

V7 183302

Nº 002297948

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800053578

Die Jugendspiele.

Ein Leitfaden

bei der

Einführung und Übung von Turn- und Jugendspielen,

verfaßt

von

Dr. Citner,

Gymnasialdirektor in Görlitz.

Mit 52 Abbildungen.

~~Z BIBLIOTEKI
c. k. kursu naukowej i gimnastycznej
W KRAKOWIE.~~

Fünfte



Auflage.

Kreuznach und Leipzig,

Verlag von H. Voigtländer.

1890.





623

Überlegungsrecht vorbehalten



[3f. 016:796]: 796.1|2-053.6](430), 184

Z. BIBLIOTEKI
c. k. kursu nauk w szkole gimnastycznej
W KRAKOWIE.

V o r r e d e.

Gestützt auf eine langjährige Erfahrung, welche ich mit meinem Freunde, dem Landtagsabgeordneten Herrn v. Schenkendorff, in dem von ihm hier ins Leben gerufenen und von uns beiden geleiteten „Verein für Handfertigkeit und Jugendspiel“ gesammelt, durfte ich es wagen, dem Wunsche des Herrn Verlegers, an dem Gewinn dieser Erfahrungen weitere Kreise teilnehmen zu lassen, nachzukommen. Vornehmlich aber wurde ich zu der Veröffentlichung der folgenden Blätter durch den Umstand bestimmt, daß, nachdem Se. Excellenz der Herr Kultusminister v. G o s p l e r den Bestrebungen des hiesigen Vereins die huldvollste Anerkennung wiederholt ausgesprochen hatte, aus allen Teilen unseres deutschen Vaterlandes Anfragen an mich gerichtet wurden, wie die Einführung und Förderung der Jugendspiele am zweckmäßigsten einzurichten und zu gestalten sei.

Es ist eine nicht hinwegzuleugnende Thatsache, daß unsrer Jugend die Neigung und die Fähigkeit, sich harmlos dem Spiel hinzugeben, abhanden gekommen ist, und doch bedarf sie desselben als eines durch nichts andres zu ersetzenden Mittels, um sich geistig und körperlich gesund zu erhalten. Die Freunde der Jugend, vor allem die Erzieher derselben, sollten es daher nicht verschmähen, ihre Mitwirkung bei dieser ernstesten und wichtigsten Angelegenheit freudig zuzusagen. Kommt doch, was wir für das Wohl der Jugend thun, dereinst dem Vaterlande zu gute.

Zeit und Gelegenheit sind überdies günstig. Überall bringt das Verständnis für den Wert und die Bedeutung der Sache in immer weitere Kreise; überall regt sich in den Bestrebungen einzelner, wie ganzer Körperschaften und Vereine ein beachtenswerter Wettstreit, an diesem Werke mitzuarbeiten, und manches städtische Gemeinwesen bringt namhafte Opfer, um ihrer Jugend den lange vergessenen Spielplatz wieder zu eröffnen.

Diesen Bestrebungen entgegenzukommen und die Einführung der Jugendspiele durch praktischen Rath zu erleichtern, das soll also der hauptsächlichste Zweck dieses Büchleins sein. Bei der Auswahl der Spiele habe ich mich daher lediglich auf Bewegungsspiele im Freien, und unter diesen auf Ball-, Kampf- und Laufspiele beschränkt; die Auswahl macht selbstverständlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit; ich habe vielmehr nur diejenigen Spiele aufgenommen, welche erfahrungsmäßig gern gespielt werden oder um ihrer Vorteile willen gespielt zu werden verdienen.

Bei der Beschreibung derselben, welche fast überall aus selbständiger Beobachtung hervorgegangen ist, kam es mir vor allem auf Klarheit und Anschaulichkeit an, und dieser Absicht mußte selbst die Rücksicht auf Gewandtheit der Darstellung nachstehen. Ich darf daher hoffen, daß auch bei den verwickelteren Spielen das Wesen derselben leicht erfaßt und die Regeln ihrer Ausführung ohne Schwierigkeit werden verstanden werden.

Görlitz, im Januar 1890.

Dr. Citner.

Inhalts-Übersicht.

Erster Teil.

	Seite
1. Die Ursachen der bisherigen Vernachlässigung der Spiele	1
2. Folgen der Vernachlässigung	5
3. Geschichtliche Rückblicke.	10
4. Wert und Bedeutung der Spiele vom Standpunkte des Erziehers.	14
5. Die Bewegungsspiele	23
6. Der Ministerial-Erlaß vom 27. Oktober 1882	26
7. Der Spielplatz	28
8. Die Spielgeräte	31
9. Die Zeit des Spielens.	35
10. Der Leiter des Spiels.	37

Zweiter Teil.

Spiele für Knaben.

a. Ballspiele.

	Seite		Seite
1. Federball	44	9. Kreisball	54
2. Königsball	45	10. Rützen- oder Kappenball	56
3. Eckball	46	11. Treib- oder Sauball	56
4. Hohlball mit Pressen	49	12. Belagerungsball	58
5. Preisball	50	13. Turm- oder Burgball.	59
6. Wanderball	50	14. Kreis Schlagball	60
7. Radball	51	15. Prellball	61
8. Stehball	52		

b. Andere Bewegungsspiele.

Seite	Seite		
1. Fang schon oder Bäckchen, schiele nicht	62	11. Urbär oder Bärenschlag . . .	69
2. Schwarzer Mann	62	12. Plumpfack	70
3. Jägerspiel	63	13. Fuchs zum Loche	71
4. Geier und Henne	64	14. Topf- oder Hahnschlagen . .	72
5. Die goldene Brücke	65	15. Kugel- oder Bohnenspiel . .	73
6. Katze und Maus	66	16. Das Scherbenpiel	75
7. Jakob, wo bist du?	66	17. Die Barre ablaufen, auch Foppen und Fangen	76
8. Guten Morgen, Herr Fischer! .	67	18. Räuber und Gendarmen . . .	78
9. Drittenabschlagen	67	19. Ritter und Bürger	79
10. Schlaglaufen	69	20. Kriegs- od. Belagerungsspiel .	81

Dritter Teil.

Spiele für Erwachsene.

a. Ballspiele.

Seite	Seite		
1. Der deutsche Schlagball	85	8. Thorball (Criket)	
2. Der Bierball	90	a. doppelter	100
3. Der Dreiball	91	b. einfacher	106
4. Freiball	92	9. Das Parkwiesen- oder Netzballspiel (Lawn Tennis)	107
5. Der Ball mit Freistätten	94	10. Der Fußball (Football)	
6. Schleuderball	98	a. mit Aufnehmen	110
7. Grenzball	99	b. ohne Aufnehmen	121

b. Andere Bewegungsspiele.

Seite	Seite		
1. Das Croquet	122	5. Das deutsche Kegelspiel	131
2. Der Barlauf oder das Barlaufen	127	a. Stamm	131
3. Boccia	129	b. Kamm	134
4. Cochonnetspiel	131	6. Luftkegelspiel	135
		7. Bogenschießen	136
		8. Speerwerfen	137

Vierter Teil.

Anhang.

Reigen.

	Seite
1. Ich hatt' einen Kameraden (für 20 Reigner)	138
2. Nun ade, du mein lieb Heimatland (für 48 Reigner)	141
3. Hurra, Germania! (für 64 Reigner)	148

Erster Teil.

1. Die Ursachen der bisherigen Vernachlässigung der Spiele.

Sn allen Gauen Deutschlands ist in den letzten Jahren ein erfreulicher Wettstreit erwacht, unsrer Jugend ein köstliches Gut wieder zu verschaffen, welches sie ehemals besaßen, das ihr aber seit 50 Jahren verloren gegangen zu sein scheint: die harmlose Freude am Spiel. Die Schule allein, wie es geschehen ist, anzuklagen und sie für Mängel und Gebrechen verantwortlich zu machen, welche sich mehr als eine Folge der eigenartigen Entwicklung unsers Volkes auf staatlichem und gesellschaftlichem Gebiet, in Handel, Gewerbe und Industrie herausgestellt haben, wäre ebenso einseitig als ungerecht. Denn die Schule stellt nur einen Bruchtheil in dem Gesamtleben der Nation dar, der sich nicht loslösen läßt von den Lebensbedingungen, unter denen sich die letztere entwickelt, und die jedem Zeitalter ihren eigenartigen Charakter ausdrücken. In einer langen, nicht durch große Gedanken bewegten Friedenszeit, welche auf die gewaltige, alle Kräfte des Volks bis zum Übermaß anspannenden Erhebung der Befreiungskriege gefolgt war, konnte sich eine Denk- und Betrachtungsweise entwickeln, welche sinnig und anmutig das Leben kleinbürgerlicher Behaglichkeit ausschmückte, ohne von dem Treiben

der großen Welt oder von politischen Stürmen gestört zu werden. Dieses friedliche und gemüthliche Stilleben spiegelte sich in dem Treiben der Jugend wider, welche ohne Überhastung ihren kleinen Pflichten genügte und Ruhe genug fand, mit Sinnigkeit und Hingebung zu spielen und im Spiel ihre Lust und ihre Erholung zu finden. —

Als aber mit dem Beginn des vierten Jahrzehnts dieses Jahrhunderts unser Volk zum politischen Leben erwachte, als eine unruhige Gärung, der Vorbote und Verkündiger nahender Stürme, die Gemüther erfaßte und alle Stände, auch die bisher politisch teilnahmlosen, auf das tiefste erregte und trotz aller Unklarheit ihrer Ziele und Bestrebungen mit einemmale auf den Kampfplatz rief: da war es mit jener idyllischen Ruhe vorbei, und das friedliche Behagen wich der Leidenschaft im Dienste der Partei.

Wie auf dem Schauplatz des öffentlichen Lebens war aber auch auf dem Gebiete der Religion und Wissenschaft Bewegung und Gärung eingetreten. Die Grundlagen eines bisher für unantastbar gehaltenen Glaubens wurden durch Angriffe, denen der Reiz der Neuheit nicht weniger, wie die in der großen Masse vorhandene Neigung zu verstandesmäßiger Aufklärung von vornherein einen gewissen Erfolg sicherten, gewaltig erschüttert. Überraschende Erfindungen auf dem Gebiete der Erfahrungswissenschaften folgten einander in erstaunlicher Fülle und führten in Industrie und Technik eine völlige Umgestaltung der bisherigen Lebensgewohnheiten und Lebensformen herbei. Die Hast des Dampfwagens und die Schnelligkeit des Telegraphen teilte sich dem Denken und Treiben der Menschen mit, die ruhelos und sich überhastend an beschaulichem Stilleben keine Freude mehr fanden wie „in der guten, alten Zeit“. — Daß diese geschäftige, aufregende und aufgeregte Raftlosigkeit sich auch der Jugend mittheilte, ist nicht zu verwundern; aber leider äußerte sie sich bei ihr nicht in dem Drange nach nützlicher Beschäftigung zur Vorbereitung für das spätere

Leben, sondern in der beklagenswerten Sucht nach vorzeitigem Genuß, durch welchen sie, oft genug von thörichten oder schwachen Eltern unterstützt, ihren sittlichen Halt wie die Gesundheit ihres Körpers untergrub, zu einer unnatürlichen Frühreise und zu jener Blasiertheit gelangte, welche von dem anmutigen Bilde der Jugend oft nur ein widerwärtiges Zerrbild übrig ließ.

