

J. Bollinger-Auer

Lehrer an der Töcherschule in Basel

Bewegungs-Spiele

für Mädchen

*Bearbeitet im Auftrage des
Erziehungsdepartements des Kantons
Basel-Stadt*

Mit 34 Illustrationen

Z BIBLIOTEKI

c. k. kursu nauki w gimnazjum

W. KRAJOWIE

Zürich

Verlag Art. Institut Orell Füssli

1894.

V7 175256

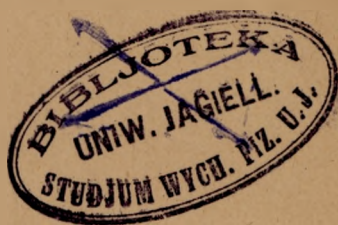
* 00 2092000

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800052401

38508



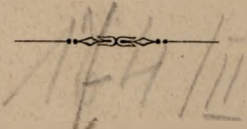
Handbuch
für den
Turnunterricht an Mädchenschulen

von

J. Bollinger-Auer

Lehrer an der Töcherschule in Basel.

Zweite Auflage.


III. Bändchen:

Bewegungsspiele für Mädchen.

Mit 34 Illustrationen.

Zürich

Verlag Art. Institut Orell Füssli
1894.

L 32

Bewegungs-Spiele

für

Mädchen.

Bearbeitet

von

J. Bollinger-Auer

Lehrer an der Töchterschule in Basel.

Mit 34 Illustrationen.

~~Z BIBLIOTEKI~~
c. k. kursu naukowego gimnastycznego
WARSZAWIE.

Zürich

Verlag Art. Institut Orell Füssli
1894.



152

152

Inhaltsverzeichnis.

Einleitung.

	Seite
a) Bildung der Parteien	1
b) Die wichtigsten Spielgeräte	3
c) Fangen und Werfen der Bälle	7

I. Spiele, die nur im Freien gespielt werden können.

1. Ballspiel mit Freistätten	16
2. Der Grenzball	23
3. Das Schlagballspiel	28
4. Das Schlaglaufen	32
5. Der Barlauf	34
6. Der Eckball	39
7. Der Stehball	41
8. Tag und Nacht	44
9. Diebschlagen	47
10. Stabstehlen	50

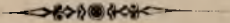
II. Spiele, die im Freien und im Turnsaale gespielt werden können.

11. Hinde-n-eweg und vorne dra	54
12. »Hilfsjäglic« (Hilfshaschen)	56
13. Der schwarze Mann	57
14. Ringschlagen	60
15. Katze und Maus	61

	Seite
16. Geier und Glucke	64
17. Die Dritte abschlagen	66
18. Der Kreis-Wanderball	68
19. Der Kreis-Wurfball	71
20. Der Kreis-Fussball	73
21. Die Balljagd	75
22. Die chinesische Mauer	78
23. Wetthinken	80
24. Das Reifwerfen	82
25. Der Federball	86
26. Stelzengehen	88

III. Spiele, die nur im Saale gespielt werden können.

27. Der Rollball	91
----------------------------	----



Einleitung.

Bildung der Parteien.

Bei Beginn der Jugendspiele wird jede Spielabteilung in zwei möglichst gleich starke *Parteien* geteilt, deren jede sich eine Führerin wählt.

Der Lehrer nimmt aus der Schar der Spielenden 2 Schülerinnen heraus, die nach dem Urteil der Mitschülerinnen und seinem eigenen Dafürhalten die besten Spielerinnen und Turnerinnen sind. Diese wählen nun aus der Schar der Mitspielenden abwechselnd eine heraus, bis der ganze Haufe verteilt ist.

Welche von beiden zuerst wählen darf, wird durch ein aufgeworfenes *Geldstück*, wie folgt, bestimmt: Nachdem die eine der beiden „Kopf“, die andere „Schrift“ der Münze gewählt hat, wird das Geldstück in die Luft geworfen. Diejenige, deren gewählte Seite oben liegt, beginnt das Wählen. Hierbei dürfen die schon Gewählten der Wählenden mit gutem Rat beistehen, doch bleibt der schliessliche Entscheid nur bei ihr. (Auf dieselbe Weise wird auch bei gewissen Spielen, wie Schlagballspiel, Ball mit Freistätten u. s. w. entschieden, welche Partei die „herrschende“ oder „dienende“ sein soll.)

Oft kommt es bei Mädchen vor, dass bei dieser Bildung der Parteien zwei Freundinnen, die lieber Seite

an Seite, als gegen einander gekämpft hätten, getrennt worden sind. Findet sich nun vielleicht auf der andern Seite ein gleicher Fall oder meldet sich eine, die freiwillig zum Tausche der Partei bereit ist, so wird — sofern die Mehrheit der übrigen Parteigenossen damit einverstanden ist — dieser Wechsel der Partei gestattet, weil der *Bestand der Parteien für das ganze Jahr Gültigkeit hat*.

Nun wählt sich jede Partei definitiv eine *Führerin* und eine *Stellvertreterin* derselben. Erstere wird in der Regel die sein, die bereits durch die „Volksstimme“ zur Bildung der Partei berufen worden ist, doch ist dies nicht absolut selbstverständlich.

Die Aufgaben dieser Führerinnen sind in der Beschreibung der Spiele jeweilen genau angegeben, hier sei daher nur dasjenige erwähnt, was sie *ausserhalb des eigentlichen Spieles* zu thun haben.

1. Diese 4 Personen (2 Führerinnen und 2 Stellvertreterinnen) *holen und versorgen sämtliche Spielgeräte ihrer Abteilung* und werden für diesen Dienst verantwortlich gemacht.
2. Sie merken sich genau die Siege (Punkte etc.) ihrer Partei, um nachher hierüber der Spielleitung *zuverlässigen Bericht* geben zu können.
3. Sie besorgen allein oder mit Hilfe des Spielleiters die Abgrenzung des Spielplatzes durch Abmessen der Distanzen und Aufpflanzen (bezw. wieder Einsammeln) der Flaggenstangen.
4. Sie sollten bei *keinem Spielanlasse* fehlen, und müssen im Verhinderungsfalle der Spielleitung rechtzeitig Anzeige machen, damit für Ersatz gesorgt werden kann.

Davon, wie sich die Führerinnen bei ihren Spielgenossinnen durch ihre Leistungen in Achtung zu setzen vermögen, hängt ein guter Teil des Spielerfolges ab, besonders da, wo ein Spielleiter mehrere Abteilungen zu überwachen hat.

Die wichtigsten Spielgeräte.*)

1. Der kleine Wurfball.

Als solcher dient am besten, weil auch zu andern Ballübungen sehr zweckmässig, der rot emaillierte Gummiball zum Lawn-Tennis von 2 $\frac{1}{2}$ “ Durchmesser, das Dutzend à Mk. 7. 20. Er ist verwendbar bei allen in der „Einleitung“ genannten Ballübungen, beim Eckball, bei der Balljagd, für schwächere Mädchen auch als Schlagball beim Ballspiel mit Freistätten, sowie beim Schlagballspiel.

2. Der Schlagball.

Als solcher hat sich der „Leder-Schlagball von 2 $\frac{1}{2}$ “ Durchmesser mit Gummi-Einlage“, das Stück à Mk. 2. 10 vorzüglich bewährt. Er erscheint für den Anfang etwas hart und daher gefährlich; aber einerseits wird er durch den Gebrauch immer weicher, und andererseits ist er sehr dauerhaft. — Anwendung findet er besonders beim Ballspiel mit Freistätten und beim Schlagballspiel.

*) Alle hier genannten Spielgerätschaften können, sofern im Text nicht andere Bezugsquellen angegeben sind, direkt oder durch Vermittlung des Herausgebers in bester Qualität durch die Turnspielgeräte-Handlung *Dolffs & Helle*, Ziegenmarkt 3, in Braunschweig bezogen werden.

an Seite, als gegen einander gekämpft hätten, getrennt worden sind. Findet sich nun vielleicht auf der andern Seite ein gleicher Fall oder meldet sich eine, die freiwillig zum Tausche der Partei bereit ist, so wird — sofern die Mehrheit der übrigen Parteigenossen damit einverstanden ist — dieser Wechsel der Partei gestattet, weil der *Bestand der Parteien für das ganze Jahr Gültigkeit hat*.

Nun wählt sich jede Partei definitiv eine *Führerin* und eine *Stellvertreterin* derselben. Erstere wird in der Regel die sein, die bereits durch die „Volksstimme“ zur Bildung der Partei berufen worden ist, doch ist dies nicht absolut selbstverständlich.

Die Aufgaben dieser Führerinnen sind in der Beschreibung der Spiele jeweilen genau angegeben, hier sei daher nur dasjenige erwähnt, was sie *ausserhalb des eigentlichen Spieles* zu thun haben.

1. Diese 4 Personen (2 Führerinnen und 2 Stellvertreterinnen) *holen und versorgen sämtliche Spielgeräte ihrer Abteilung* und werden für diesen Dienst verantwortlich gemacht.
2. Sie merken sich genau die Siege (Punkte etc.) ihrer Partei, um nachher hierüber der Spielleitung *zuverlässigen Bericht* geben zu können.
3. Sie besorgen allein oder mit Hilfe des Spielleiters die Abgrenzung des Spielplatzes durch Abmessen der Distanzen und Aufpflanzen (bezw. wieder Einsammeln) der Flaggenstangen.
4. Sie sollten bei *keinem Spielanlasse* fehlen, und müssen im Verhinderungsfalle der Spielleitung rechtzeitig Anzeige machen, damit für Ersatz gesorgt werden kann.

Davon, wie sich die Führerinnen bei ihren Spielgenossinnen durch ihre Leistungen in Achtung zu setzen vermögen, hängt ein guter Teil des Spielerfolges ab, besonders da, wo ein Spielleiter mehrere Abteilungen zu überwachen hat.

Die wichtigsten Spielgeräte.*)

1. Der kleine Wurfball.

Als solcher dient am besten, weil auch zu andern Ballübungen sehr zweckmässig, der rot emaillierte Gummiball zum Lawn-Tennis von 2 $\frac{1}{2}$ “ Durchmesser, das Dutzend à Mk. 7. 20. Er ist verwendbar bei allen in der „Einleitung“ genannten Ballübungen, beim Eckball, bei der Balljagd, für schwächere Mädchen auch als Schlagball beim Ballspiel mit Freistätten, sowie beim Schlagballspiel.

2. Der Schlagball.

Als solcher hat sich der „Leder-Schlagball von 2 $\frac{1}{2}$ “ Durchmesser mit Gummi-Einlage“, das Stück à Mk. 2. 10 vorzüglich bewährt. Er erscheint für den Anfang etwas hart und daher gefährlich; aber einerseits wird er durch den Gebrauch immer weicher, und andererseits ist er sehr dauerhaft. — Anwendung findet er besonders beim Ballspiel mit Freistätten und beim Schlagballspiel.

*) Alle hier genannten Spielgerätschaften können, sofern im Text nicht andere Bezugsquellen angegeben sind, direkt oder durch Vermittlung des Herausgebers in bester Qualität durch die Turnspielgeräte-Handlung *Dolffs & Helle*, Ziegenmarkt 3, in Braunschweig bezogen werden.

3. Der Rollball.

Als Rollball benützen wir den bekannten englischen Fussball von ca. 25 cm Durchmesser. Da derselbe jedoch bei den verhältnismässig geringen Dimensionen unserer Turnsäle etwas *zu leicht* ist, geben wir ihm noch einen doppelten Überzug: einen innern aus *Zeug* und einen äussern aus *Leder*, wodurch er genau die für dieses Spiel erforderliche Schwere bekommt und doch genügende Elasticität beibehält. Bälle, vom Sattler verfertigt und mit Haaren von Rindern oder Pferden gefüllt, haben wir für *Mädchen* stets zu schwer und zu unelastisch gefunden. — Turninspektor A. Hermann in Braunschweig empfiehlt, die Lederhülle mit *Rehhaar* zu füllen. Derartige Bälle, zu Mk. 7. — bei Dolffs & Helle in Braunschweig zu beziehen, kennen wir aus Erfahrung nicht. Sie dürften jedoch bei einem Gewicht von 1 kg für Mädchen leicht zu schwerfällig sein.

Die *Schläger*, mit denen wir den Rollball vorwärts treiben und deren es zu jedem Spiel zwei bedarf,

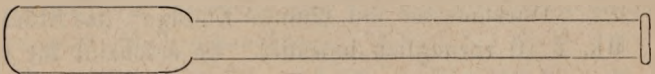


Fig. 1.

sind ca. 85 cm lange, runde Keulen (Fig. 1). Sie werden am zweckmässigsten aus Ahornholz gedreht. Das *dickere*, an den Kanten abgerundete Ende hat einen Durchmesser von ca. 5 cm, während der *dünnere*, längere Teil so dick sein soll, dass ihn eine kleinere Kinderhand bequem umfassen kann. Am Ende dieses dünneren Teils befindet sich eine leistenartige Verdickung, damit die Keule beim Schlagen weniger leicht aus den Händen fliegt.

4. Der grosse Wurfball.

Als grosser Wurfball dient der deutsche (oder englische) Fussball von runder Gestalt und einem Durchmesser von 25 cm; für jüngere Mädchen genügen auch solche von 21 cm Durchmesser. Erstere kosten Mk. 12. —, letztere Mk. 9. 50 (Fig. 2).

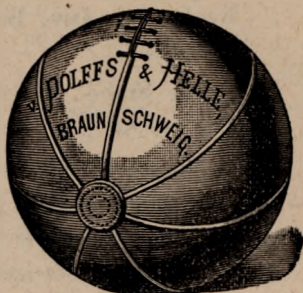


Fig. 2.

Zum Aufblasen der Fussbälle bedient man sich am besten einer *Luftpumpe* aus Messing, die zu Mk. 4. — in bester Qualität zu beziehen ist (Fig. 3).



Fig. 3.

5. Der Plumpsack.

Dazu wählen wir ein kleines, aus dünnen Schnüren geflochtenes Netz von ca. 40 cm Länge, in das wir einen wollenen Ball legen.

6. Das Seil zum Ziehkampf.

Dieses muss, um sicher gefasst werden zu können, eine Dicke von 15 mm und für ca. 30 Spielende eine Länge von 15 m haben.

7. Flaggenstangen (-Stäbe).

Die *Stäbe*, mit eiserner Spitze und Zwinge versehen und aus Hartholz (Buchen) gefertigt, sind in zwei Grössen erforderlich:

- a) *Kurze* Stäbe, 1,2 m lang; bei Schreinermeister J. Reck, Rebgasse, Basel à Fr. 12. — per Dutzend zu haben.
- b) *Lange* Stäbe, 1,8 m lang, am gleichen Orte à Fr. 14. 40 per Dutzend erhältlich.

Die *Flaggen* werden aus gewöhnlichem Fahmentuch in den Landesfarben geschnitten, von Mädchen gesäumt und genäht und vom Spielleiter mittelst Polsternägel an obige Stangen genagelt. Die ganze Flagge ist höchstens 2 dm breit und 4 dm lang.

8. Das Schlagholz.

Dasselbe darf für Mädchen nicht zu schwer sein, wird daher am besten aus Ahorn- oder Lindenholz hergestellt. Es ist

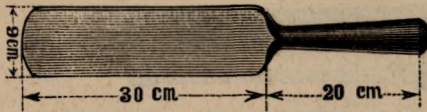


Fig. 4.

50 cm lang, wovon 20 cm auf den runden, nahezu 3 cm dicken Griff

fallen (Fig. 4); der flache Teil ist ca. 9 cm breit und 15 mm dick. — Bei Schreinermeister Reck à Fr. 1. — das Stück zu haben.

9. Der Holzhammer.

Dieser ist zum Einschlagen der Flaggenstäbe unentbehrlich. Form und Dimensionen sind Fig. 5 zu entnehmen. Er wird aus zähem Hartholz (Hagbuche) gefertigt und von Schreiner Reck à Fr. 1. 50 per Stück in guter Qualität geliefert.

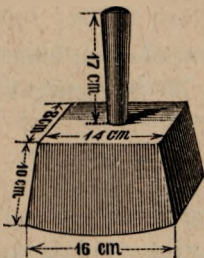


Fig. 5.

10. **Federball und Schläger** (raquettes) sind bei G. Kiefer in Basel in 3 Qualitäten zu beziehen, nämlich: *Federbälle* per Dutzend à Fr. 1. 20, Fr. 1. 70 und Fr. 3. —. *Raquettes* per Dutzend: Nr. 12 zu Fr. 10. —, Nr. 18 ord. zu Fr. 16. —, und Nr. 18 fins zu Fr. 24. —.

11. Reifwerfen.

Zu *einem* Spiel gehören 2 Reife und 4 Stäbe. G. Kiefer in Basel liefert 1 Dutzend solcher Spiele zu Fr. 11. —.

Fangen und Werfen der Bälle. *)

A. Allgemeines.

1. Das Fangen des kleinen Balls.

Sicherheit im Auffangen des zugeworfenen kleinen Balles ist ein wesentliches Erfordernis beim Betrieb der Ballspiele. — Dabei ist vor allen Dingen nötig:

a) eine richtige *Haltung der Hände*.

Bei derselben sollen die Hände mit den Handwurzeln an einander gelegt und so gehalten werden, dass die eine Hand mit dem Rücken dem Gesichte zugekehrt ist, also in Richthaltung *oben* steht, während die andere in entgegengesetzter Richtung, in Kammhaltung, *unten* sich befindet (Gegengriff, Fig. 6). Welche Hand



Fig. 6.

*) Näheres siehe in der Schrift: *A. Hermann, Turninspektor in Braunschweig: Das Ball-Werfen und Ball-Fangen*, als not-

oben oder unten sein soll, wird durch Befehle, wie: „Fangen mit beiden Händen, rechte Hand oben!“ u. dgl. genau bestimmt. — Es ist also ganz verkehrt, beide Hände in Speichhaltung, d. h. so dem daherfliegenden Balle entgegenhalten zu wollen, dass die Daumen dem Gesichte des Fängers zugekehrt sind; der Ball wird in der Regel durch die Hände hindurch fliegen, ohne gefangen werden zu können. — Ein weiteres Erfordernis für sicheres Fangen des Balles ist:

- b) dass die Hände in richtiger Haltung sich in der *Höhe des Gesichtes* befinden. Dadurch allein ist ein richtiges Zielen nach dem heranfliegenden Balle möglich. Bei tiefem Wurf ist daher rasch eine entsprechende Hockstellung einzunehmen. — Endlich kann
- c) die *Wucht* eines scharf geworfenen Balles dadurch *unschädlich gemacht* werden, dass die anfangs gestreckten Arme im Momente des Zugreifens zurückgezogen, also etwas gebeugt werden, eine Kunst, die bei einiger Aufmerksamkeit leicht erlernt werden kann.
- d) Vorteilhaft ist es, wenn man Gewandtheit im *Fangen des Balles mit einer Hand* hat. Dieses Fangen geschieht entweder mit *Obergriff* (Ristgriff), wenn der Ball in hohem Bogen oder in annähernd senkrechtem Falle sich dem Fänger nähert, oder mit

wendige Fertigkeit zur Betreibung der Ballspiele und als Turnübungsstoff. — Mit 5 Holzschnitten. Berlin, 1884, R. Gärtners Verlag (Hermann Heyfelder). Preis Fr. 1. 10.

Untergriff (Kammgriff), wenn der Ball in flachem Bogen und tiefer als in Brusthöhe daher geflogen kommt.

2. Das Werfen des kleinen Balles mit einer Hand geschieht auf zwei Arten: als Hebewurf oder als Streckwurf.

- a) Beim *Hebewurf* fasst die Hand den Ball kammgriffs (mit Untergriff); der Arm bewegt sich, aus der gestreckten Haltung abwärts, mehr oder weniger — je nach der Stärke des beabsichtigten Wurfes — *rückwärts*, um in raschem Schwunge auf dem gleichen Wege nach vorne sich zu bewegen und den Ball im richtigen Momente fliegen zu lassen. — Dieser Art des Werfens bedienen sich die Mädchen mit Vorliebe, sie ist auch ganz geeignet, wo es sich darum handelt, den Ball einer Mitschülerin zuzuschicken, weniger dagegen, um einen „Treffer“ zu machen. Für letztern Zweck eignet sich besser
- b) der *Streckwurf*. Die Hand fasst den Ball ristgriffs (mit Obergriff); der Arm bewegt sich nach oben und rückwärts, in eine mehr oder weniger gebeugte Haltung hinter und neben dem Kopfe, von wo aus er sich rasch nach vorne streckt und so den Ball in kräftigem Ruck vorwärts befördert.

