten Gespielen als Äffchen obenauf gesetzt hat:

„Meine Errschaften, sie seh' hier die große Trampeltier aus Mongolei. Sie hat vier Fuß und zwei Rücken, trägt schwere Lasten und ist ein großer Freund von die Musik. In ihr Leib ist eine große frische Wassermagen; hat man in die eise afrikanische Wüste nir zu trink, so werd sie getöt und man errett sich vor das Verschmachten. Giebt man der Tier vor die Abreis ein Faß Burgunder, so hat man die Plaißier, in die Wüste auch ein gut Glas Wein zu abe. Hier, meine Errschaften, seh' sie noch eine andere Natur-seltenheit, eine kleine Aff. Sie ist gefang in die warme Land, da ist sie gefeß auf eine Baum und hat gefress. Mach dein Kompliment vor die Errschaft! Nimm der kleines Teller und sammel ein vor deine Err ein kleines Trinkgeld.“

Watte blasen. Mehrere sitzen um einen Tisch und legen ihre Unterarme auf denselben. Ein Stückchen Watte wird von einem zum anderen geblasen, ohne daß es über die Tischplatte hinausgelangen darf. Mit den Händen zuzugreifen ist nicht gestattet. — Auch kann die Watte fliegend in der Luft erhalten werden, wobei die sie anblasenden zu stehen haben.

\* „Butter wiegen“ („Rückwippe“ bei Zahn; „Gigampf“, „Gilagampfa“ in der Schweiz; Ggede-gagede — d. i. sich hin und her bewegen — in Meier's schwäb. Kinderreimen S. 387). Zwei stehen Rücken zu Rücken, schlingen ihre Arme ineinander und heben sich nach irgend einem Liedchen abwechselnd in die Höhe. Schließlich sitzen beide Rücken zu Rücken nieder und stehen, ohne die Armfassung aufzugeben, wieder auf. (Kochholz S. 453).

\* Schnecken und Schellen. Einer sitzt auf dem Stuhle und legt seine Hände wie zum Zusammenklappen auf die etwas auf einander entfernten Kniee. Ein anderer kniet vor ihm nieder, schnellt im günstigen Augenblicke seinen Kopf zwischen jenes Knieen hindurch, abwärts oder aufwärts. Aufgabe für beide ist es, den richtigen Augenblick zu finden, für jenen zum Zusammenschlagen der Hände, um des knieenden Backen dabei zu treffen, für diesen, mit dem Kopfe zwischen jenes Knieen hindurchzuhuschen, ohne getroffen zu werden.

Die Duern (Zahn) oder das Gläsereschwenken (das Rädchen, die Mühle ic.). Es geschehe dies, wie folgt:

a) In der Stellung der Paare Gesicht zu Gesicht mit Häkelgriff der Finger bei gebeugten Armen und bei gegenseitiger Berührung der Fußspitzen Rückneigen beider bis zur völligen Streckung der Arme und Kreisen um die gemeinschaftliche Mitte, wobei etwa auch, wie es z. B. bei uns im Vogtlande geschieht, gesprochen werden kann: „Die Mühle geht langsam, die Mühle

geht *fix* (schnell)“, um mit dem „*fix*“ das schnellere und schnellste Kreisen eintreten zu lassen.

b) Wie a, aber es fassen sich bei der Stellung rechte Seite an rechter oder l. an l. (—) nur die inneren, also die beiden r. oder die beiden l. Hände mit Häkelgriff, ebenso kommen nur die inneren Füße so nahe als möglich aneinander. Der Körper neigt sich dabei seitwärts nach außen. Nach einigen „Umläufen“ folgt ein Kehrt beider, die Fassung der anderen, vorher äußeren Hände, und die Wiederholung des Schwentens. Statt des Häkelgriffes werde auch die Fassung des Handgelenkes, z. B. des ersten von seiten des zweiten, oder das Einhängen der Arme im Ellenbogengelenke gewählt, oder, was die Kinder sehr gerne thun, es legt jeder seinen äußeren Arm quer über den Rücken, während die innere Hand die vom Rücken her dargebotene Hand des Nachbars in der Weise erfaßt, daß die Arme beider sich kreuzen (verschränken). Es können diese Spiele mit Häkelgriff der inneren Hände auch von vieren zugleich ausgeführt werden.

c) Wie b, aber von dreien (viere, fünfen etc.) in der Weise ausgeführt, daß der erste z. B. mit der r. Hand die l. Hand des mittleren mit Häkelgriff faßt. Bei dem hierauf erfolgenden Schwanken neigen sich nur der erste und der dritte nach außen, während der mittlere die Drehungsaxe bildet; er dreht sich an Ort, während ihn der erste und der dritte mit Vorwärtslaufen oder mit Hüpfen auf einem Beine etc. umkreist.

Einem anderen ist die fest zur Faust geschlossene Hand zu öffnen oder ihm ein Apfel aus derselben zu entwinden.

Einem anderen sind die vor der Brust in einander gehäkelten Zeigefinger durch Zug an den Armen auseinanderreißen

e) \* Zieh-, Schiebe- oder Ringkämpfe.  
(Siehe das Seilziehen S. 219.)

Auf die verschiedenen Weisen des eigentlichen Ringens einzugehen, liegt nicht im Zwecke dieses Buches; doch müssen wir einige Ringarten schon deshalb hier beschreiben, weil in mehreren der vorgenannten Spiele der Entscheid durch das Ringen getroffen werden soll. Solche Arten des Ringens sind:

a) Beide (von ziemlich gleicher Größe und Stärke) treten mit Vorstellen des r. oder l. Beines einander gegenüber, heben beide Arme oder nur je den r. (l.) vor und stemmen die Handflächen gegeneinander. Wer die Arme beugt, oder wer auch nur einen Schritt zurücktritt, hat verloren.

b) Beide führen dasselbe aus, nur daß sie sich statt an den Händen, an den Oberarmen oder an den Schultern fassen.

c) Beide erfassen die l. oder die r. Hände oder auch beide mit Hätelgriff und suchen sich um einen oder um mehrere Schritte von der Stelle zu ziehen, was auch mit Einhängen der r. oder der l. Arme geschehen kann.

d) Beide schieben oder ziehen an einem kurzen Stabe, einem Klößchen, mit gestreckten Armen, oder der eine sucht das- selbe dem anderen durch Entwinden abzunehmen.

e) Beide führen die vorgenannten Kämpfe im Stande auf einem Beine, auch mit Hüpfen auf einem Beine so lange aus, bis der eine oder der andere das gehobene Bein niederstellt.

f) Beide führen dasselbe in der Weise aus, daß der eine schiebt oder zieht, während der andere nur Widerstand leistet, oder daß

g) der eine zwar auf beiden Füßen, mit dem einen Fuße aber in einer kleinen Vertiefung, in einem „Grüblein“, oder in einem kleinen Kreise steht, sich also mit diesem Beine nur an Ort dreht, während er von dem anderen, auf einem Beine hüpfenden, umkreist wird und als besiegt gilt, wenn er durch das Schieben oder Ziehen des ihn umkreisenden gezwungen ist, die Vertiefung zu verlassen. Der umkreisende ist seiner- seits besiegt, sobald er den hüppfreien Fuß aufstellt.

h) Beide ringen mit dem Fahn'schen „Rackziehseile“ auf allen vieren, indem sie Rücken zu Rücken sich niederlassen, die Hände auf den Boden stützen und, nachdem sie sich das zu- sammengebundene Seil zwischen den Beinen durchgezogen und von vorn her über den Nacken gelegt haben, nun vorwärts ziehen, bis der eine den anderen vom Platze gebracht hat. Nach Rochholz S. 455 suchen sich so die erwachsenen Burschen wettweise über eine Thürschwelle zu ziehen. — Statt das Seil um den Nacken zu legen, kann man es auch den beiden Streitern je an ein Bein binden, oder, was noch scherzhafter, an beide Beine.

i) Beide ringen mit dem „Knebelseile“. 2 kurze Stäbe verbindet ein nicht zu langes Seilstück. Im Sitze — mit gegenseitigem Anstemmen der Fußsohlen — oder im Stande erfaßt jeder der beiden ziehkämpfenden einen der beiden Stäbe mit beiden Händen bei gleichem oder verschiedenem Griffe oder nur mit einer Hand, in letzterem Falle so, daß das Ver- bindungsseil zwischen Mittel- und Ringfinger sich befindet.

Sind die beiden Stäbe durch ein längeres Seil verbunden, und führt dieses über eine Rolle auf einem senkrechten Pfosten oder über eine wagerechte Stange, so können die beiden Gegner Gesicht zu Gesicht, oder Rücken zu Rücken ziehkämpfen, bis der schwerere den leichteren vom Boden empor zieht und aufhängt.

k) Beide sollen „mit gleichem Griffe“ ringen, indem sie das r. Bein vorstellen, sich zum Grusse die Hand reichen und darnach so umfassen, daß jeder z. B. den r. Arm über die l. Schulter, den l. unter die r. Schulter des Gegners legt und seine Hände auf dessen Rücken so vereinigt, daß die eine Hand das Gelenk der anderen (zur Faust geschlossen) umfaßt. Gleichzeitig schreiten beide in die Seitgrätschstellung, neigen sich mit steifem Kreuze vor und beginnen das Ringen so, daß der eine den anderen an sich zu ziehen oder zu heben sucht, ihn rückbeugt und so zum Falle bringt, oder ihn bei einer schnellen  $\frac{1}{4}$  Drehung an sich reißt und über die vorgehaltene Hüfte wirft, ohne selbst mitzufallen.

l) Beide sollen mit „ungleichem Griffe“ ringen. Wie bei k, es greifen jedoch hier beide Arme des einen unter denen des Gegners hinweg, und es ist das Abgewinnen des Griffes Sache der Berechnung und der Stärke, sowie der Benutzung des rechten Augenblickes. — Ein Wechseln des Griffes, z. B. zu dem unter k bezeichneten, ist jederzeit und je nach Vorteil und Gelegenheit gestattet, nie aber das Erfassen der Kleider und sonst ein Griff, welcher örtlichen Schmerz verursacht. Auch das Beinstellen (oder Schränkeln) wird besser ausgeschlossen, und in den meisten Fällen kann man auch auf den Wurf zur Erde verzichten, indem man den Sieg davon abhängig macht, daß einer den anderen vom Boden lüftet. Sonst gilt die Regel: Der besiegte muß auf den Rücken gefallen sein; ein Fallen nur auf eine der Leibeseiten ist noch nicht Besiegtheit. Nach dem Kampfe erfolgt abermals die Handreichung.

## Alphabetisches Verzeichnis der Spielnamen.

(Die Zahlen an der rechten Seite geben die Seitenzahl an.)

Das folgende Verzeichnis bedarf einer kurzen Erklärung. Viererlei soll darin gegeben sein.

\* und † zeigen an, welche Spiele nur für Knaben, und welche nur für Mädchen geeignet sind. Alle anderen Spiele gelten für beide Geschlechter. Mit äußerster Strenge sind wir bei dieser Auswahl nicht verfahren; nur die Spiele haben wir für ein Geschlecht ausgeschlossen, die unbedingt nur für das andere passen. Es ist dies nicht etwa Sache der Bequemlichkeit gewesen, sondern aus dem Grunde geschehen, den wir in den Vorbemerkungen (S. VI) ausgesprochen haben. Eine Anzahl anderer Spiele, die zwar für beide Geschlechter recht wohl geeignet wären, wird gleichwohl nur von dem einen oder dem anderen vorgenommen. — So z. B. eignen sich die Spiele mit kleinen Kugeln sehr gut auch für die Mädchen, und dennoch findet man sie nur ganz ausnahmsweise bei ihnen; ebenso ist es mit dem Stechvogel bei den Knaben. Wir erkennen die Thatsache an, aber wir haben solche Spiele eben deshalb doch nicht als nur für ein Geschlecht passend bezeichnet.