Eine solche Jugend spielt nicht mehr; über diese „kindlichen Vergnügungen“ ist sie natürlich längst hinaus, weil ihr eben Kindlichkeit und Harmlosigkeit abhanden gekommen sind, und sie würde es wohl als eine Kränkung ihrer Ehre ansehen, wollte man ihr im Ernst zumuten, sich wieder einmal als Kind zu fühlen.

Hierzu traten aber noch andere Ursachen, welche der Jugend das Recht, sich im Spiel zu erholen und zu erfreuen, verkümmerte. Seit einer Reihe von Jahrzehnten geht durch unser Volk ein bemerkenswertes Streben nach höherer geistiger Ausbildung, nicht um dieser selbst willen, sondern lediglich als Mittel, einst zu einer angeseheneren Lebensstellung zu gelangen. Der Zubrang zu den höheren Lehranstalten wuchs daher von Jahr zu Jahr und hat bereits jetzt zu einer das Gleichgewicht der Stände störenden Überfüllung der sogenannten gelehrten Fächer und der höheren Berufsarten geführt. An sich wäre einem solchen Bildungsdrange eine innere Berechtigung nicht abzuspochen, falls er immer durch ein ausreichendes Maß natürlicher Begabung unterstützt würde; ja er liegt wohl schon in der menschlichen Natur begründet, insofern fast allen Menschen der Trieb nach höherer Erkenntnis und umfassenderem Wissen als Keim in die Seele gepflanzt ist, der nur des Sonnenscheins günstiger Bedingungen harret, um ihn zur Entwicklung zu bringen; allein hier war er in so vielen Fällen lediglich durch die Eigenart unserer gesellschaftlichen und staatlichen Verhältnisse hervorgerufen oder doch beeinflusst. Der heute als unbezweifelt dastehende Satz: es könne sich niemand unter die Gebildeten unseres Volkes zählen, der sich nicht wenigstens die wissenschaftliche Befähigung zur Ab-

leistung des einjährigen Militärdienstes erworben hat; ferner die an sich verzeihliche Eitelkeit jedes Vaters, seinem Sohne die Möglichkeit zu gewähren, eine angesehenere und vielleicht auch weniger mühevollere Lebensstellung zu erreichen, als er selbst errungen: sie haben im wesentlichen dazu beigetragen, die Zahl unsrer höheren Lehranstalten binnen wenigen Jahrzehnten zu verdoppeln und mit Schülern zu überfüllen. Als eine Folge der gesteigerten Ansprüche, welche das Leben an alle Berufskreise stellt, sind aber auch die wissenschaftlichen Anforderungen an die Leistungen der höheren Lehranstalten und damit auch an die ihrer Zöglinge erhöht worden. Mit der Masse der Zuströmenden steht jedoch die Fähigkeit derselben, jenen erhöhten Ansprüchen zu genügen, erfahrungsmäßig nicht im Einklang; vielmehr wird den höheren Schulen ein nicht unbedeutender Prozentsatz von solchen Elementen zugeführt, welche besser für ihre geistige Entwicklung, wie für ihre Zukunft sich mit dem bescheidneren Lehrziel der Volksschule begnügen sollten, statt daß sie als ein beschwerlicher Ballast die höheren Lehranstalten bevölkern. Daß gerade auf diesen Umstand die in den letzten Jahren so oft im Übermaß laut gewordenen Klagen über die sogenannte Überbürdung der Schüler höherer Lehranstalten zurückzuführen sind und in ihm eine genügende Erklärung finden, ist bereits vielfach nachgewiesen worden.

Aber ganz abgesehen von demjenigen Schülermaterial, welchem die für den Besuch einer höheren Bildungsanstalt erforderliche Durchschnittsbegabung abgeht, läßt sich nicht leugnen, daß bei den gegenwärtig der Jugenderziehung gestellten Aufgaben der Schwerpunkt zu einseitig auf die Ausbildung der geistigen Kräfte und Anlagen gelegt wird, daß dagegen die gesunde Entwicklung und Kräftigung des Körpers, die naturgemäß mit jener gleichen Schritt halten muß, allzusehr in den Hintergrund gedrängt worden ist. Da der Mensch aus Körper und Geist besteht, so kann es bei der gegenseitigen Abhängigkeit beider voneinander

dem einsichtsvollen Erzieher gar nicht zweifelhaft sein, daß beide einer gleichen Sorgfalt der Ausbildung bedürfen, soll anders das Gleichgewicht der Kräfte im Menschen hergestellt und bewahrt, ein geistig und körperlich gesundes Einzelwesen erzogen werden und so das Menschheitsideal: eine schöne Seele in einem schönen Körper, — zur Erscheinung gelangen. Die erste sorgfältige Pflege des Körpers wird naturgemäß der des Geistes vorangehen müssen. Diese Sorge fällt selbstverständlich dem Elternhause zu, da sie die ersten Kinderjahre umfaßt. Wohl aber darf sich die Schule, sobald ihr das Kind zugeführt und übergeben worden ist, auch ihrerseits der ersten und heiligen Pflicht nicht entziehen, dem jungen Zögling die aus dem Elternhause mitgebrachte Gesundheit des Körpers zu erhalten, zu schützen und zu fördern, dem nunmehrigen Gegenstande ihrer geistigen Erziehung auch diejenige Sorge für seinen Körper zuzuwenden, durch die allein das Kind in frischer, fröhlicher Jugendlust zur Aufnahme geistiger Nahrung empfänglich und tüchtig gemacht und das Endziel aller Erziehung, die harmonische Ausbildung aller seiner Kräfte erreicht wird.

2. Folgen der Vernachlässigung und ihre Heilung durch die Spiele.

Wenn wir daher der Frage näher treten, durch welche Mittel wir am einfachsten dazu gelangen, dieses Ziel zu erreichen und ein Gegengewicht gegen die bloß geistige Ausbildung unsrer Jugend zu schaffen, so wollen wir zunächst mit Genugthuung darauf hinweisen, daß sich innerhalb der letzten Jahre ein auffallender, aber erfreulicher Bruch mit den Anschauungen und Überlieferungen der Vergangenheit zu vollziehen beginnt. Noch während der dreißiger oder vierziger Jahre unsers Jahrhunderts war sich die Schule keiner andern Aufgabe bewußt, als der, die geistigen Kräfte und Anlagen ihrer Zöglinge in der damals üblichen, wenig

anregenden Methode mit der vorgeschriebenen Summe von Kenntnissen und Fertigkeiten auszustatten, ohne auch nur im entferntesten auf eine zweckmäßige Ausbildung des Körpers und der ihm innewohnenden Anlagen Bedacht zu nehmen, oder diese Ausbildung als eine ihr zustehende, nicht minder wichtige Aufgabe zu betrachten; und wenn damals im Ernst jemand eine derartige Zumutung an sie gestellt hätte, so würde sie sicherlich eine solche Pflicht nicht anerkannt, dieselbe vielmehr lediglich dem Elternhause zugewiesen haben. Während also noch vor 40 bis 50 Jahren in den Schulen Preußens thatsächlich nichts geschah, um auch dem Körper ein gewisses Recht der Beachtung und Rücksichtnahme zuzuerkennen, — denn nicht einmal die schwachen Versuche, die mit dem Turnunterricht gemacht wurden, waren für alle Schüler verbindlich; — ist man sich doch in den letzten Jahrzehnten immer mehr bewußt geworden, daß die Erfolge des Unterrichts im wesentlichen von dem leiblichen Wohlbefinden, also von der Gesundheit des Körpers abhängig sind. Ja, heute wird es wohl niemand mehr in Abrede stellen wollen, daß die einseitige Ausbildung des Geistes, zumal bei der Mannigfaltigkeit der gegenwärtig auf allen Gebieten des Lebens an den einzelnen gestellten Ansprüche, nicht von geringeren Nachteilen begleitet ist, als eine Vernachlässigung desselben aus übergroßer Rücksichtnahme auf den Körper. Welche Früchte diese Vernachlässigung des Körpers gezeitigt hat, davon sind uns allen wohl hinreichende Beispiele von jungen Leuten in der Erinnerung geblieben, die entweder als bleiche, hohlwangige Gestalten ohne Lebensfreude und Lebensmut abgESPANNT und mißmutig dreinschauteN, oder die als blasierte Gecken ohne idealen Sinn, denen nichts mehr imponierte, weil sie mit allem fertig waren, für andere, welche sich noch einen Rest von Gefühl und Empfindung bewahrt hatten, nichts als ein mitleidiges Lächeln hatten, oder endlich die in widerwärtiger Frühreife alles wußten, alles verstanden und über alles ihr absprechendes Urtheil fällten: kurz, jene Gesellen der Unnatur, welche aus dem an-

mutigen und wohlthuedenden Bilde frischer, gesunder, lebensfroher Jünglinge Zerrbilder ihrer selbst gemacht hatten. In dieser Hinsicht darf die englische Jugend der deutschen zum Vorbilde dienen, da dieselbe infolge einer naturgemäßen, gesunden Körperpflege sich vor mancher Entartung, welcher die letztere anheimgefallen ist, bewahrt hat. Schon L. Wiese macht in seinen „Briefen über englische Erziehung“ auf den auffallenden Gegensatz, durch welchen sich die englische Jugend in Bezug auf Charakterbildung und körperliche Gewandtheit so vorteilhaft vor der unsrigen auszeichnet, aufmerksam und findet die erklärende Ursache in der frühen Gewöhnung derselben an kräftigende Bewegung im Freien, ganz besonders aber in der oft leidenschaftlichen Hingabe an Spiel und Sport. Ihnen verdanke sie im wesentlichen jenen mannhaften Sinn, der sich von früh an in Besonnenheit und Entschlossenheit, Mut und Geistesgegenwart, Geradheit und Zuverlässigkeit, kurz in Selbständigkeit und Festigkeit des Charakters offenbare. Warum sollte daher, was bei der englischen Jugend sich so vortrefflich bewährt, nicht auch bei der unsrigen gute Früchte tragen? Warum sollte nicht der Versuch gemacht werden, das gleiche Heilmittel anzuwenden, um sie von den Irrwegen der Unnatur, auf die sie geraten war, wieder auf die Bahn naturgemäßer Entwicklung zurückzuführen und sie wieder frisch und fröhlich, geistig und körperlich gesund zu machen? Galt es doch nur, den Weg einzuschlagen, welchen die Gesetzgeber aller Kulturvölker in weiser Einsicht vorgezeichnet hatten, indem sie die Jugend im harmlosen Spiel sich tummeln ließen, um sie kräftig, selbstbewußt und zu berechtigtem Stolz auf ihre Nation zu erziehen. Denn gleich hier sei es bemerkt, daß die Sache des Jugendspiels zugleich eine hervorragend patriotische ist. Unserer Jugend fällt dereinst die hohe und heilige Erbschaft zu, die Größe und Machtstellung unsers deutschen Vaterlandes, die ihre Väter in schweren Kämpfen errungen haben, zu wahren und zu schützen. Die hohen Aufgaben, die auch ihrer dereinst warten, verlangen ein starkes



kühnes und gesundes Geschlecht; darum wollen wir sie kräftig und geschickt machen, damit sie befähigt sind, jene Aufgaben zum Ruhme unsers Vaterlandes zu lösen.