3. Das Werfen und Fangen des grossen Balles.

Dass derselbe nur mit *beiden* Händen *aufgefangen* werden kann, ist selbstverständlich. Der „Gegengriff“ ist zum sichern Fangen nicht absolut nötig, wohl aber muss darauf gehalten werden, dass die Hände in richtiger Entfernung von einander sich befinden.

Das *Werfen* desselben geschieht dagegen bald mit beiden Händen, in der Regel aber nur mit einer Hand.

a) Der *Wurf mit beiden Händen* ist entweder ein einfacher *Hebewurf* mit Untergriff, oder ein *Streckwurf* mittelst der vorher gebeugten und in Brusthöhe oder über Scheitelhöhe gehaltenen Arme. — Viel zweckmässiger aber ist:

b) der *Wurf mit einer Hand* und zwar besonders der „*Schleuderwurf*“. Hiebei wird der Ball zwischen der stark gegen den Unterarm gebeugten rechten Hand und dem untern Teil des rechten Unterarmes



Fig. 7.

festgehalten (Fig. 7.) Der also mit dem Ball belastete Arm schwingt nun in einer schräg nach unten vom Leibe abstehenden Ebene rückwärts, während gleichzeitig das rechte Bein zum Ausfallschritt rückwärts ausschreitet und der

Leib nahezu $\frac{1}{4}$ Drehung rechts um seine Längsaxe ausführt. Aus dieser Stellung wird nun der Ball in hohem Bogen vorwärts geschleudert. Der Wurf bedarf, um ihn mit Sicherheit anwenden zu können, einiger Übung; auch kann beim „Aus-holen“ anfangs der Ball mit einem Finger der andern Hand leicht berührt und dadurch vor dem Herabfallen bewahrt werden.

B. Übungen im Werfen und Fangen der kleinen Bälle.

1. Übungen bei Aufstellung in der „Gasse“.

Die Spielabteilung stellt sich durch gegengleichen Umzug zur „Gasse“ auf und dreht sich zur Stellung „Stirn gegen Stirn.“ Der Abstand der „Gegnerinnen“ beträgt 3 Schritte, der der „Nebnerinnen“ 1 Schritt. Nun werden, an einem Ende beginnend, die Spielenden in *fortlaufender* Reihenfolge (von m über n und o nach p, Fig. 8) zu zwei abgezählt, wobei es ganz gleichgültig ist, ob die *Zahl der Paare* eine gerade oder eine ungerade ist. (Vgl. Fig. 8 und 9.)

Nachdem man sich durch Befehle, wie: „Alle Ersten beide Arme hochheben — hebt!“ u. dgl. davon überzeugt hat, dass jede Spielende sicher weiss, ob sie zur Rotte der *Ersten* oder zu derjenigen der *Zweiten* gehört, werden nun folgende Übungen im Ballwerfen vorgenommen:

- a) *Nur ein Ball wandert*: Nur die Erste bei m hat einen Ball. Derselbe wandert nun, jeweilen in der



Fig. 8.

ersten von 3 Zeiten mit „Hebewurf“ geworfen und von der Rottengenossin mit „Gegenriff“ beider Hände aufgefangen, durch die Rotte der Ersten (in

Stellen die Bahnen der zurückkehrenden Bälle diejenigen der andern Bälle kreuzen. (Siehe Fig. 9, wo 8 Bälle wandern und die ersten drei, in der Zeichnung schwarz dargestellten, bereits wieder auf dem Rückwege begriffen sind). Damit die Bälle nicht aneinander stossen, wird etwa angeordnet, dass z. B. die zurückkehrenden Bälle in etwas höheren Bogen geworfen werden sollen, als die andern. Findet dennoch ein Zusammenstoss statt, so lässt man die Bälle so lange liegen, bis der *letzte* vorüber gewandert ist; dann erst holen diejenigen, *die den Ball fallen liessen*, die Bälle und senden sie nach dem Orte ihrer Bestimmung. Nach kurzer Übung jedoch wird das Wandern der Bälle in ungestörter Weise sich vollziehen.

- c) *Zwei Bälle wandern in die Wette*, der eine durch die Rotte der Ersten, der andere durch die Rotte der Zweiten, hin und wieder zurück. Beginnen z. B. die Erste bei m und die Zweite bei p (Fig. 9) gleichzeitig mit Werfen des Balles nach ihrer nächsten Rottengenossin hinüber, so wandern die Bälle in schnellstem Laufe durch die Rotten hin. Kommt der Ball der Zweiten bei der Spielerin n 2, und derjenige der Ersten bei o 1 an, so werden nun die Bälle von diesen Gegnerinnen nicht ausgetauscht, sondern jede wirft ihren Ball wieder schnell und sicher derjenigen Rottengenossin zu, von der sie ihn eben selbst empfangen hatte, womit die Rückbewegung der Bälle nach ihrem Ausgangspunkte hin eingeleitet ist. Diejenige Rotte, deren Ball zuerst daselbst eintrifft, hat gewonnen.

2. Übungen bei Aufstellung im offenen Reihenkörper.

In dieser Aufstellung lassen sich diejenigen Übungen im Werfen und Fangen des Balles leicht ausführen, bei welchen unmittelbar vor oder nach dem Werfen

—	—	—	—	—	1. Reihe	oder Fangen <i>eine</i> $\frac{1}{2}$ <i>Drehung</i>
↘	↘	↘	↘	↘	2. »	der Spielenden auszuführen
—	—	—	—	—	3. »	ist (Fig. 10), um den von
—	—	—	—	—	4. »	einer Seite ankommenden
—	—	—	—	—	5. »	Ball zu fangen und ihn rasch
—	—	—	—	—	6. »	nach der entgegengesetzten
						Richtung weiter zu befördern.
						— Die Rottenglieder sind
						am zweckmässigsten auf einen

Fig. 10.

Abstand von 3—4, die Reihenglieder auf einen solchen von 1—2 Schritten von einander entfernt. — Nun wird befohlen: „Zur Vorschrittstellung links ausschreiten — Schritt!“, wobei die Körperlast gleichmässig auf beide Füße verteilt ist. Nachdem durch Befolgung von Befehlen, wie: „Ganze Abteilung rechts um — kehrt!“ und — „links um — kehrt“ die Abteilung Sicherheit in Ausführung halber Drehungen auf den *Fersen* beider Füße erlangt hat, solches Drehen. auch reihenweise geübt worden ist, wird zu folgenden Übungen geschritten:

- a) *Jede* Schülerin der ersten Reihe hat *einen* Ball. Sich rechts um kehrend, wirft sie ihn mit „Hebewurf rechts“ der Gegnerin der zweiten Reihe zu, die ihn mit „Gegengriff“ auffängt. Sofort kehrt sich auch diese zweite Reihe rechts um und wirft den Ball in gleicher Weise der dritten Reihe zu und so fort, bis zur letzten Reihe. Dieses Werfen

und Drehen geschieht anfangs abwechselnd in der 1. von 2 Zeiten, später, bei grösserer Gewandtheit, wird auf 1 gedreht *und* geworfen. — Sind die Bälle so durch die ganze Abteilung gewandert, die nun Stirnstellung nach der entgegengesetzten Richtung hat, so wandern sie nun in umgekehrter Richtung wieder zurück.

- b) Jede Schülerin der ersten Reihe erhält *zwei oder mehrere Bälle*, die sie, bis an einen, auf den Boden vor sich hin legt. — Mit einer $\frac{1}{2}$ Drehung wird der Ball wie bei Übung a der 2. Reihe zugeworfen. Gleichzeitig, während sich nun die 2. Reihe rechts um kehrt, kehrt sich die 1. Reihe wieder *links* um, in die ursprüngliche Stellung zurück, um einen zweiten Ball vom Boden aufzuheben. Dieser wird in der 1. der folgenden 3 (2) Zeiten gleichfalls der 2. Reihe zugeworfen, die mittlerweile den ersten Ball an die dritte Reihe weiter gegeben hat. So werden in strengem $\frac{3}{4}$, nachher im $\frac{2}{4}$ Takt, sämtliche Bälle durch die ganze Abteilung befördert und von den Schülerinnen der *letzten* Reihe (Fig. 10) successive auf den Boden vor sich hin gelegt. Hierauf beginnt das Spiel nach der entgegengesetzten Richtung hin. — Auch hier kann anfangs das Drehen und Werfen nacheinander ausgeführt werden, das Ziel aber ist, es dahin zu bringen, dass mit der $\frac{1}{2}$ Drehung auch gleichzeitig der Ball weiter geworfen wird.
-

I. Spiele, die nur im Freien gespielt werden können.

1. Ballspiel mit Freistätten.

Der Spielplatz.

Derselbe soll 40—50 m lang und ebenso breit sein. Innerhalb dieses Raumes werden nun mittelst kurzer Flaggenstäbe (s. Seite 6) das *Schlagmal* (a b) und die *Laufbahn* (I—VII) abgesteckt. (Fig. 11.)

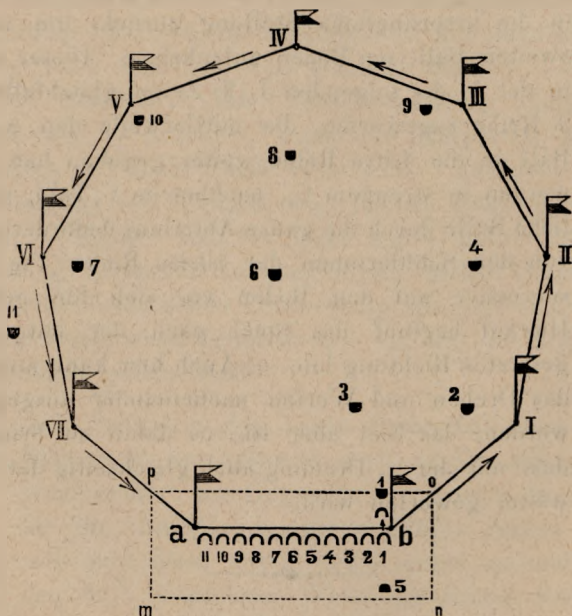


Fig. 11.

Das **Schlagmal** ist gebildet durch die Verbindungslinie der Stäbe a und b, deren Entfernung von einander, je nach der Zahl der Spielenden, 4—6 m beträgt.

Die **Laufbahn** ist ebenfalls durch Flaggenstäbe bezeichnet, deren Zahl (4—10) sich auch nach der Grösse der Spielgesellschaft richtet. Jede Flagge bildet eine **Freistätte**, so genannt, weil *eine Läuferin, so lange sie dieselbe berührt, nicht geworfen werden darf*. Die Freistätten liegen in einer Entfernung von 8 bis 10 m von einander.

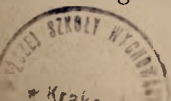
Spielgeräte.

Als solche dienen, ausser den genannten Flaggenstangen, das *Schlagholz* (Fig. 4) und der *Schlagball* von bekannter Beschaffenheit (s. Seite 3).

Zahl, Einteilung und Aufstellung der Spielerinnen.

Die Zahl von 10 bis 30 Teilnehmerinnen wird in 2 gleiche **Abteilungen** geteilt (s. Seite 1 und 2). Jede Abteilung bestellt sich die beste Spielerin als **Führerin**. Diese lässt die Leute ihrer Abteilung in der Reihenfolge **abzählen**, in welcher sie zum Schlagen antreten sollen. Durchs Los und eine Münze (s. Seite 1) wird nun entschieden, welche Partei anfangs die **herrschende** (die **Schlagpartei**), und welche die **dienende** (**Fangpartei**) sein soll. — Erstere stellt sich nun hinter das Schlagmal a b geordnet auf, worauf *die Erste* der Abteilung mit dem Schlagholz in der rechten Hand etwa 1—1½ m zum Schlagen vortritt (Fig. 11).

Die *dienende oder Fangpartei* verteilt sich nun über den ganzen Spielraum derart, dass die wichtigsten



Stellen mit den besten Spielerinnen besetzt werden. Demgemäss stellt sich die Führerin (1) als Einschenkerin der jeweiligen Schlägerin der Schlagpartei auf ca. 2 m Abstand gegenüber; 2, 3, 4 und 6 stellen sich in die Gegend, wo erfahrungsgemäss die meisten „Fangbälle“ gemacht werden; eine gewandte Spielerin (5) plaziert sich der Einschenkerin gegenüber hinter die Schlagpartei u. s. w.

Spielgedanke.

In unermüdlichem Kampfe sucht die herrschende Partei herrschend zu *bleiben* und die dienende ist ebenso eifrig bestrebt, herrschend zu *werden*. Da nun in dieser Hinsicht mannigfacher Wechsel eintritt, so hat es *zuletzt diejenige Abteilung gewonnen, die am meisten Läufe durch die Laufbahn resp. am meisten Punkte aufzuweisen hat.*

Gang des Spieles.

Die Einschenkerin wirft den Ball in schwachem Bogen, etwas über Scheitelhöhe, nach der Schlägerin hin. Ist *schlecht eingeschenkt* worden (zu hoch, zu tief, seitab), so braucht die Schlägerin nicht zu schlagen; der Ball fliegt dann an ihr vorbei und wird von der hinter der Schlägerin plazierten „Dienerin“ der Fangpartei rasch aufgehoben und der Einschenkerin zugeworfen. — Ist dagegen *gut eingeschenkt* worden, so schlägt die Schlägerin mit kräftigem Schläge nach dem Ball, damit derselbe in hohem Bogen über den Spielplatz hinfliegt und die Schlägerin dadurch Zeit gewinnt, vom Schlagmal weg nach der I. Freistätte hin und — wenn immer möglich — über dieselbe hinaus zu möglichst vielen Freistätten, *jede derselben*

mit der Hand rasch berührend, zu gelangen. Bei einem sehr günstigen Schlage kann sogar hie und da die ganze Laufbahn auf einmal zurückgelegt werden. Sobald jedoch der Ball durch die eifrigen Bemühungen der Fangpartei wieder *in die Hände der Einschenkerin* zurück gelangt ist, was diese mit einem lauten „Halt!“ kund gibt, hat das Laufen ein Ende.

Sollte im Momente dieses Rufes ein Läuferin nicht gerade bei einer Freistätte stehen, so darf sie *unangefochten* entweder zur folgenden Freistätte *vorrücken*, falls sie nämlich schon *die Hälfte des Abstandes oder mehr* zurückgelegt hat, oder zur vorangehenden Freistätte *zurückkehren*, falls sie *noch nicht die Hälfte des Weges* durchlaufen hatte.

Nun kommt die Zweite der Schlagpartei an die Reihe und bis diese einen günstigen Schlag ausgeführt hat, bleiben alle Läuferinnen bei ihren Freistätten, den Flaggenzipfel mit der Hand fassend, stehen. Ist jedoch der Schlag erfolgt, so setzt sich das Laufen durch die Freistätten hindurch in der beschriebenen Weise fort.

Im übrigen sind im Verlauf des Spieles noch folgende **Regeln** wohl zu beachten:

1. Jede Schlägerin hat das *Recht auf 3 Schläge*. Sie wird sich indessen alle Mühe geben, schon nach dem 1. oder 2. Schlage laufen zu können, da sie es nach dem 3. Schlage thun *muss*, selbst dann, wenn sie den Ball schlecht geschlagen oder gar nicht getroffen hat.
- 2 Die Schlägerin soll *das Schlagholz innerhalb des Schlagmals auf den Boden fallen lassen*. Wird hingegen beharrlich gefehlt, so wird, bis das

Richtige zur Gewohnheit geworden, festgesetzt, dass die Partei die Herrschaft verliert, wenn eine ihrer Schlägerinnen beim Laufen das Schlagholz mit sich nimmt.

3. Jede Läuferin kann auf dem ganzen Umfange der Laufbahn von einer Spielerin der Fangpartei abgeworfen werden, ausgenommen

a) wenn sie die Freistätte (Flagge oder Stab) mit der Hand berührt, und

b) wenn sie den oben genannten halben Abstand vor- oder rückwärts zurücklegen muss.

Ein **Treffwurf** seitens der Fangpartei hat zur Folge, dass die dienende Partei zur herrschenden wird. Trifft jedoch der Ball die Läuferin erst nach einem *Aufspringen vom Boden*, so gilt der Wurf nicht als Treffwurf.

4. Die an den Freistätten harrenden Läuferinnen dürfen nur dann *aufs neue weiterlaufen*, wenn die Schlägerin, die an der Reihe ist, einen Schlag ausgeführt hat, durch den der Ball *ausserhalb des Schlagmals* befördert wurde.

5. Kann eine Spielerin der Fangpartei eine Freistätte (Flagge oder Stab), nach welcher eine Läuferin eben läuft, *vor Ankunft derselben* mit dem Balle berühren, so thut sie es mit dem Rufe: „*Abgebrannt!*“, wodurch sie ihre Partei zur herrschenden macht. — In gleicher Weise kann jede von einer Läuferin *nicht berührte* Freistätte „verbrannt“ und dadurch die dienende Partei zur herrschenden gemacht werden.

6. Keine Freistätte darf zu gleicher Zeit von *zwei Läuferinnen besetzt* sein. Geschieht dies nun doch, und läuft in diesem Falle die *zuletzt* angekommene Person nicht schnell wieder auf die frühere Freistätte *zurück* oder die *zuerst* angekommene nicht auf die folgende Freistätte *vorwärts* — (keine Läuferin darf eine andere überholen) — so kann, wer von der Fangpartei den Ball in Händen hat oder in die Hände bekommt, entweder eine der *beiden Personen werfen*, oder *diejenige Freistätte*, nach welcher schliesslich noch eine der beiden laufen will — gleichviel, ob vor- oder rückwärts in der Laufbahn — „*verbrennen*“.
7. Hat die Fangpartei den geschlagenen Ball *3 Mal direkt aus der Luft fangen können*, so wird sie dadurch zur herrschenden. In diesem Falle hat diejenige, die den Ball das 3. Mal fing, denselben *sofort mit aller Kraft senkrecht in die Höhe* zu werfen und durch den Ruf: „*Herein!*“ ihre Parteinossen zum Laufe nach dem Schlagmal zu veranlassen. — Das gleiche Verfahren gilt auch da, wo durch Berühren mit dem Ball eine Freistätte „*verbrannt*“ wird.
8. In allen den Fällen, *wo die dienende Partei zur herrschenden wird*, wenn also
 - a) eine Läuferin getroffen wird,
 - b) eine Freistätte oder das Schlagmal „*abgebrannt*“ ist (s. Ziffer 9),
 - c) der Ball 3 Mal aus der Luft gefangen wurde,
 - d) eventuell: der Ball von der herrschenden Partei erfasst oder das Schlagholz im Laufe mitgenommen wurde,

müssen alle Spielerinnen der *bisher dienenden* Partei schnell nach dem Schlagmal eilen; denn wenn jetzt jemand von der *bisher herrschenden* Partei irgend eine Spielerin der Gegenpartei mit dem Balle trifft, ehe sie das Schlagmal erreicht hat, so hat sie damit ihrer Partei die Herrschaft wieder zurückerobert. Ist dies wirklich geschehen, so haben augenblicklich die dienenden wiederum das Recht, eine von der herrschenden Partei, die sich mittlerweile schon über den Spielplatz zerstreut hatte, zu treffen.

So entsteht bei jedem Wechsel der Herrschaft ein fröhlicher, energischer Kampf von kurzer Dauer, aus dem *die* Partei endlich als die herrschende hervorgeht, die einer Spielerin der Gegenpartei den *letzten Treffwurf* beibrachte.

9. Hat die *letzte Schlägerin* ihren *letzten* Schlag gethan und ist der Ball wieder in die Hände der Einschenkerin zurückgekehrt, *ehe eine Spielerin der herrschenden Partei ins Schlagmal zurückgekehrt ist*, so wirft die Einschenkerin den Ball in schrägem, kräftigem Wurfe im Schlagmal auf den Boden mit dem Rufe: „Verbrannt!“, wodurch ihre Partei zur herrschenden wird.
10. Jeder Läufer, der regelrecht die ganze Laufbahn durchlaufen hat und ungetroffen ins Schlagmal zurückgekehrt ist, *zählt für seine Partei einen Punkt*. Es ist gut, jeden frischen Ankömmling mit der ihn treffenden Zahl laut zu begrüßen und bei jedem Wechsel der Herrschaft genau festzustellen, wie viele Punkte augenblicklich jede Partei besitzt. Es ist Sache der Führerinnen,

hierüber genau Buch zu führen. — Kommt die dienende Partei wieder zum Herrschen, so werden selbstverständlich die früher gewonnenen Punkte jeweilen weiter mitgezählt.