Die gesperrt gedruckten Namen bezeichnen Spiele, die den früheren Auflagen des GutsMuth'schen Buches eigen sind; die anderen kamen theils schon bei der 5. u. 6. Auflage, theils auch bei der vorliegenden neu hinzu.

Die römische Ziffer hinter dem Spielnamen gilt für das Lebensalter, von welchem an ein Spiel vorgenommen werden kann. Möglich, daß man bei einzelnen Spielen nach dieser Richtung hin mitunter anderer Meinung ist, wir geben ja nur die unsere. Auch anzugeben, bis zu welchem Lebensalter hinauf ein Spiel seinen Wert behält, war bedenklich, da bekanntlich auch größere Kinder die Spiele der kleineren immer wieder gern einmal vornehmen. Daß wir auch bei diesen Angaben nicht zu streng verfahren durften, gebot schon die einfache Thatsache, nach welcher jüngere Gespielen gern auch zu älteren sich gesellen; wird doch dadurch ein Spiel von Geschlecht zu Geschlecht in der unwillkürlichsten Weise übertragen.

Die deutsche Ziffer hingegen giebt entweder die bestimmte Zahl oder die Mindestzahl der Genossen an, die an einem Spiele teilnehmen dürfen, bez. können. In sehr vielen Fällen aber, und auch bei den Spielen, die schließlich einmal nur vom einzelnen Kinde ausgeführt werden können, also hier die Bezeichnung 1 tragen, dürfte es wenigstens erwünscht sein, daß eine größere Anzahl von Gespielen teilnimmt. Ja, wir brauchen sogar sehr viele Spiele, die von größeren Massen, z. B. von ganzen Schulklassen, vorzunehmen

sind; zum Glück sind hierzu die meisten Spiele geeignet. Jedoch hier auch die Maximalzahl anzugeben, wäre ein sehr zweifelhaftes Beginnen gewesen. — Wenn hier wie dort der Zweck nur immer durch gerade Zahlen bezeichnet ist, so ist dies nur geschehen, um die Gliederung nicht zu weit zu treiben. Nach alledem würde also z. B. „† Liebe Schwester, tanz' mit mir, VI, 2“ heißen: Dieses Spiel eignet sich für Mädchen vom 6. Lebensjahre an und kann schon von zweien ausgeführt werden.

Endlich wollten wir noch die verschiedenen Namen für ein und dasselbe Spiel kennzeichnen, und dies ist dadurch geschehen, daß wir keine Ziffer, weder eine römische noch eine deutsche, dazu schrieben, sondern auf das Spiel verwiesen, für welches es eben nur ein anderer Name ist. Wir glaubten, damit so manchem einen Gefallen zu erweisen, der nicht lange suchen möchte, um das Spiel im Buche ausfindig zu machen, dessen Namen er gerade kennt.

- Abeloh, s. Spengeln, 163.  
 Abholzen, s. Anhang I, 521.  
 Abt von St. Gallen, XII, 8, 379.  
 Abzählreime, s. Anhang I, 520.  
 Adam hatte sieben Eöhne, VI, 6, 246.  
 Advokatenspiel, XII, 6, 410.  
 Akademie der Wissenschaften, XIV, 10, 437.  
 Aktion nach Musik, s. Suchen zc., 441.  
 à la mourre, s. Morraspiel, 368.  
 Alle in einen Teich, s. Angeln, 380.  
 Alle Vögel fliegen, VIII, 6, 415.  
 AntmannsSpiel, s. Gerichtshof, 373.  
 Anduzen, VI, 2, 159.  
 Angeln, XII, 6, 380.  
 Anplätzen, s. Anschlagen, 195.  
 Anplünnen, s. Anschlagen, 195.  
 \*Anschlagen, VIII, 2, 195.  
 Anschlagens, s. Versteckens, 331.  
 Anschlagversteckens spielen, s. Versteckens, 331.  
 Antwortspiel, XII, 2, 454.  
 Anwendungsspiel, X, 6, 458.  
 Apfel, Birn, Nuß, X, 6, 60.  
 Apodidraskinda, s. Versteckens, 331.  
 Argutus trochus, s. Reifentreiben, 228.  
 Artiasmos, s. Gerad und ungerad, 371.  
 Askoliasmos, s. Barentreiber, 267 und 314.  
 Astragalen, s. Steinchenspiel, 165.  
 Auktätschen, VIII, 2, 164.  
 Auktätscherles, VI, 2, 66.  
 Auf welchem Finger sitzt zc., VI, 2, 369.  
 Augenrätzel, VIII, 6, 375.  
 Au pot casse, s. Topfschlagen, 328.  
 Baarlaufen, s. Barrlaufen, 288.  
 Badmington, s. Parkwiesenpiel, 134.  
 Bahnläufen, s. Barrlaufen, 288.  
 Ballebätsche, s. Auktätscherles, 66.  
 Balletes, s. Auktätschen, 164.  
 Ballenreiterspiel, s. Reiterball, 74.  
 \*Ballonspiel, XIV, 6, 137.  
 Ballerraten, X, 7, 70.  
 Balleriterigs, s. Reiterball, 74.  
 Ballehschobbe, s. Augenrätzel, 375.  
 Ballisten, s. Bogenchießen, 212.  
 Ballkegelspiel, XII, 2, 70.  
 Ballkorbspiel, XII, 2, 135.  
 \*Ball=Lauffspiel, s. dopp. Thorball, 101.  
 \*Ball mit Freistätten, XIV, 12, 96.  
 \*Ballchießen, X, 4, 68.  
 \*Ballspiel, deutsches, XII, 12, 84.  
 Balltreiben, s. Grenzball, 155.  
 Bärenschlagen, s. Freiwolf, 280.  
 Bärenspiel, XII, 8, 267.  
 Bärenspiel, s. Ziegenpiel, 68.  
 \*Bärentreiber, XII, 10, 266.  
 Barlaufen, s. Barrlaufen, 288.  
 Barre ablaufen, s. Foppen zc., 285.  
 \*Barrlaufen, XIV, 12, 288.  
 Base-Ball, s. Ball mit Freistätten, 95.



Basilinda, f. Herr König, id. c., 256.  
 Basto the bear, f. Warentreiber, 266.  
 †Baue, baue Kessel, f. Ringelreigen, 233.  
 Bauer, VI, 6, 248.  
 Bauerschesspielen, f. Bauernspiel, 279.  
 Bauer heraus, f. Bauernspiel, 279.  
 Bauer im Amt, f. Gerichtshof, 373.  
 Bauernspiel, XII, 8, 279.  
 Bauer, treib' deine c., VIII, 10, 264  
 Baukasten, f. Bauspiele, 403.  
 \*Baumball, f. Geierspiel, 81.  
 Baumelschub, X, 2, 189.  
 Bauspiele, XI, 1, 403.  
 Befehlsspiel, VI, 8, 416.  
 Beide Blinde, f. Jakob, wo c., 323.  
 Bewacht, XIV, 40, 337.  
 Bedern, f. Wickeln, 163.  
 \*Belagerung, f. Geierspiel, 81.  
 Belagerungsspiel, f. Festungsspiel, 472.  
 Bombix, f. Kreisel, 225.  
 Bergball, VIII, 2, 61.  
 Bestimmung nach dem A. B. C, XII, 8, 414.  
 Biberli, f. Was machst du in c., 239.  
 Wickeln, X, 1, 163.  
 Bier wohl aufgerueft, f. Warentreiber, 266.  
 Bilboquet, XII, 1, 399.  
 Bildhauer, XII, 8, 353.  
 Binklebanf, f. Winkewang, 370.  
 Bischofsspiel, f. Herr Abt, 253.  
 Bivouak, f. Bewacht, 337.  
 Blatern blasen, f. Seifenblasen, 393.  
 Blätteln, f. Stöckeln, 369.  
 Blindekuh, VIII, 8, 320.  
 Blindekuh, stille, VIII, 8, 322.  
 Blindekuh im Kreise, f. Blindekuh, 322.  
 Blinden, die beiden, f. Jakob, wo c., 323.  
 Blinde Gule, f. Blindekuh, 320.  
 Blinde Henne, f. Blindekuh, 320.  
 Blinde Jagd, XIV, 2, 327.  
 Blinde Kage, f. Blindekuh, 320.  
 Blinder Vock, f. Blindekuh, 320.  
 Blinder Marsch, VI, 6, 327.  
 Blinder Mumm, f. Blindekuh, 320.  
 Blinder Prophet, X, 8, 367.

Blinder Wegweiser, f. Blindekuh, 320.  
 Blinder Zeichner, XIV, 2, 406.  
 Blindmäuschen, f. Blindekuh, 320.  
 Blindpot, f. Topfschlagen, 328.  
 Blingelkuh, f. Blindekuh, 320.  
 Blinzen, f. Verstecken, 331.  
 Blinzismus, f. Verstecken, 331.  
 Bobcherry, f. Schwebender Bissen, 531.  
 Boccia, f. Großes Kugelspiel, 169.  
 \*Vock, wie viel Hörner c., VIII, 3, (5) 363.  
 Böckchen, schiele nicht, XII, 8, 389.  
 Böckchen, schiele nicht, f. Hafs, hafs, 262.  
 Bodenprellball, X, 2, 59.  
 \*Bogenschießen, VI, 1, 211.  
 Bühneln, VIII, 2, 369.  
 Bohnisloch, f. Mohrenjagen, 82.  
 Böser Mann, VI, 8, 263.  
 Böses Ding, f. Der Plumpjack, 241.  
 Böse Sieben, X, 5, 406.  
 Böses Tier, VI, 8, 263.  
 Braut, lauf, f. Hafs, hafs, 262.  
 Brennumsta, f. Blindekuh, 320.  
 Brich den Hafen, f. Topfschlagen, 328.  
 Bridge-board, f. Brücke, 162.  
 Brilllo, f. Hafs, hafs, 262.  
 Brotbaden, X, 5, 317.  
 Brotverkaufen, X, 10, 263.  
 Br, f. böse Sieben, 406.  
 Brücke, VIII, 2, 162.  
 Brücke bauen, X, 8, 251.  
 Brückennann, XII, 10, 263.  
 Brüderchen, wer klopft? VIII, 6, 369.  
 Brummer, f. Drache, 225.  
 Brummkreisel, f. Kreisel, 227.  
 Brummtopf, f. Kreisel, 227.  
 \*Bückkreiseln, f. Anhang II, 528.  
 Buff with the wand, f. Blindekuh, 322.  
 Bullenspiel, VI, 1, 396.  
 \*Burgball, X, 8, 141.  
 Burzelbaum, f. Anhang, 527.  
 Butterbennenschnieren, f. Scheibenwerfen, 197.  
 Buttermilchverkaufen, VII, 8, 388.