3. Geschichtliche Rückblicke.

Wie schon erwähnt, ist es durchaus nichts Neues, was die Gegenwart mit der Wiederbelebung der Jugendspiele beabsichtigt. Die hervorragendsten Staatsmänner aller Zeiten haben den hohen Wert derselben für die Heranbildung der Jugend erkannt und durch Gesetze und Vorschriften die Pflege derselben angeordnet. Die gebildetsten Völker der alten Welt, Spartaner und Athener, haben nicht zum wenigsten ihre staatliche Größe der durch Leibesübungen mannigfaltiger Art erlangten körperlichen Gewandtheit, Ausdauer und Geschicklichkeit, welche sie ihren Gegnern trotz ihres Zahlen-Übergewichts überlegen machte, zu verdanken gehabt. Oder können wir uns einen Olympiasieger, dem bei seiner Heimkehr von seinen Mitbürgern fast göttliche Ehren erwiesen wurden, anders vorstellen, als daß er von Jugend auf den Körper auf dem Ringplatz gestählt und in Zucht genommen, bis ihm auch das Schwerste in Kraft, Geschicklichkeit und Ausdauer gelang? Mit dem Sinken der staatlichen Macht und Bedeutung trat auch der Verfall der edlen Gymnastik ein. War in der Blütezeit Griechenlands der Endzweck dieser Leibesübungen Darstellung vollendeter Kraft und Schönheit im menschlichen Körper gewesen, so arteten bald nach dem Peloponnesischen Kriege, wie in allen übrigen, ehedem so herrlichen Entfaltungen des hellenischen Geistes, auch die Leibesübungen in Künstelei und Virtuosität aus.

Den Römern erfüllte Charakteranlage und geschichtlicher Beruf bereits in den ältesten Zeiten mit jenem kriegerischen Geiste, dem er seine hervorragendsten Tugenden und später seine Weltmachtstellung verdankte; daß dieser kriegerische Geist seine natürlichste Nah-

rung und Übung in den auf den Krieg vorbereitenden Kampfspieleu seiner Knaben und Jünglinge empfing, braucht kaum erwähnt zu werden. Doch nicht bloß Kampfspiele wurden in den zahlreichen Ring-schulen oder auf dem Marsfelde geübt, auch bestanden die Spieler nicht lediglich aus Jünglingen und Knaben; vielmehr waren die Bewegungsspiele so sehr für alle Altersklassen ein unentbehrlicher Teil ihrer Tagesbeschäftigung geworden, welcher ebensowohl der Erholung von den ernstesten Geschäften des Staates wie gesundheitlichen Zwecken diente, daß auch noch Greise diese Übungen nicht missen mochten. Selbst hochangesehene Staatsmänner, wie Scipio und Lælius, tummeln sich vor der Mahlzeit wacker beim Ballspiel¹⁾, und Mæcenas, der hochangesehene Freund und Minister des Kaisers Augustus, der Gönner des Horaz, kann dasselbe nicht einmal auf einer in Staatsangelegenheiten nach Brundisium unternommenen Reise entbehren: kaum in Capua angekommen, begiebt er sich in das Sphæristerium zum Ballspiel²⁾. Allerdings haben es die Römer nicht zur Entwicklung einer volkstümlichen Gymnastik wie die Griechen gebracht; ebensowenig sind ihre Spiele zu einem Bestandteil ihrer Volksbildung geworden; vielmehr wurden auch diese lediglich von dem Gesichtspunkt des Nützlichen betrachtet und geübt, als eine Vorschule der Kriegstüchtigkeit und als Mittel zur Förderung und Erhaltung der Gesundheit; ja in letzterer Hinsicht wurde, wie es auch bei den Griechen in den letzten Jahrhunderten ihrer Selbständigkeit geschehen war, geradezu ein ausgebildetes System heilkundiger Gymnastik aufgestellt.

Mit der Einführung des Christentums in der abendländischen Welt trat eine völlig veränderte Richtung und Anschauung ein, die nicht zum wenigsten das Verhältnis der Wertschätzung von Geist und Körper berührte. War den Kulturvölkern des Altertums die Ausbildung beider als eine gleichberechtigte und gleichwertige er-

¹⁾ Horaz, Sat. II, 1 v. 71 ff.

²⁾ Horaz, Sat. I, 5 v. 48.

schiene, so trat jetzt die Bedeutung des Leibes, als der vergänglichen, also minderwertigen Hülle der unsterblichen Seele, bedeutend zurück; ja die Sorge für seine Pflege und Ausbildung konnte wohl für heidnisch, oder doch wenigstens eines rechtgläubigen Christen nicht für würdig angesehen werden. Gleichwohl erfahren wir, daß Kaiser Justinian durch Gesetz die Hazardspiele aufhob, um an ihrer Stelle die Bewegungsspiele anzuordnen, die im Frei- und Stabspringen, Speerwerfen, Ringen und Wettrennen bestanden; in gleicher Weise empfahlen später Karl d. Gr., Ludwig der Heilige und Karl V. von Frankreich ihren Völkern die Übung von Bewegungsspielen, um die Kriegstüchtigkeit, Gesundheit und Gewandtheit derselben zu erhöhen; selbst Peter der Große gab sich besondere Mühe mit der Einführung von Volksbelustigungen, um sein Volk geselliger zu machen. Und wenn alle diese Anordnungen ursprünglich auch nur für die Erwachsenen bestimmt waren, so ist es doch selbstverständlich, daß die spielende Jugend sie nachahmte und aus ihnen ihre Vorbilder entlehnte. Was nun Deutschland im besonderen anlangt, so erwähnt schon das Nibelungenlied unter den Kampfspielen, welche zwischen Brunhild von Ifenland und Gunther den Sieg entscheiden sollen, neben dem Lanzenwurf den Weitsprung und den Steinwurf; letzterer hat sich bis heute als öffentliches Wettspiel im Kanton Appenzell erhalten; auch des Wettlaufs wird gedacht; fordert doch Hagen den ihm verhassten Siegfried zu einem Wettlauf nach der Quelle auf, um ihn dort hinterlistig zu ermorden. — Mit den Kreuzzügen war das Rittertum zu hohem Ansehen gelangt, welches die Pflege neuer Kampfspiele und Leibesübungen als ein ihm allein zustehendes Recht betrachtete. Schon im Heere Cäsars waren die Germanen als unererschrockene und kühne Reiter bekannt gewesen, und selbst im Kampfe zeigten sie die Vertrautheit mit ihren Rossen, von denen sie herabsprangen, und auf die sie sich im scharfen Lauf wieder emporschwangen. Ähnliches berichtet Tacitus¹⁾ von den Deut-

1) Germ. cap. 6.

schen: „Ihre Stärke beruht auf ihrem Fußvolk, „das so schnell ist, um unter der Reiterei mitzufechten“. Daher dürfte die Nachricht, welche Florus¹⁾ von Teutoboch, dem König der Teutonen, berichtet, daß er über 4—6 nebeneinander stehende Pferde hinwegzuspringen imstande gewesen sei, nicht zu bezweifeln sein. In der Blütezeit des Ritterwesens trat nun der Kampf zu Pferde, das Turnier, als ausschließliche Leibesübung in den Vordergrund, und zwar nicht bloß von dem Gesichtspunkt einer für den Krieg berechneten Waffenübung, sondern als Kennzeichen edler ritterlicher Bildung. Wie sehr gerade diese mehr ästhetische Seite ritterlicher Erziehung mit der Übung in Waffen verbunden war und als Blume des Rittertums gefeiert wurde, das ist uns noch in der sinnigen Darstellung Wolframs von Eschenbach erhalten, der den jungen, in der Wildnis aufgewachsenen Parcival von dem Ritter Gurnemanz „im Schildesant“ unterweisen läßt, eine Unterweisung, die sicherlich ein getreues Abbild der damaligen, zwischen Lied, Minne und Waffenübungen getheilten ritterlichen Erziehung ist.

Gehörte das Turnier lediglich den Ritterkreisen an, so besaßen Bürger und Bauer in dem Ballspiel ein durch Jahrhunderte mit gleicher Liebe gepflegtes, den Körper kräftigendes Vergnügen. Dasselbe war, offenbar als eine noch von den Römern herstammende Erbschaft aus Italien nach Deutschland gekommen und bis in das spätere Mittelalter hin in besonders dazu eingerichteten Häusern, den Ballhäusern, die offenbar an die Sphäristerien der Alten erinnern, leidenschaftlich gespielt worden. Noch heute wird dasselbe in manchen italienischen Städten auch von Erwachsenen auf öffentlichen Plätzen geübt, und Goethe, der es auf seiner Reise nach Italien in Verona sah, berichtet von ihm: „Die schönsten Stellungen, wert in Marmor nachgebildet zu werden, kommen dabei zum Vorschein!“²⁾

¹⁾ Florus, Hist. Rom. III, 3 (cf. L. Jahns Werke, herausgeg. von Euler. Bb. I p. 267).

²⁾ Goethe, Italienische Reise p. 40.

Auch Luther, welcher für alle die Wohlfahrt unseres Volks fördernden Einrichtungen und Sitten einen klaren Blick und ein treffendes, unbefangenes Urtheil besaß, legt der Jugend die maßvolle Pflege körperlicher Übungen ans Herz; „darum ist es sehr wohlbedacht und geordnet“, schreibt er, „daß sich junge Leute üben und etwas Ehrliches und Nützlichcs vorhaben. Derhalben gefallen diese zwei Übungen und Kurzweile am allerbesten, nämlich die Musica und Ritterspiel oder Leibesübungen mit fechten, ringen, laufen u. s. w., unter welchen das erste die Sorgen des Herzens und die traurigen Gedanken vertreibt; das andere macht freie, geschickte, starke Gliedmaßen am Leibe und erhält ihn sonderlich bei Gesundheit.“ —