2. Der Grenzball.

Der Spielplatz.

Ein ca. 50 m langes und ca. 16 m breites Rechteck $a b c d$, das durch die mittelst zweier Flaggenstäbe markierte Linie $m-n$ in zwei genau gleiche Felder geteilt ist, deren jedes einer Partei zugeteilt wird. In der Mitte der Schmalseiten des Spielplatzes befinden sich je zwei längere Flaggenstäbe, die 4 m von einander entfernt sind. Diese bilden das Thor oder Thor, das die Gegenpartei zu erobern sucht (Fig. 12).

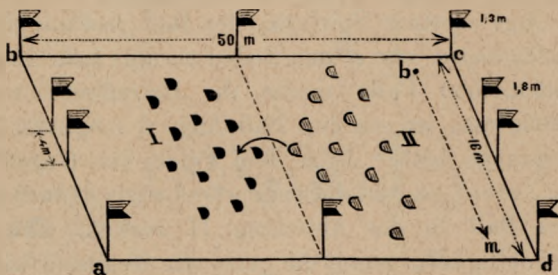


Fig. 12.

Spielgedanke.

Jede Partei sucht das Thor der Gegenpartei zu erobern, und hat dies Ziel jedesmal dann erreicht, wenn es ihr gelungen ist, den Ball zwischen den beiden Thorflaggen derart hindurch zu werfen, dass er ausser-

halb des abgegrenzten Spielplatzes auf den Boden fällt. Diejenige Partei hat die Partie gewonnen, die zuerst 3 derartige Siege errungen hat. — Wo — wie es überall sein sollte — die Parteien fest sind, wird eine heute unvollendet abgebrochene Partie, wobei z. B. die eine Abteilung zwei Siege, die andere deren nur einen errungen hatte, am nächstfolgenden Spieltage fortgesetzt und beendet.

Als Spielgerät dient der grosse Wurfball (Fig. 2, S. 5).

Gang des Spieles.

Nachdem mittelst der Münze (s. S. 1) entschieden worden ist, dass die Partei II den ersten Wurf hat, tritt ihre Führerin (a) bis auf ca. 8 Schritte an die Mittellinie heran und wirft mit kräftigem Hebewurf (Fig. 7, S. 10) den Ball weit ins Lager der Gegner hinüber. Diese eilen nach der Richtung, wohin der Ball fliegt und suchen ihn aufzuhalten. In der That gelingt es einer Spielerin, den Ball *frei aus der Luft aufzufangen*, ehe er den Boden berührt hat. In diesem glücklichen Falle macht die Betreffende von der Stelle aus, wo sie den Ball fing, 3 möglichst grosse „Sprungschritte“ nach dem Felde der Gegen-Partei hin, event. in dasselbe hinein und wirft dann ihrerseits den Ball in die Abteilung II zurück. Durch die Schnelligkeit, womit die gewandte Gegnerin handelte, etwas überrascht, kann Abteilung II den Ball nicht anhalten: er fällt hinter der Schar auf den Boden und rollt noch eine Weile auf demselben weiter, bis ihn endlich eine Spielerin anhält (b). Diese hebt ihn auf und eilt schnell damit, immer in gleicher Entfernung von der Mittellinie bleibend, nach der andern

Seite des Spielplatzes (m) hinüber und schleudert den Ball schnell in eine Gegend des feindlichen Feldes, die gar nicht oder nur äusserst schwach von Spielern besetzt ist. Die ganze Abteilung I eilt zwar raschen Laufes nach der bedrohten Seite hin; allein sie kommt zu spät: der Ball fällt weit im gegnerischen Lager nieder und rollt bis nahe an das feindliche Mal. Abteilung I muss bis zu der Stelle, zu der der Ball rollt, zurückweichen, während Abteilung II jubelnd vorrückt. Die Situation ist ernst für die Abteilung I; derjenigen, die den Ball angehalten hat und ihn daher nun auch zu werfen verpflichtet ist, werden von ihren Genossinnen allerlei gute Räte zugerufen; sie eilt bald nach links, bald nach rechts, um womöglich mit dem beabsichtigten Wurfe die Gegner zu täuschen. Endlich wirft sie, aber — o weh —: das Glück hat sich mit den Gegnern verbündet! Einer Spielerin der Abteilung II gelingt es, den Ball in freier Luft und ehe er am Boden aufschlug, mit kräftigen Armen zurückzustossen, so dass er nur ca. 10 Schritte vor dem Thore der Abteilung I zu Boden fällt (bei

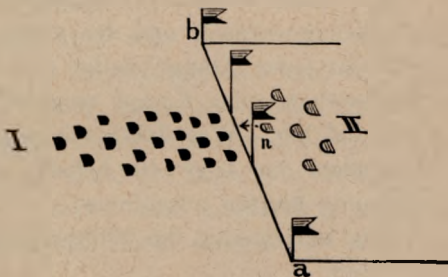


Fig. 13.

n, Fig. 13). Sofort postiert sich die ganze Abteilung I, von ihrer Führerin zur Eile gemahnt, hinter ihr bedrohtes Thor und späht bei aufgehobenen Händen nach der Gegnerin, die im Begriffe steht, den Ball durch

das Thor zu schleudern und damit den Sieg ihrer Partei zu vollenden.

Aber noch ist nicht alles verloren! Gelingt es nämlich der Abteilung I den Ball ausserhalb des Thores *aufzufangen*, so dass er nicht auf den Boden fällt, so darf die glückliche Fängerin mit dem Balle bis unter das Thor oder auf irgend einen Punkt der Grenzlinie a—b vorrücken und von hier aus den Wurf thun. Oder auch, wenn es einer gelingt, den durch das Thor fliegenden Ball derart *zurückzustossen*, dass er innerhalb der Grenzlinie a—b auf den Boden fällt, so darf sie von jener Niederfallstelle aus den Ball werfen. Was wird geschehen? Die Spannung ist gross! Endlich wirft die Gegnerin den Ball: Dutzend Hände recken sich nach ihm, er tanzt von einer Hand zur andern, das Gedränge ist zu gross, eine hindert die andere, kurz — der Ball fällt zu Boden! Lautes „Hurrah!“ der Abteilung II besiegelt ihren ersten Sieg. Aber Abteilung I ist nicht mutlos: die Felder werden gewechselt und der zweite Gang beginnt.

Nicht jeder „Gang“ endigt so schnell, wie der eben beschriebene; der Kampf wogt oft lange, sehr lange hin und her. Was dabei ausser dem Gesagten noch besonders im Auge zu behalten ist, fassen wir in folgende **Regeln** zusammen:

1. Es ist jeweilen die Führerin, die den *ersten* Wurf thut.
2. Im Verlaufe des Spieles darf werfen:
 - a) Wer den Ball aus der Luft *auffangen* konnte; sie ist zu 3 „Anlaufschritten“ berechtigt;
 - b) Wer den Ball während des Fluges *zurückstossen* konnte; der Wurf geschieht dann von

der Stelle aus, wo der zurückgestossene Ball niederfiel (nicht etwa von da aus, wohin er rollte).

- c) Ist der Ball weder aufgefangen, noch zurückgestossen worden, so wirft ihn diejenige, die ihn *anhält*, und zwar von der Stelle aus, bis zu welcher der Ball *rollte*.

In allen diesen Fällen kann das Werfen rechts oder links von dem Niederfallsorte oder der Auffangsstelle aus an *jedem Punkte der ganzen Breite des Spielplatzes* geschehen.

3. Fliegt der Ball über eine Längsgrenze des Spielplatzes hinaus, so wird er von irgend einem Punkte derjenigen Linie aus geworfen, die man sich rechtwinklig durch den Schnittpunkt der Flugbahn des Balls und die Grenzlinie des Spielplatzes gezogen denkt. — Schräge Würfe, die frühe die Grenze überfliegen, sind also der *Gegenpartei günstig* und daher zu vermeiden.
 4. Wenn der Ball links oder rechts *neben* dem Thor vorbei oder auch noch *gerade über* eine der beiden Thorflaggen hinweg fliegt, so ist das Spiel noch nicht gewonnen, vielmehr dürfen die Gegnerinnen in allen diesen Fällen den Ball, wie weit er auch geflogen und gerollt sein mag, ruhig aufheben und ihn von irgend einem Punkte der Grenzlinie aus werfen.
 5. Nach jedem beendigten Gang werden *die Felder gewechselt*, damit beide Parteien die Vor- und Nachteile einer Seite (Wind, Sonnenschein) in gleicher Weise zu geniessen bekommen.
-

3. Das Schlagballspiel.

Der Spielplatz.

Der Spielplatz ist ein durch Flaggenstäbe abgegrenztes Rechteck $a b c d$, von ca. 20 m Breite und 40 m Länge (Fig. 14). Etwa 3 m von der Schmalseite $a—b$ entfernt wird ebenfalls durch zwei Flaggenstäbe eine Linie $m—n$ markiert und womöglich am Boden sichtbar gemacht. Der dadurch gewonnene Raum

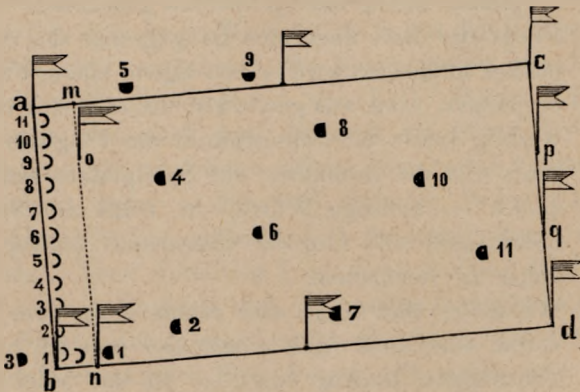


Fig. 14.

$a b m n$ bildet das **Schlagmal**. Die Flagge o , welche etwa 4—5 m von der Längsseite $a c$ entfernt, jedoch an der Grenze des Schlagmals steht, bildet das **Laufmal**, und die Flaggen $d q p c$ endlich, welche die dem Schlagmal entgegengesetzte Schmalseite des Spielplatzes bezeichnen, bilden das **Fangmal**.

Als eigentliche **Spielgeräte** dienen das *Schlagholz* (s. S. 6, Fig. 4) und der *Schlagball* (s. S. 3).

Zahl, Einteilung und Aufstellung der Spielerinnen.

8—30 Spielerinnen werden in 2 gleiche Abteilungen geteilt, deren jede sich eine *Führerin* wählt. Diese setzt die Reihenfolge, in welcher ihre Leute anfangs ans Schlagen kommen sollen, durch *Nummerierung* fest, wobei sie darauf achtet, dass die schwachen Schülerinnen gleichmässig unter die gewandteren verteilt werden, damit die Geschicklichkeit dieser jenen beim Laufen zu gute kommt. — Im weitern Verlauf des Spieles wird diese Reihenfolge oft mehr oder weniger von selbst geändert, weil eben, wer zuerst vom Fangmal ins Schlagmal zurückkehrt, auch zuerst wieder ans Schlagen kommt.

Ist nun noch entschieden, wer *herrschende oder Schlagpartei* und wer *dienende oder Fangpartei* sei, so stellt sich *erstere* geordnet ins Schlagmal auf und ihre *Führerin* tritt als Erste mit dem Schlagholz zum Schlagen soweit vor, dass niemand von ihrem Schlagholz getroffen werden kann.

Die *Führerin* der *dienenden* Partei tritt als *Einschengerin* (1) mit dem Balle an die Grenze des Schlagmals der Schlägerin gegenüber, während sich ihre Parteigenossen auf zweckmässige Weise und nur in solcher Entfernung von einander über den Spielplatz zerstreuen, dass sie sich den Ball gegenseitig sicher und schnell zuwerfen können.

Der Spielgedanke.

Auch hier geht der jeweiligen Fangpartei ganzes Sinnen und Trachten dahin, Schlagpartei zu werden. Die *grösste Zahl der Läufe vom Schlagmal zum Fangmal hin und wieder zum Schlagmal zurück* verschafft endlich einer Partei den Sieg.

Gang des Spieles.

Einschenken und Schlagen geschieht hier genau so, wie beim Ballspiel mit Freistätten (S. 18 f.), doch mit dem wesentlichen *Unterschiede*, dass hier jede Schlägerin *nur einen Schlag* hat, und dann sofort das Schlagholz der folgenden ihrer Partei abgeben muss. Dafür aber ist die Schlägerin nicht verpflichtet, sofort nach ihrem Schlage zu laufen, sondern sie kann, falls ihr der eigene Schlag nicht günstig genug erscheint, an das *Laufmal* o hintreten, um eine Gelegenheit abzuwarten und zu erspähen, in welcher es ihr möglich ist, in ununterbrochenem Lauf bis zum Fangmal zu gelangen und eine der Flaggen d p q c zu berühren. Eine solche Gelegenheit bietet sich ihr, wenn der Ball weit von ihr entfernt oder auch in den Händen einer Gegnerin ist, von deren Treffsicherheit sie keine allzugrosse Meinung hat. Für alle Fälle soll sich die Läuferin durch raschen Lauf und gewandtes Ausweichen bemühen, vom Ball nicht getroffen zu werden. Beim Fangmal angekommen, kann sie sofort zum Schlagmal zurücklaufen, oder warten, bis sich eine gute Gelegenheit zum Rücklauf ins Schlagmal zeigt. Dort angekommen stellt sie sich als „Letzte“ wieder in die Reihe der Schlägerinnen.

Der übrige Verlauf des Spieles ergibt sich am besten aus folgenden **Regeln**:

1. Ist nur noch *eine Schlägerin* im Schlagmal, so hat diese letzte Schlägerin (als „Erlöserin“) das Recht auf *drei Schläge*, statt auf einen, um ihrer Partei das Zurückkehren ins Schlagmal zu ermöglichen. Gelingt dies dennoch nicht, so wird das Schlagmal durch die Einschenkerin „verbrannt“ (s. Seite 22,

Ziffer 9, Spiel mit Freistätten) und das Spiel ist von der dienenden Partei gewonnen. — Bei diesem *letzten Schlag*, der den Ball womöglich in entfernte, unbesetzte Regionen treibt, muss daher seitens der Schlagpartei *alles* gewagt werden, denn oft machen Ungeschick und Übereifer der dienenden Partei noch einen Erfolg möglich.

2. Die dienende Partei kann sich die Herrschaft *erwerben*

- a) wenn sie den geschlagenen Ball *3 Mal direkt aus der Luft aufgefangen* hat (Anrallen an Personen oder Abspringen aus der Hand einer Mitspielerin schadet hiebei der dienenden Partei nichts);
- b) wenn eine Läuferin in *direktem Wurf*, d. h. bevor der Ball irgendwo abprallte, getroffen wird;
- c) wenn das Schlagmal „verbrannt“ wurde.

3. Die herrschende Partei kann ausserdem die Herrschaft durch folgende Fehler *verlieren*:

- a) wenn eine ihrer Spielerinnen den Ball mit den Händen berührt,
- b) wenn eine Läuferin über die Grenzen des Spielplatzes läuft,
- c) eventuell: wenn eine Läuferin das Schlagholz beim Laufen aus dem Schlagmal mitnimmt.

4. Die am Laufmal harrende Läuferin darf *nicht* auslaufen:

- a) So lange die Einschenkerin den Ball in Händen hat,
- b) während des Einschenkens,
- c) wenn der Ball durch den Schlag der Schlägerin nicht ausserhalb des Schlagmales niederfällt.

5. Nach jedem Wechsel der Herrschaft schlägt diejenige *zuerst*, die den Sieg herbeiführte, *dann* folgt die Einschenkerin, hierauf diejenige, die im vorangegangenen Spiele an die Reihe gekommen wäre.
6. Bei jedem Wechsel der Herrschaft ist daher — um späteren Zwist zu verhüten — durch die Führerinnen festzusetzen:
 - a) wie viele Läufe augenblicklich jede Partei hat,
 - b) wer in der Reihenfolge zum Schlagen die erste gewesen wäre.

4. Schlaglaufen.

Spielplatz.

Ein ca. 40 m langes und 15 m breites Rechteck.

Zahl und Aufstellung der Spielenden.

10—30 Spielende sind in 2 gleiche Abteilungen

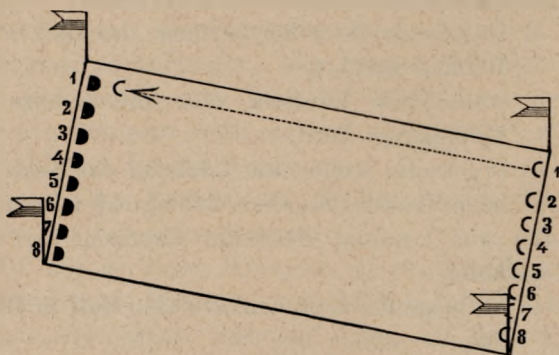


Fig. 15.

geteilt und durch ihre Führerinnen wie beim „Diebschlagen“ (S. 47) geordnet aufgestellt (Fig. 15).

Besondere **Spielgeräte** sind keine erforderlich.

Spielgedanke.

Je eine Spielerin einer Partei fordert eine Spielerin der andern Partei zum *Wettkampf* heraus. Die Unterliegende ist Gefangene der Siegerin. Diejenige Partei, die am Schluss am meisten Gefangene aufweisen kann, hat das Spiel gewonnen.

Gang des Spieles.

Die Spielerin 1 der Partei A beginnt das Spiel damit, dass sie sich vor die Spielerin 1 der Partei B hingibt. Diese hält ihr eine Hand — nicht allzuweit vorgestreckt — hin, um in dieselbe von der Gegnerin drei leichte Schläge zu empfangen, die diese nach Belieben in grossen oder kleinen, in gleichmässigen und ungleichen Intervallen austeilt. Sobald jedoch der 3. Schlag erfolgt ist, wendet sich die Schlägerin zu eiliger Flucht; denn ihr setzt die Herausgeforderte in raschem Laufe nach und sucht sie zu erhaschen oder auch nur zu schlagen. Gelingt ihr dies *innerhalb der Grenzen des Spielplatzes*, so hat sie gewonnen, und jene ist ihre Gefangene; gelingt es ihr jedoch nicht, so ist sie selbst Gefangene der Schlägerin. Die Zweite, resp. die Folgende derjenigen Partei, der die Siegerin angehört, setzt stets das Spiel dadurch fort, dass sie *diejenige der Gegenpartei herausfordert, die mit ihr die gleiche Nummer trägt*. So wird das Spiel fortgesetzt, bis jede der Parteien entweder als Schlägerin oder als Herausgeforderte an der Reihe war.

Dieses Spiel ist als Vorübung zum *Barlauf* zu betrachten.

5. Barlaufen.

Der Spielplatz.

Wie beim Schlaglaufen ein ca. 40 m. langes und 15 m breites Rechteck $a b c d$. Bei D^1, D^2 je ca. 4 m vom Eckpunkt des Spielplatzes entfernt, steht das *Mal der Ausläufer*, eine Flaggenstange, deren Flagge jeweilen die Ausläuferin der betreffenden Partei mit einer Hand zu fassen hat. Ebenfalls ca. 4 m nach der Gegenpartei hin, aber dicht am Rande des Spielplatzes, steht das *Mal der Gefangenen* (P^1, P^2), für beide Parteien auf der gleichen Seite, einander gegenüber. (Fig. 16.)

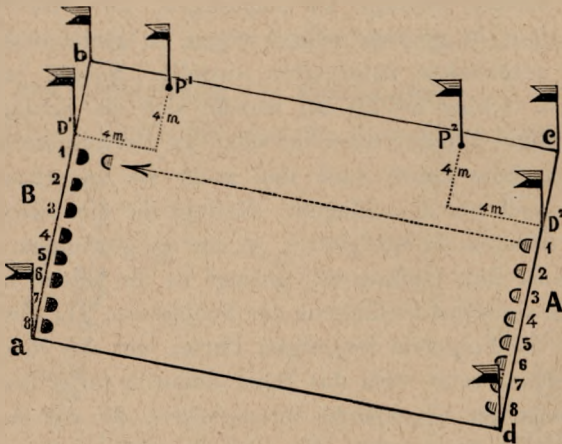


Fig. 16.