- Butterwecken, f. Scheibenwerfen, 197.  
 Butterwiegen, f. Anhang II, 533.
- Caecus musculus, f. Blinzelfuß, 320.  
 Carard, f. Ziegenspiel, 68.  
 Caput aut navis, f. Kopf und Schrift, 371.
- Casse-pot, f. Topf schlagen, 328.  
 Castillo y leon, f. Gerad u. r., 371.  
 Cerf volant, f. Drache, 220.  
 Chalkismos, f. Kreisel, 227.  
 Chalkizein, f. Kreisel, 227.  
 Chapifou, f. Blinzelfuß, 320.  
 Charade, f. Silbenrätsel, 454.  
 Chasseur, f. Barlaufen, 288.  
 Chinesische Mauer, XII, 10, 277.  
 Chinesisch malen, f. Verhängnisvolle Tasse, 84.
- Chytrinda, f. Värenspiel, 267.  
 Cligne-musette, f. Heimat, 333.  
 Cochonnet, XIV, 2, 171.  
 Cock fight, f. Hinkelbock, 310.  
 Colin maillard, f. Blindfuß, 322.  
 Colin maillard à la silhouette, f. Blindfuß, 322.
- Cop, cop heest gheleekt, f. Der Plumpack geht r., 240.  
 Curling, XIV, 3, 171.
- Dame aus Paris, f. Schmied, 395.  
 Damenspiel, deutsches, X, 2, 474.  
 Damenspiel, englisches, XII, 2, 476.  
 Das Bier wohl ausgerueft, f. Vären-treiber, 266.
- Den Stecken aus den Leimen stechen, f. Pfahlspiel, 203.  
 Der König ist nicht zu Hauje, XII, 10, 354.  
 Der Kleine lebt noch, f. Stirbt der r., 391.
- Der saufen Brucken, f. Goldne und faule r., 315.  
 Der König schießt Soldaten aus, XII, 8, 318.  
 Der Letzte stirbt, VIII, 8, 66.  
 Der Lunzi hunt, f. der Plumpack, 240.
- Der Plumpack geht um, VIII, 8, 240.  
 Des Herrn Nachtkappe, f. Abt von r., 379.
- Des Abts und seiner Bröder, f. Abt von r., 379.  
 Des Plättlins, f. Scheibenwerfen, 197.  
 \* Deutsch=englisches Ballspiel, XIV, 12, 100.  
 \* Deutsches Ballspiel, XVI, 12, 85.  
 \* Deutsches Kegelspiel, XVI, 3, 184.
- Deutsch und französisch, f. Goldene und faule r., 315.  
 Deux c'est assez, trois c'est trop, f. Drittenabschlagen, 269.  
 Die Barre ablaufen, f. Foppen, 285.  
 Diebschlagen, XII, 4, 282.  
 Dielkystinda, f. Massenziehkampf, 315.
- Digitis micare, f. Morraspiel, 68.  
 Diving at appels, f. Salzschneiden, 392.
- Domino, X, 2, 459.  
 Doppelball, XII, 2, 59.  
 Doppelte Birne, f. Bauernspiel, 279.  
 \* Doppelter Thorball, XIV, 22, 101.
- Double Wicket, f. doppelter Thorball, 101.
- Drache, VIII, 2, 220.  
 Drehmühle, f. Funderstock, 383.  
 \* Dreiball, XII, 3, 93  
 Drei Mann hoch, f. Drittenabschlagen, 269.
- Dreischach, XIV, 3, 502.  
 Drittenabschlagen, XII, 12, 269.  
 \* Dromedar, f. Anhang II, 532.  
 Drudelmadam, f. Kreisel, 225.
- Eckball, f. Fuhrball, 77.  
 Eck und Krüppe, X, 8, 78.  
 Eggs in the bursh, f. Gerade und r., 371.
- Eier essen, f. Eierwerfen, 218.  
 Eier Hauben, f. Eierwerfen, 218.  
 Eier laufen, f. Eierwerfen, 218.  
 Eier legen, f. Eierwerfen, 164 und 218.  
 Eier legen, f. Eierwerfen, 218.  
 Eier lejeta, f. Eierwerfen, 218.  
 Eier lopen, f. Eierwerfen, 218.  
 Eier schieben, VIII, 2, 163.  
 Eier schlagen, f. Topf schlagen, 329.

Eier specken, f. Eierstieben, 163.  
 Eier stoßen, f. Eierstieben, 163.  
 Eierwerfen, VIII, 2, 218.  
 Ei, faules, f. Fangball, 56.  
 \*Einfacher Thorball, XII, 6, 120.  
 Einsiedlerspiel, XII, 1, 460.  
 Ein Männel auff ein Köffel, f. Ziegen-  
 spiel, 69.  
 Ein Türk, f. Ziegenpiel, 69.  
 Ein Schweinchen im Acker, f. Böhneln,  
 369.  
 Einzelballspiel, XII, 61.  
 Eisenmändel, f. Haschen, 260.  
 Eisenmännchen, f. Haschen, 260.  
 Eisenzeck, f. Haschen, 260.  
 Eisene Brücke, f. Goldene Br.,  
 315.  
 \*Eisjchlitten, XII, 1, 316.  
 Eistreiben, f. Rortreiben, 347.  
 Engel und Teufel, f. Goldene Brücke,  
 315.  
 Enghelen, f. Scheibenwerfen, 197.  
 \*Englischer Fußball, XII, 30, 144.  
 Englisches Versteck, f. Heimat, 333.  
 Episkyros, f. Ballonspiel, 139.  
 Episkoivos, f. Ballonspiel, 139.  
 Epotrakismos, f. Scheibenwerfen,  
 197.  
 \*Er kommt, X, 4, 69.  
 Erzähler, XIV, 8, 31.  
 Es brändelt, f. Häschen ist x., 244.  
 \*Eselbereiten, f. Ich sitz' auf x., 367.  
 Esel, Hörndel x., XII, 6, 60.  
 Eselig, f. Reiterball, 74.  
 Es kommt eine Dame aus x., f.  
 Schmied, 416.  
 Es kommt ein Herr mit x., f. Herr  
 von Ninive, 235.  
 Facker, f. Fangball, 56.  
 Faïro des ricochets, f. Scheibenwerfen,  
 197.  
 Fangball, VI, 2, 56.  
 Fangbecherpiel, f. Wilboret, 399.  
 Fangschon, f. Hasch, hasch, 262.  
 Fangstein, f. Lusttischen, 164.  
 Farbenkreisel, f. Kreisel, 227.  
 Farbenpiel, XI, 6, 419.  
 Fare alla morra, al tocco, f. Morra-  
 spiel, 368.

Faschenspiel, f. Drittenabschlagen,  
 249.  
 Faß Eisen an, f. Haschen, 260.  
 Faulball, f. Fuhrball, 77.  
 Faulbart, f. Fuhrball, 77.  
 Faule Bruden, f. Goldene Brücke,  
 315.  
 Faules Ei, f. Fangball, 56.  
 Federball, XII, 2, 62.  
 Federpiel, VII, 2, 391.  
 Festungentsetzen, XII, 24, 142.  
 Ferlchen, f. Kreisel, 227.  
 Festungspiel, XII, 2, 472.  
 Fette Henne dreschen, f. Topf schlagen,  
 329.  
 Figurenspiele, VI, 1, 404.  
 Fjiten, f. Pfahlspiel, 203.  
 Fingerziehen VI, 2, 314.  
 Fior o santo, f. Gerade und x.,  
 371.  
 Firl, f. Kreisel, 227.  
 Fischen, X, 6, 413.  
 Fischzug, XII, 10, 280.  
 Flederwisch, XII, 6, 373.  
 Fliegerli, f. Drache, 223.  
 Flinderstoc, VI, 1, 393.  
 Florian, f. Ringelreigen, 233.  
 Flucht, f. Verstecken, 331.  
 Football, f. Englischer Fußball, 144.  
 \*Foppen und Fangen, XIV, 12,  
 285.  
 Fragespiel, XII, 2, 448.  
 Frau Roje, XI, 8, 388.  
 \*Freiball, XIV, 8, 93.  
 Freiwolf, XII, 12, 280.  
 Freigeck, f. Värenschiagen, 280.  
 Freikeck, f. Värenschiagen, 280.  
 Fremdsprache, XII, 2, 420.  
 Frettel, f. Suchen der Pfeife, 383.  
 Freund und Feind, f. Barlaufen,  
 288.  
 Frochtreiben, f. Klinkholz, 206.  
 Fußball, X, 10, 141.  
 \*Fußball, engl, f. Englischer Fuß-  
 ball, 114.  
 \*Fußscheibenspiel, X, 2, 197.  
 \*Fuchsprellen, f. Anhang II, 526.  
 Fuchs und Gänse, f. Festungspiel, 473.  
 Fuchs und Henne, X, 8, 313.  
 Fuchs und Mähdlein, XII, 10, 272.  
 \*Fuchs zu Locke, X, 8, 312.

- Fudum, f. Mohrenjagen, 82.  
 Fuhrball, X, 8, 77.  
 \*Fuhrwerken, XII, 6, 370.  
 Fußball, f. Fuhrball, 77.  
 Fünfschnekerspiel, X, 1, 461.  
 Furet du bois joli, f. Suchen der  
 Pfeife, 383.  
 Fürnickeln, f. Pfahlspiel, 203.  
  
 Galetspiel, f. Scheibenspiel, 195.  
 Game of chess, f. Schach, 476.  
 Gänsefieb, VI, 7, 236.  
 \*Gänsemarsch, VIII, 6, 251.  
 Gärtner und Fuchs, f. Was machst  
 du x., 239.  
 Gefesselttes Herz, f. Riemenwickeln,  
 397.  
 Geheimnisvolle Wagschale, f. Riemen-  
 wickeln, 398.  
 \*Geierspiel, XII, 6, 79.  
 Geisen, f. Steinspiel, 201.  
 Geisgumpen, f. Steckspringen, 529.  
 Gerade oder ungerade, VI, 2, 371.  
 Gerichtshof, XII, 8, 373.  
 Geschicklichkeitsproben, f. Anhang II,  
 526.  
 Gesellschaftsrätsel, X, 6, 457.  
 Gesellschaftsbockspringen, f. Anhang II,  
 532.  
 Gigampf, f. Butter wiegen, 533.  
 Gibe-gage, f. Butterwiegen, 533.  
 Gilagamysa, f. Butter wiegen, 533.  
 Gilen, f. Haschen, 260.  
 Gippe, geppe x., f. Winkewang, 370.  
 Ginoco degli scacchi, f. Schach,  
 476  
 Ginoco del Calcio, f. Fußball, 141.  
 Ginoco delle Pallotole, 169.  
 Gläserschwenten, f. Quern, 533.  
 Glocke, f. Jakob, wo x., 325.  
 Glucke und Geier, XII, 10, 271.  
 Glücksgriff, f. Tippsuß, 367.  
 Goldball, f. Bierball, 92.  
 Goldene und faule Brücke, VIII, 8,  
 315.  
 Goldvögelchen, f. Vögelverkaufen,  
 273.  
 \*Grenzball, XII, 12, 155.  
 Grillenspiel, f. Ringelspiel, 402.  
 \*Großes Kugelspiel, XIV, 4, 169.  
 Grüblein, VIII, 2, 160.  
  
 Gügelstein, f. Verstecken, 331.  
 Gügen, f. Barcklaufen, 293.  
 Gurtulli, trag' ich dich, f. der Plump-  
 sack, 241.  
 Guten Morgen, Herr Fischer, f. Ring-  
 schlagen, 237.  
 Guten Tag, Herr Nachbar, XII,  
 10, 314.  
  