Doch nicht bloß die Vergangenheit, die längst hinter uns abgeschlossen liegt, hat den wohlthätigen Einfluß der im Freien geübten Bewegungsspiele — denn um diese handelt es sich vornehmlich — gekannt und erfahren: auch die neuere Zeit bietet genug Beispiele dafür, daß einsichtsvolle Lehrer und Erzieher sich des hohen Werts derselben stets bewußt gewesen sind. Schon Meierotto, der verdienstvolle Rektor am Grauen Kloster in Berlin, wiederholt bei König Friedrich Wilhelm II. seine Bitten um einen Spielplatz für seine Schüler solange, bis dieser ihm einen Platz kaufte, der damals 30 000 Rthlr. kostete. Aber ganz besonders bahnbrechend wirkte in dieser Hinsicht, nachdem Männer wie Joh. Locke, Jean Jaques Rousseau, Basedow u. a. die wichtige Frage wissenschaftlich erörtert und auf die Notwendigkeit ihrer Beachtung vom Standpunkt der Jugenderziehung hingewiesen hatten, vor allen Guts=Muts, Lehrer an der Salzmannschen Erziehungsanstalt in Schnepfenthal, der nicht bloß durch wissenschaftliche Begründung in seiner „Gymnastik für die Jugend“ (1793—1804) Leibesübungen und Jugendspiele als ein notwendiges und gleichberechtigtes Mittel zur allseitigen Ausbildung des Menschen hinstellte, sondern auch in seinem trefflichen Buche: „Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes, für die Jugend,

ihre Erzieher und alle Freunde unschuldiger Jugendfreunden“¹⁾ für ihre thatsächliche Durchführung eintrat. Nach gleichen Grundsätzen und mit demselben Eifer wirkte Pestalozzi in Yverdun für die Einführung körperlicher Übungen, welche die Schule neben der Pflege des jugendlichen Geistes zu übernehmen hätte; allein weder seine, noch Guts-Muts Bemühungen fanden in weiteren Kreisen Beachtung. Erst das tiefe Elend, welches die Zeit der französischen Knechtschaft über ganz Deutschland gebracht und gerade die Besten unsers Volks nach den Mitteln zu sinnen veranlaßte, durch welche die Nation aus der demütigenden Erniedrigung sich wieder sammeln und aufrichten könnte, führte zu der Überzeugung, daß dies nur durch eine sittliche Wiedergeburt des Volks, namentlich der Jugend, geschehen könne, welche durch eine vollstümlich gestaltete körperliche Zucht ihre Kräfte gestählt, ihren Charakter gefestet und, von glühender Vaterlandsliebe erfüllt, sich fähig und würdig gemacht hätte, das Joch der Knechtschaft abzuschütteln. Ludwig Jahn in Berlin hat das unsterbliche Verdienst, diesen Gedanken gefaßt und in seiner Schrift: „Deutschlands Volkstum“ (Lübeck 1810) die Nation für seine Idee begeistert zu haben. Die von ihm auf der Berliner Hasenheide eingeführten Leibesübungen, zu denen sich tausende von Jünglingen und Männern aller Stände drängten, „sollten die verloren gegangene Gleichmäßigkeit der menschlichen Bildung wiederherstellen, der bloß einseitigen Vergeistigung die wahre Leibhaftigkeit zuordnen, der Überfeinerung in der wiedergewonnenen Männlichkeit das notwendige Gegengewicht geben und im jugendlichen Zusammenleben den ganzen Menschen umfassen und ergreifen“. Jede Turnanstalt sollte „ein Tummelplatz leiblicher Kraft sein, eine Erwerbsschule männlicher Ringfertigkeit, ein Wettplan der Ritterlichkeit, Erziehungsnachhilfe, Gesundheitspflege und öffentlichen Wohlthat, Lehr- und Lernanstalt zugleich in stetem Wechselgetriebe“.

¹⁾ Neu herausgegeben von Klumpp, in 7. Aufl. von Schettler. Hof 1855.

Und gilt es endlich, für die Gegenwart auf ein allgemein anerkanntes Beispiel von dem wohlthätigen und segensreichen Einfluß der mit den Jugendspielen verbundenen körperlichen Übungen hinzuweisen, so dürfen wir, wie bereits oben erwähnt, nur auf England hinblicken, dessen Einrichtungen uns ja auch auf andern Gebieten so oft als mustergültig gepriesen werden; dort ergötzt sich an Werktagen nach des Tages Arbeit oder an Sonntagnachmittagen jung und alt auf dem eigens dazu bestimmten Rasenplaze, der selten einer Stadt fehlt, an Ringkampf, Wettlauf und Ballspiel; ein Gymnasium vermöchte sich der Engländer eher ohne Lehrzimmer, als ohne Spielplatz zu denken; denn ihm verdankt er vorzugsweise diejenigen Tugenden entschlossener Mannhaftigkeit, Charakterstärke, Selbständigkeit und Selbstgefühl, in welchen er uns Deutschen noch immer überlegen ist.

4. Wert und Bedeutung der Spiele vom Standpunkte des Erziehers.

Und so soll auch unsere Jugend wieder spielen lernen, um körperlich und geistig gesund zu werden, um der Annatur und Unwahrheit ihres Wesens, dem sie in Blasiertheit und krankhafter Frühreise anheimgefallen war, entrisßen und zu wahrer naturgemäßer Entwicklung zurückgeführt zu werden. „Unsere Jungen haben das Spielen verlernt“, wurde in der 3. Generalversammlung des Schulvereins der Rheinlande und Westfalens bei Erörterung der Überbürdungsfrage ausgerufen; „wenn sie wieder spielen können, dann werden wir auch keine Überbürdungsfrage mehr haben.“ „Spielen ist die erste und einzige Beschäftigung unsrer Kindheit und bleibt uns die angenehmste unser ganzes Leben hindurch“, sagt Wieland. Im Spiel wird ein wunderbares Gleichmaß zwischen geistiger und körperlicher Arbeit hergestellt; Geschicklichkeit, Gewandtheit, Schnelligkeit und Sicherheit der Bewegung, ein geübtes Auge, Kraft und Ausdauer des Fußes: sie sind gleichwertig mit kluger

Berechnung, listigem Anschlag und sinnreichem Plan; ja vielleicht ist das Gelingen des Letzteren viel mehr von dem geschickten Eingreifen körperlicher Thätigkeit, als von seiner eignen Vortrefflichkeit abhängig. Wird daher durch die Wiederbelebung des Spiel sinnes nichts Geringeres beabsichtigt, als die auf dem schönen Ebenmaß geistiger und körperlicher Entwicklung beruhende Erziehung des ganzen Menschen zu unterstützen, so dürfte damit schon die volle Berechtigung dieser Bestrebungen nachgewiesen sein. Denn es klingt zwar überraschend, enthält aber doch viel Wahres, was ein englischer Lehrer in einem Buche über Reformen des öffentlichen Unterrichts ausspricht¹⁾: „Wer nur Athlet ist, ist halb Mensch, halb Tier; wer nur Gelehrter ist, ist halb Mensch, halb Geist. Jeder von ihnen ist nur ein halber Mensch.“ Um so mehr muß es auffallen, daß nicht bloß einzelne, sonst ganz verständige Erzieher, sondern auch ganze Lehrerkollegien die Pflicht, neben der geistigen auch die körperliche Ausbildung der ihnen anvertrauten Zöglinge in Obhut zu nehmen, entschieden von sich abweisen und sie lediglich dem Hause, der Familie überlassen zu müssen glauben. Hat doch auch die schleswig-holsteinische Direktorenkonferenz in ihrer Sitzung vom 20. Mai 1880 ausgesprochen: „Die Beaufsichtigung des Lebens der Schüler außer der Schule ist nicht Aufgabe der Schule oder Pflicht der Lehrer“; sie erkennt nur insofern eine Verpflichtung und Berechtigung an, Maßregeln gegen Ungebührlichkeiten von Schülern außerhalb der Schule zu treffen, als die Rücksicht auf die Ehre der Anstalt und die Verhütung eines schlimmen Einflusses auf andre Schüler es erfordern. — Das dürfte doch wohl zu wenig sein, da die erzieherische Aufgabe der Schule, von der sie sich doch schon im eigenen Interesse nicht wird lossagen wollen, nicht in genügender Schärfe betont wird, wenn auch andrerseits die Schwierigkeiten nicht verkannt werden, welche die Geltendmachung eines solchen Einflusses auf das Leben

¹⁾ Heydt, Ein gesunder Geist in einem gesunden Körper, p. 11.

der Schüler außerhalb der Schule namentlich in großen Städten mit sich bringt. Aber es heißt doch thatsächlich eine höhere Pflicht, und zwar in letzter Stufe, eine Pflicht gegen das Vaterland verkennen und veräußen, sorglos dem Haus und der Familie etwas zu überlassen, was dieselben in den meisten Fällen nicht zu erfüllen vermögen; dazu ist aber in erster Linie die Fürsorge für das körperliche Wohl der Schüler zu rechnen, und das führt uns nun dazu, die pädagogische Bedeutung des Spiels in einigen Worten zu berühren.

Schon in dem Begriff des Spiels, als einer Äußerung der Selbstthätigkeit, die weder Arbeit noch Ruhe ist, wie in seinem Inhalt, als dem Ziel, worauf es gerichtet ist, wie endlich in dem Gesetz, als der Regel, nach welcher es durchgeführt und dadurch der Willkür des einzelnen entzogen wird, sind eine Fülle pädagogischer Momente enthalten, welche der Erzieher nur richtig erfassen darf, um sie seinen Absichten dienstbar zu machen. Ist doch die heutige, auf psychologischer Grundlage beruhende Erziehungskunst Gott sei Dank! über die unnatürlich-strenge Auffassung der ehemaligen Klosterschulen hinaus, nach welcher der in dem Kinde liegende Spieltrieb als ein Erziehungshindernis angesehen wurde, als eine fehlerhafte, ja sündhafte Neigung, welche von nützlicher Arbeit abhalte, zum Nichtsthun verführe, zu Zerstreuungen verleite, ja möglicherweise Gefahren für Seele und Leib herbeiführe. Einsichtige Erzieher sehen vielmehr in der Bethätigung des Spieltriebes eine nicht bloß zulässige, sondern sogar notwendige Ergänzung ihrer ernstesten Aufgabe.

Das gesamte geistige und leibliche Leben des Menschen bewegt sich um die beiden Punkte: Spiel und Ernst. Im früheren Kindesalter fallen beide noch in eins zusammen; denn „dem Kinde ist der Ernst noch Spiel, und sein Spielen ist ihm Ernst“; es ist die einzige Thätigkeit, welche seine Seelenkräfte in Bewegung setzt, die es fröhlich und glücklich macht, und es würde eine mehr als verkehrte Erziehung sein, ihm die Lust am Spielen zu stören

und zu verleiden. Und sollte es wirklich Kinder geben, denen die Neigung und das Verständniß zum Spielen abgeht, so würden sie doch nur eine bemitleidenswerthe, nicht Bewunderung verdienende Ausnahme bilden, da man ihnen die Befähigung zu selbstthätiger Beschäftigung absprechen müßte. Bei fortschreitender Entwicklung des jungen, heranwachsenden Menschen tritt der Gegensatz zwischen Ernst und Spiel immer bestimmter hervor; denn zu hohen und wichtigen Aufgaben ist der Mensch bestimmt, welche den Inhalt seines irdischen Lebens ausmachen, und diese Aufgaben lassen sich nicht im leichten, tändelnden Spiel lösen. Daher tritt frühzeitig genug an Eltern und Erzieher die ernste Pflicht heran, zur rechten Zeit, wenn der Körper des Kindes eine gewisse Kräftigung erlangt hat, und die geistigen Anlagen zur Beschäftigung, zur Ausbildung und Entwicklung drängen, mit dem Spiel, welches bisher allein Verstand und Phantasie in Anspruch genommen hat, die Arbeit abwechseln zu lassen, die als der erste Ernst in das Leben des Kindes tritt und von ihm meistens als etwas seiner Natur Fremdartiges, seine Spiele Störendes empfunden wird, weil es in dem Entfagen und Aufgeben dessen, was bisher seine Freude und sein Behagen ausgemacht hat, die erste Selbstverleugnung üben soll. Von nun an sind Ernst und Spiel nicht mehr, wie bisher, sich deckende Kreise; sie liegen vielmehr nun nebeneinander, müssen sich aber in angemessenen Zeiträumen abwechseln. Denn wie beständiges Spielen die geistigen Kräfte und Anlagen des Kindes nicht zur Entwicklung und Ausbildung gelangen lassen würde, so müßte beständige Arbeit seine geistige Spannkraft lähmen, es frühzeitig erschöpfen und stumpf machen. Besteht doch, nach Rousseau, das größte Geheimniß der Erziehung darin, daß die Übungen des Geistes und Körpers sich gegenseitig zur Erholung dienen. Es bedarf daher die Erziehung des Spiels als Mittel der Erholung von der Anstrengung der Arbeit. „Kinder ohne das Salz

ernster Arbeit bleiben kindisch; Kinder ohne entsprechende Spiele werden alt vor der Zeit.“¹⁾

Doch nicht allein als Mittel der Erholung von der Arbeit dient dem Kinde das Spiel, es soll ihm auch einen angemessenen Lebensgenuß und Lebensfreude bieten. Vergnügt- und frohsein, das ist der heitere Sonnenschein, der die unvergeßlichen Tage der Kindheit und Jugendzeit vergoldet, so daß ihr Abglanz noch die wehmütigen Erinnerungen des Alters verklärt. Die Kinderzeit ist das Abbild des Paradieseslebens, in welchem es noch keine Sorge, keinen Kummer, kein Menschenelend gab; es mag ihr bewahrt bleiben, solange als möglich; kommt doch früh genug der Ernst des Lebens, der mit rauher Hand mitleidlos die schönsten Blüten aus dem Garten der Kindheit abstreift und den jungen Erdenpilger aus den seligen Träumen unsanft zur kalten, herzlosen Wirklichkeit aufweckt. Und die reinsten, weil selbstgeschaffenen Freuden gewährt ihm das Spiel, Freuden, die selbst sinnliche Genüsse, wie Essen und Trinken, ihm bei weitem nicht zu schaffen oder zu ersetzen vermögen, und die belebend nicht nur auf die Erstarkung des Thätigkeitstriebes wirken, sondern auch durch eine heilsame Erregung des Phantasielebens fruchtbar für eine spätere Zukunft wirken.