Spielgedanke.

Von der Gegnerin zum Wettlauf herausgefordert oder durch die Not der einen Genossin der eigenen Partei zum Auslaufen genötigt, sucht jede Partei so viele

Gefangene als möglich zu machen, oder die Gefangenen zu befreien, die die Gegenpartei gemacht hat. Ein Spiel ist von derjenigen Partei gewonnen, welche zuerst die zu Anfang des Spieles festgesetzte Zahl von Gefangenen — gewöhnlich 6 — gemacht hat, wobei es für die Berechnung des Sieges ganz gleichgültig ist, ob inzwischen die Gefangenen wieder befreit worden sind oder nicht. — Das Befreien der Gefangenen ist in erster Linie eine den Befreier ehrende Nebenleistung und hat für die Partei nur den Vorteil, dass ihr ihre Leute wieder zugeführt werden.

Gang des Spieles.

Das Spiel beginnt damit, dass die Erste der Partei A (A^1) zur Ersten der Partei B (B^1) hinüber geht und dieselbe durch drei leichte Schläge in die ihr behutsam entgegengehaltene Hand zum Wettlauf herausfordert. Während dieses „Klatschens“ hält die Spielerin B^1 beständig mit einer Hand die Flagge des Ausläufermales fest, darf sich also nicht vor Empfang des 3. Schlages von derselben entfernen. Ist dieser 3. Schlag endlich erteilt, so ergreift die Spielerin A^1 rasch die Flucht, eifrig verfolgt von ihrer Gegnerin B^1 . Mittlerweile hat aber schon die Spielerin A^2 die Flagge am Ausläufermal ihrer Partei ergriffen und beobachtet aufmerksam die Vorgänge zwischen A^1 und B^1 . — Sieht sie, dass ihre Parteigenossin A^1 in Gefahr steht, gefangen zu werden, so eilt sie ihr zu Hilfe, indem sie den Flaggenzipfel los lässt und B^1 entgegen läuft. Sieht Spielerin A^2 dagegen, dass für ihre Genossin (A^1) keine Gefahr besteht, so lässt sie dieselbe in die Linie der eigenen Partei eintreten und hält ihren

Flaggenzipfel so lange fest, bis die Gegnerin (B^1) das Mal der Gefangenen (P^1) berührt hat. Später freilich, wenn einmal Gefangene beim Mal P^1 stehen, die durch ihre Gegnerin B^1 erlöst werden können, wird A^2 es nicht ohne weiteres bis zur Berührung kommen lassen. Immerhin beachte man die Regel: *So lange die Ausläuferin (A^2) ihre Flagge nicht los lässt, ist die Gegnerin (B^1) verpflichtet, bis zur Berührung des Gefangenenmals (oder eines Gefangenen) vorzurücken.*

Sobald jedoch nun Spielerin B^1 das Gefangenenmal berührt hat, so wendet sie sich zur Flucht, verfolgt von der Gegnerin A^2 . Nun handelt aber Spielerin B^2 genau so, wie vorhin A^2 gethan und so geht das Spiel fort, bis irgend einmal eine Verfolgerin die Verfolgte mit der Hand schlägt oder auch nur berührt und sie dadurch zur Gefangenen macht. Hat nun z. B. B^2 ihre Gegnerin A^2 auf diese Weise zur Gefangenen machen können, so geht letztere zum Mal der Gefangenen P^2 und harrt daselbst, die Flagge ununterbrochen berührend, ihrer Erlösung. Die Siegerin B^2 dagegen geht in das Lager der Gegenpartei, wo A^3 am Ausläufermal steht und ihr die Hand zum Empfang der 3 Schläge entgegenhält. Das Spiel geht nach bisheriger Weise seinen Gang weiter.

Nehmen wir an, die Partei A habe schon 3 Spielerinnen (A^2 , A^3 und A^4) verloren, während von der Partei B nur eben jetzt B^4 von ihrer Gegnerin A^5 , die als gute Läuferin bekannt ist, eingeholt und zur Gefangenen gemacht wurde. Während nun A^5 zu ihrer Gegnerin (B^5) hinüber geht, um ihr die üblichen 3 Schläge zu geben, ruft ihr jede ihrer 3 gefangenen (in P^2 „schmachtenden“) Genossinnen zu: „Erlöse mich!

Erlöse mich!“ Der Spielerin A⁵ geht dieser Hilferuf zu Herzen, und weil sie glaubt, ihre Gegnerin (B⁵) sei eine nicht sehr gute Läuferin, so ist ihr Entschluss, eine Gefangene zu befreien, gefasst. Wie sie den 3. Schlag gegeben, eilt sie, vom geraden Weg abbiegend, gegen das Mal der Gefangenen P² hin, wo es ihr gelingt, die entgegengestreckte Hand einer Gefangenen zu berühren und dadurch die betreffende Gefangene zu befreien. Diese Erlöste zwar bleibt einstweilen noch ruhig bei ihrem Gefangenenmal stehen, um zu sehen, ob ihre Erretterin (A⁵) nun auch ihr Lager erreicht, ohne von der Gegnerin (B⁵) berührt zu werden. Ist dies wirklich geschehen, so darf die Erlöste unangefochten wieder in die Reihe ihrer Parteigenossen einrücken; ist aber A⁵ selbst von ihrer Verfolgerin (B⁵) berührt worden — dann freilich gilt die Erlösung nichts: beide sind Gefangene der Partei B.

Die Spielerin A⁵ hätte schon vorher als *Verfolgerin* von B⁴ den Versuch machen können, eine Gefangene bei P² zu berühren; wäre ihr dies gelungen, und wäre sie, ohne nachher von ihrer Gegnerin aus dem Lager B berührt worden zu sein, wieder zu ihrer Partei A zurückgekehrt, so wäre die betreffende Gefangene auch wirklich frei gewesen.

Im übrigen verdienen noch folgende **besondere Regeln** hervorgehoben zu werden:

1. Die Spielerinnen jeder Abteilung werden bei Beginn des Spieles durch die Führerinnen abgezählt, und kommen das erste Mal genau in dieser Reihenfolge zum Laufen.

2. Diejenigen, die nach ihrem Lauf glücklich wieder zurückkehren, sowie die befreiten Gefangenen, stellen sich an demjenigem Ende der Reihe ihrer Partei wieder ein, die dem Ausläufermale entfernt ist; die zuletzt Ankommenden sind also immer die Letzten in der Reihe.
 3. Das Auslaufen findet *nur* vom „*Mal der Ausläufer*“ aus statt, und es hat jede Folgende sofort die Flagge zu ergreifen, sobald die Vorgehende ausgelaufen ist. Es darf also von jeder Partei gleichzeitig immer nur *eine* Spielerin auslaufen und nur diejenige, die gerade am Laufen ist, darf auch — im Hin- oder Rückweg — eine Gefangene befreien.
 4. *Jede* Gefangene am Gefangenental hat das Mal (die Flagge oder die Stange) beständig zu berühren; thut sie im Momente der Befreiung dies nicht, so ist die Befreiung ungültig. Durch Händefassen sogen. „Ketten“ zu bilden, ist nicht erlaubt; es muss vielmehr jede einzelne Gefangene durch eine besondere Berührung erlöst werden. Dabei ist einem Befreier gestattet, während *eines* Befreiungsversuches so viele Gefangene zu berühren, als ihm die Zeit und die Umstände nur erlauben.
 5. Hat eine Partei durch Erreichung der festgesetzten Zahl von Gefangenen (6) die Partie gewonnen, so wird ihr vom Spielleiter ein „Sieg“ notiert; alle Gefangenen sind frei und treten am hintern Ende ihrer Parteireihe wieder ein. Der letzte Sieger und wer gerade am Mal der Ausläufer ist, setzen das Spiel fort.
-

6. Der Eckball.

Der Spielplatz.

Dieser richtet sich ganz nach der *Zahl der Spielenden*. Letztere beträgt am zweckmässigsten 6—14; ist sie grösser, so werden 2 oder mehr Spielabteilungen gebildet. Beträgt dieselbe, wie wir annehmen wollen, 12, so wird ein regelmässiges Sechseck als Spielplatz abgegrenzt durch kleine Pfähle (Steine), die 4—5 m

von einander entfernt sind (Fig. 17). Sechs

Spielerinnen besetzen nun die Punkte a bis f, sie bilden die Partei der *Äussern*; die 6 übrigen stellen sich ungefähr in der Mitte des Sechseckes

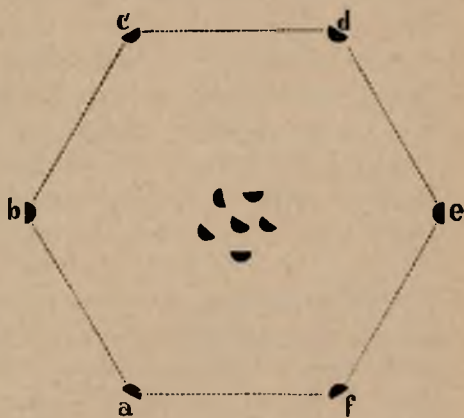


Fig. 17.

auf; sie sind die Partei der *Innern*.

Als *Spielgerät* dient der kleine Wurfball, den eine der *Äussern* (a) in Händen hält.

Gang des Spieles.

Das Spiel beginnt damit, dass der Ball zuerst von a nach b geworfen wird, und weiter über c, d, e und f wieder nach a zurückkehrt. Während so der Ball die Runde um das ganze Sechseck herum macht, darf noch keine der *Innern* geworfen werden;

diese Rundreise bildet nur die harmlose Einleitung zum weiteren Spiel. Denn erst jetzt, da die Äussern einander den Ball nach Belieben kreuz und quer zuzuwerfen beginnen, fängt auch erst die Gefahr für die Innern an. Jede Äussere hat nämlich das Recht, nach irgend einer der Innern zu werfen, sobald sie glaubt, dass ihr eine derselben wurfgerecht stehe. Die Innern jedoch, der Gefahr sich bewusst, verfolgen aufmerksam das Hin- und Herfliegen des Balles und suchen stets ohne Säumen aus dessen Nähe zu flüchten. Wirft eine der Äussern und trifft nicht, so wird ihr ein Strich angerechnet, worauf das Spiel seinen Gang weiter geht; trifft sie dagegen eine Innere, so sucht die Getroffene eiligst in den Besitz des Balles zu kommen, während die Äussern ebenso rasch davon laufen, um sich so weit als möglich vom Spielplatz (Sechseck) zu entfernen. In dem Augenblick, wo die Getroffene den Ball erwischt, ruft sie „Halt!“, worauf alle Äussern plötzlich stille zu stehen haben. Nun wirft sie nach derjenigen Äussern, die ihr am nächsten steht, wobei sie jedoch nicht über die Grenzen des Sechsecks hinaustreten darf. Trifft sie, so erhält die getroffene Äussere einen Strich, während sie selbst frei ausgeht („sie hat sich erlöst!“); trifft sie aber nicht, so erhält sie selbst den Strich. Wer drei (zwei, einen, je nach Vereinbarung) solcher Striche hat, ist *tot* und muss austreten. Die dadurch frei gewordenen Plätze der Äussern können von den „noch lebenden“ Kameraden nach Belieben besetzt werden, indem sie sowohl an der Peripherie des Sechsecks, als auch in der Richtung der Diagonalen von einer Ecke zur andern laufen.

Der Spielgedanke.

Das Spiel ist ein Wettkampf zwischen zwei Parteien, wobei der Sieg derjenigen zufällt, deren Genossen die grösste Sicherheit im Treffen und die grösste Gewandtheit im Ausweichen besitzt. Wer „tot“ ist, muss austreten; diejenige Partei hat nun verloren, deren sämtliche Mitglieder zuerst „tot“ sind. Bei einem neuen Spiel werden die Rollen der Parteien gewechselt.

Besondere Regeln.

1. Die Äussern dürfen nur von den Ecken aus, die Innern nur von einem Standpunkte aus werfen, der innerhalb des abgegrenzten Spielplatzes liegt.
2. die Innern dürfen und sollen dem Balle ausweichen, die Äussern dagegen nicht; sie sollen vielmehr den Werfenden ruhig den Rücken oder eine Seite zukehren.
3. Bei 6, 8, 10 Spielenden u. s. w. wird jeweilen ein Drei-, Vier-, Fünfeck etc. gebildet; im übrigen bleibt das Spiel dasselbe. —

7. Stehball.

Der Spielplatz.

Da derselbe nicht genau begrenzt zu sein braucht, ist seine Grösse auch nicht genau anzugeben, indessen ist ein ebener Rasenplatz von 50—60 m ins Geviert erwünscht.

Zahl und Aufstellung der Spielenden.

5—20 Spielende stehen in der Mitte des Spielraumes dicht, doch so, dass sie einander hernach beim Aus-

laufen nicht hinderlich sind, um ihre Führerin herum, die einen „Fangball“ in den Händen hält.

Spielgedanke.

Das Spiel hat den Zweck, sich im Auffangen des Balles und im Treffen zu üben. Wer einen Fehlwurf thut, der hat ein „Leben“ verloren, und wer 3 Leben verloren hat, der ist tot, d. h. er tritt aus. Es ist eine Ehre, alle andern zu „überleben“.

Gang des Spieles.

Mit dem Ruf „Achtung!“ zieht die Führerin die Aufmerksamkeit aller auf sich. Nun wirft sie mit aller Kraft den Ball senkrecht in die Höhe und ruft dabei *gleichzeitig* den Namen einer der Mitspielerinnen, die um sie herum stehen. Die Aufgerufene drängt sich nun eiligst hervor, um schnell und sicher den Ball aus der Luft zu fangen, während *alle übrigen* nicht weniger eilig nach allen Richtungen hin auseinanderlaufen (Fig. 18). In dem Augenblicke, da die Gerufene den Ball mit den Händen glücklich erhaschen kann, ruft sie laut: „Halt!“, auf welchen Ruf alle Fliehenden plötzlich stehen bleiben müssen. Nun sucht sich diejenige, die den Ball in Händen hat, die ihr Nächststehende aus, um nach ihr zu werfen. Trifft sie *nicht*, so ist ein Gang des Spieles beendet: die Werferin, die nicht traf, hat „ein Leben“ verloren. *Trifft* sie jedoch eine ihr Nahestehende, so sucht diese Getroffene so schnell als möglich in den Besitz des Balles zu kommen, während alle übrigen dagegen sich so schnell als möglich von der Stelle zu entfernen suchen, nach der der Ball gerollt. Im Moment, da die Getroffene den Ball ergreift, ruft sie ebenfalls



Fig. 18.

„Halt!“ und wirft nach der Nächststehenden. So wird das Spiel fortgesetzt, bis endlich eine nicht trifft, womit stets ein Gang des Spieles beendet ist.

Besondere Regeln.

1. Diejenige wirft stets den Ball wieder in die Höhe, die zuletzt „ein Leben verloren hat.“
2. Diejenige, nach der geworfen wird, darf nicht ausweichen; es ist daher ratsam, dass sie der Werfenden den Rücken zukehrt.
3. Statt des Austrittes kann auch angeordnet werden, dass „Spiessruten laufen“ muss, wer 3 mal nicht getroffen hat.

8. Tag und Nacht.

Der Spielplatz.

Dieser ist ein durch 4 Flaggenstäbe abgegrenztes ca. 60 m langes ca. 20 m breites Rechteck a b c d,

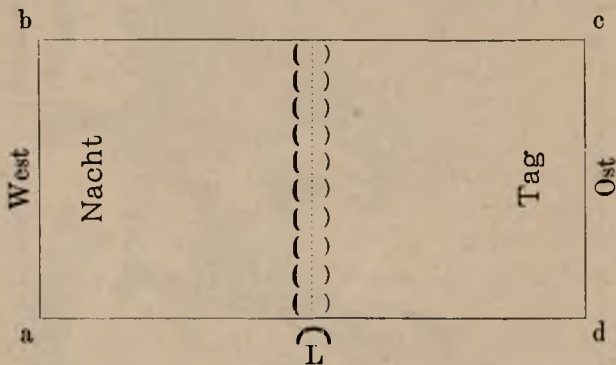


Fig. 19.

das durch eine mittelst zweier Flaggenstäbe bezeichnete Mittellinie in zwei gleiche Felder geteilt ist. (Fig. 19.)

Nur bei sehr wenig Spielenden kann der Platz kleiner sein.

Zahl der Spielenden.

Sie kann schwanken zwischen 10 und 60, und ist nach oben nur durch die Grösse des Spielplatzes begrenzt. Sie wird in 2 gleiche Abteilungen geteilt, deren eine die *Nacht*-, deren andere die *Tugpartei* genannt wird. Jede dieser Parteien ordnet sich, je einen Schritt von der Mittellinie entfernt und derselben den Rücken zukehrend, in eine gerade Reihe. Wir pflegen den „Kindern des Tages“ die nach Osten (oder Süden) gelegene Seite des Spielplatzes einzuräumen, während die „Kinder der Nacht“ den nach Westen (oder Norden) gelegenen Teil erhalten. (Eine kleine Unterstützung des Gedächtnisses.)

Als Spielgerät dient eine Kartonscheibe von 1—2 dm Durchmesser, deren eine Seite geschwärzt, deren andere dagegen unbemalt (weiss) gelassen ist. —

Der Spielgedanke.

Das Spiel ist ein Wettspiel zwischen zwei Parteien, wobei derjenigen Partei der Sieg zufällt, deren Genossen grössere Gewandtheit im Laufen und schnellen Drehen, und am meisten ruhige Besonnenheit und Geistesgegenwart besitzen. Diejenige Partei hat gewonnen, die zuerst die ganze Gegenpartei abgefangen, oder — falls das Spiel vorher unterbrochen wird — am meisten Gefangene gemacht hat.

Gang des Spieles.

Das Spiel beginnt damit, dass der bei L stehende Spielleiter jene Kartonscheibe im Rücken der beiden

Reihen wirbelnd in die Höhe wirft, so dass sie zwischen den genannten Reihen auf den Boden fällt. Ist die schwarze Seite oben, so ruft der Spielleiter laut: „Nacht!“ worauf die Nachtpartei eiligst geradeaus flieht, während die Tagpartei sofort Kehrt macht, um jene zu verfolgen und möglichst viele derselben durch einen Schlag mit der Hand zu Gefangenen zu machen, ehe sie die Grenzlinie a—b überschritten haben. — Ist die weisse Seite der Scheibe oben zu liegen gekommen, so hat natürlich die Tagpartei, von den „Kindern der Nacht“ verfolgt, die Flucht ergriffen. — Die Gefangenen ordnen sich jeweilen rechts und links neben den Spielleiter; selbstverständlich stets auf die Seite derjenigen Partei, in deren Gefangenschaft sie geraten sind.

So wird das Spiel fortgesetzt, bis alle Genossen einer Partei abgefangen sind.

„Da bei jedem Wurfe der Scheibe ebensogut die weisse wie die schwarze Seite nach unten zu liegen kommen, niemand also mit Sicherheit voraussehen kann, ob er zunächst Verfolger oder Verfolgter wird, so kommt eine anregende Unsicherheit ins Spiel, hitzige Kinder laufen oft ihren Gegnern geradezu in die Arme. Es hat noch den Vorzug, insofern eine gewisse Abwechslung zwischen rascher und langsamer *Bewegung* zu gewähren, als die Aufstellung in den Zeilen nach jedem Spielgang im Schritt erfolgen muss, immer also einige Beruhigung nach dem Laufe stattfindet.“ (Lion-Wortmann, Katechismus der Bewegungsspiele, S. 33.)

Als besonders zu beachtende Regel sei noch erwähnt, dass beim Aufwerfen der Scheibe keine Spielerin sich

oder auch nur den Kopf nach der Scheibe hin wenden darf, sondern stets geradeaus schauen muss. Es ist Ehrensache, dies zu thun.

9. Diebschlagen.

Der Spielplatz.