 Habergais, f. Kreisel, 227.  
 Hähnchen, was grabst, f. Fuchs und  
 Henne, 272.  
 Hahnenkampf, f. Hinkelbock, 310.  
 Hahnenkampf, f. Toppschlagen, 328.  
 \*Hahn und Hühner, X, 10, 265.  
 Halloh, der Müller ist draußen, VIII,  
 10, 264.  
 \*Hammelsprung, f. Anhang II, 532.  
 Hammer, Klotz und Kelle, f. Türken-  
 kopf, 220.  
 \*Handball, XII, 4, 121.  
 Händeklopfen, VIII, 8, 376.  
 Handers, f. 160.  
 Handeslag, f. Kate, wer hat x., 365.  
 Handwerker, f. Bauer, 249.  
 Handwerkerlig, f. Herr König, ich x.,  
 256.  
 Handwerkspiel, XII, 10, 351.  
 Hangeln, f. Fingerziehen, 314.  
 Happel, f. Korckreiben, 347.  
 Haschen, VI, 2, 260.  
 Haschen ist gebraten, X, 6, 244.  
 Hasch, Hasch, VIII, 2, 261.  
 Hase im Kuhl, XII, 10, 319.  
 \*Hasenlaufen, f. Anhang II, 527.  
 Hasenwerfen, f. Scheibenwerfen, 197.  
 Haje und Hund, f. Schnitzeljagd,  
 296.  
 Hast'n lahmen Peter nicht, X, 8,  
 312.  
 Häufeln, f. Seil schneiden, 392.  
 \*Hawckgame, f. Geierspiel, 79.  
 Hecke, f. Mauerbrechen, 319.  
 Heimat, XII, 10, 333.  
 Hecken, f. Pfahlspiel, 203.  
 Herr Abt ist nicht x., VIII, 8, 253.  
 Herr König, ich diene x., X, 6,  
 256.  
 Herr König von Scholen, VIII, 6,  
 60.  
 Herr von Ninive, VI, 8, 235.

Sielegänzchen, VIII, 10, 265.  
 Hier bac ich und hier, XII, 8, 318.  
 Himmelshuppen, f. Fußscheibenspiel,  
 197.  
 Himanteligmos, f. Riemenwickeln,  
 396.  
 \* Hinfspiele im engeren Sinne, VI,  
 4, 310.  
 \* Hinfbock, XII, 2, 310.  
 Hinfeynfen, f. Fuchs zu Loche, 312.  
 Hinfepot, f. Hinfbock, 310.  
 Höffeln, VIII, 2, 162.  
 \* Hohlball mit Pressen, XIV, 10,  
 63.  
 Hohl oder voll, f. Tag und Nacht,  
 284.  
 Holland-Seeland, XII, 12, 279.  
 Holt den ball fast, f. Thaler, Tha-  
 ler, 379.  
 Hölzerschlacht, f. Kriegsspiele, 301.  
 Holztragen, f. Eierlesen, 218.  
 Hoodman blind, f. Blinzelkuf, 320.  
 Hörnerpiel, f. Bock, wieviel x., 368.  
 Hotcockles, f. Rate, wer hat x.,  
 365.  
 \* Hudeback, f. Anhang II, 526.  
 Hudezeck, f. Kauerhaschen, 255.  
 Hühnchen hat gelegt, f. der Plump-  
 sack x., 210.  
 Hühnlein braten, f. Fuchs u. Henne,  
 272.  
 Hühnlein hüten, f. Glucke u. Geier,  
 271.  
 Hudezeck, f. Kauerhaschen, 261.  
 Hummingtop, f. Kreisel, 227.  
 Hund und Schafe, f. der Plumpsack,  
 240.  
 Hunt the ring, f. Ringfuchen, 376.  
 Hupfeldrei, f. Fußscheibenspiel, 196.  
 Jagd, XII, 12, 294.  
 \* Jagd im Dunkeln, XII, 10,  
 339.  
 Jagdspiel, f. Eisspiele, 341,  
 Jackstones, f. Stehchenspiel, 165.  
 Jäger und Hühnchen, X, 12, 245.  
 Jakob, wo bist du? X, 12, 323.  
 Jakob lacht, XII, 8, 389.  
 Jakobiner, XII, 10, 244.  
 Ich bin König, du x., f. Herr König,  
 ich x., 256.

Ich sitz auf einem Tisch, VII, 6,  
 366.  
 Ich will eine ehern x., f. Blinde-  
 kuf, 320.  
 Jeu de Boules, f. Großes Kugel-  
 spiel, 169.  
 Jeu des échecs, f. Schach, 476.  
 Jeu de petit balle au tanis, f.  
 Schlagball, 84.  
 Jhßboßeln, f. Kugelwerfen, 167.  
 Jhsermännchen, f. Haschen, 260.  
 Il Ginoco del Ballon grosso, f.  
 Ballenspiel, 137.  
 Im Keller, im Keller ist's x., f.  
 Blinzelkuf, 321.  
 Im Reep, f. Händeklopfen, 376.  
 Im verbotenen Garten, f. Was machst  
 du in x., 240.  
 In den Wald fahren, VI, 6, 370.  
 Jouer à l'esbahi, f. Salzschnitten,  
 393.  
 Joujou, f. Bullenspiel, 396.  
 Juego del Axodres, f. Schach, 476.  
 Juegas al a morra, f. Morraspiel,  
 368.  
 Jungfernsprünge machen, f. Scheiben-  
 werfen, 197.  
 Kabeln, f. Wählen, Anhang I, 519.  
 Kaiser, XII, 4, 60.  
 Kämmerchen vermieten, X, 8,  
 256.  
 Kapinkel, kriech x., X, 8, 327.  
 Kapitän, f. Hasch, hasch x., 262.  
 Kappenball, f. Mügenball, 74.  
 Karussel, X, 4, 314.  
 \* Karussellschlitten, XIV, 2,  
 346.  
 Karussel Spiele, f. Eisspiele, 345.  
 Karussel, f. Ringrennen, 214.  
 Katapulte, f. Bogenschießen, 212.  
 Katerhaschen, f. Topfschlagen, 329.  
 Kätschen, ich habe kein x., f. Käm-  
 merchen x., 256.  
 \* Käzentreiben, X, 2, 208.  
 Käze und Maus, VI, 12, 238, 325,  
 327.  
 Kauerhaschen, VI, 2, 261.  
 Kauermännchen, f. Kauerhaschen, 261.  
 Kaufmann, XII, 10, 409.  
 Kegelballspiel, XII, 2, 189.

- \* Regelspiel, deutsches, XIV, 6, 184.  
 Regeltsch, X, 2, 191.  
 \* Regelwerfen, XIV, 3, 187.  
 Relle, XIV, 8, 384.  
 Ressel plagt, XII, 6, 259.  
 \* Kettenhund, X, 5, 268.  
 King-side or cross-side, f. Kopf oder Schrift, 371.  
 \* Kipfeln, X, 8, 208.  
 Kite, f. Drache, 220.  
 Klappstiel, f. Kreisel, 225.  
 † Kleiderwaschen, VI, 2, 250.  
 \* Klinkholz, X, 2, 206.  
 \* Klistspiel, f. Klinkholz, 206.  
 Klostchen, f. Pfahlspiel, 203.  
 Klotzeten, f. Kugelwerfen, 167.  
 Knappfuß, f. Fuchs zu Locke, 312.  
 Knarre, f. Schnarre, 394.  
 Knäubern, f. Anschlagen, 195.  
 Knebelseil, f. Anhang, 535.  
 Knittelverbergis, f. Plumpfackversteck, 244.  
 Knöcheln, f. Steinchenpiel, 165.  
 Knur and spell, f. Porsched, 208.  
 Knotenspiel, X, 8, 377.  
 Knucklebones, f. Steinchenpiel, 165.  
 Kolbenball, f. Schlagball, 83.  
 Kollabis mos, f. Kate, wer hat x., 366.  
 Kommandierpiel, f. Befehls-  
 spiel, 416.  
 Komm mit, f. Ringschlagen, 237.  
 König, ich bin in deinem Land, VIII,  
 6, 266.  
 König ist nicht zu Hause, f. der Kö-  
 nig, 354.  
 Königsball, VI, 6, 64.  
 Königsreisen, f. Reisenwerfen, 216.  
 † Königs Töchterlein, VI, 6, 234.  
 König und sein Gefolge, f. Goldene  
 Brücke, 315.  
 König und Königin, X, 20, 231.  
 König von Scholen, VI, 8, 66.  
 Konos, f. Kreisel, 225.  
 Kopf oder Schrift, VIII, 2, 371.  
 Kopf und Schrift, f. Tag und  
 Nacht, 274.  
 Korftreiben, XIV, 15, 347.  
 Korykos, f. Sacktreiben, 166.  
 Kraftproben, f. Anhang II, 503.  
 Kränjel, f. Kreisel, 225.  
 Kranzspiel, X, 12, 240.  
 \* Kreißball, XII, 12, 75.  
 Kreißfußball, f. Fußball, 141.  
 Kreisel, VI, 1, 225, 345.  
 Kreiß-Kreißspiel, f. Kreisel, 226.  
 Kreißlaufen, f. Ringschlagen, 237.  
 Kreuz am Knopfloche, f. Riemen=  
 wideln, 397.  
 Kreuzhaschen, X, 6, 262.  
 Kreuzjagen, f. Kreuzhaschen, 262.  
 Kricket, f. Doppelter Thorball, 101.  
 Kriegsdingen, XIV, 24, 293.  
 \* Kriegspiel (als Schach), XIV, 2,  
 506.  
 \* Kriegsspiel, XIV, 40, 297.  
 \* Kriegsspiel mit Stäben, XIV, 20,  
 201.  
 Krikelasia, f. Reifentreiben 229.  
 Krikos, f. Reifentreiben, 229.  
 Kriegsspiel, taktisches, XIV, 3, 515.  
 Krocket, XII, 5, 181.  
 Krönlein, f. Steinchenpiel, 165.  
 Krüfel, f. Kreisel, 225.  
 Kugelbecher, f. Bilbocet, 399.  
 \* Kugelhaschen, XII, 3, 169.  
 \* Kugelschlagen, XIV, 20, 173.  
 Kugelschwingen, f. Sacktreiben, 166.  
 \* Kugelspiel, großes, f. Großes  
 Kugelspiel, 169.  
 \* Kugelwerfen, XIV, 2, 167,  
 345.  
 Kugelwerfen, f. Eisspiele, 346.  
 Kühlten, f. Löpern, 159.  
 Klingen, XII, 8, 74.  
 Kusch den Kopf, f. Bock, wieviel x.,  
 368.  
 Kyndalimos, f. Pfahlspiel, 203.  
 La bauche, f. Großes Kugelspiel, 169.  
 La chat et le rat, f. Jakob, wo x.,  
 325.  
 Lahmer Fuchs, f. Fuchs zu Locke,  
 312.  
 Lakud, f. Auftätcherles, 165.  
 Lämmchen, X, 6, 312.  
 La maine chaudi, f. Kate, wer  
 hat x., 365.  
 Lange, lange Reige, f. Ringelreigen,  
 233.  
 Langes Roß, f. Anhang, 532.