Muß schon nach diesen Andeutungen dem einsichtigen und sorgsamem Erzieher die hohe Bedeutung des Spiels für die Jugend einleuchtend sein, so wird sie es in noch höherem Grade sein, wenn wir erwägen, daß nichts im Leben des heranwachsenden Menschen so geeignet ist, seinen Charakter zu bilden und die Züge desselben erkennen zu lassen, als das Spiel; hat man es doch geradezu das unverfälschte Spiegelbild des Charakters genannt, was auch die Beobachtungsgabe des Römers bereits wahrgenommen und in dem Satze wiedergegeben hat: inter ludendum puerorum mores optime deteguntur. Es ist oben schon angedeutet worden, daß das Spiel

¹⁾ Schmidt, Encyclopädie des gesamten Unterrichtswesens I. p. 606.

auf die Entwicklung des als Keim in der Seele des Kindes schlummernden Thätigkeitstriebes um so mehr von besonderem Einfluß ist, als es sich hier um eine selbstbestimmende, von der Freiheit der Entschließung und des Willens abhängige That handelt, die, psychologisch betrachtet, von größerem Wert ist, als die von der Pflicht des Gehorsams diktierte. Keime aber entwickeln sich nicht aus bloßem Ungefähr; sie müssen gepflegt, ihr Wachstum genährt und unterstützt werden, und so muß auch dieser Trieb freier Selbstbestimmung, dieser Ausdruck des Willens gepflegt, unterstützt und geübt werden, soll später im Leben des Mannes die höchste Stufe sittlicher Freiheit, in welcher die völlige Harmonie, die Übereinstimmung von Menschenwille und Sittengesetz eintritt, erreicht werden. Darin nun besteht ein nicht geringer Segen des Spiels, daß es jenen Trieb zu entfalten und zu üben, die beste Gelegenheit und immer wieder neue Anregung und Aufmunterung bietet, und wir müssen hier noch einmal wiederholen, was schon vorhin angedeutet worden, daß gerade solchen Kindern, welchen Talent und Neigung, so recht von Herzen zu spielen, abgeht, meist auch im spätern Leben die Kraft und Energie selbstthätigen Schaffens fehlt, wie ja denn auch die tägliche Erfahrung bestätigt, daß nicht die langsamen, trägen und mutlosen Kinder es sind, die am liebsten spielen, sondern vielmehr die lebhaften, regsam und mutigen. Und so offenbaren sich Charakteranlage und Eigenart, die bei dem Ernst der Arbeit, bei der Wirksamkeit der Autorität, bei der Pflicht des Gehorsams sich nicht in gleicher Weise geltend zu machen vermögen, im Spiele am bestimmtesten und am wenigsten verhüllt. Wie mancher Schüler, der dem Lehrer beim Unterricht teilnahmlos, unaufmerksam, denkträg und unbegabt, ja oft sogar stumpfsinnig erscheint, zeigt sich, wenn der Lehrer ihn beim Spiel zu beobachten sich die Mühe nimmt, in ganz anderem Lichte! Da ist derselbe Knabe lebendig und mutig, anschlagig und erfindungsreich, gewandt, umsichtig und gefügig und steht wegen all dieser vortrefflichen Spieleigenschaften bei seinen Kameraden in hohem Ansehen. Der

Zwang der Schule, der Ernst pflichtmäßigen Gehorsams, die Abneigung gegen einen Unterrichtsgegenstand, vielleicht in Folge mangelhafter Begabung für denselben, haben seine Teilnahme nicht anzuregen und darum seinen Thätigkeitstrieb nicht in Bewegung zu setzen vermocht; kommt nun hinzu, daß er in Folge seines Verhaltens zurückgesetzt, getadelt und gestraft wird, so kann schließlich in Trotz und bewußten Widerwillen ausarten, was ursprünglich nur eines Einlenkens in den richtigen Weg bedurft hätte. Wird nun aber der Lehrer, nachdem er seinen Irrtum wahrgenommen und eingesehen hat, daß in dem bisher sehr ungünstig beurteilten Schüler eine Fülle herrlicher Anlagen vorhanden sind, die bei geschickter Benützung auch reiche Früchte tragen könnten, nicht aufs neue Vertrauen zu demselben zu gewinnen und umgekehrt auch ihm wieder Vertrauen zur Schule einzulösen Bedacht nehmen? Aus diesem der täglichen Erfahrung entlehnten Beispiel glauben wir den Schluß ziehen zu dürfen, daß in den bei weitem häufigsten Fällen den Kern eines tüchtigen Charakters in sich trägt, wer mit Hingebung und so recht von Herzen zu spielen versteht; eine tüchtige Charakteranlage aber verspricht dem, welcher sie besitzt, eine glückliche Zukunft, soweit er selbst seines Glückes Schmied ist.

Allein die Beobachtung der Jugend beim Spiel enthüllt uns nicht nur ein getreues Spiegelbild ihres Charakters, durch dasselbe wird auch die Bildung und Festigung desselben gefördert. Wie lehrreich ist gerade in dieser Hinsicht für den aufmerksamen Zuschauer der Spielplatz! Man sehe nur, — und auch hierin haben die Bewegungsspiele vor allen andern den Vorzug — wie sich hier der Eigenwillige und Eigensinnige, wenn er von den andern nicht ausgeschlossen werden will (denn die Jugend übt rasch ihre Strafgewalt), von der Geltendmachung seines Willens absteht und sich fügen lernt; wie dort der Ungebärdige und Anspruchsvolle gleich den übrigen sich den Regeln des Spieles unterordnen muß; wie der Zänksche verträglich, der Hochmütige bescheiden,

der Trotzige nachgiebig, der Schmollende versöhnlich wird. Noch mehr; wie wird gerade durch das Spiel, besonders durch Kampfspiele, in denen sich zwei Parteien gegenüberstehen, das Bewußtsein der Zusammengehörigkeit unter denen, die zu derselben Partei gehören, ausgebildet! der Entschluß, für gemeinsame Interessen zu kämpfen, zu ringen und zu leiden, befestigt! Wie wird das schöne, unvergängliche Erbteil unsers Volkes, deutsche Treue, von der schon in altersgrauer Zeit das hohe Lied der Nibelungen gesungen und gesagt, wieder lebendig in der spielenden Jugend, die auch beim Spiel den Verrat mit Entrüstung und Verachtung strafen würde! Und sind das alles nicht gerade diejenigen Tugenden und Eigenschaften, die im Gemeinde-, im Staatsleben dereinst den Bürger mit dem Bürger verbinden sollen, welche die Grundlagen „des teuersten der Bande“, der Vaterlandsliebe, bilden? —

Und so wird das Spiel zur Schule des Lebens, wie ja schon der Römer in wunderbarem Zusammentreffen für beide Begriffe sogar nur ein Wort, ludus, besaß, das ebensowohl Spiel wie Schule bedeutete, so daß ihm in sinniger Verknüpfung der ludimagister, der Spiellehrer, zugleich zum Schullehrer wurde, ähnlich wie der Grieche mit dem Wort σχολή, aus welchem unser „Schule“ entstanden ist, jede nicht dem unmittelbaren Bedürfnis des öffentlichen Lebens dienende Beschäftigung bezeichnete.

Fügen wir noch hinzu den wohlthätigen Einfluß, welchen das Spiel durch die mit ihm verbundene Bewegung im Freien auf die Kräftigung der Athmungsorgane, auf geregelten, energischen Blutumlauf, auf die Förderung des Stoffwechsels, auf eine erstrebenswerte Abhärtung gegen Witterungseinflüsse, mit einem Wort auf die Förderung der leiblichen Gesundheit und als eine Folge davon auf die geistige Frische, auf die Erhöhung des Auffassungsvermögens, auf Übung der Beobachtung ausübt; erinnern wir noch daran, was jeder an sich selbst schon erfahren, daß die Gewandtheit des Körpers, die Anmut der Bewegungen,



die Sicherheit des Auges und aller übrigen Sinne, die Geschicklichkeit der Hand, die Beweglichkeit des Fußes gefördert werden: dann dürfte wohl niemandem mehr zweifelhaft sein, welcher reicher Segen aus einer verständigen Behandlung der Jugendspiele sich ergibt.

Doch wie in allen Dingen Maß und Ordnung herrschen muß, soll anders der Zweck erfüllt, die beabsichtigte Wirkung erreicht werden, so darf man auch beim Spiel die Jugend nicht ohne Anweisung sich selbst überlassen; auch der Spieltrieb muß gepflegt, in richtige Bahnen gelenkt und namentlich durch eine zweckmäßige Auswahl in den Spielen geregelt werden. Je mehr die Thätigkeit der Spielenden angeregt, ihre Energie in Anspruch genommen, ihre Kraft entwickelt, ihr Scharfsinn angestrengt, Hand und Auge geübt wird, desto mehr erfüllt das Spiel seinen Zweck; es bedarf also auch diese Seite des jugendlichen Lebens sorgsamer Pflege und voller Hingebung, damit die Früchte, welche der Jugendfreund zu erwarten berechtigt ist, in lohnender Fülle zur Reife kommen. Erst wenn unsre Jugend wieder Freude und Lust am Spiel gewonnen hat, wird sie aus der Unnatur, welcher sie so oft frühzeitig anheimfällt, wieder zu anmutiger Natürlichkeit, aus der Ungefundtheit der beständig eingeatmeten Stubenluft zu der kräftigen Gesundheit, welche die frische Luft des Spielplatzes erzeugt, zurückkehren, und jene widerwärtigen Erscheinungen von jungen Leuten, welche schon mit 14 Jahren Kneifer von Fensterglas angelegt und Sprache und Manieren dem Stutzer abgelauscht haben, welche für ihre Erholung nichts Besseres kennen, als das entsittlichende Kartenspiel und wüste Zechgelage, sie werden wieder verschwinden und an ihre Stelle frische, gesunde, natürliche Jungen treten, welche sich den Aufgaben, die Beruf, Gemeinde und Staat dereinst an sie stellen, gewachsen zeigen werden.