Der Spielplatz ist ein durch 4 Flaggenstäbe abgegrenztes Rechteck $a b c d$, von ca. 40 m Länge und 15 m Breite (Fig. 20). Nahe einer Längsseite $d-c$ wird ein Stab m so eingesteckt, dass die Entfernung

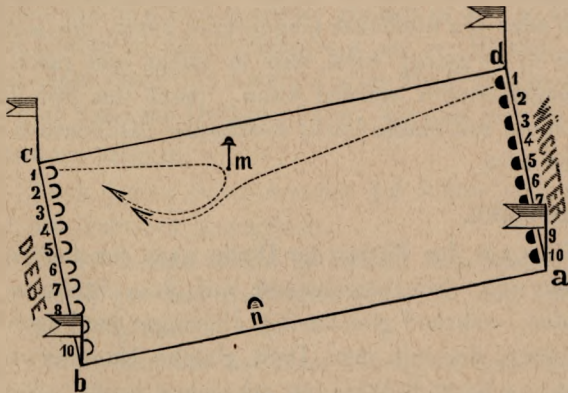


Fig. 20.

desselben von der Grenze $c-b$ sich zu seiner Entfernung von der Grenze $d-a$ verhält, wie 3 zu 5. Misst also beispielsweise der Abstand $m-c = 3 \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}$, so muss der Abstand $m-d = 5 \times 3 = 15 \text{ m}$ sein.

Zahl und Aufstellung der Spielerinnen.

8—30 Spielende sind in 2 gleiche Abteilungen geteilt. Durchs Los oder die Münze (S. 1) ist ferner die eine zur Partei der **Diebe**, die andere zur Partei der **Wächter** ernannt worden.

Nun stellt sich die *Partei der Diebe* geordnet und nummeriert an diejenige Schmalseite des Spielplatzes, die dem Stab *m* näher liegt (*b—c*), während die gleichfalls abgezählte *Schar der Wächter* die vom Stab *m* entferntere Schmalseite *d—a* besetzt. Der Lehrer oder Spielleiter stellt sich bei *n*, dem Stab *m* gegenüber auf.

Spielgeräte.

Ausser dem Stab *m* ist noch eine Mütze, Taschentuch oder ein ähnlicher Gegenstand nötig, der auf den Stab *m* so gelegt wird, dass er leicht und rasch heruntergenommen werden kann. Auch der Spielleiter (*n*) muss mit einem leicht sichtbaren Taschentuch versehen sein.

Spielgedanke.

Eine aus der Partei der Diebe nach der andern bemüht sich, den Gegenstand auf dem Stabe *m* zu stehlen, während gleichzeitig diejenige der Partei der Wächter, die mit dem Dieb gleiche Nummer trägt, letzteren beim Stehlen zu erhaschen sucht. Gelingt dies dem Wächter, so ist der Dieb Gefangener des Wächters; kommt dagegen der *Dieb mit seiner Beute*, vom Wächter unberührt, auf seinen Platz zurück, so ist der Wächter Gefangener des Diebes. Diejenige Partei hat schliesslich gewonnenes Spiel, die die grösste Zahl von Gefangenen gemacht hat.

Gang des Spieles.

Jeweilen die Erste von jeder Partei hält mit einer Hand den Zipfel der in ihrer Nähe stehenden Flagge fest und harrt in dieser Stellung des Winks zum Auslaufen. Diesen Wink erteilt der Spielleiter n, indem er — nachdem er sich von der Bereitschaft der Läuferinnen überzeugt hat — das *hochgehaltene Taschentuch rasch abwärts bewegt*. Nun eilen beide Läuferinnen nach dem Stabe m, wo die Diebin rasch den Gegenstand ergreift und mit demselben nach ihrem Platz zurückzukommen sucht, verfolgt von der Wächterin, die in ununterbrochenem Lauf jene zu ergreifen oder zu schlagen sucht. Gelingt ihr dies nicht, so muss sie als Gefangene der Diebe bei der Flagge b das Ende des Spieles abwarten; gelingt es ihr, so wandert die Diebin in das Gefängnis a ab. — Hierauf treten auf jeder Seite die Zweiten zum Lauf an die Flagge heran, dann die Dritten u. s. w., bis alle gelaufen sind.

Besondere Regeln.

1. Nach jedem Spiel werden die Plätze und Rollen der Parteien gewechselt.
2. Es ist strenge darauf zu halten, dass beide Läuferinnen *vor dem Auslaufen* jeweilen den Flaggenzipfel fassen.
3. Die Diebin, die auf ihrer Flucht die Seitengrenzen des Spielplatzes überschreitet, gilt als gefangen; *innerhalb der Grenzen* jedoch kann sie nach allen Seiten ausweichen.
4. Diejenige Diebin, die den geraubten Gegenstand verliert oder überhaupt nicht in ihr Mal bringt, gilt als gefangen.

10. Stabstehlen.

Der Spielplatz.

Der Spielplatz ist ein genau abgegrenztes Rechteck von ca. 50 m Länge und 20 m Breite, das durch eine deutlich sichtbare Linie m—n in zwei gleiche Teile

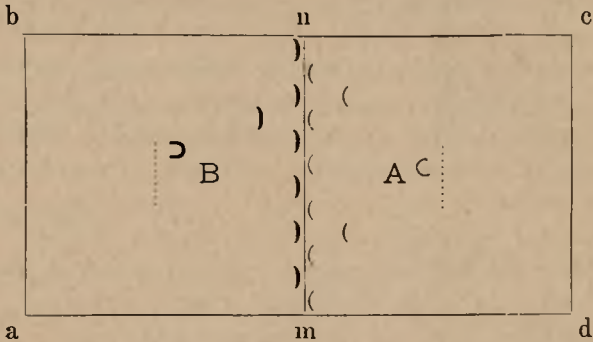


Fig. 21.

geteilt ist (Fig. 21). Kann diese Linie nicht in den Boden geritzt werden, so legt man Seile oder Stäbe der Länge nach aneinander, oder streut Kalk hin.

Zahl der Spielerinnen.

Die Zahl der Spielenden kann 8—20 betragen. Sie teilt sich in 2 gleiche Parteien, von denen die eine das Feld A, die andere das Feld B besetzt. Bei einer grösseren Zahl von Spielenden ist es nötig, dass eine Partei ein deutliches Abzeichen trägt.

Als Spielgerät dienen 12 Stäbe, deren jede Partei 6 erhält und die sie nahezu in der Mitte ihres Spielplatzes in einer Reihe — ein Stab ca. 3 dm vom andern entfernt — aufsteckt. Als solche können die

kleinen Flaggenstäbe dienen, doch genügen auch Stäbe, die nur ca. 40 cm lang sind. Jede Partei bestellt eine gewandte Schülerin als *Wächterin* dieser Stäbe; diese wird sich so viel als möglich in deren Nähe aufhalten.

Der Spielgedanke.

Jede Partei sucht der andern ihre Stäbe zu rauben und zu den eigenen zu stecken. Wer sich aber, ehe ihr der Raub gelungen, erwischen oder mit der Hand schlagen lässt, ist Gefangene der Gegenpartei. Diejenige Partei hat gewonnen, die zuerst entweder alle Stäbe der Gegenpartei geraubt oder alle Gegner zu Gefangenen gemacht hat. —

Gang des Spieles.

Zu beiden Seiten der Mittellinie stehen und bewegen sich die Parteigenossen in beliebiger Ordnung hin und her. Jedes lauert auf Gelegenheit, ins feindliche Lager einzubrechen. Kaum hat hier eine der Partei A die Mittellinie überschritten, so eilen schon einige Genossinnen der Partei B herbei, jene zu schlagen. Gelingt ihnen dies, ehe sie sich wieder auf ihr Feld zurückgezogen, so ist sie *gefangen* und muss sich bei den Stäben ihrer Gegenpartei aufstellen. Hier kann sie bald auf die linke, bald auf die rechte Seite der Stäbe eilen, je nachdem ihr von dieser oder jener Seite Erlösung winkt, doch soll sie sich nicht weiter als um Armlänge von den Stäben entfernen dürfen, mit andern Worten: sie muss im Momente der Erlösung einen Stab berühren. Während sich nun die Aufmerksamkeit der Gegenpartei grösstenteils nach einer Seite richtet, wo eine gewandte Spielerin durch

unablässiges Einbrechen und wieder Zurückkommen sie in Atem hält, läuft auf der andern, weniger bewachten Seite plötzlich eine in keckem Laufe schnurstracks auf die Stäbe der Gegenpartei los, weicht geschickt dem Schlage der Wärterin aus und ergreift einen Stab. Ohne belästigt zu werden darf sie nun mit dem geraubten Stabe frei ins eigene Lager abziehen und ihn daselbst neben oder hinter die eigenen stecken. Unterdessen wogt das Spiel beständig hin und her; weder die Gefangennahme noch das Erlösen führt die mindeste Unterbrechung herbei. Ja, wehe der Partei, die in allzugrosser Freude einer kecken Siegerin zu viele Aufmerksamkeit schenkt: ehe sie sich versieht, sind zwei ihrer Gegnerinnen unangefochten zu den Stäben gekommen: die eine erlöst eine Gefangene, die andere nimmt einen Stab mit sich fort. So geht das Spiel mit wechselndem Glück hin und her, bis endlich eine Partei alle Stäbe verloren oder — was bei einer geringeren Zahl von Spielenden leicht vorkommt — alle Gegnerinnen gefangen hat.

„Dieses Spiel gehört trotz des einfachen ihm zu Grunde liegenden Gedankens zu den schwierigsten aber auch anziehendsten Laufspielen. Denn es erfordert neben grösster Gewandtheit gespannte Aufmerksamkeit, neben vorsichtigem Wägen kühnes Wagen, neben Entschlossenheit List und vor allem ein sorgfältiges Zusammenspiel.“ (Franz Kreunz, Bewegungsspiele und Wettkämpfe, S. 59.) —

Folgende **Regeln** sind zu beachten:

1. Es darf die Einzelne auf einmal nur *einen* Stab stehlen, oder nur *eine* Gefangene befreien, nie

deren zwei; auch gleichzeitig einen *Stab* stehlen und eine *Gefangene* befreien ist *einer* Spielenden nicht erlaubt.

2. Die erfolgreiche Diebin wie die Erlöste dürfen stets frei abziehen; dagegen ist es weder der Erlösten noch der Befreierin gestattet, zugleich noch einen Stab mitzunehmen. Thun sie dies doch, so verzichten sie damit auf freien Abzug, setzen sich also der Gefahr aus, auf dem Rückweg geschlagen zu werden. Wer aber ungeschlagen durchkommt, ist frei!
 3. Die geraubten Stäbe müssen zu den eigenen gesteckt und können von der Gegenpartei wieder geraubt werden.
 4. Eine Verfolgte, die die Grenzen des Spielplatzes überschreitet, gilt als gefangen.
 5. Es ist beim Necken oder Foppen an der Mittellinie erlaubt, mit einem Fuss im eigenen, mit dem andern im gegnerischen Felde zu stehen. Wer jedoch dabei vom Gegner an der Hand oder am Arm erwischt und über die Linie gezogen wird, gilt als gefangen.
 6. Die Wächterin darf nie näher als Armslänge bei den Stäben Stellung nehmen. — Wo der Boden es gestattet, ritzt man eine Linie rund um die Stäbe herum!
-

II. Spiele, die im Freien und im Saale gespielt werden können.

11. Hinde-n-e weg und vorne dra.

(Letztes Paar vorbei! — Böckchen schiele nicht! — Fang schon! —
Hasch-Hasch! —)

Zahl und Aufstellung der Spielerinnen.

Stets eine *ungerade* Zahl: 7 können schon genügen; mehr als 21 ist nicht zweckmässig. Bei 30 Schülerinnen z. B. würde man 2 Abteilungen zu je 15 Schülerinnen bilden. Die Spielenden stehen paarweise hinter einander (Fig. 22), die „Ungerade“ stellt sich als „Fängerin“ vor das erste Paar (b). —

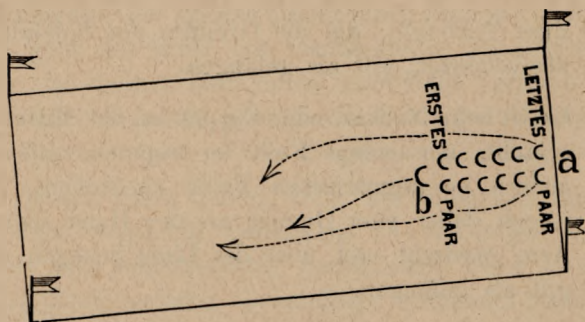


Fig. 22.

Spielraum.

Je nach der Zahl der Spielenden 10—15 m und 20—30 m lang. Wer im Laufen die Grenzen überschreitet, gilt als gefangen.

Spielgedanke.

Das letzte Paar sucht durch Lauf nach vorne erstes Paar zu werden, woran es jedoch die an der Spitze

allein stehende Schülerin durch Abfangen der Einen oder Andern jenes Paares zu hindern sucht. —

Gang des Spieles.

Die an der Spitze der Schar stehende „Fängerin“ ruft mit gleichzeitigem Händeklatschen: „*Hinde-n-e weg und vorne dra! 1 — 2 — 3!*“ worauf sich auf „3“ die Glieder des letzten Paares (bei a) trennen und zu beiden Seiten der übrigen Paare in grösserem oder kleinerem Bogen nach vorne eilen, um sich durch Händefassen wieder mit einander zu vereinigen. Die Vorstehende aber, die sich weder umdrehen soll, noch seitwärts schielen darf („Böcklein, schiele nicht!“), läuft nun in dem Augenblicke, wo jene an ihr vorbei eilen, einer derselben nach, um sie vor der Vereinigung mit ihrer Partnerin zu erhaschen. Gelingt ihr dies, so tritt sie *mit der Gefangenen* als erstes Paar vornehin, und die Nichtgefangene setzt als „Fängerin“ das Spiel fort. — Kann das laufende Paar sich jedoch vereinigen, bevor ein Glied desselben ergriffen wurde, so hat es sich dadurch den Platz als erstes Paar errungen. Die „Fängerin“ hat ihr Glück nun mit dem folgenden hintersten Paare so oft zu versuchen, bis ihr endlich ein Fang gelingt. —

Winke und Regeln.

1. Die „Fängerin“ darf sich *bevor* sie ruft und klatscht das letzte Paar genau ansehen, um zu erfahren, auf welcher Seite etwa die schlechte Läuferin stehe; *während* des Rufens und *nach* demselben jedoch ist alles Umdrehen und Schielen verboten und als „*unehrenhaft*“ verpönt.
2. Um die eben genannte Rekognoszierung der „Fängerin“ illusorisch zu machen, wechseln die Glieder

des Paares oft im letzten Augenblicke vor dem Auslaufen noch ihre Plätze, wodurch sich die „Fängerin“ in der Regel überlistet sieht.

3. Die Wiedervereinigung der Glieder des auslaufenden Paares kann auch *hinter* der „Fängerin“ geschehen, was dadurch erzielt wird, dass die beiden — vielleicht auf getroffene Verabredung hin — *im Laufe plötzlich innehalten* und sich im Rücken der weiter laufenden „Fängerin“ die Hände reichen. Lläuft jedoch *jede* der Schülerinnen auf *ihrer Seite* wieder bis *hinter die Abteilung* zurück, so gilt die Vereinigung nicht: Die Lläuferin macht eine derselben zur Gefangenen. — *Eine* von beiden muss vor der Abteilung vorübergelaufen sein. —

11. „Hilfsjäglic“.

(Hilfshaschen.)

Der Spielplatz.

Der Spielplatz muss darum ein begrenzter sein, damit die Verfolgung eines Einzelnen sich nicht in weite Fernen ziehe; denn wer eine Grenzlinie überschreitet, gilt als geschlagen. Die Grösse des Spielplatzes richtet sich nach der Zahl der Spielenden: für 30 mag ein Raum von 20 m ins Geviert genügen.

Gang des Spieles.

Die Führerin der ganzen Schar oder eine von dieser bezeichnete Spielerin wird als erste *Fängerin* bezeichnet. Diese sucht nun einer ihrer Mitspielerinnen, die alle schleunigst vor ihr fliehen, mit der flachen Hand einen leichten Schlag zu versetzen. Gelingt ihr dies, so ist sie frei, und die Geschlagene wird Fängerin.

Nun wird aber festgesetzt, dass jede Spielerin einer Verfolgten dadurch zu Hilfe eilt, dass sie ihr die Hand entgegenhält, die jene eiligst erfasst. Ein so durch Händefassen verbundenes Paar darf nicht geschlagen werden; die Fängerin ist genötigt, von der weitem Verfolgung abzustehen und sich ein anderes, alleinstehendes „Opfer“ zu suchen.

Das einfache Spiel will nach seinem Grundgedanken einfach Bewegung verschaffen und die Spielenden im Laufen üben. Es kann nach Belieben abgebrochen oder weiter gespielt werden. — Als *besondere Regeln* sind zu beachten:

1. Wer über die Grenzen des Spielplatzes läuft, gilt als geschlagen und wird dadurch zur Fängerin.
2. Der Schlag soll der frühern Fängerin nicht augenblicklich zurückgegeben werden, doch darf dieselbe im weitem Verlauf des Spieles auch wieder geschlagen werden.

13. Der schwarze Mann.

Der Spielplatz.

Der Spielplatz ist ein durch Flaggenstäbe abgegrenztes Rechteck a b c d (Fig. 23) von ca. 20 m Breite und 50 m Länge für die höchste unten angegebene Zahl von Spielenden.

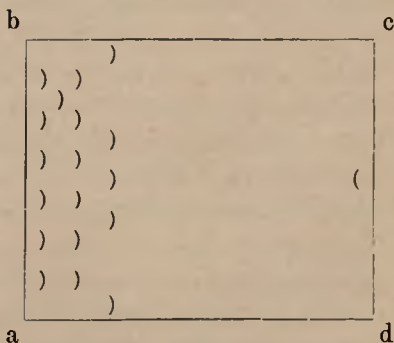


Fig. 23.

Zahl und Aufstellung der Mitspielenden.

Es können 6—60 Personen sich an diesem Spiele beteiligen. Aus dieser Zahl wird eine, die sich freiwillig meldet, als „*Schwarzer Mann*“ allein auf die eine Schmalseite des Spielplatzes c—d gestellt, während der ganze übrige Haufe ihr gegenüber an der Seite a—b des Spielplatzes Stellung nimmt.

Der Spielgedanke.

Der Spielgedanke ist nun der, dass jeweilen nach kurzem Zwiegespräch der „schwarze Mann“ so viele seiner Gegnerinnen als möglich zu erhaschen und dadurch ebenfalls zu „schwarzen Männern“ zu machen sucht. Die letzte zu sein, die gefangen wird, ist eine Ehre, die damit belohnt wird, dass die Betreffende im folgenden Spiel „schwarzer Mann“ sein darf.

Gang des Spieles.

Nachdem die Spielenden alle den ihnen angewiesenen Platz eingenommen, ruft der „schwarze Mann“ ins Lager der Gegnerinnen hinüber: „Fürchtet ihr den schwarzen Mann?“ Trotzig und gutes Muts lautet die vielstimmige Antwort: „Nein, nein!“ Zugleich setzen sich beide Teile vorsichtig und nicht allzu hastig gegen einander in Bewegung: der „schwarze Mann“ in der Absicht, eine oder wenn möglich mehrere der Gegnerinnen mit der Hand zu schlagen und damit zu „schwarzen Männern“ zu machen; die andern mit dem eifrigen Bemühen, ungeschlagen neben dem „schwarzen Mann“ vorbei ins jenseitige Lager des Spielplatzes zu gelangen. Kaum haben so die Parteien ihre Lager gewechselt, so erschallt dieselbe Frage des „schwarzen Mannes“ wieder und der zweite

Gang des Spieles beginnt. Alle diejenigen, die vom „schwarzen Manne“ vorhin geschlagen worden waren, sind nun seine Gehilfen geworden und werden als solche ihn unterstützen, neue Gefangene zu machen. Da mit jedem Gang die Zahl der „schwarzen Männer“ sich vermehrt, so wird es immer schwieriger, ungeschlagen durchzukommen, bis zuletzt alle gefangen sind. Die zuletzt Gefangene eröffnet als „schwarzer Mann“ das neue Spiel.