- La Marolle, f. Fußscheibenspiel, 197.  
 \* Langball, spanischer, XIV, 8, 126.  
 Laß meines Herrn Vogel u., f. Stirbt der u., 391.  
 Laßtträger, X, 6, 258.  
 Latebrae vaccae, f. Versteckspiel, 320.  
 \* Laufen auf allen vieren, XIII, 4, 261.  
 Lauf, Mond, lauf XII, 8, 326.  
 Lauffspiele, X, 2, 419.  
 Lawn Tennis, f. Parkwiesenspiel, 129.  
 Le baguénodier, f. Ringelspiel, 400.  
 Leinwandhändler, f. Linnenmessen, 282.  
 Le palet, f. Scheibenspiel, 192.  
 Les anneaux embarrassans, f. Ringelspiel, 400.  
 † Liebe Schwester, tanz u., VI, 2, 249.  
 Linnenmessen, XII, 10, 282.  
 Löchliballen, f. Mutter u. Kind, 82.  
 Lockvogel, VI, 8, 252.  
 Löpern, VI, 2, 159.  
 Lotterie, 371.  
 Lotto, 371.  
 Lupus, f. Schafe aus, der u., 264.  
 † Lustiger Springer, VI, 6, 235.  
 Magdeburger Brücke, f. Goldene Brücke, 315.  
 Magische Quadrate, XII, 1, 461.  
 Magnetisieren, f. Anhang II, 530.  
 \* Mail, schottisches, XIV, 4, 172.  
 Mail, f. Eisspiele, 345.  
 \* Mail, f. Kugelschlagen, 173.  
 Märchendichten, f. Erzähler, 431.  
 Markus u. Lukas, XII, 2, 326.  
 Maskenspiel, f. Kriegsspiel, 333.  
 Massenziehungskampf, VIII, 8, 315.  
 Mattmachen, XII, 10, 287.  
 Mauerball, f. Handball, 121.  
 Mauerbrechen, XII, 8, 319.  
 Mehlschneiden, f. Salzschnneiden, 392.  
 Menagerie, XII, 3, 387.  
 Miau, XII, 8, 336.  
 Micatio, f. Morraspiel, 368.  
 Mießchen, in die Ecke, f. Kämmerchen u., 256.  
 Mimik, XIV, 10, 356.  
 Miremusla, f. Blindespiel, 320.  
 Möckles, XII, 6, 83.  
 Modellierbogen, f. Baupspiele, 403.  
 Mohnenjagen, X, 6, 82.  
 Mohnkopff, f. Eisspiele, 345.  
 Mönch, f. Kreisel, 227.  
 Mönchscheren, f. Salzschnneiden, 392.  
 Morra, VIII, 3 (5), 368.  
 Mosaikspiel, f. Käseleispiel, 402.  
 Mosca cieca, f. Blinzelspiel, 320.  
 \* Mottchespiel, f. Anhang, II, 526.  
 Mouche, f. Blinzelspiel, 320.  
 Mufti, f. Adam hatte u., 246.  
 Mühle, VIII, 2, 471.  
 Münz oder Nummiz, VI, 2, 370.  
 Murrell's, f. Mohnenjagen, 82.  
 Mutter Ganz, VIII, 6, 250.  
 \* Mutter und Kind, X, 8, 81.  
 Müßgenball, VIII, 4, 74.  
 Mutter Sarah, X, 8, 390.  
 Myia chalke, f. Blinzelspiel, 320.  
 Myinda, f. Blinzelspiel, 321, 331.  
 My grandmothers clock, f. Linnenmessen, 282.  
 Nachahmungsspiele, 246.  
 Nachbar, mit Günst, f. Blinder Prophet, 367.  
 Nach Kom reiten, f. Pfahlspiel, 203.  
 Nacht-, Ritter- und Bürgerpiel, XII, 50, 338.  
 Nachtwache, VIII, 8, 254.  
 Nachziehseil, f. Anhang, 535.  
 Nadel einfäden, f. Goldn. u. faule u., 315.  
 Nadel und Zwirn, f. Goldene Brücke, 262.  
 Nadelsuchen, f. Aktion nach u., 444.  
 Namenball, XII, 6, 73.  
 Narr mit der Kappe, f. Blinzelspiel, 320.  
 Nehmt euch ein Exempel, f. Gänsemarsch, 251.  
 Negball, f. Parkwiesenspiel, 129.  
 Nideles, f. Möckles, 83.  
 Niesen à tempo, f. Anhang II, 532.  
 Niggeli, Neggeli u., f. Vock, wieviel u. 368.  
 Niggelschlagen, f. Porscheck, 207.  
 Nix in der Grube, f. Ringelreigen, 232.  
 Nonne, f. Kreisel, 227.  
 Nürnberger Tand, f. Ringelspiel, 400.

- Nußspiel, VIII, 2, 161.  
 Nykeln af sparka, f. Schlüsselaustraten, 526.
- Ohrenblasen, f. Warum und w., 441.  
 Omilla, f. Nußspiel, 161.  
 Orgelbauer, XIV, 8, 325.  
 Orthographische Lehrstunde, X, 10, 408.  
 Ostrakinda, f. Tag und Nacht, 284.
- Baarlaufen, f. Barlaufen, 288.  
 Paar und Unpaar, f. Gerade und w., 371.  
 Palli-malli, f. Kugelschlagen, 173.  
 Pantomime, f. Stumme Spieler, 355.  
 Pantoffelsuchen, f. Schlüsselsuchen, 380.  
 Papageno, f. Stille Blindenkub, 322.  
 Papa Josef, f. Mutter Sarah, 390.  
 Papiernühle, f. Flinderstock, 393.  
 Paradiespiel, f. Fuhscheibenpiel, 197.  
 Par impar, f. Gerad und w., 371.  
 Parketspiel, f. Tafelenspiel, 402.  
 Parkwiesenspiel, XIV, 2, 129.  
 Parlament, XII, 6, 411.  
 Patience chinoise, f. Figurenspiel, 404.  
 Patzschäden, f. Pfahlspiel, 203.  
 Pattalen-Spiel, f. Pfahlspiel, 203.  
 Pause, f. Anhang II, 525.  
 Péle-méle, f. Kugelschlagen, 173.  
 Pendre le mouchoir, f. Ringschlagen, 233.  
 Pensen, f. Anschlagen, 195.  
 Pentadizoin, f. Steinchenpiel, 165.  
 Petrus und Pilatus, f. Ringkreigen, 234.  
 \* Pfahlspiel, XII, 2, 203.  
 Pfähln, f. Pfahlspiel, 203.  
 Pfänderspiele, f. Anhang I, 523.  
 Pfennig vom Blöcklin werf., f. Stöckeln, 569.  
 Pflaumenpflücken, VI, 2, 159.  
 Pföckchensuchen, f. Augenräthsel, 375.  
 Pföckeln, f. Pfahlspiel, 203, 369.  
 Purre, f. Kreisel, 227.  
 Püdeln, f. Pfahlspiel, 203.  
 Pückpahlen, f. Pfahlspiel, 203.  
 Pinken, f. Fuchs zu Loch, 312.
- Pinneken, f. Kämmerchen vermieten, 256.  
 Plöcklin, f. Stöckeln, 369.  
 \* Plumpfack, f. Anhang II, 525.  
 \* Plumfackverstecken, 243.  
 Plumpfackwerfen, X, 6, 275.  
 Polnische Brücke, f. Goldene Brücke, 315.  
 \* Porrscheck, VIII, 2, 207.  
 Post, X, 6, 258.  
 Pottle, f. Fuhscheibenpiel, 197.  
 Presseri's, f. Schlagball, 83.  
 \* Prellball, X, 6, 100.  
 Prisonner-base, f. Foppen u. w., 285.  
 Puffspiel, XII, 2, 469.
- Quern, f. Anhang, II, 533.
- Rabenhorst, f. Rabenschloß, 266.  
 Rabenschloß, VIII, 6, 266.  
 \* Radtschlagen, f. Anhang, 527.  
 Radtreiben, f. Reifentreiben, 229.  
 Rasenballspiel, f. Parkwiesenspiel, 129.  
 Rasenbillard, f. Krocket, 181.  
 Rate, wer hat dich geschlagen?, X, 5, 365.  
 Rate, wer hat im Reichchen, f. Augenräthsel, 375.  
 † Raubbene, VI, 8, 237.  
 Räuber und Gendarmen, XII, 12, 308.  
 Rebecka, ruck w., f. Kämmerchen vermieten w., 256.  
 Rechenmeister, XII, 10, 407.  
 † Reifenwerfen, VIII, 2, 215.  
 Reifentreiben, VI, 1, 228 u. 345.  
 Reise nach Jerusalem, XII, 10, 411.  
 Reisespiel, XIV, 6, 424.  
 \* Reiterball, XIV, 10, 74.  
 Rette sich, wer kann, XII, 4, 276.  
 Richterspiel, f. Nitterschlagen, 337.  
 Riemenvickeln, XII, 2, 396.  
 Rindenspeislin, f. Suchen der Peise, 383.  
 Ringkreigen, VI, 6, 230.  
 Ringelrennen, f. Schneespiele, 343 u. 345.  
 Ringelspiel, XII, 2, 400.  
 Ringender Kreis, f. Türtenkopf, 220.  
 Ringen im Gräblein, f. Anhang, 535.



Ringkämpfe, f. Anhang, II, 534.  
 Ringle, Ringle, Reihe, f. Ringelreigen, 232.  
 Ringle, Ringle, Rosenkranz, f. Ringelreigen, 223.  
 \* Ringrennen, XIV, 2, 213.  
 Ring, f. Brückenmann, 268.  
 Ringschlagen, VIII, 10, 237.  
 Ring-side or cross-side, f. Kopf u. r., 352.  
 Ringspiel, XII, 8, 445.  
 Ringsucher, VIII, 6, 376.  
 Ringwerfen, X, 2, 217.  
 Rippen, VIII, 2, 161.  
 Ritter durch Gitter, f. Goldene Brücke, 315.  
 \* Ritter schlagen, XIV, 8, 385.  
 \* Ritter und Bürger, XII, 20, 309.  
 Roland, f. Freiwolf 281.  
 Rolandreiten, f. Ringrennen, 215.  
 Rollball, XII, 8, 139.  
 Rollrädchen f. Bullenspiel, 396.  
 Rombos, f. Kreisel, 225.  
 \* Rompel, Tompel, Doria, XII, 6, 369.  
 Rosselsprung XIV, 1, 466.  
 Rossball, f. Grenzball, 155.  
 Rossballen, f. Reiterball 74.  
 Rübbern, f. Spengeln, 163.  
 \* Rucken, XIV, 2, 315.  
 Ruckwippe, f. Butter wiegen, 533.  
 Mührei, f. Mohnenjagen 82.  
 Rührlöffel, f. Kelle, 384.  
 Rundsack, XIV, 2, 501.  
 Russische Motion, X, 8, 254.  
 Sabot, f. Kreisel, 225.  
 \* Sackhüpfen, f. Anhang II, 531.  
 Sackpumpen, f. Sackhüpfen, 531.  
 Sackmitze, f. Liebe Schwester r., 249.  
 Sacktreiben, XIV, 2, 166.  
 Salzschneiden, XII, 6, 392.  
 Sackformeln, X, 6, 418.  
 \* Sauball, f. Geierspiel, 79.  
 \* Sautreiben, f. Geierspiel, 79.  
 Sor der Kilim, f. Kelle, 384.  
 Schachspiel, XIV, 2, 476.  
 Schäferin und Wolf, XII, 12, 272.  
 Schafe aus, der Wolf, VIII, 10, 264.  
 Schaggerball, f. Mohnenjagen, 82.  
 Schaggum, f. Mohnenjagen, 82.