5. Die Bewegungsspiele.

Gehen wir nun nach diesen allgemeinen Erörterungen auf diejenige Gattung von Spielen ein, mit denen wir es hier im besondern zu thun haben, auf die Bewegungsspiele, so ist ersichtlich, daß sie alle geistigen und körperlichen Kräfte am vollkommensten in Anspruch nehmen. Es ist durchaus unrichtig, sie lediglich als körperliche Spiele aufzufassen; vielmehr ist die Anwendung geistiger Kräfte bei ihnen in höherem Grade beteiligt, als der Körper, der nur das ausführende Werkzeug ist; hier spielt also der ganze Mensch; mit der geschickten und gewandten Bewegung des Körpers und seiner Gliedmaßen verbindet sich der kühn erfommene Plan, Schnelligkeit des Entschlusses, Besonnenheit bei der Ausführung desselben, Geistesgegenwart bei unvorhergesehenen Zwischenfällen, Unermüdblichkeit und Ausdauer bei der Durchführung des Planes zur Erreichung des durch das Spiel beabsichtigten Zweckes. Es ist selbstverständlich, daß nicht alle Bewegungsspiele, von diesem Gesichtspunkt betrachtet, gleichartig sind, daß das eine mehr, das andre weniger die Übung und Anwendung der genannten körperlichen und geistigen Eigenschaften verlangt; aber immerhin nehmen alle die ausschließliche und ungeteilte Aufmerksamkeit in Anspruch, weil von dem empfangenen sinnlichen Eindruck in rascher Entschlossenheit die Beurteilung der in jedem Falle zu ergreifenden Maßregel abhängt. Da sind Höhen mit dem Blick abzuschätzen, Richtungen zu verfolgen, Entfernungen mit dem Auge zu messen, da ist der Bogen einer Flugbahn zu beurteilen, die Kraft eines Schlages oder Stoßes nach der Weite der Bahn einzurichten, die Absicht des Gegners aus seinen Maßnahmen zu erkennen oder durch kluge Schlußfolgerungen zu erraten und geeignete Gegenmaßregeln zu treffen. Es ist daher sehr natürlich, daß gerade um dieser Mannigfaltigkeit willen die Bewegungsspiele bei der Jugend am beliebtesten sind. Die hervorragendste Stelle unter ihnen nehmen

die Ballspiele ein, deren Ursprung bis auf die ältesten Zeiten der Geschichte hinaufreicht. In Gutz-Mutz „Spielen zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes“ findet sich ein geschichtlicher Rückblick, dem wir die nachstehenden Bemerkungen entnehmen¹⁾. Daß das Ballspiel bei den Griechen ganz besonders beliebt war, wird uns durch zahlreiche Schriftsteller bezeugt. Schon Homer schildert uns, wie die liebliche Tochter des Phäakenkönigs, Nausikaa, mit ihren Gespielinnen sich am Strande des Meeres unter Gesang und Tanz am Ballspiel ergötzt, wobei ein Fehlwurf den dem Schiffbruch mit Mühe entronnenen und im Gebüsch des Ufers eingeschlafenen Ulysses weckt²⁾. Bei einer andern Gelegenheit³⁾ führt des Königs Sohn Laodamas mit einem seiner Genossen vor Antinoos und Odysseus unter dem Beifall aller Zuschauer ein Kampfballspiel auf. Dem Karier Aristonikos, dem Ballspieler Alexanders des Großen, verliehen die Athener nicht nur das Bürgerrecht, sondern errichteten ihm sogar eine Bildsäule. Auch der Menschenhasser Dionys von Syrakus liebte das Ballspiel, während dessen er trotz seiner Furcht und seines Mißtrauens seinem Lieblingsdiener das Schwert zu halten befahl; allerdings ließ er ihn einst deshalb töten, weil er ihm unbedachter Weise dadurch die Möglichkeit gegeben, ihn selbst zu ermorden⁴⁾. Griechen und Römer (denn auch diese liebten, wie oben bereits angedeutet worden, das Ballspiel leidenschaftlich) hatten in ihren Gymnasien und Ringschulen für die Übung desselben besondere Plätze und Säle, die Sphaeristerien. Nicht weniger beliebt war bei den Arabern unter dem Kalifen Harun al Raschid der Federball. Auch im Mittelalter wurde allerorten Ball gespielt; so tanzte man in

1) Ich selbst habe meine Dissertationschrift „Über das Ballspiel bei den Alten“ verfaßt unter dem Titel: *De sphaeristica apud Graecos et Romanos*. Breslau 1861.

2) *Odyss.* VI, v. 99 ff.

3) *Odyss.* VIII, v. 370 ff.

4) Cicero, *Tuscul.* I, V, 60.

Island zum „Knätschballe (knättleikar)“; so trieb man in der Schweiz den Ball mit dem Schlagholze durch einen hängenden Eisenring; so schlug man in den Niederlanden in einem ähnlichen Spiele, „die Klospforte (closen)“, und in Deutschland begrüßte Walter von der Vogelweide den neuen Frühling, wenn er die Jungfrauen wieder an der Straße den Ball werfen sah, und Nithart von Neuenthal schildert, wie das österreichische Landvolf im 13. Jahrhundert mit Ballspiel und Tanz die Lust des Sommers beging. Selbst den Kreuzrittern ward das Ballspiel, jedoch nur um Ave Maria, d. h. um die Dämmerstunde, empfohlen; doch lieber noch, fügt das „Buch der Rügen“ hinzu, spielen sie bei Tische mit „Wichtlein“, d. h. mit Würfeln um guten Wein; ja im „Wilhelm von Österreich“ wird erzählt, daß sich Liebende, um die Aufpaffer zu täuschen, zuweilen Brieflein, die in die Bälle eingenäht waren, zuwarfen. — Ganz besonders aber war an den Fürstenhöfen und in Universitätsstädten das Ballspiel, für welches man eigens hohe Gebäude, die Ballhäuser, jedoch ohne Stockwerke und Zimmer errichtete, beliebt; manche derselben, wie das zu Bern, haben sich bis in die neuere Zeit erhalten, und in dem zu Paris schwuren vor 100 Jahren beim Beginn der französischen Revolution am 20. Juni 1789 die Abgeordneten des dritten Standes, sich nicht eher zu trennen, bis die neue Verfassung des Reiches gegründet und befestigt sei.

Als sich später in Deutschland Gesang und Reigentanz von dem Ballspiele trennten, hat sich doch das Wort „Ball“ für unsre Tanzfestlichkeiten bis zum heutigen Tage erhalten, leider nicht so das Spiel selbst unter den Erwachsenen, bei denen die Kartenblätter den Sieg über den Ball davontrugen.

Von der großen Zahl der übrigen Bewegungsspiele können wir uns nur auf einige Kugel-, Regel-, Lauf-, Schleuder- und Kriegsspiele beschränken, da wir durchaus nicht beabsichtigen, eine erschöpfende Aufzählung und Beschreibung sämtlicher Gattungen und Arten von Spielen zu geben, uns vielmehr damit begnügen,

diejenigen hervorzuheben, welche bei der in neuester Zeit an so vielen Orten angeregten Wiederbelebung und Einführung der Jugendspiele vornehmlich in Betracht kommen und als besonders beliebt und wichtig empfohlen werden können.

6. Der Ministerial-Erlass vom 27. Oktober 1882.

Die in erfreulichster Weise in allen Gauen unsers Vaterlandes wieder rege gewordene Teilnahme für das Jugendspiel ist in erster Linie dem gegenwärtigen Leiter des Unterrichtswesens in Preußen, Herrn Staatsminister von Gopler, Excellenz, und seinem berühmten Erlass vom 27. Oktober 1882 zu verdanken. Ich habe bereits bei einer anderen Gelegenheit¹⁾ ausgesprochen, daß derselbe für alle Zeiten in der Geschichte des preussischen, ja vielleicht des deutschen Schulwesens eine hervorragende Stelle einnehmen wird als ein herrliches Denkmal weiser Fürsorge, welche unsere oberste Schulverwaltung für das frische, fröhliche Gedeihen des heranwachsenden Geschlechts an den Tag gelegt. Auch hier kann ich mir nicht versagen, einige wichtige Sätze aus diesem Erlass anzuführen. Mit Recht wird betont, „daß mit dem Turnplatz eine Stätte gewonnen wird, wo sich die Jugend im Spiele ihrer Freiheit freuen kann, und wo sie dieselbe, nur gehalten durch Gesetz und Regel des Spiels, auch gebrauchen lernt. Es ist von hoher erziehlicher Bedeutung, daß dies Stück jugendlichen Lebens, die Freude früherer Geschlechter, in der Gegenwart wieder aufblühe und der Zukunft erhalten bleibe. Öfter und in freierer Weise, als es beim Schulturnen in geschlossenen Räumen möglich ist, muß der Jugend Gelegenheit gegeben werden, Kraft und Geschicklichkeit zu bethätigen und sich des Kampfes zu freuen, der mit jedem rechten Spiele verbunden ist“.

¹⁾ Im 8. Jahresbericht des Vereins für Handfertigkeit und Jugendspiele in Görlik, p. 17.

„Es giebt schwerlich ein Mittel, welches wie dieses so sehr imstande ist, die geistige Ermüdung zu beheben, Leib und Seele zu erfrischen und zu neuer Arbeit fähig und freudig zu machen. Es bewahrt vor unnatürlicher Frühreise und blasiertem Wesen, und wo diese beklagenswerten Erscheinungen bereits Platz gegriffen, arbeitet es mit Erfolg an der Besserung eines ungesund gewordenen Jugendlebens. Das Spiel wahrt der Jugend über das Kindesalter hinaus Unbefangenheit und Frohsinn, die ihr so wohl anstehen, lehrt und übt Gemeinsinn, weckt und stärkt die Freude am thatkräftigen Leben und die volle Hingabe an gemeinsam gestellte Aufgaben und Ziele.“

„Die Ansprüche an die Erwerbung von Kenntnissen und Fertigkeiten sind für fast alle Berufsarten gewachsen, und je beschränkter damit die Zeit, welche sonst für die Erholung verfügbar war, geworden ist, und je mehr im Hause Sinn oder Sitte und leider oft auch die Möglichkeit schwindet, mit der Jugend zu leben und ihr Zeit und Raum zum Spielen zu geben, um so mehr ist Antrieb und Pflicht vorhanden, daß die Schule thue, was sonst erziehlich nicht gethan wird und oft auch nicht gethan werden kann. Die Schule muß das Spiel als eine für Körper und Geist, für Herz und Gemüt gleich heilsame Lebensäußerung der Jugend mit dem Zuwachse an leiblicher Kraft und Gewandtheit und mit den ethischen Wirkungen, die es in seinem Gefolge hat, in ihre Pflicht nehmen, und zwar nicht bloß gelegentlich, sondern grundsätzlich und in geordneter Weise.“