Man beachte folgende **Regeln** und **Ratschläge**:

1. Der „schwarze Mann“ darf sich auf seinem Lauf von einer Seite des Spielplatzes zur andern nie umkehren; er darf also nicht eine, die bereits an ihm vorüber drang, verfolgen. — Daraus folgt, dass der „schwarze Mann“ und seine Genossen nicht zu hastig vordringen sollen; doch darf auch keiner im Felde zurückbleiben.
2. Der „schwarze Mann“, der nach 3 Gängen noch keine Gefangene gemacht hat, muss Spiessruten laufen.
Der Mangel an Erfolg hat oft darin seine Ursache, dass der „schwarze Mann“ planlos der Schar der Gegnerinnen entgegenläuft, statt dass er nur eine bestimmte Person aufs Korn nimmt. Ist der „schwarze Mann“ nicht sehr flink und gewandt, so thut er gut, sein Augenmerk gleichfalls zuerst auf die weniger guten Spielerinnen zu richten.
3. Wer die Grenzen des Spielplatzes überschreitet, gilt als gefangen.

Anmerkung: Das Spiel kann zur Abwechslung auch so gespielt werden, dass sich die „schwarzen Männer“ beim Auslaufen die Hände geben und so *eine Reihe* bilden.

In diesem Falle haben nur die beiden äussersten Spielerinnen der Reihe das Recht, zu schlagen und also Gefangene zu machen. Darum ist eine von der Reihe umringte und eingeschlossene Gegnerin erst dann gefangen, wenn eine der beiden Äusseren ihr den Schlag versetzt hat. Gelingt es einer Gegnerin, die Reihe zu durchbrechen, *ehe sie den Schlag erhalten*, so geht sie frei aus. Wenn bei einer grössern Zahl von Spielenden die Zahl der Gefangenen zwölf erreicht hat, so werden *zwei Reihen* gebildet, die nun gemeinsam Gefangene zu machen suchen.

14. Ringschlagen.

Aufstellung.

Eine beliebige Zahl von Spielerinnen, am besten 20—30, stellt sich zu einem *geschlossenen* Kreise auf, Stirn nach innen. Eine allein, die *Schlägerin*, bleibt ausserhalb des Kreises.

Gang des Spieles.

Die Schlägerin geht oder läuft nach ihrem Belieben aussen um den Ring herum und versetzt unverhofft einer im Kreise Stehenden mit der Hand einen leichten Schlag auf den Rücken. Von diesem Augenblick an beginnt ein *Wettkampf* zwischen der Schlägerin und der Geschlagenen, indem erstere in *der* Richtung, in welcher sie sich schon vor dem Schlage bewegte, davon eilt, letztere dagegen in entgegengesetzter Richtung läuft. Wer von beiden zuerst die Lücke im Kreise erreicht, hat gewonnen, während die andere als Schlägerin das Spiel fortsetzt.

Man beachte folgende **Regeln**:

1. Beim Begegnen müssen sich die Laufenden stets *rechts* ausweichen.
2. Es kann auch angeordnet werden, dass die beiden Läuferinnen sich beim Begegnen die rechten Hände geben und ein Rad rechts ausführen, ehe sie den Weg fortsetzen.

Anmerkung: Das Spiel kann auch so ausgeführt werden, dass die Geschlagene die Schlägerin verfolgt, also nach der gleichen Seite wie diese läuft. Gelingt es hiebei der Geschlagenen, der Schlägerin mit der Hand einen Schlag zu versetzen, ehe diese die Lücke im Kreise erreicht hat, so muss die so Geschlagene nochmals Schlägerin sein.

15. Katze und Maus.

Der Spielplatz.

Auf dem ebenen Spielplatze stellen sich sämtliche Spielende, deren 30—40 sein können, in einen lockeren **Kreis** auf und nehmen gegenseitig *festе Fassung Hand in Hand*. Sind die Spielenden nach der Grösse im Stirnring geordnet, was sehr zweckmässig ist, so werden die *4 kleinsten* derselben in das Innere des Kreises beordert und heissen **Mäuse**, die *2 grössten* dagegen begeben sich ausserhalb des Kreises und sind **Katzen**.

Der Spielgedanke.

Die Katzen sollen die Mäuse fangen, was sie nicht etwa nur dadurch thun, dass sie einer Maus mit der Hand einen Schlag versetzen, sondern durch festes Ergreifen und Anhalten. Die Mäuse aber flüchten

sich und suchen — sich bald innerhalb, bald ausserhalb des Kreises bewegend — vor jenen sich zu retten. Die im Kreise Stehenden nehmen entschieden Partei für die Mäuse, indem sie durch Heben der gefassten Hände denselben überall ungehinderten Durchgang gestatten, während sie den Katzen ebenso entschieden den Durchgang verwehren. *Dadurch ist niemand blosser Zuschauer, sondern die ganze Schar ist in ununterbrochener Thätigkeit.*

Gang des Spieles.

Derselbe nimmt stets seinen Anfang damit, dass der Spielleiter ruft: „Los!“ oder „Marsch!“, worauf jede der Katzen irgendwo ins Innere des Kreises zu dringen sucht, was jedoch die im Kreise Stehenden durch Senken der Arme, durch Zusammenrücken und dergleichen Bewegungen zu verhindern suchen. *Dem die Katzen haben sich stets den Durchgang durch List oder Gewalt zu erzwingen.* Die Mäuse, von 2 Seiten bedroht, schlüpfen auf der dem Angriff der Katzen entgegengesetzten Seite unter den willig geöffneten Thoren aus dem Kreis ganz oder halb heraus, kehren auch wieder in denselben zurück, wenn der Einbruch den Katzen nicht gelungen ist. Doch diesmal sind beide Katzen ins Innere des Kreises gelangt, aber ebenso sicher sind alle 4 Mäuse ihren Krallen entschlüpft: ausserhalb des Kreises herumtanzend, spotten sie der Katzen, die sich nun lange vergeblich bemühen, wieder aus dem Kreise herauszukommen. Endlich gelingt es *einer* von ihnen, den Kreis zu sprengen, und damit hebt eigentlich erst recht die Not für die Mäuse und dadurch auch die muntere Spielbewegung an. Die äussere Katze jagt eilenden

Laufs die vor ihr fliehenden Mäuse um den Kreis herum, die innere folgt dieser Jagd langsameren Schrittes, aber mit höchster Aufmerksamkeit, und sucht im passenden Augenblick und am rechten Orte aus dem Kreise herauszubrechen, oder auch nach einer Maus zu greifen, die keck hier in den Kreis eindringt, um augenblicklich beim nächstgelegenen Thor wieder aus demselben heraus zu schlüpfen. So geht das Spiel seinen muntern Gang, bis endlich *hier* eine Maus eingeholt und festgehalten, *dort* eine andere am verschlossenen Thor ergriffen wird, weil die im Kreise Stehenden sie in der Hitze der Jagd irrtümlich für eine Katze gehalten, u. s. w. Die zuerst gefangenen Mäuse treten in der Mitte des Kreises oder an einer andern vorher bezeichneten Stelle zusammen, bis alle Mäuse ergriffen sind. Hierauf treten die 4 folgenden Kleinen als Mäuse, die 2 folgenden Grossen als Katzen an, was sich im Verlaufe des Spieles so oft wiederholt, bis alle Spielenden in irgend einer Weise ans Laufen gekommen sind. Die abtretenden Mäuse und Katzen reihen sich selbstverständlich wieder an ihrem Orte in den Kreis ein. Und sind heute die Kleinsten zuerst als Mäuse behandelt worden, so ist ebenso selbstverständlich, dass ein andermal es die Grossen sind, die vor den kleineren Katzen fliehen müssen.

Bei bloss 10—12 Spielenden kann auch angeordnet werden, dass nur *eine* Katze *zwei* Mäuse oder gar deren nur eine zu fangen habe. — In der oben beschriebenen Form jedoch bietet das Spiel ungemein viel Leben, Bewegung und erheiternde Momente und in gleicher Weise rasches Laufen, flinkes Bücken und Drehen, wie allerlei List und Schlaueit.

16. Geier und Glucke.

Der Spielplatz.

Derselbe muss ein ebener, weicher Rasenplatz von mässiger Grösse sein, ca. 20 m ins Geviert.

Zahl der Spielenden.

Die Zahl der Spielenden ist am zweckmässigsten 10—15; sind mehr Teilnehmerinnen, so werden zwei oder mehr Abteilungen gebildet.

Der Spielgedanke.

Eine „Glucke“ (Henne) verteidigt ihre „Küchlein“ gegen die Angriffe des „Geiers“. Ein Spiel ist aus, wenn alle Küchlein geraubt worden sind. — Je gewandter einerseits die Verteidigung geführt wird, und je listiger und geschickter andererseits die Angriffe erfolgen, um so belebter und anregender ist das Spiel.

Gang des Spieles.

Nachdem von 2 der gewandtesten Spielerinnen die eine das Amt der „Glucke“, die andere dasjenige des „Geiers“ erhalten hat, ordnen sich alle „Küchlein“ in eine Flankenreihe hinter die „Glucke“ derart, dass jede die vor ihr Stehende mit beiden Armen um den Leib fasst. Der „Glucke“ gegenüber steht beutegierig der „Geier“. Auf das Zeichen: „Los!“ läuft und springt der „Geier“ bald nach links, bald nach rechts, um neben der „Glucke“ vorbei zu schlüpfen und eines der „Küchlein“ zu erhaschen. Die „Glucke“ aber sucht ihn hieran zu hindern, indem sie mit ausgebreiteten Armen den Bewegungen des „Geiers“ folgt und durch rasche und geschickte Wendungen,

welchen die „Küchlein“ immer so flink als möglich folgen müssen, seine Absichten vereitelt. Kann jedoch der „Geier“ ein „Küchlein“ am Arm oder Gewand ergreifen, so ist die Ergriffene gefangen und muss austreten. Nach jeder Gefangennahme tritt eine kleine Pause ein, da das Spiel, wenn es gut gespielt wird, ziemlich ermüdend wirkt.

Man beachte folgende weitere **Regeln**:

1. Die „Glucke“ darf den „Geier“ wohl zurückstossen und ihm auf alle möglichen Weisen in den Weg treten; aber sie darf ihn *niemals* an Armen, Händen oder Kleidern *ergreifen und festhalten*. In gleicher Weise ist auch die „Glucke“ dem „Geier“ gegenüber unverletzlich.
2. „Küchlein“, welche hinter einer vom „Geier“ Ergriffenen stehen, gelten auch als Geraubte und haben als solche auszutreten.
3. Das Zerreißen der Reihe der „Küchlein“ ist an sich ohne Bedeutung: die Reihe soll sich so rasch als möglich wieder zu schliessen suchen. Gelingt es aber dem „Geier“, den abgerissenen Teil zu ergreifen, so geschieht der Austritt nach Regel 2. — Gelingt es dem „Geier“, ein „Küchlein“ *am nicht abgerissenen Teil* zu erhaschen, so sind alle hinter der Ergriffenen stehenden, sowie der ganze abgerissene Teil gefangen und also zum Austritt verpflichtet.

17. Die Dritte abschlagen.

Zahl der Spielenden.

Diese kann 12—40 betragen. Die ganze Schar stellt sich in einem lockern Stirnringe auf und wird zu zwei abgezählt. Auf den Befehl: „die Zweiten reihen sich vor die Ersten — marsch!“ erhalten wir



Fig. 24.

die durch Fig. 24 angedeutete Aufstellung von Flankenpaaren, die alle Stirnstellung nach dem Mittelpunkte des Kreises haben. Nun wird ein Paar aus dem Kreise herausgerufen, die eine Schülerin desselben

als „Läuferin“ bezeichnet (a), die andere als „Fängerin“ mit einem Plumpsacke versehen (b) und beide in ziemlicher Entfernung von einander aufgestellt.

Der Spielplatz.

Derselbe braucht nicht viel grösser zu sein, als zur Bildung des Kreises nötig ist, da sich die Verfolgung stets um die Peripherie und im Innern des Kreises vollzieht und ein weites Fortlaufen vom Kreis geradezu verboten ist.

Gang des Spieles.

Auf ein Zeichen des Spielleiters, etwa auf den Ruf: „Los!“ oder „Marsch!“ verfolgt die Fängerin b die Läuferin a in lebhaftem Laufe und sucht ihr mit dem

Plumpsack einen Schlag zu versetzen. Allein die Läuferin a stellt sich nach kurzem Lauf vor irgend eines der im Kreise stehenden Paare hin, wodurch sie sich vor weiterer Verfolgung rettet und wodurch an ihrer Statt diejenige Läuferin wird, die durch das Vorstellen jener zur „Dritten“ wurde. Sofort ergreift daher diese „Dritte“ die Flucht vor der mit dem Plumpsack bewaffneten Fängerin. Vielleicht gelingt es ihr, sich ebenfalls dadurch zu retten, dass sie sich rechtzeitig vor ein Paar stellen kann, vielleicht aber erhält sie vorher einen Schlag mit dem Plumpsack. In letzterem Falle werden die Rollen sofort vertauscht: die bisherige Fängerin wirft den Plumpsack hoch in die Luft, um nun als Läuferin Zeit zu gewinnen, sich ungeschlagen vor ein Paar hinstellen zu können; die bisherige Läuferin ist durch den Schlag Fängerin geworden, sucht daher eiligst in den Besitz des Plumpsackes zu kommen, um das Verfolgungswerk mit Eifer fortzusetzen.

Der Spielgedanke.

Das Spiel ist seinem Grundgedanken nach ein Bewegungsspiel, das unsomewhat mehr und Flucht gewährt, je rascher der Wechsel in der Person der Läuferin eintritt und je flinker und gewandter die Fängerin ihres Amtes wartet. — Das Spiel kann nach Belieben fortgesetzt oder abgebrochen werden.

Man beachte folgende Regeln:

1. Die Fängerin, also diejenige, die den Plumpsack trägt, darf nach ihrem Belieben durch den Kreis laufen, während dies der Läuferin völlig untersagt ist; letztere bewegt sich nur aussen um den Kreis



herum und darf nie vor einem Paar vorüber zu einem andern Paare laufen.

2. Wenn die Läuferinnen zu lange laufen, so wird angeordnet, dass jede derselben höchstens an drei Paaren vorüber laufen darf und sich also jedenfalls vor das vierte Paar stellen *muss*.
3. Es ist der Dritten erlaubt, sich sofort als Erste vor die eigene Reihe zu stellen.
4. Ebenso darf der Schlag sofort wieder zurückgegeben werden, jedoch nur mit dem Plumpsack. Sofortiges Wegwerfen des Plumpsackes nach dem Schlage ist daher geboten.
5. Bei einer kleineren Zahl von Teilnehmerinnen werden die Mitspielenden einzeln aufgestellt und es wird alsdann jeweilen „die Zweite“ abgeschlagen.

Anmerkung: Eigenartig gestaltet sich das Spiel, wenn angeordnet wird, dass sich die Glieder eines Paares in Stellung *Stirn gegen Stirn* aufstellen und die Läuferin sich *zwischen* statt *vor* die beiden aufzustellen hat. Alsdann hat jeweilen diejenige die Flucht zu ergreifen, der die frisch ankommende Läuferin den Rücken zukehrt. Im übrigen gelten auch bei dieser Form des Spieles dieselben Regeln.

18. Kreiswanderball.

Aufstellung und Zahl der Spielerinnen.

10—30 Spielerinnen bilden einen *Stirnkreis* nach innen. Die Entfernung der Einzelnen von einander beträgt *einfache Armlänge*. Dieser Abstand wird her-

gestellt, indem jede Mitspielerin ihre rechte Hand auf die linke Schulter der rechten Nachbarin legt, und so lange rückwärts geht, bis der Arm gestreckt ist.

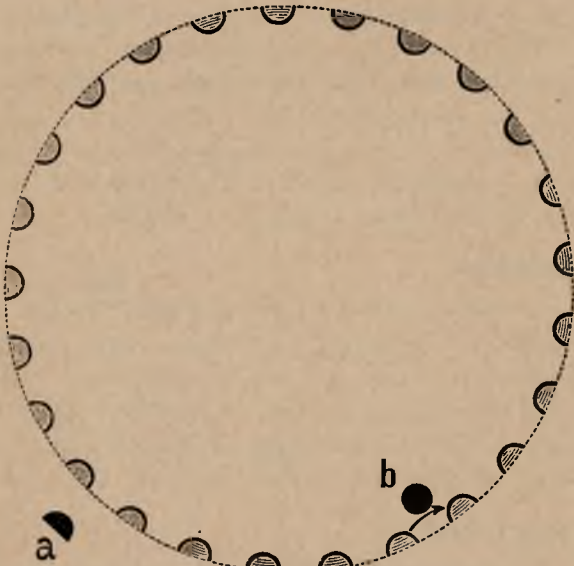


Fig. 25.

Dann: „Arme — ab!“ — Eine der Spielenden, die „Läuferin“ (a), befindet sich ausserhalb des Kreises. (Fig. 25.)

Als Spielgerät dient der *Fussball* (b), der irgend einer der im Kreise stehenden Spielerinnen in die Hände gegeben wird.

Gang des Spieles.

Diejenige, die den Ball besitzt, gibt ihn mit beiden Händen einer Nachbarin, nach ihrem Belieben der-

jenigen zur Rechten oder derjenigen zur Linken; diese erfasst ihn ebenfalls mit beiden Händen und gibt ihn weiter u. s. f. — Gleichzeitig eilt nun aber die ausserhalb des Kreises stehende „Läuferin“ dem Balle nach und sucht ihn zu berühren. Um ihr dies zu erschweren und sie auch zu täuschen, wird der beispielsweise nach links wandernde Ball oft plötzlich nach der rechten Seite hin befördert, so dass jene dann, nachdem sie in vergeblichem Eifer weiter geeilt, wieder umkehren muss, um den Ball nach der andern Seite hin mit mehr Glück zu verfolgen.

Spielgedanke.

Die ausserhalb des Kreises laufende Spielerin sucht den Ball zu berühren, die übrigen suchen durch Gewandtheit und List ihr dies zu erschweren. Gelingt es ihr aber doch, so muss *die Spielerin, die den Ball im Augenblick der Berührung in Händen hatte*, sie ablösen, und jene tritt an ihre Stelle in den Kreis.

Besondere Regeln.

1. Der Ball darf *nie* geworfen, sondern muss der Nachbarin mit beiden Händen *gereicht* werden.
 2. Es darf nie eine Nachbarin übersprungen werden, selbst dann nicht, wenn durch deren Unachtsamkeit eigener Schaden erwüchse.
 3. Wer den Ball fallen lässt, muss die „Läuferin“ ablösen. —
 4. Die „Läuferin“ darf nie in den Kreis hinein treten, oder innerhalb des Kreises vor einer Spielerin vorüber eilen. —
-

19. Der Kreiswurfball.

Zahl und Aufstellung der Spielerinnen.

10—30 Spielerinnen bilden einen *Stirning*, mit Stirnstellung nach innen. Die Entfernung der Einzelnen von einander beträgt wenigstens *doppelte Armlänge*: Die Spielenden geben sich die Hände und gehen

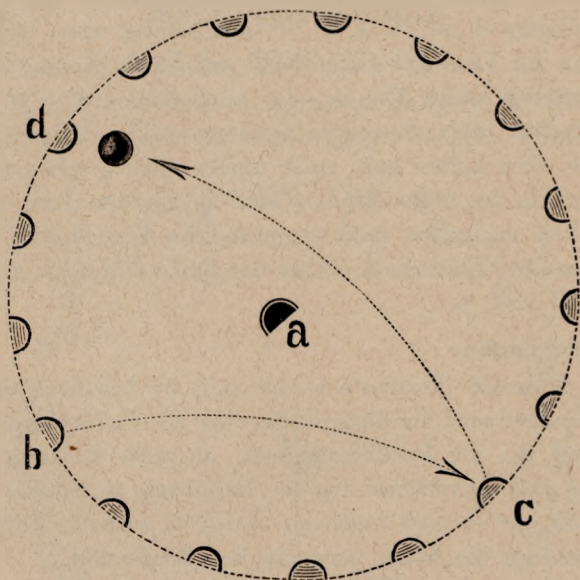


Fig. 26.

so lange rückwärts, bis die Arme gestreckt sind. Dann: „Hände los!“ und alle gehen nötigenfalls noch einen kleinen Schritt rückwärts. — *Eine* Spielerin, die *Läuferin* (a), befindet sich innerhalb des Kreises. (Fig. 26.)

Als **Spielgerät** dient wieder der *Fussball*, der zu Anfang des Spieles irgend einer, z. B. Spielerin b, gegeben wird.

Gang des Spieles.