Schattenbilder, XIV, 2, 361.  
 Schattenhaschen, X, 2, 261.  
 Schattetrampeligs, f. Barlaufen, 293.  
 Scheibenbogen, f. Bogenschießen, 212.  
 Scheibenschleßen, X, 6, 385.  
 Scheibenspiel, X, 4, 192.  
 \* Scheibenwerfen, VIII, 1, 197.  
 Schenken und Logieren, f. Warum u. weil, 415.  
 Schenken und Logieren, f. Herr König, ich r., 256.  
 \* Schiebekämpfe, f. Anhang II, 534.  
 Schiffeln, f. Scheibenwerfen, 197.  
 Schindern, f. Schlittern, 343.  
 Schinkenlopfen, f. Rate wer hat, 366.  
 Schippen, f. Scheibenwerfen, 197.  
 Schirren, f. Scheibenwerfen, 197.  
 \* Schlagball, X, 6, 62.  
 \* Schlagball, XIV, 9, 83.  
 Schlagbame, X, 2, 476.  
 Schlaglaufen, XII, 8, 283.  
 Schleifensiel, f. Kriegsspiel, 303.  
 Schlittenfahren, VI, 1, 341.  
 Schlittern, VI, 1, 343.  
 Schlittschuhlaufen, VI, 1, 343.  
 Schloßchen, f. Höfeln, 161.  
 Schloßverwaltersspiel, f. Brückenmann, 268.  
 \* Schlüsselaustragen, f. Anhang II, 528.  
 \* Schlüsseljagd, X, 10, 380.  
 Schmaraden, f. Deutsches Geleispiel, 186.  
 Schmerbellen, f. Stahlspiel, 203.  
 Schmerstapfen, f. Stahlspiel, 203.  
 Schmied, XII, 6, 392.  
 Schnarchhans, f. Kreisel, 227.  
 Schnarre, f. Schnurre, 394.  
 Schneckenkreisel, f. Kreisel, 266.  
 Schneeballwerfen, VIII, 2, 341.  
 Schneemann, VIII, 2, 341.  
 Schneider, leih' r., f. Kännnerchen, 255.  
 Schneidezack, f. Kreuzhaschen, 262.  
 Schnellen u. Schellen, f. Anhang, 533.  
 Schnellern, VIII, 2, 160.  
 \* Schnipfeljagd, XIV, 8, 296.  
 Schnurball, X, 2, 67.  
 Schnurre, VI, 1, 394.  
 Schnurkreisel, f. Kreisel, 225.  
 Schaf us, Wolf g'feh, f. Schafe aus, der r., 264.

- Schölmern, f. Dinnenmessen, 282.  
 Schoinofilinda, f. der Blumpfad, 242.  
 Schuhstücker, f. Schließelsuchen, 380.  
 Schuhplatter, f. Schließelsuchen, 380.  
 Schuffeln, f. Schlittern, 343.  
 Schwäbische Musikanten, XII, 8, 354.  
 Schwarzer Mann, X, 10, 276.  
 Schwebender Bissen, f. Anhang II, 531.  
 Schwimmenlassen, f. Fuchspressen, 526.  
 Scotch-hopping, f. Fußscheibenspiel, 197.  
 Seifenblasen, VI, 1, 393.  
 Seilchenpringen, f. Anhang II, 530.  
 \* Seilziehen, X, 2, 219.  
 Shahludium, f. Schach, 476.  
 Shipping, f. Scheibenwerfen, 197.  
 Silberrätsel, X, 2, 454.  
 Sillen, f. Schließelaustreten, 528.  
 Simon sagt's, f. Adam hatte, 246.  
 Single Wicket, f. einfacher Thorball, 120.  
 Skating-Rink, XIV, 1, 344.  
 Solitaire, f. Einsiedlerpiel, 460.  
 Spanischer Langball, f. Langball, 126.  
 Spellicana, f. Federpiel, 391.  
 Spellwarvel, f. Kreisel, 227.  
 Spengeln, f. Anschlagen, 195.  
 Spengeln, VIII, 2, 163.  
 Spicken u. Spannen, VIII, 2, 163.  
 Spicken, f. Pfahlspiel, 203.  
 Spiele der Ähnlichkeit, X, 2, 409.  
 Spielscherze, f. Anhang II, 526.  
 \* Spiehrutenlaufen, f. Anhang II, 526.  
 Sprachspiele, X, 6, 418.  
 Springhölzchen, f. Porsched, 207.  
 Sprüchwörter, XIV, 6, 357.  
 Stäbchenschieben, f. Anhang II, 527.  
 \* Stachelwerfen, XII, 4, 205.  
 Stechvogel, XII, 2, 210.  
 Stecklegriiblichs, f. Mutter und Kind, 82.  
 Stecklippringen, f. Anhang 529.  
 Steckenspiel, XII, 6, 258.  
 Steht alle, XII, 8, 70.  
 Steinchenpiel, VIII, 2, 165.  
 Steine lesen, f. Anhang II, 530.  
 Steinles, f. Lufttätschen, 164.  
 Steinspiel, X, 6, 201.  
 Steinverbergen, f. Augenrätsel, 375.  
 Stiefeln, f. Pfahlspiel, 203.  
 Stille Blindfuh, f. Blindfuh, 322.  
 Stille Musik, XII, 6, 355.  
 Stirbt der Fuchs, so x, XII, 10, 391.  
 Stockblindfuh, f. Blindfuh, 322.  
 Stöckeln, VIII, 3, 369.  
 Stöckles, f. Pfahlspiel, 203.  
 Stootballen, f. Der Blumpfad geht x, 241.  
 Storch und Frösche, X, 6, 312.  
 Stoßregeln, f. Kegeltisch, 191.  
 Strepinda, f. Scheibenspiel, 194.  
 Strobilos, f. Kreisel, 225.  
 Strombos, f. Kreisel, 225.  
 Studum, f. Mohrenjagen, 82.  
 Stumme Arbeiter, f. Handwerkspiel, 351.  
 Stumme Spieler, XIV, 6, 355.  
 Stund, f. Steht alle, 73.  
 Sturbo, f. Kreisel, 225.  
 Suchen der Pfeife, XIV, 6, 383.  
 Suchen nach Musik, X, 5, 411.  
 Suppe essen, X, 5, 415.  
 Swayka, f. Stachelwerfen, 205.  
 Täfelseispiel, VI, 1, 402.  
 Tag und Nacht, XII, 8, 284.  
 Taktisches Kriegsspiel, f. Kriegsspiel, 515.  
 Talpen, f. Bodenprellball, 59.  
 Tanzknopf, f. Kreisel, 225.  
 Taubenspiel, X, 6, 413.  
 Tennis-ball, f. Federball, 62.  
 Tellerdrehen, XII, 6, 252.  
 Teufel an der Kette, f. Barentreiber, 266.  
 Thaler, Thaler, du x. VIII, 8, 378.  
 The apple mil, f. Schnurre, 395.  
 The pyramide, f. Hückeln, 161.  
 The Chinese-puzzle-play, f. Fünfezenerpiel, 404.  
 \* Thorball, doppelter, f. Doppelter Thorball, 101.  
 \* Thorball, einfacher, f. Einfacher Thorball, 120.  
 Three-holes, f. Schnellern, 160.  
 Tippnuß, VI, 3, 367.  
 Tippß, f. Tippnuß, 367.

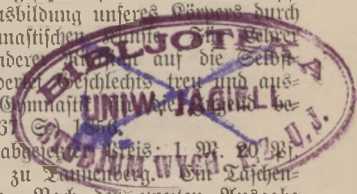
Tipshaves, f. 160.  
 Tire, tire, tilz, f. Winklwang, 370.  
 Tirteltanz, f. Kreisel, 227.  
 Tom Tiddlers ground, f. König, ich  
 bin in x. 266.  
 Tombola, f. Lotto, 372.  
 Tonneau, f. Scheibenspiel, 194.  
 Tonnenband, f. Reifentreiben, 228.  
 Top, f. Kreisel, 225.  
 Töpfeverkaufen, X, 10, 273  
 Topfch, f. Kreisel, 225.  
 Topffschlagen, VI, 4, 328.  
 Topffspiel, f. Bärenspiel, 267.  
 Topffspiel, f. Kreisel, 225.  
 Torle, f. Kreisel, 227.  
 Touche-l'ours, f. Bärenspiel, 267.  
 Touch-iron, f. Haschen, 260.  
 Touch-wood, f. Haschen, 260.  
 Toupie, f. Kreisel, 227.  
 Traltrum larum x., f. Wer das  
 nicht x. 383.  
 Treibball, f. Geierspiel, 79.  
 Trennung, f. Brotbaden, 317.  
 Treterchen f. Kreisel, 227.  
 Triesel, f. Kreisel, 225.  
 Triblenspiel, f. Borschek, 208.  
 Triller, f. Kreisel, 225.  
 Trimpeltrampel, VIII, 12, 263.  
 Trochos, f. Reifentreiben, 229.  
 Trommel, f. Jakob, wo x., 325  
 Trompo peona, f. Kreisel, 227.  
 Trottole, f. Kreisel, 227.  
 Tründelband, f. Reifentreiben, 228.  
 Trufelen, f. Steht alle! 70.  
 Trudeln, f. Steht alle! 70.  
 Trychodiphesis, f. Salzschnneiden, 393.  
 Tuchdiebes, f. Linnenmessen, 282.  
 Tuchmessen, f. Linnenmessen, 282.  
 Dunkelmüßla, f. Blindetuh, 320.  
 Tupie d'Allemagne, f. Kreisel, 227.  
 Turbo, f. Kreisel, 225.  
 Türk, f. Schwarzer Mann, 276.  
 \* Türkenkopf, 220.  
 Turmball, f. Burgball. 141.  
 Türmlein, f. Königs Töchterlein,  
 234.  
 Übungsspiel zum Thorball, XII, 4,  
 120.  
 Um ein Eck, XII, 6, 332.  
 Ungelacht piß ich dich, XII, 4, 385.

Vater Abraham, f. Mutter Sarah,  
 390.  
 Vacuum f. Ringelreigen 230.  
 Vater Eberhard, f. Mutter Sarah,  
 390.  
 Vater i ha te Hse, f. Haschen, 260.  
 Verehren u. Placieren, f. Herr König,  
 ich x. 256.  
 Verdecktes Schach, XIV, 2, 502.  
 Verhängnisvolle Tasse. XIV, 4, 384.  
 Versteck der Kuh, f. Versteckens, 331.  
 Versteckens, XII, 8, 331.  
 \* Versuch à la Tantalus, f. Anhang  
 II, 529.  
 Better Lucas, f. Was machst du in x.  
 239.  
 Verzauberte Ringe, f. Riemenwickeln,  
 398.  
 Verwechseln der Plätze, VIII,  
 6, 255.  
 \* Vierball, XIV, 4, 93.  
 Viereggis, f. Fuhrball, 77.  
 Vigoli, XII, 8, 73.  
 Virgatum, f. Ringelreigen, 230.  
 Vierschach, XIV, 4, 500.  
 Vögelausjagen, VIII, 10, 261.  
 Vöglein flieg auß, f. Kämmerchen  
 vermieten. 257.  
 Vöglein husch, VI, 6, 261.  
 Vogelfänger, X, 6, 323.  
 Vogelhaus, X, 8, 251.  
 Volant, f. Federball, 62.  
 Vom Losen und Wählen, f. Anhang  
 I, 497.  
 Vorgelesen, f. Freiwolf, 280.  
 Wachtel, f. Ziegenspiel, 68.  
 Wächter und Diebe, XIV, 20, 333.  
 Wahrheitspiegel, XIV, 6, 381.  
 Wahrjagen, XIV, 4, 387.  
 Walbteufel, f. Schnurre, 394.  
 Wandball, f. Handball, 121.  
 Walk moon, walk, f. Lauf Mond  
 326.  
 Wanderball, VI, 6, 64.  
 Warme Hand, f. Kate, wer hat x.  
 365.  
 Warum machst du mir x., XIV, 4, 385.  
 Warum und weil, XII, 2, 44.  
 Was machst du in meinem Garten?,  
 VIII, 12, 239.