Dieser grundsätzlichen und geordneten Einführung und Pflege des Jugendspiels sollen auch die nachstehenden Ratschläge dienen; die aus der wirklichen Erfahrung heraus während eines länger als sechsjährigen Betriebes der Jugendspiele geschöpft sind. Dabei bin ich weit entfernt zu glauben, daß, wenn ich auch hier und da auf England hingewiesen und manche seiner Einrichtungen für nachahmenswert erklärt habe, man nur ohne weiteres ein englisches Pfropfreis auf den deutschen Stamm zu setzen brauche, und da-

mit sei alles geschehen. Das würde weder einsichtig, noch nützlich, ja nicht einmal möglich sein. Denn auch auf dem Boden dieser Lebensäußerung offenbart sich der eigenartige Charakter jedes Volkes, der sich nicht ohne weiteres auf ein anderes übertragen läßt, ohne daß eine Mißbildung die Folge wäre. So artet bei dem Engländer häufig das Spiel in Sport aus, d. h. in ein durch Künstelei und Ubrichtung erreichtes Virtuositentum; davor wollen wir unsre deutsche Jugend, die keine Zeit für derartige Bestrebungen hat, behüten und bewahren und vollkommen zufrieden sein, wenn sie durch das Jugendspiel wieder zu Natürlichkeit und Frohsinn, zu geistiger und leiblicher Gesundheit gelangt; denn von ihm gilt dasselbe, was Zahn von der Turnkunst gesagt hat: „sie soll die verloren gegangene Gleichmäßigkeit der menschlichen Bildung wiederherstellen, der bloß einseitigen Vergeistigung die wahre Leibhaftigkeit zuordnen, der Überfeinerung in der wiedergewonnenen Männlichkeit das notwendige Gegengewicht geben und in jugendlichem Zusammenleben den ganzen Menschen umfassen und ergreifen.“

7. Der Spielplatz.

Treten wir nun der Ausführung der Spiele selbst näher, so ist natürlich zunächst der Platz, auf welchem gespielt werden soll, ins Auge zu fassen. Wenn sonst die Kinder der Großstädte manches vor denen voraushaben, welche in kleineren Orten oder auf dem Lande aufwachsen, indem schon das, was sie täglich auf der Straße sehen, sie mit einer Fülle von Anschauungen bereichert, ihren Gesichtskreis erweitert und ihnen frühzeitig eine gewisse Sicherheit des Auftretens verleiht, so stehen sie in alle dem, was aus dem sinnigen Verkehr in und mit der Natur an tiefen Eindrücken, an reinen Genüssen gewonnen wird, was auf Acker und Wiese, in Feld und Wald gelernt wird, diesen bedeutend nach. Und um dieses Mangels willen könnte man sie trotz alles Reichtums, der sie umgibt, die ärmsten unter den Armen nennen. Wie

selten ist es ihnen vergönnt, und mit wie vielen Umständen ist es meistens verknüpft, wenn sie, einmal dem lärmenden Getriebe und dem schweren Dunstkreise der Hauptstadt entrückt, sich an würzigem Waldesduft und an frischer, reiner Bergesluft erquicken wollen! Ja nicht einmal genügende oder geeignete Spielplätze, auf denen sie sich nach Herzenslust tummeln könnten, stehen ihnen zur Verfügung. Denn fehlt es auch einer Großstadt heute nicht an freien, mit Bäumen bepflanzten, schattigen Plätzen, so sind diese zwar der öffentlichen Benutzung Erwachsener übergeben, nicht aber spielenden Kindern, deren Treiben sehr bald das Publikum belästigen würde, zum Tummelplatz überlassen; dazu sind ihre Schulgebäude oft in engen Straßen erbaut, wie es die Bevölkerungsdichtigkeit und das daraus entstandene Bedürfnis mit sich brachten, oder weil ein anderer, geeigneterer Bauplatz nicht vorhanden war; einen geräumigen Schulhof aber oder gar einen Spielplatz anzulegen, das erlaubten die zur Verfügung stehenden Mittel nicht, — oder man hatte vielleicht auch nicht daran gedacht. Um wieviel besser ist es in dieser Beziehung um die Schulen kleinerer Städte oder gar auf dem Lande bestellt, wo vielfach geräumige, zum Spielen geeignete Plätze vorhanden sind, oder der unbenützte Dorfanger von selbst dazu auffordert, ihn zum Tummelplatz auszuersuchen! Vielleicht wird, wie es in England längst geschieht, auch in Deutschland die Zeit kommen, wo man einen Spielplatz als selbstverständlichen und unentbehrlichen Bestandteil einer jeden Schule ansieht. Kommt doch, was für die Gesundheit der heranwachsenden Jugend geschieht, der ganzen kommenden Generation und somit dem Vaterlande zu Gute.

Auf einen Spielplatz, der allen Anforderungen entsprechen würde, wird man natürlich ebenso verzichten müssen, wie auf alle andern idealen Forderungen. Derselbe müßte von ansehnlicher Länge und entsprechender Breite, teils Rasenplatz, teils fester, ungepflasterter, nicht zu harter und nicht zu weicher Boden sein, durchschnitten von schattenspendenden Baumreihen, die aber den Gesamt-

platz in nicht zu kleine Abschnitte zerteilen und andererseits wieder die Wirkung der Sonnenstrahlen zu sehr einschränken dürfen; nicht zu nahe an tiefen oder reißenden Flüssen, wegen der leicht eintretenden Gefahr für das Leben, aber ebensowenig in der Nähe von stehenden Gewässern, theils wegen der gleichen Lebensgefahr, theils wegen der durch die aufsteigende Sumpfluft gefährdeten Gesundheit. Auch die Nähe bewohnter Gebäude ist für einen Spielplatz kein Vorzug, da einerseits der beim Spielen unvermeidliche Ausbruch lauter und oft weithin hörbarer Jugendlust leicht unbequeme Störungen veranlassen könnte, andererseits die zu weit oder zu hoch geschleuderten Bälle den Fenstercheiben gefährlich werden könnten; endlich wird man es auch vermeiden, Spielplätze in die Nähe von Gotteshäusern oder Friedhöfen zu verlegen, um die spielende Jugend nicht in die Lage zu bringen, das Gefühl der Ehrfurcht und Pietät vor diesen ernstern und geheiligten Stätten zu vergessen. Man sieht, daß man in der Wirklichkeit, welche nur selten alle diese an den vollkommenen Spielplatz gestellten Bedingungen zu erfüllen gestatten wird, den gegebenen Verhältnissen Rechnung tragen und zufrieden sein wird, wenn nur den hauptsächlichsten dieser Anforderungen genügt werden kann. Das aber muß vor allen Dingen gefordert werden, daß die Benutzung des Platzes nicht von der jedesmaligen Erlaubnis oder der Laune eines Besitzers abhängig gemacht wird; vielmehr muß die Jugend ein Recht auf die Benutzung des Spielplatzes haben, welches ihr nicht von der Willkür eines einzelnen verkümmert werden kann. Ist dieser Platz zugleich so beschaffen, daß er im Winter durch einige Eimer Wasser überschwemmt und auf diese Weise zu einer gefahrlosen Eisbahn umgeschaffen werden kann, so dürfte er auch im Winter noch seinen Zweck auf das vortrefflichste erfüllen.

Welch ein Segen das Vorhandensein eines Spielplatzes für die gesamte Jugend eines Ortes werden kann, davon könnten Stadt und Dorf manches erzählen. Solange ein solcher fehlt, hören die Klagen über das müßige, zu allerlei Unfug stets bereite Um-

hertreiben, über manche Bethätigung von Mutwillen und Bosheit, ja wohl auch von Roheit nicht auf, weil ungebändigter, nicht auf nützliche Beschäftigung hingeleiteter Thatendrang sich leicht zu solchen Verirrungen neigt; mit dem Vorhandensein eines Spielplatzes aber verschwinden, wie aus bestimmter Erfahrung nachgewiesen werden könnte, die angedeuteten, oft höchst bedenklichen Erscheinungen in dem sittlichen Verhalten der Jugend allmählich immer mehr. Und darum ist es auch von diesem Gesichtspunkte aus betrachtet notwendig, Spielplätze für die Jugend einzurichten.

8. Die Spielgeräte.

Während ein großer Teil der im folgenden beschriebenen Spiele keiner Hilfsmittel zu ihrer Ausführung bedarf, erfordern andere, und das sind gerade die beliebtesten und am meisten fesselnden, gewisse Gerätschaften, deren Beschaffenheit, Preis und Bezugsquellen kurz angegeben werden sollen.

Wie schon aus dem Namen hervorgeht, sind zur Ausführung der Ballspiele Bälle nötig. Der Größe nach kann man dieselben als kleine oder Handbälle und Ballons unterscheiden.

1) Handbälle; dieselben haben bei einem Durchmesser von 6—7 cm ein Gewicht von etwa 100—120 gr. An Stelle der noch vor 40—50 Jahren gebräuchlichen, aus farbigen Leder- oder Tuchstreifen zusammengenähten und mit Sägespänen oder gepreßten Kalbshaaren gefüllten Bälle sind jetzt wohl überall Gummibälle getreten; teils sind diese hohl, teils voll. Die ersteren eignen sich nicht zu den mit dem Schlagholz ausgeführten Ballspielen, weil sie zu leicht sind, daher nur eine geringe Flugbahn erlangen und in dieser leicht vom Winde abgelenkt werden. Die vollen Gummibälle fliegen zwar sehr gut, fangen sich aber schwer, weil sie zu klein sind; auch schmerzen wegen ihrer Härte sehr bald die Hände. Nach Kohlrausch und Marten¹⁾

¹⁾ Turnspiele p. 4.

umwinde man sie daher fest mit Berg oder Wolle, bis sie bequem handlich sind, und umstricke sie alsdann mit einem dichten farbigen Wollnetze. „Auch Tuchstückchen, naß in eine Form gepreßt, im Backofen gebacken und dann mit Tuch überzogen, geben prächtige Bälle.“ Die aus Filz gefertigten Bälle können gleichfalls recht wohl empfohlen werden.

Die Preise der massiven Gummibälle steigen mit der Größe derselben. Die Handlung von Dolffs & Helle in Braunschweig (Ziegenmarkt 3) liefert das Duzend (grau oder rot) bei $2\frac{1}{2}$ Zoll Durchmesser für 6 Mk., bei $2\frac{1}{4}$ Zoll Durchmesser für 5,40 Mk.

Die Gummivaren-Handlung von August Schunke in Görlitz bei $1\frac{1}{2}$ Zoll Durchmesser das Stück für 10 Pfg., bei $1\frac{3}{4}$ Zoll für 15 Pfg., bei 2 Zoll für 20 Pfg.

Die Spielwaren-Handlung von Söhlke Nachf. in Berlin W. (Markgrafenstraße 58) von 25 Pfg. bis 2 und 4 Mk.

Filzbälle liefert Oswald Faber in Leipzig bei 8 cm Durchmesser zu 75 Pfg. das Stück; L. Bertram in Hannover (Theaterplatz 16a) das Duzend zu 10 Mk.

Die Bälle zum Thorballspiel (Criquet) müssen etwas größer und schwerer sein; sie haben bei $7\frac{1}{2}$ cm gewöhnlich 260 gr Gew.

v. Dolffs & Helle liefern sie zu 3,50 u. 4 Mk. das Stück.

Söhlke Nachf. ganze Criquet-Spiele zu 10 und 16 Mk.