Das Spiel beginnt damit, dass die Spielerin b den Ball mit beiden Händen in hohem Bogen irgend einer Mitspielerin, z. B. c zuwirft; diese erfasst ihn mit beiden Händen und wirft ihn ohne Säumen der Mitspielerin d zu, u. s. f. — Gleichzeitig aber verfolgt nun die Läuferin a den Ball und sucht ihn entweder während seines Fluges oder auch während er in den Händen einer säumigen Spielerin ruht, zu berühren. Sie wird daher bald nach einem niedrig geworfenen Ball in die Höhe hüpfen, bald in raschen Lauf demselben nacheilen, bald in geschickter Berechnung nach dem Orte hinstreben, wohin der Ball vermutlich fliegen wird u. s. w.

Spielgedanke.

Während die Läuferin den Ball zu berühren sucht, bemühen sich die übrigen, ihr dies zu erschweren. Gelingt ihr die Berührung doch, so muss diejenige, *die den Ball unmittelbar vor der Berührung in Händen oder auch nur berührt hatte, die Läuferin ablösen*, während diese an die Stelle jener in den Kreis tritt.

Besondere Regeln.

1. Der Ball muss stets *geworfen* und darf nie gereicht werden.
2. Das *Fallenlassen* des Balles soll man möglichst verhüten; fällt er indessen, so darf auch die Läuferin — selbst ausserhalb des Kreises — ihn verfolgen und womöglich zu berühren suchen.

3. Der Raum *innerhalb* des Kreises ist einzig für die Läuferin reserviert. Es darf somit keine andere Spielerin denselben betreten, also weder in den Kreis hinein dem Ball entgegen-, noch demselben nachlaufen. Im Turnsaal bildet ein auf den Boden gezogener Kreis die genaue Grenze.

20. Kreisfussball.

Zahl und Aufstellung der Spielerinnen.

10—30 Spielende bilden einen Stirnring, in welchem sich alle bequem die Hände geben können. Innerhalb

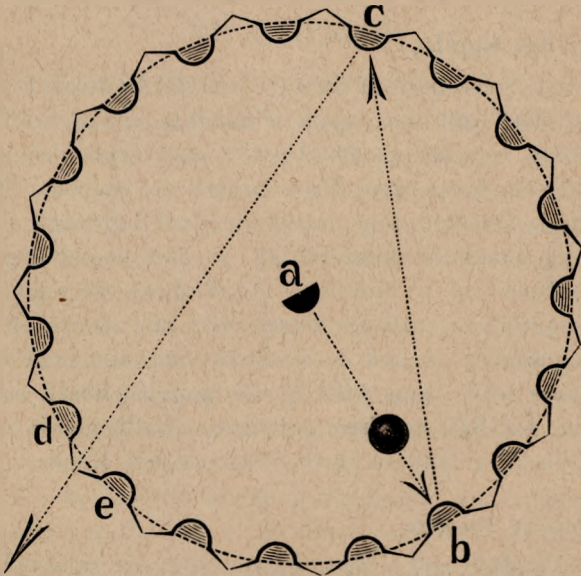


Fig. 27.

dieses Kreises befindet sich eine einzige Spielerin, die „Balltreiberin“ a (Fig. 27).

Als Spielgerät dient wiederum der grosse *Fussball*, der innerhalb des Kreises auf den Boden gelegt wird.

Spielgedanke.

Die „Balltreiberin“ (a) sucht den Ball aus dem Kreis heraus zu treiben, woran sie jedoch die im Kreise Stehenden hindern. Diejenige Spielerin hat die „Balltreiberin“ abzulösen, zu deren *rechter Seite* der Ball heraus rollt. — Daraus ergibt sich, dass jede der im Kreise Stehenden nur daran ein Interesse hat, den Ausweg zu ihrer *rechten Seite* zu verteidigen, ohne dass es ihr im übrigen verboten wäre, auch gelegentlich den Ball auf der andern Seite anzuhalten. (Fig. 27).

Gang des Spieles.

Das Spiel beginnt damit, dass die Balltreiberin (a) dem Ball mit der *innern Fusskante* einen kräftigen Schlag versetzt, in der Absicht, ihn rechts neben der Spielerin b aus dem Kreis heraus zu treiben. Diese jedoch versetzt dem daherrollenden Ball noch rechtzeitig ebenfalls einen Schlag, so dass derselbe gegen die Spielerin c hinrollt. Auch diese versetzt ihm einen Schlag, infolge dessen der Ball zwischen den Spielerinnen d und e hindurch und aus dem Kreis heraus rollt. Nun wird Spielerin d, zu deren *rechter Seite* der Ball ins Freie gelangte, „Balltreiberin“, und Spielerin a tritt an ihren Platz in den Kreis.

Besondere Regeln.

1. Der Ball soll notwendig nur mit der *innern Fusskante* und so geschlagen werden, dass er *rollt* und nicht fliegt.

2. Fliegt der Ball über den gefassten Händen oder gar über die Köpfe der Spielenden hinweg nach aussen, so wird er einfach von den zunächst Stehenden in den Kreis zurückgetragen, worauf ohne weiteres das Spiel wieder seinen Fortgang nimmt.
3. Es kann zur Abwechslung auch festgesetzt werden, dass der Zwischenraum zur *Linken* (statt zur Rechten) zu verteidigen sei.
4. Das Vor- und Rückwärtsdrängen und -Reissen einzelner übereifriger Spielerinnen gilt als *unschicklich*. —

21. Balljagd.

Zahl und Aufstellung der Spielerinnen.

20—40 Spielerinnen bilden einen *Kreis mit Stirnstellung nach innen*. Die Entfernung der einzelnen Spielerinnen von einander beträgt doppelte Armlänge: mit Fassung „Hand in Hand“ gehen alle Spielerinnen so lange rückwärts, bis beide Arme gestreckt sind. Dann: „Hände los!“

Nun wird „zu zwei abgezählt“, wobei sich jede genau merkt, ob sie zur ersten oder zweiten Partei gehört. (Zur Unterstützung des Gedächtnisses wird etwa befohlen: „Alle Ersten heben beide Arme hoch — hebt!“ Ebenso die Zweiten.)

Als *Spielgerät* dienen 2 *Fangbälle*, am besten von ungleicher Farbe, z. B. ein *roter* und ein *grüner*. Den einen derselben, z. B. den roten, erhält irgend eine der zweiten Abteilung z. B. die Schülerin b, den grünen dagegen erhält diejenige der ersten Abteilung,

die der Spielerin b aus der zweiten Abteilung gegenüber steht, also die Spielerin a (Fig. 28).

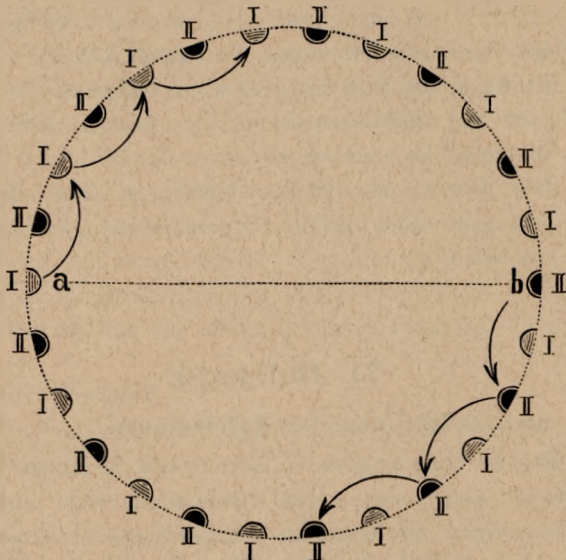


Fig. 28.

Gang des Spieles.

Auf den Befehl: „Werft!“ oder „marsch“ wandern nun beide Bälle *nach der gleichen Seite* hin (— also beide nach links oder beide nach rechts hin —) derart im Kreise herum, dass die *Zweite* b ihren roten Ball der auf ihrer linken Seite zunächststehenden *Zweiten* zuwirft, und diese der folgenden *Zweiten* u. s. w., während die *Spielerin a* der *Ersten* den grünen Ball der auf ihrer linken Seite zunächststehenden *Ersten* zuwirft, die ihrerseits den Ball so rasch als möglich an die folgende Erste weiter wirft. So wandert der

rote Ball nur in den Händen der Zweiten herum und der grüne nur in den Händen der Ersten.

Spielgedanke.

Jeder Ball sucht den andern zu überholen; einer macht also Jagd auf den andern. Diejenige Abteilung erhält *einen Punkt*, deren Ball den andern überholt. Die Abteilung, die zuerst *3 Punkte* hat, hat die Partie gewonnen.

Besondere Regeln.

1. Die Spielerinnen dürfen weder aus dem Kreise *vor-* noch *zurück*treten, haben vielmehr auf demselben Platze zu verbleiben.
2. Der Ball soll in der Regel *vor* den Spielenden innerhalb des Kreises vorbei wandern, darf wohl auch hie und da über den Kopf einer Nachbarin (Gegnerin) fliegen, niemals aber im Rücken der Parteien cirkulieren. —
3. Wenn ein *Ball fallen gelassen wird*, so sollen die Parteigenossen, in deren Nähe der Ball etwa gerollt ist, denselben so schnell als möglich aufheben und *der* Spielerin zuwerfen, die ihn fallen liess; denn *diejenige, die den Ball fallen liess, muss unter allen Umständen werfen*. Es darf also weder hier noch sonst überhaupt eine Spielerin übergangen werden.
4. Sind das eine Mal die Bälle *links* im Kreise herum gegangen, so sollen sie das nächste Mal *rechts* herum wandern. In dieser Hinsicht soll regelmässig abgewechselt werden.

5. Keine Partei darf die andere *stören* oder den gegnerischen *Ball in seinem Laufe hindern*. Es wird gut sein, wenn es sich jede Schülerin zur Pflicht macht, nur *den Ball ihrer Partei genau zu verfolgen*, und sich um den der Gegenpartei nicht zu kümmern.

22. Die chinesische Mauer.

Der Spielplatz.

Dieser ist ein scharf begrenztes Rechteck $a b c d$, das 10—15 m breit und etwa 20 m lang ist (Fig. 29). In der Mitte dieses Raumes ist durch die Linien $m—n$ und $o—p$ ein ca. $1\frac{1}{2}$ —2 m breiter Streifen, die

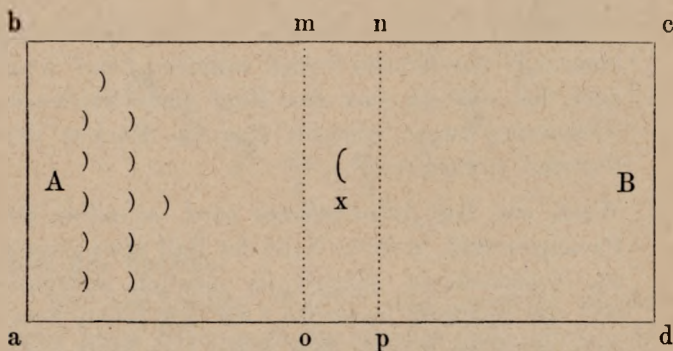


Fig. 29.

„chinesische Mauer“ genannt, abgegrenzt. Im Turnsaale werden diese Linien am besten mit Kreide gezogen, im Freien, wenn immer möglich, in den Boden geritzt.

Zahl und Aufstellung der Spielenden.

Die Zahl der Spielenden kann 8—40 betragen. Eine der Spielgesellschaft (x) wird als *Verteidigerin* der

„chinesischen Mauer“ bezeichnet und besetzt daher dieselbe (begibt sich in den Raum $m n o p$), die ganze übrige Schar besetzt die eine Seite (A) des Spielplatzes.

Gang des Spieles.

Die Verteidigerin ruft: „Über die chinesische Mauer!“ worauf sich der ganze Haufe von A aus gegen die „chinesische Mauer“ hin in Bewegung setzt, um, dieselbe überschreitend, ungeschlagen das Lager B zu gewinnen. Allein die Verteidigerin eilt auf der Mauer hin und her und bemüht sich, einer Stürmenden mit der Hand einen Schlag zu versetzen. Gelingt ihr dies, so wird die Geschlagene Verteidigerin, während sie selbst sich nun unter die Stürmenden im Felde B mischt. So kann das Spiel beliebig lang fortgesetzt werden.

Man beachte folgende Regeln:

1. Wenn die Verteidigerin mit einem Fuss auch nur zur Hälfte über eine der Linie $m-n$ oder $o-p$ hinausschreitet, so gilt ihr Schlag nichts: weil sie „über die Mauer gestürzt“ ist.
2. Eine Verteidigerin, die während drei „Stürmen“ niemanden hat schlagen können, muss Spiessruten laufen und dann die Verteidigung fortsetzen.
3. Eine Stürmende, die die Grenzen des Spielplatzes überschreitet, gilt als geschlagen und wird Verteidigerin.
4. Eine zurückgebliebene Stürmende *muss* auf den Ruf ihrer Genossinnen: „Eins, zwei, drei!“ über die Mauer laufen. Wagt sie es nicht, so gilt sie als geschlagen und wird Verteidigerin.

5. Alle Stürmenden sollen möglichst gleichzeitig und nie vor dem Ruf der Verteidigerin auslaufen.

Anmerkung: Das Spiel kann auch so gespielt werden, dass 2, 3 oder mehr Verteidigerinnen die chinesische Mauer besetzt halten. Es werden dann jeweiligen diejenigen von ihnen abgelöst, denen es gelang, eine Stürmende zu schlagen.

23. Wetthinken.

Der Spielplatz.

Dieser ist ein durch Stäbe abgegrenztes Rechteck oder der freie Raum des Turnsaales (Fig. 30). Etwa 3 m von den Schmalseiten a und b entfernt sind quer

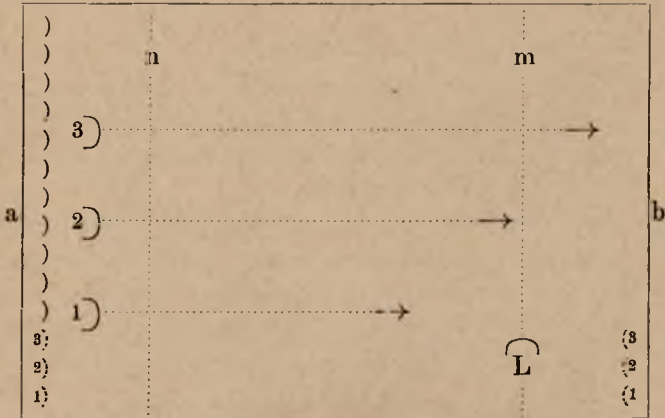


Fig. 30.

durch den Spielraum zwei Linien (n — m) gezogen, zwischen denen der zu durchhüpfende Raum liegt.

Der Spielgedanke.

Das Spiel hat den Zweck, zu zeigen, wer die grösste Gewandtheit und Sicherheit im Hüpfen auf einem Bein besitzt, und zwar sowohl innerhalb einer kleinen Abteilung, als auch innerhalb der ganzen Klasse.

Gang des Spieles.

Die Klasse stellt sich an einer Seite des Saales (a) auf. *Drei* oder mehr Schülerinnen treten vor und beginnen das Wetthinken über die Linie m hinaus, auf der sich der Lehrer (L) aufgestellt hat, um zu beobachten, welche Schülerin zuerst die Linie überschreite. Die Siegerin wird jeweilen laut genannt. Ist so die Klasse an die andere Seite (b) des Saales gelangt, so begibt sich der Lehrer auf die Linie n und nun beginnen nur die *Siegerinnen* der verschiedenen Abteilungen, zu dreien antretend, das Wetthinken nach a hin, u. s. f., bis zuletzt die *Siegerin über alle* herausgekommen ist.

Besondere Regeln.

1. Wer während des Wetthinkens innerhalb der Linien n und m auf beide Füße tritt, hat verloren.
2. Wer innerhalb der Linien n und m die Füße wechselt, hat verloren. — Es soll das eine Mal nur auf dem *linken*, das andere Mal nur auf dem *rechten* Bein gehüpft werden; ein drittes Mal wird es den Turnenden *frei gegeben*, auf welchem Bein sie hüpfen wollen.

Es empfiehlt sich, bei derartigen Übungen nicht die *Wand des Saales selbst* als Ende der Laufbahn zu bezeichnen, indem gerade die Eifrigsten durch heftiges Anprallen leicht Schaden nehmen können.

24. Das Reifwerfen.

Dieses vorzügliche Spiel für Mädchen bedarf, ehe es auf dem Spielplatze mit Nutzen betrieben werden kann, der unterrichtlichen Behandlung in der Turnstunde. Wir geben hier um so eher eine genaue Beschreibung des Spieles, als seine Betriebsweise in keiner Spielsammlung, selbst nicht in GutsMuths (S. 215 der 7. Auflage), richtig angegeben ist.

Der Spielplatz.

Der Spielplatz ist am besten der grüne weite Rasenplatz. Zur Not oder zum Zweck der Einübung genügen auch der geräumige Turnsaal oder der Schulhof.

Einübung und Gang des Spieles.

1. Je 2 Turnerinnen stehen in einem Abstand von 6—10 m (Turnsaalbreite!) einander gegenüber.
2. *Jede Spielerin erhält gleich von Anfang an 2 Stäbe*; dagegen genügt es *anfangs*, dass 2 Mädchen nur *einen Reif* besitzen. Erst später, wenn einige Sicherheit im Auffangen und Werfen des Reifs erreicht ist, erhält jedes Kind zu seinen zwei Stäben noch einen eigenen Reif. Zu einem vollständigen Spiel gehören also 4 Stäbe und 2 Reife.
3. Der Reif soll *nie mit der Hand* (den Fingern) *angefasst werden!* Selbst wenn er auf den Boden fällt, kann er leicht durch Druck mit einem Stab aufgerichtet und so mit den Stäben erfasst werden. (Im Notfall, wenn es sonst nicht geht, hebt man ihn natürlich mit den Händen auf.)
4. Der Reif *wird nie mit einem Stab allein, sondern stets mit beiden Stäben gleichzeitig aufgefangen*, indem man beide, einander an der Spitze berührenden

oder wenigstens genäherten Stäbe dem daherfliegenden Reife entgegenhält, Fig. 32. Dabei lässt man den Reif nie bis an die Hände oder gar Arme gelangen, sondern *hält ihn gleich mit den Stäben fest*, die augenblicklich zu neuem Wurfe



Fig. 31.



Fig. 32.

sich anschicken. — Selbstverständlich kann der Reif von der Gegnerin so ungeschickt geworfen werden, dass man ihn mit Not nur noch mit einem Stabe erfassen kann; dies sollen jedoch Ausnahmen sein. In diesem Falle wird dann sofort auch der zweite Stab *von der gleichen Seite her* in den Ring geschoben und zum Wurfe angelegt.

5. *Wie der Reif geworfen wird*, veranschaulicht Fig. 31: Mit dem *einen* (r.) Stabe wird nach *aussen*, d. h.

von der Brust der Werfenden weg, mit dem andern (l.) Stab dagegen nach *innen*, d. h. gegen die Brust der Werfenden hin *ein Druck oder Zug ausgeübt*, und endlich mit einer leichten Bewegung *beider* Arme nach vorne der Reif geworfen. Nach kurzer Übung wird man imstande sein, den Reif sicher und in geradem Fluge seinem Ziele zuzuwerfen. Ist solche Sicherheit einigermassen eingetreten, so erhält nun *jede* Werfende einen Reif und sehr bald fliegen in ungemein raschem Fluge (30—40 Würfe in 1 Minute) die Reife aneinander vorbei. — Das Misslingen des Wurfes und des Auffangens hängt oft von Kleinigkeiten ab, z. B. davon,

- a) dass der eine Stab *weiter in den Ring geschoben wird*, als der andere, was fehlerhaft ist;
- b) dass die Werfende immer noch den von *ihr geworfenen* Reif in seinem Laufe verfolgt, statt ihn von dem Augenblick des Werfens an mit ihrem Blicke zu verlassen und die ganze Aufmerksamkeit dem *ihr zufliegenden* Reife zu schenken;
- c) dass man beim Wurf nur *einen* Arm bewegt, statt beide, oder wenigstens den einen auffallend *mehr* als den andern, was beides ein Seitwärtsfliegen des Reifes zur Folge hat, u. s. w.