- Wasser, Luft und Erde, VIII, 5, 445.  
 Wasserhühnlein, f. Scheibenwerfen 197.  
 Wassermännchen, VI, 2, 317.  
 Wassermännchen machen, f. Scheibenwerfen, 197.  
 Wassermühle, VI, 6, 248.  
 Wasserpfutschchen, f. Scheibenwerfen. 197.  
 Watte blasen, f. Anhang II, 533.  
 Weidenvögelin, f. Suchen der Pfeife 383.  
 Weib, Weib, was klopfest du? f. Glucke u Geier, 271.  
 Weinausrufen, f. Barentreiber, 266.  
 Weißes Käbchen, f. Jakob, wo x., 323.  
 Wenn die Kinder artig x., f. Adam hatte x., 247.  
 Wer das nicht kann, XII, 8, 383.  
 Werle, f. Kreisel, 227.  
 Wer war's?, f. Kate, wer hat x., 365.  
 Whip-top, f. Kreisel, 225.  
 Wide, f. Klinkeholz, 206.  
 Wie gefällt dir dein Nachbar? x., X, 8, 257.  
 Wiesel, f. Ringfucher, 376.  
 Wie steht's, wie geht's, f. Ring-schlagen, 237.  
 Wie, wo und warum? X, 45, 444.  
 \* Wilder Mann, XII, 10, 278.  
 Will der Schmied das x., f. Bod, wieviel x., 368.  
 Willkommen dem Balle, VI, 6, 56.  
 Windsahne, f. Fliederstock, 393.  
 Windspiel, f. Fliederstock, 393.  
 Windtrülle, f. Fliederstock, 393.  
 Winkewang, VI, 2, 370.  
 Wippwipp, f. Kipfeln, 210.  
 Wittmann, f. Hasch, hasch!, 262.  
 Wochenhüpfen, f. Fußscheibenspiel, 197.  
 Wogendes Meer, X, 6, 255.  
 Wo giebt's gut Bier, f. Kämmerchen x., 256.  
 Wolf, beiß mich nicht! x., f. Fuchs, zu x., 312.  
 Wolf im Garten, VIII, 6, 265.  
 Wolf, Schaf und Hund, f. Schäferin und x., 273.  
 Wolf und Schaf, X, 2, 476.  
 Wortverbergen, XIV, 8, 434.  
 Zankeisen, f. Ringenspiel, 400.  
 Zed, f. Haschen, 260.  
 Zeichnungswürfel, XIV, 2, 405.  
 Zeil, f. Pflaumenpfücken, 159.  
 Zickjagen, f. Haschen, 260.  
 Ziegenpiel, XII, 8, 68.  
 \* Ziehkämpfe, f. Anhang II, 534.  
 Zielball, 68.  
 Zwei Glucken, XII, 2, 273.  
 Zwirbel, f. Kreisel, 227.  
 Zwirn einfüdeln, f. Goldne und x., 315.

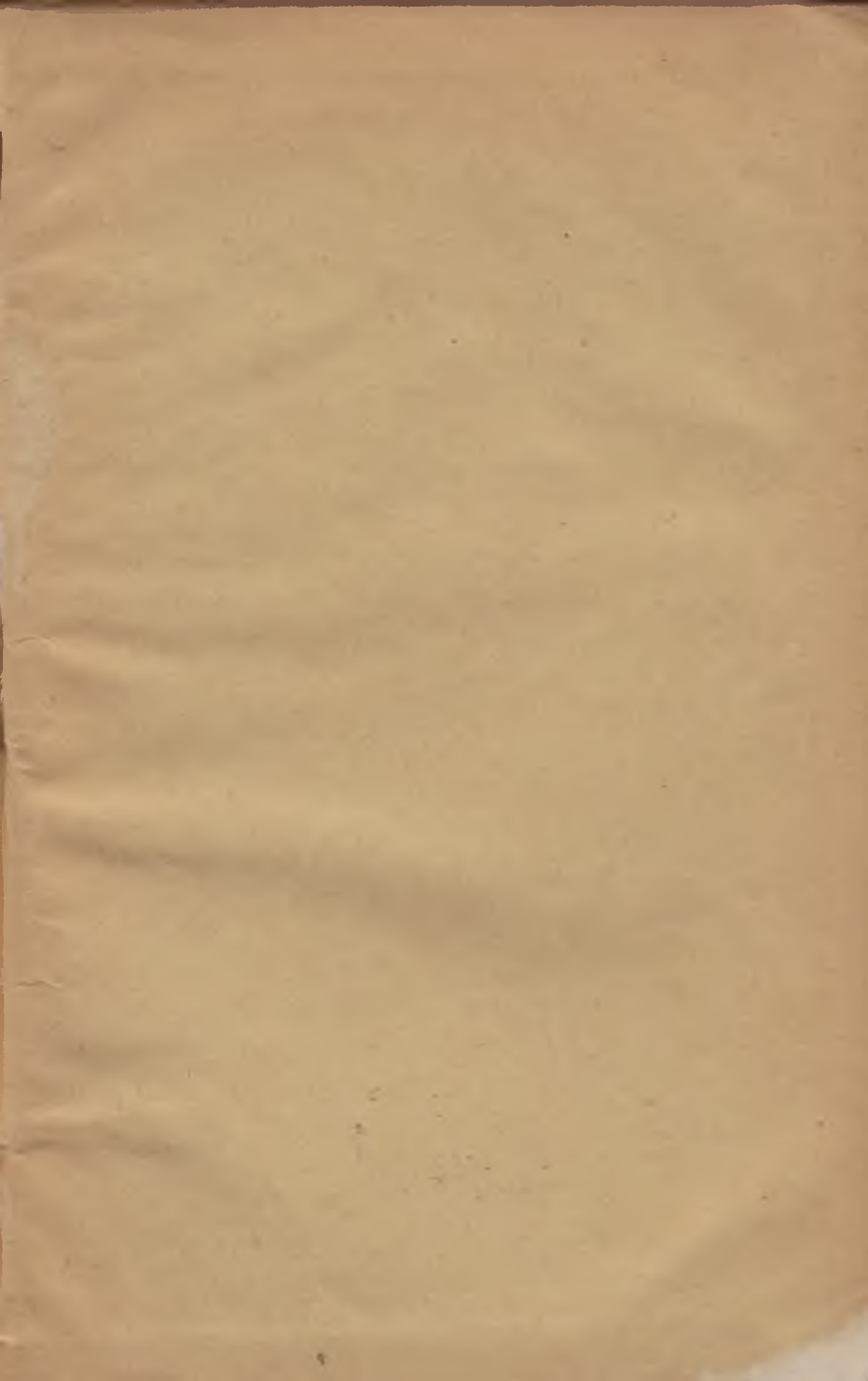
Verlag von **G. A. Grau & Cie. (Rud. Lion)** in Hof.

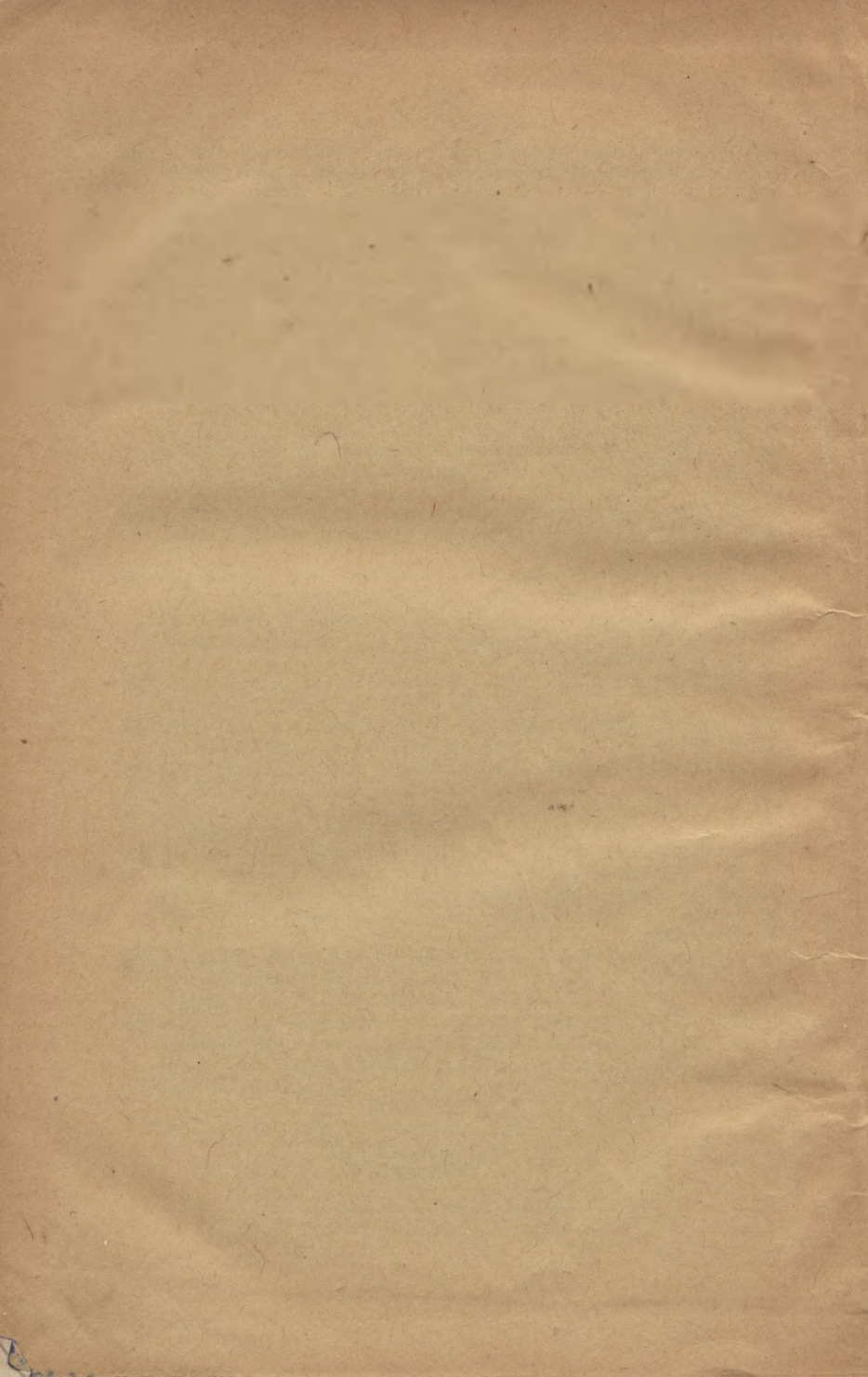
- Blätter** für die Angelegenheiten des bayerischen Turnerbundes. Organ für das gesamte bayerische Turnwesen. 22. Jahrgang. 1884.
- Brendicke, Dr. Hans,** Zur Geschichte der Schwimmkunst und des Badeswesens. gr. 8°. (48 S.) 1885. \* 1 M.
- Dorn, Jos.,** Oberturnlehrer, die Turnhalle des 3. Schulhauses in Hof. Nebst Skizzen u. die Entwicklung des Turnens der Volksschulen daselbst. M. 1 lith. Ansicht u. 4 Steindr.-Taf. gr. 8°. (24 S.) 1877. \*60 Pf.
- die schwedische Gymnastik Ein Referat, erstattet der 4. Hauptversammlung d. bayer. Turnlehrervereins nach Lings „Allgemeine Begründung der Gymnastik“ und Rothsteins „Die Gymnastik nach dem System des schwed. Gymnastarchen P. S. Ling“ gr. 8°. (16 S.) 1881. \*50 Pf.
- Erinnerungen** eines alten Mannes aus der Zeit der Wiedererweckung der deutschen Turnkunst 1817—1818. Hrsg. zur 100jähr. Gedenkfeier d. Geburtstages v. Friedr. Ludw. Zahn am 11. Aug. 1878. Mit dem Bildnis Zahns (Holzschn.-Taf.) gr. 8°. (34 S.) (Von F. Clüster.) 1878. 75 Pf. Dasselbe, geh. m. Goldschn. 90 Pf.
- Fischer, Joh. Nep.,** Auszug aus GutsMuths' Gymnastik f. d. Jugend v. J. 1793 verfaßt im J. 1799. Neu hrsg. v. Karl Wajsmannsdorff. gr. 8°. (XVI, 53 S.) 1872. \*50 Pf.
- Göh, Ferd., Dr. med.,** Handbuch d. deutschen Turnerschaft. Im Auftrage d. Ausschusses derselben hrsg. 8°. 2. Aufl. (VII, 160 S.) 1884. \*60 Pf.
- **W. Suseland u. A. Hermann,** Bahn frei! Deutscher Turnerfunor. 2. vermehrte Auflage. 16°. (IX, 106 S.) 1877. \*60 Pf.  
von 12 Exempl. an à \*50 Pf.
- GutsMuths, J. C. F.,** Kurzer Abriss der deutschen Gymnastik. Nach u. d. Titel: Katechismus der Turnkunst. 8°. 1818. (1 M. 50 Pf.)  
Herabgef. Preis: \*80 Pf.
- Turnbuch für die Söhne des Vaterlandes. Mit 4 Kupfertafeln. gr. 8°. 1817. (4 M. 50 Pf.)  
Herabgelegter Preis: \*1 M. 60 Pf.
- Theoretisch-praktische Anweisung zur Ausbildung unseres Bürgers durch Leibesübungen, oder Lehrbuch der gymnastischen Turnkunst für Lehrer und Erzieher jedes Standes mit besonderer Rücksicht auf die Selbst- und Privaterziehung junger Leute beiderlei Geschlechts treu und auszugsweise nach J. C. F. GutsMuths Gymnastik bearbeitet. Zweite Ausgabe. 8°. (XI, 36 S.) 1877.  
(2 M 10 Pf.) Herabgelegter Preis: 1 M. 20 Pf.
- Unterhaltungen und Spiele der Familien zu Taunusberg. Ein Taschenbuch für die Jugend. Mit 19 Kupfern. Nach der zweiten Ausgabe neu aufgelegt. 1885. geb. 2 M.
- Zahn, Friedr. Ludw.,** Werke. Neu hrsg., m. e. Einleitg. u. m. erklär. Anmerkungen versehen von Prof. Dr. Karl Euler. I. Band. 8°. (LII, 544 S.) 1884. \*4 M. 20 Pf., eleg. geb. \*5 M. 50 Pf.
- Zenny, W.,** Buch der Reigen. Eine Sammlung von Tanzreigen, Aufzügen mit Gesang, Liederreigen und Kanonreigen zum Gebrauch beim Schulturnen, mit Einleitungen und e. Anhange zur Geschichte des Reigens. Mit zahlreichen Musikbeigaben und 272 eingedr. Holzschnitten. gr. 8°. (VIII, 300 S.) 1880. 6 M.
- Lieder Sammlung aus dem Buch der Reigen. F. d. Schulgebrauch gr. 8°. (48 S.) \*40 Pf. von 25 Exempl. an \*25 Pf.