6. Das *erste Verfahren bei Einübung des Reifwerfens* im Turnsaal (natürlich besser im Freien!) ist nun folgendes: Nachdem die Schülerinnen sich paarweise in gehöriger Entfernung einander gegenüber gestellt haben, lässt man die Paare sich fortlaufend *nummerieren* vom 1. bis zum 20. Paare, oder wie viele ihrer sein mögen. — Nun wird der Reif

a) *paarweise* geworfen, d. h. von einem Paar nach dem andern. Der Lehrer, der seine Aufstellung so wählt, dass er die Klasse gut übersieht, ruft: „eins!“, worauf das 1. Paar wirft; „zwei“, worauf sofort das 2. Paar seinen Wurf thut; „drei!“ gilt dem dritten Paar u. s. w. Erst wenn das *letzte Paar geworfen hat*, kommt das 1. Paar wieder an die Reihe; es hat also Zeit genug gehabt, den vielleicht auf den Boden gefallen Reif wieder zu holen und sich überhaupt für eine neue — bessere — Leistung bereit zu halten.

Nötigenfalls geht der Lehrer — ohne dabei das Ganze aus dem Auge zu verlieren — helfend und ratend bald zu dieser, bald zu jener Schülerin; stellt etwa auch die *geschickteren Paare* zusammen und lässt sie für sich allein üben, während *er sich speciell den Ungeschickten widmet*, ihnen da einigemal den Arm führt, dort einen guten Rat erteilt u. s. w. Dann wird (nachdem vielleicht jede Schülerin ihren eigenen Reif erhalten hat),

b) das Reifwerfen so geübt, dass auf den Befehl: „eins — zwei — drei!“ sämtliche Paare *miteinander* werfen. Es empfiehlt sich, nach je 10 auf diese Weise erfolgten Würfen eine Pause eintreten zu lassen und zu fragen: „Wer hat 10 mal, wer 9, wer 8 mal u. s. w. den Reif fangen können?“ wodurch sich leicht der Fortschritt konstatieren lässt!

Besonders gewandte Spielerinnen lässt man hie und da vortreten; während *diese* üben, schauen

die *andern* zu, zählen etwa die Würfe per Minute und gehen dann hin und thun desgleichen!

25. Der Federball.

Der Spielplatz.

Dieser ist am besten der ebene, unbegrenzte, grüne Rasenplatz, doch kann das Spiel bei geringer Teilnehmerzahl auch im Turnsaale geübt werden.

Der Spielgedanke.

Das Spiel will seinem *Grundgedanken* nach den Schülerinnen Bewegung in freier Luft gewähren und trägt dadurch, dass es die Spielende beständig nötigt, aufwärts zu blicken, wesentlich zur Erreichung einer guten *Haltung* bei.

Die **Spielgeräte**: Dieses Spiel ist bei „Guts Muts“ S. 62 beschrieben; desgleichen (mit Abbildung) in „Kloss, das Turnen in den Spielen der Mädchen“, S. 91. Im Gegensatz zu diesen Beschreibungen aber möchten wir empfehlen, jeder Schülerin *zwei Schläger* (Raketten) zu geben, damit sie, je nach Bedürfnis, mit der linken oder rechten Hand schlagen, und zugleich das Schlagen links und rechts üben kann. Gewandte Spielerinnen schlagen den *Federball* in schönem Bogen mit der einen Hand der andern zu.

Gang des Spieles.

Wir betreiben das Spiel so, dass zuerst

1. *Jede Schülerin für sich übt*, d. h. jede Spielerin schlägt ihren eigenen Federball fortwährend in die Luft. Je länger es ihr gelingt, ihn am Fallen

zu hindern, desto besser. Lässt man die Schläge zählen, die jede Spielende machen kann, ehe der Federball auf den Boden fällt, so gestaltet sich das Spiel zum *Wettspiel*. Fällt der Ball auf den Boden, so wird er mit beiden Raketten gefasst und in die Luft geworfen, womit das Spiel stets beginnt. Die Haltung, die die Spielende der Ra-



Fig. 33.



Fig. 34.

kette gibt, ist sowohl die von Kloss abgebildete, Fig. 33, als auch die in Fig. 34 dargestellte. Letztere kommt besonders in vorliegendem Falle, wo jede Schülerin für sich spielt, in Anwendung.

2. *Zwei Schülerinnen schlagen einander den Ball zu.* Nachdem die Einzelnen im Schlagen des eigenen Balles ziemliche Übung und Sicherheit erlangt haben, wird angeordnet: Es sollen je zwei und

zwei Schülerinnen einander auf 8—10 m (Turnsaalbreite) gegenüber stehen und einander den Ball in schönem Bogen zuschlagen. Zwei Spielerinnen benützen hierbei nur einen Ball, dagegen ist jede derselben mit zwei Schlägern versehen. Die Haltung der Schläger ist sowohl die durch Fig. 33, als auch die durch Fig. 34 dargestellte. Wo immer möglich, soll dieses Spiel im Freien, bei windstillem Wetter, ausgeführt werden.

26. Gehen auf Stelzen.

„Gehen auf Stelzen“ gehört zwar streng genommen in die Kategorie der „Schwebeübungen“ des Turnens. Allein es tragen diese Übungen teils nach ihrem Charakter, teils nach ihrer Stellung im Rahmen des Turnbetriebs so sehr das Gepräge des Spieles an sich, dass wir sie wohl hier anfügen und nach ihrer unterrichtlichen Behandlung darlegen können.

1. Ehe mit Stelzen geübt wird, teilt man die Klasse nach der Fertigkeit, die die Schülerinnen im Stelzengehen mitbringen, in etwa 3 Abteilungen:
 - a) solche, die es schon *gut* können. Diesen überlässt man die höheren Stelzen;
 - b) solche, die sich *leidlich zurechtfinden* und sich selbst helfen können; denen gibt man niederere Stelzen. *Die Abteilungen 1 und 2 lässt man nun frei im Saale herum sich üben*, während
 - c) diejenigen, die noch *gar nichts* können, an eine *Saalwand* beordert werden, an der sie angelehnt

mit ihren *niedrigsten* Stelzen die ersten Versuche anstellen und denen *der Lehrer*, von hinten die Stelzen haltend, *Beistand* leistet.

2. **Tragen** der Stelzen: Wenn die Schülerinnen während des Umzuges — vor und nach dem Üben im Stelzengehen — die Stelzen zu tragen haben, so geschieht es so, dass sie *unter jedem Arme* eine Stelze tragen, wie für den Stab vorgeschrieben ist; die beiden Knaggen gegeneinander gekehrt.
3. Das **Aufsteigen** auf die Stelzen geschieht in 2 Zeiten: Nachdem die Stelzen *möglichst senkrecht* dicht neben die Zehen der Füße — äussere Seite derselben — auf den Boden gestellt sind, hebt sich auf 1 der linke Fuss auf die linke, auf 2 der rechte Fuss auf die rechte Knagge, und das Gehen beginnt.
4. Das **Absteigen** geschieht *immer rückwärts*, so dass man die Stelzen stets vor Augen hat. Man dulde *nie* das Absteigen nach vorne, wobei man leicht mit den Absätzen der Schuhe an den Knaggen hängen bleibt und fällt.
5. Können *alle* mit mehr oder weniger Sicherheit auf Stelzen gehen, so bringt der Lehrer durch Klatschen mit den Händen, durch Zählen u. dgl. in das Durcheinander insofern *einige Ordnung*, als er von allen *taktmässige* Ausführung folgender Übungen verlangt:



Fig. 35.

- a) *Stampfen* auf den 1. von 4 (3) Schritten, *gewöhnlicher Gang* im $\frac{1}{4}$ und $\frac{3}{4}$ Takt, *Nachstellung* l. und r., *Schrittwechselgang*, *Schrittwechselhüpfen* und *Schottischhüpfen* an Ort und von Ort.
- b) Sind bei den Übungen unter a die Schülerinnen noch kreuz und quer im Saal herumgewandert, so ordnet nun der Lehrer die Klasse allmählich in eine *Flankenreihe*, die in der *Umzugsbahn* sich vorwärts bewegt: die Geschickteren vorne, die Ungeschicktesten am Ende. — Im Umzug werden die unter a genannten Übungen im Wechsel mit je 8 gewöhnlichen Schritten ausgeführt.
6. Endlich stellt sich die Klasse, nachdem sie durch mannigfache Übung die erwünschte *Sicherheit* erlangt, in irgend einer Weise zu offenen 4er Reihen auf, um in dieser Aufstellung folgende Übungen auszuführen: $\frac{1}{4}$ - und $\frac{1}{2}$ -Drehungen l. und r. auf Befehl und in regelmässiger Folge, Vorwärts- und Rückwärtsgehen im Kreuz und Quadrat, Schlängeln und Umkreisen u. s. w., alles Übungen, wie sie von den Kindern im Gehen auf den Sohlen längst schon ausgeführt worden sind.
-

III. Spiele, die nur im Saale gespielt werden können.

27. Das Rollballspiel.

Das Rollballspiel ist in seinem Grundgedanken eine Erfindung des Herrn Direktor *Alfred Maul* in Karlsruhe. Ob die Spielregeln, wie sich dieselben bei uns im Lauf der Jahre ergeben haben, noch völlig mit denen des Erfinders sich decken, vermögen wir nicht zu beurteilen. *Wesentlich* werden sie kaum abweichen. In unserm Turnsaale ist das Spiel in der hier beschriebenen Form längst Lieblingsspiel der Schülerinnen geworden.

Die Spielgeräte sind der in der Einleitung beschriebene *Rollball* und 2 *Schläger* (s. Seite 4).

Der Spielraum.

Der Spielraum ist der für Frei- und Ordnungsübungen verfügbare freie Raum der Turnhalle; je

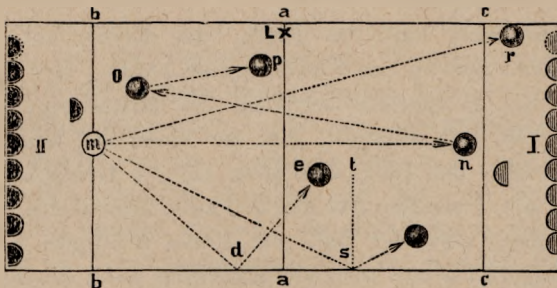


Fig. 36.

größer desto besser. Dieser Raum wird durch eine Mittellinie, a—a, Fig. 36, in 2 gleiche Teile abgeteilt.

Den Schmalseiten des Übungsraumes entlang sind die Schülerinnen plaziert) am besten auf eine Schwebekante sitzend), die Rotte der Ersten (I) auf dieser, die Rotte der Zweiten (II) auf jener Seite, und zwar die Schülerinnen *gleicher* Grösse einander gegenüber. Etwa 2—3 m von den Schülerinnen entfernt sind die *Grenzlinien* c—c und b—b gezogen, von denen aus der Kampf beginnt.

Der Spielgedanke.

Das Spiel ist ein Wettkampf in doppelter Hinsicht: erstlich zwischen je 2 Schülerinnen, sodann zwischen 2 Abteilungen der Klasse. Diejenige *Spielerin* hat verloren, die im Wettkampf den Ball nicht mehr über die Mittellinie ins feindliche Feld hinüber zu treiben vermag; und diejenige *Partei* hat schliesslich verloren, welche die grösste Zahl solcher Einzelniederlagen, bzw. die kleinste Zahl von Siegen zu verzeichnen hat.

Gang des Spieles.

Jederseits tritt die Erste, die Keule mit *beiden* Händen fassend, an die Grenzlinie heran. Der Lehrer, der als „Unparteiischer“ auf der Mittellinie, bei L, Fig. 36, sich aufstellt, gibt der einen der beiden An tretenden den Ball, den diese auf die Grenzlinie legt (bei m). Nachdem das Zeichen zum Beginn des Spieles gegeben, wird der Ball mit einem kräftigen Keulenschlag von m aus über die Mittellinie a—a hinaus nach der entgegengesetzten Saalseite getrieben. Ehe er jedoch die Linie c—c erreicht, hat ihn auch schon die Gegnerin mit kräftigem Schlage empfangen (bei n)

und wieder über die Mittellinie zurückgejagt. Bei o wird sofort von der andern Seite wieder ein Schlag nach dem Ball geführt, allein er war zu schwach: *Der Ball überschreitet die Mittellinie nicht mehr*, sondern bleibt bei p liegen. Sofort notiert der Lehrer (mit Kreide auf dem Boden oder mit Bleistift auf einem Papier) der Abteilung I einen Sieg (Strich), worauf die Folgende auf jeder Seite antritt und der Kampf, von den Grenzl原因en aus, aufs neue beginnt. Die Abteilung, die verloren, hat stets den Vorteil, bei Beginn des Wettkampfes im Besitz des Balles zu sein. So geht es durch die ganze Klasse, und jeder Einzelwettkampf ist immer damit entschieden, dass die eine von beiden Spielerinnen aus irgend einem Grunde den Ball nicht mehr über die Mittellinie hinüber hat treiben können. — Der *Schluss des Gesamtspieles* kann auf verschiedene Weise erreicht werden:

1. Es wird vor Beginn des Spieles festgesetzt: „Diejenige Abteilung hat gesiegt, die zuerst 20 (30) Gewinne (Striche) errungen hat.“ — Oder
2. es wird angeordnet: „Die Klasse soll 2 (3, 4) mal durchspielen,“ d. h. es soll jede Schülerin 2 (3, 4) mal an die Reihe kommen. Welche Abteilung hiebei die meisten Siege erringt, hat gewonnen.
3. Endlich kann auch — bei uns am häufigsten angewendet — eine *bestimmte Zeit*, z. B. eine halbe Stunde oder 20 Minuten oder bis zum Stunden-schlag gespielt werden. Die Abteilung ist Siegerin, die in der festgesetzten Zeit die meisten Einzelsiege errungen hat.

Der Gang des Spieles gestaltet sich indessen nicht immer so einfach, wie es nach dem bisher Gesagten

den Anschein haben könnte, weshalb wir die verschiedenen Vorkommnisse unter folgende besondere **Spielregeln** zusammenfassen wollen.

1. Das Spiel ist nicht nur dann verloren, wenn der Ball infolge eines *schwachen* Schlages nicht über die Mittellinie zurückrollte, sondern auch dann, wenn man ihn *gar nicht trifft*, oder wenn der Ball der Schlägerin in die *Füsse rollt*, oder wenn er *hinter der Grenzlinie* an die Wand stösst: bei r Fig. 36.
2. Die Spielenden sollen es sich zur *Gewohnheit* machen, den Ball nie erst hinter den Grenzlinien bb und cc zu schlagen, aus Rücksicht für die zuschauenden Schülerinnen, die etwa sonst von der Keule erreicht werden könnten. Strenge Durchführung dieses Satzes in dem Sinne, dass etwa ein hinter den genannten Linien ausgeführter Schlag ungültig wäre, ist indessen nicht möglich.
3. Beim Schlagen soll die Keule stets mit *beiden Händen* gefasst werden — aus verschiedenen naheliegenden Gründen. Der Schlag bei Griff mit *nur einer Hand* ist nur im Notfall gestattet, dann nämlich, wenn der Ball nicht anders zu erreichen war.
4. Wird der Ball so geschlagen, dass er *nicht* auf dem Boden rollt, sondern *im Bogen durch die Luft fliegt*, so braucht die Gegnerin nicht zu schlagen, wenn sie nicht will, sie darf vielmehr den Ball anhalten mit dem Ruf „geflogen!“ und dann erst von der Anhaltstelle aus schlagen. Hat sie den Ball nicht anhalten können, so muss sie ihn von der *Grenzlinie* aus schlagen. Übersieht die Spielende jedoch

im Eifer, dass der Ball geflogen ist, und schlägt doch, so *hat sie geschlagen* und darf sich *nachträglich nicht mehr* auf das „Geflogen“ berufen.

5. Wer bei *Beginn* des Spieles den Ball *nicht trifft*, hat natürlich auch verloren, und es treten sofort die zwei Folgenden an. War dabei die Betätigung der beiden Abtretenden auch gleich Null — thut nichts: sie kommen um so baldier wieder an die Reihe und schlagen dann behutsamer.
6. Der geschlagene Ball kann derartig *schräg* rollen, dass er die Wand trifft. In diesem Falle ist dreierlei möglich:
 - a) Der Ball stösst an einem der den Wänden entlang aufgestellten Geräten derart an, dass er *zurückprallt* oder sich *einklemmt* — kurz: am *Weiterrollen absolut verhindert ist*. In diesem Falle wird der Ball der *Gegnerin* zugestellt, weil angenommen werden muss, er hätte ohne dieses Hindernis die Mittellinie überschritten. Es liegt hierin eine kleine Strafe für diejenige, die den Ball so ungeschickt an die Wand beförderte: Ungeschicklichkeiten werden eben nicht belohnt.
 - b) Prallt der Ball, *ohne indessen am Weiterrollen gehindert zu sein*, an die Wand *ehe er die Mittellinie überschritten hat*, z. B. bei d, Fig. 36, so geht das Spiel seinen gewohnten Gang weiter, sofern der Ball vom Punkte des Anpralls aus die Mittellinie dennoch überschreitet: die *Gegnerin* schlägt eben den Ball von der Stelle aus, wo sie ihn — diesseits der Mittellinie — findet, bei e, Fig. 36.

- c) Wenn aber der Ball *jenseits* der Mittellinie, z. B. bei s, Fig. 36, an die Wand stösst, so hat die Gegnerin das Recht, den Ball anzuhalten und in gerader Richtung von der Anprallstelle aus nach der Saalmitte hin, etwa nach t, Fig. 36, zu legen und von dort aus zu schlagen. Weil, wie wir sehen, *alle schrägen Schläge der Gegnerin bedeutenden Vorteil gewähren*, wird sich jede Spielende in ihrem eigenen Interesse bemühen, den Ball in möglichst *gerader Richtung* weiter zu befördern.

Das Spiel bedarf ziemlicher Übung, bis die Schülerinnen im Schlagen einige Sicherheit und Gewandtheit erreicht haben. Dann aber gewährt es in hohem Grade allseitige körperliche Bethätigung! Mit höchster Spannung und mit aufmunterndem Zuruf verfolgt die ganze Klasse die einzelnen Wettkämpfe: ist doch keiner derselben fürs Ganze ohne Bedeutung: Die schliessliche Verkündigung des Sieges wird — von einer Seite wenigstens — mit lautem Halloh begrüsst!



KOLEKCJA
SWF UJ

A.

152

Dieses ausserordentlich praktisch angelegte Büchlein soll dazu beitragen, die vom Gesetze geforderte schriftliche Entschuldigung für Schulversäumnisse, welche noch vielerorts allzuhäufig vernachlässigt wird, zur allgemeinen Einführung zu bringen.

Es fällt vielen Eltern schwer, und allen ist es unbequem, den geforderten Brief zu schreiben. Unser Büchlein enthält

Entschuldigungsformulare zum Ausfüllen,

welche bequem abgelöst und dem zur Schule zurückkehrenden Knaben oder Mädchen mitgegeben werden. Diese Abreissformulare sind auf steifes, schönes Papier gedruckt, damit sie dem Lehrer nicht zerknittert in die Hand gelangen.

Die Formulare sind mit Souche versehen, in welche die Eltern kurz den Inhalt des abgelösten Entschuldigungs-Formulares eintragen. Es bietet dies den Vorteil, dass sie selbst stets wissen können, wie oft und wie lange der Schüler während eines Schuljahres an Schulbesuche verhindert war.

Wir glauben, einem längst gefühlten Bedürfnisse entgegengekommen zu sein, und hoffen, die Herren Lehrer werden uns bei der Einführung des Entschuldigungsbüchleins kräftigst unterstützen.

Bildersaal für den Sprachenunterricht.

Bearbeitet von **G. Egli**, Sekundarlehrer.

I. Heft. Wörter für den Unterricht in der **Muttersprache** an Elementarschulen. Preis 30 Pfennig.

II. Heft. Wörter für den Unterricht in der **französischen Sprache** an Sekundarschulen und beim Privatunterricht. Mit einem deutsch-französischen Vokabularium. Preis 40 Pfennig.

III. Heft. Wörter für den Unterricht in der **deutschen, französischen, englischen und italienischen Sprache**. Preis 40 Pfennig.

IV. Heft. Wörter für den Unterricht in der **spanischen Sprache**. Preis 40 Pfennig.

V. Heft. Wörter für den Unterricht in der **portugiesischen Sprache** an Privatunterricht. Preis 40 Pfennig.

Biblioteka Gł. AWF w Krakowie



1800052401