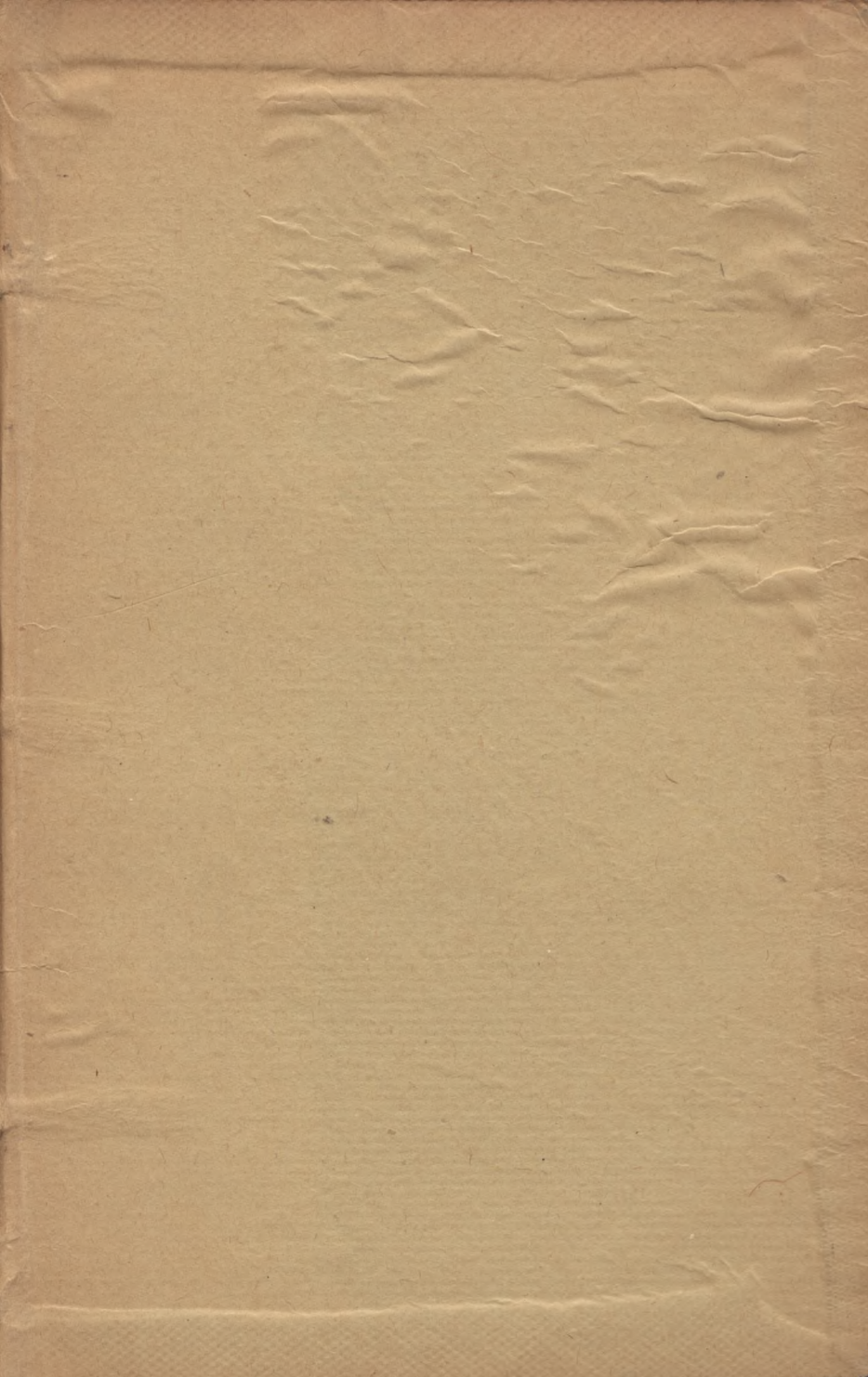
- Jenny, W.**, Schwungfeilübungen. Ein Beitrag zu einem Leitfaden für das Mädchenturnen. Zugleich eine Ergänzung zu des Verfassers „Buch der Reigen“. gr. 8°. (IV, 52 S.) 1882. \*1 M.
- Lang, Aug.**, Turnlehrer, Turntafeln. Illustrationen, frei bearbeit. nach J. C. Lion und Aug. Ravenstein. qu. gr. Fol. (122 Steintafeln und 9 S. Text) Chicago. 1876. \*30 M.
- Lion, J. C.**, Abriß der Entwicklungsgeschichte der neueren deutschen Turnkunst. 8°. (16 S.) 1880. 30 Pf.
- Festrede zur Jahr-Feier. Den Turnvereinen Leipzigs am 11. Aug. 1876 geh. M. c. Anh.: Festlied, von R. C. gr. 8°. (23 S.) 1878. 30 Pf.
- das Turnen in der Volksschule. gr. 8°. (144 S.) 1882. \*20 Pf.
- das Stoßfechten, zur Lehre und Übung in Wort und Bild dargestellt. M. 26 Abbild. in Holzsch. gr. 8°. (144 S.) 1882. \*2 M.  
gebunden \*2 M. 40 Pf.
- Zeichnungen von Turngeräten für Turnanstalten jeder Art. 60 lith. Tafeln in Fol. mit Erläuterungen. Dritte Auflage, 1882. \*10 M.
- vier Probetafeln daraus 75 Pf.
- Lion, Rud.**, Verordnungen und amtliche Bekanntmachungen, das Turnwesen in Bayern betreffend. Zweite Aufl. gr. 8°. (V, 11 S.) 1884. \*1 M. 20 Pf.
- Purkh, Ludw.**, städt. Turnlehrer, Handbüchlein turnerischer Ordnungs-, Frei-, Hantel- und Stabübungen. Eine Sammlung auf Grund von J. C. Lions Leitfaden für den Betrieb der Ordnungs- und der Freiübungen bearbeitet. Mit 585 Holzschnitten gr. 8°. (XVI, 192 S.) eleg. gebunden \*2 M. 50 Pf.
- Rüßf, Dr. Sugo**, zur Schulturnfrage. XIII. Programm des Stadtgymnasiums zu Stettin. gr. 4°. (19 S.) Stettin, 1882. \*1 M.
- Schelller, O.**, der Turnunterricht in gemischten Volksschul-Klassen. Mit 23 Abbildungen. gr. 8°. (76 S.) 1881. \*1 M. 20 Pf.
- Schröter, Carl**, Turnlehrer, Hantelübungen, in Gruppen zusammengestellt. gr. 8°. (25 S.) 1880. 30 Pf.
- Handbuch für die Lehrer zur Ertheilung des Turnunterrichts an den Volksschulen. Mit 6 lith. Tafeln. 8°. (V, 132 S.) 1883. \*1 M. 20 Pf.
- Schurig, E. J.**, Overturnlehrer, Hülfsbuch für das Gerätturnen in der Volksschule und in den unteren Klassen höherer Lehranstalten mit Beziehung auf eine einfache Turneinrichtung. Mit 3 Abbild. in Steindr. und 78 in Holzsch. gr. 8°. (XVI, 102 S.) 1883. \*1 M. 60 Pf.  
gebunden \*2 M.
- Spieß, Adolf**, kleine Schriften über Turnen. Nebst Beiträgen zu seiner Lebensgeschichte. Gesammelt und herausg. von J. C. Lion. Neue Ausgabe. gr. 8°. (XC, 188 S.) 1877. \*3 M.
- Thomas, J. G.**, Stadtbaurat, die städtische Turnhalle in Hof. Nebst e. geschichtl. Skizze des Turnwesens daselbst. 2. verb. und bis auf die neueste Zeit fortgeführte Ausgabe. Mit 7 Steindrucktafeln in qu. Fol. hoch 4°. (28 S.) 1872. \*2 M.











KOLEKCJA  
SWF UJ

A

684

Biblioteka GI AWF w Krakowie



1800055962