Lawn-Tennis-Bälle, mit rotem oder weißem Filz bezogen, liefern v. Dolffs & Helle bei $2\frac{1}{2}$ Zoll Durchmesser das Duz. zu 8,40 Mk. Söhlke das Stück zu 50 und 75 Pfg., überzogen 1 Mk. und 1,25 Mk. L. Bertram: grau, das Duzend zu 6 Mk., rot zu 8 Mk., Gummi mit Filz zu 10 Mk. Schunke: grau, das Duzend zu 6-Mk. E. Wehncke (in Harburg a. d. Elbe): grau, das Duzend bei $2\frac{1}{4}$ Zoll zu 4,50 Mk., bei $2\frac{1}{2}$ Zoll zu 5,75 Mk. Mit doppelter Wand das Duz. zu 7,60 bezw. 8,75 Mk., mit rotem oder weißem Filzüberzug das Duzend zu 10 Mk., rot emailliert zu 5,25 Mk. bezw. 6,35 Mk.

Federbälle liefert Söhlke das Stück zu 10, 15—75 Pfg., mit Gummi zu 1, 1,50 und 2 Mk.

2) Ballons. a. Fußbälle; sie sind entweder kugel- oder eiförmig und halten 15—25 cm im Durchmesser; es sind Hohlbälle, die aus einem aufgeblasenen Gummiballon bestehen, welcher mit Leder oder Segeltuch überzogen ist. Diese Bälle dürfen nicht an feuchten Orten aufbewahrt werden, weil sie dadurch schlaff oder geradezu unbrauchbar werden. Schlaff gewordene Bälle kann man durch Sonnen- oder Ofenwärme wieder einigermaßen itraff machen. Preise und Bezugsquellen:

Söhlke Nachf. liefert sie zu 8, 10 und 12 Mk.

L. Bertram bei 15, 17^{1/2}, 20, 22^{1/2} und 25 cm Durchmesser zu 7, 8, 9^{1/2}, 11 und 12,50 Mk. das Stück; einzelne Gummiblasen zu 2,75, 3, 3,25, 3,75 und 4,50 Mk. das Stück.

A. Schunke: bei 22 cm zu 10,50 Mk., bei 24 cm zu 12,50 Mk. das Stück.

v. Dolffs & Helle: rund das Stück zu 12,50 Mk., oval das Stück zu 11 Mk.

Behncke (Harburg): bei 5, 6 und 7 Zoll Durchmesser zu 2,50 bezw. 3,50 und 4,50 Mk. das Stück (ohne Lederbezug). Für Lederbezug wird 6,50 Mk. pro Stück berechnet.

b. Stoßbälle. Es sind dies 15—30 cm im Durchmesser haltende Vollbälle im Gewicht von ¹/₂—3 kg. Sie werden aus 2 gepreßten Lederschalen oder aus 5—6 Streifen dicken Rostleders oder Segeltuchs hergestellt, und bevor der letzte Streifen angefügt wird, mit Kälberhaaren festgestopft. Am besten läßt man sich dieselben bei einem Beutler für den Preis von 3—4 Mk. anfertigen. Von Söhlke Nachf. sind sie übrigens zum Preise von 3,50 und 7,50 Mk., von v. Dolffs & Helle in 3 Größen zu 21, 22^{1/2} und 30 cm im Durchmesser für 7, 7^{1/2} und 13 Mk., bei 22^{1/2} cm in Drillich für 3,60 Mk. zu beziehen.

c. Schleuderbälle haben die Größe und Beschaffenheit von Stoßbällen; sie werden entweder aus 4 oder 6 Stücken zu-

Eitner, Zugenbspiele.



sammengenäht und sind von einem einzigen, oder zwei sich kreuzenden Lederriemen umschlossen, an denen ein Ledergriff zum Schleudern befestigt ist. Auch diese Bälle werden jetzt von Filz hergestellt und sind bei D. Faber in Leipzig zu 7¹/₂ Mk. bei 15 cm Durchmesser und zu 9¹/₂ Mk. bei 20 cm Durchmesser zu haben; v. Dolffs & Helle liefern sie bei 21, 22 und 30 cm Durchm. zu 8,50, 9 und 15 Mk. Bei 25 cm Durchmesser in Drillisch zu 6,50 Mk. Wehncke (in Harburg) zu 10 Mk. (Kalbsleder mit Kopfhaar gepolstert).

Das Schlagholz, auch Ballscheit oder Racket genannt, ist ein etwa 80 cm langes und 4—6 cm breites, glattgehobeltes Holz, dessen runder, etwa 3 cm starker Griff zum bequemeren Anfassen gewöhnlich mit Bindfaden eng umwunden ist. Mit diesem Ballscheit werden die Bälle geschleudert. Man erhält sie aus Tannenholz gefertigt für 60 Pfg., aus Lindenholz für 75 Pfg. in der Handlung v. Dolffs & Helle in Braunschweig, falls man nicht geschickt genug ist, sie sich selbst anzufertigen.

Für das Thorballspiel müssen sie mindestens 1 m lang und 10 cm breit sein; in der obengenannten Handlung sind sie zum Preise von 3,50—4 Mk. zu haben, ganze Thorball- oder Criquet-Spiele bei Söhlke Nachf. im Preise von 10 und 16 Mk.

Die Schläger beim Federballspiel, Schlagneze genannt, bestehen aus einem mit einem Stiel versehenen Reifen, welcher durch festen Bindfaden nezförmig und straff überzogen ist. Sie werden meist paarweise verkauft, da ja mindestens 2 Personen zu diesem Spiele notwendig sind. (Bei Söhlke Nachf. das Paar zu 1, 1,50, 2 und 3 Mk.).

Ähnlich wie die beim Federballspiel üblichen, sind die Rackets oder Schlagneze beim Parkwiesen- (Lawn-Tennis-) Spiel; nur muß das Netzgeflecht womöglich aus Kapensehnen hergestellt sein, um die Elasticität und Dauerhaftigkeit derselben zu erhöhen; sie werden von v. Dolffs & Helle für 10 Mk. das Stück geliefert; in derselben Handlung sind ganze Lawn-Tennis-Spiele,

bestehend aus 4 Schlagnetzen von poliertem Eschenholz und mit Darmsaiten bespannt, aus 6 mit rotem Filz überzogenen Gummibällen, und aus einem 12 m langen Netz nebst Zubehör zum Aufspannen, für 60 Mk. zu haben. — Dasselbe Spiel ist von Söhlke Nachf. zum Preise von 30, 35, 45, 65, 85 u. 100 Mk., Schlagnetze zu 6, 7, 9, 12 bis 60 Mk. das Paar zu beziehen.

Die Schläger für das Croquet, die bei diesem Spiele näher beschrieben sind, bestehen aus einem 1 m langen, und wenn möglich, aus Stechpalme, Weißdorn oder Buche gefertigten Stiel und einem eichenen Kopf; ganze Spiele für 8 Personen liefern v. Dolffs & Helle von 10 bis 20,50 Mk., Söhlke Nachf. von 8 bis 20 und mehr Mk.

Voccia-Spiele sind bei Söhlke Nachf. von 5, 7 und 9 Mk. an zu beziehen.

Regelspiele ebendasselbst von 10 bis 20 Mk.

Luftkegelspiele nebst Ständer von 16 bis 40 Mk.

Bogen und Pfeile, erstere in der Größe von 5, 5 $\frac{1}{2}$ und 6 Fuß, bezieht man am besten von dem Kgl. gymnastischen Central-Institut zu Stockholm; sie haben einen Preis von einigen 30 Mk.; ein Pfeil allein kostet 1,20 Mk., eine Pfeilspitze 0,45 Mk.

Ebendaher sind von uns auch die Speere für den Speerwurf verschrieben worden; ein Speerschaft, 2,30 m lang, kostet 1,75 Mk.; 2,10 m lang: 1,50 Mk., eine Speerspitze: 0,75 Mk.

Andre als die hier aufgeführten Spielgeräte sind teils leicht zu beschaffen, teils mit geringer Mühe von den Spielern selbst herzustellen.

9. Die Zeit des Spielens.

Wenn Eltern und Erzieher erst die Überzeugung gewonnen haben, daß dem Spielen der Jugend ein hoher erziehlicher Wert beizulegen ist, und daß demselben daher auch die ihm gebührende Beachtung zu teil werden müsse, dann wird sich von selbst auch die Notwendigkeit ergeben, ihm die zu seiner Aus-

führung erforderliche Zeit einzuräumen und sei es selbst durch eine verständige Einschränkung der häuslichen Schulaufgaben. Daß in Bezug auf diese letzteren früher — vielleicht hie und da auch heut noch — viel gesündigt worden ist, wird wohl nicht mehr bezweifelt werden können, und das hat auch nicht wenig dazu beigetragen, der viel erörterten Überbürdungsfrage einige Berechtigung zuzuerkennen. Doch auch hierin ist es besser geworden. Verständige Erzieher werden von dem Grundsatz ausgehen, daß der Schwerpunkt der Unterweisung in die Lehrstunde gehört, und daß die häusliche Arbeit entweder nur dem Zwecke zu dienen hat, dem Schüler wie dem Lehrer Überzeugung und Gewißheit zu verschaffen, daß das Wissen zum Können, die Unterweisung zur Anwendung fortgeschritten ist, oder daß durch eine zweckmäßige Vorbereitung der Erfolg einer kommenden Lehrstunde gesichert und gefördert werden soll. Bei der Verbesserung der Methode, der Lehrbücher und der sorgfältigeren Vorbereitung des Lehrers für sein Amt werden die angedeuteten Absichten jetzt bei geringerem Zeitaufwand erreicht; es wird daher auch die für die Übung der Jugendspiele notwendige Zeit sich finden lassen, am sichersten an den beiden freien Nachmittagen. Daß es aber thatsächlich möglich ist, unsrer Forderung gerecht zu werden, dafür verweise ich auf manche Internate, in denen die Spiele längst obligatorisch betrieben werden, ohne daß diesen Anstalten etwa der Vorwurf gemacht werden könnte, sie blieben hinsichtlich der wissenschaftlichen Leistungen hinter andern Schulen zurück.

Was die Tageszeit anlangt, in welcher der Knabe und Jüngling sich dem Spiele hingeben soll, so ist aus gesundheitlichen Rücksichten nicht die Zeit unmittelbar nach dem Mittagmahle zu empfehlen, weil angestrenzte Bewegung leicht die Verdauung stören kann. Hierzu tritt noch ein anderer innerer Grund. Recht mit Lust und Hingebung wird der Schüler sich nur dann dem Spiele widmen können, wenn er seine Pflicht erfüllt hat, und die vorangegangene geistige Anstrengung ihm nicht nur eine Erholung

notwendig macht, sondern ihm dieselbe auch als verdient und gewissermaßen als Belohnung erscheinen läßt, während andererseits, wenn er vor der Arbeit spielt, ihm nicht nur die völlig sorgenlose Hingabe an das Spiel bei der beunruhigenden Erinnerung an die noch nicht erledigten Aufgaben fehlen, sondern auch die durch das Spiel hervorgerufene Abspannung und Ermüdung ihn später geradezu unlustig, zerstreut und darum zu ernster Arbeit unfähig machen würde. Daraus ergibt sich von selbst als die geeignetste Zeit zum Spielen die spätere Nachmittagsstunde, die sich an heißen Sommertagen auch noch dadurch empfiehlt, daß die größte ermattende Hitze des Tages vorüber ist, und die Bäume längere Schatten werfen. Ist freilich ein Spielplatz in der Nähe des Schulgebäudes, so würde dieser seltene Vorteil am besten dadurch auszunutzen sein, daß der Lehrer mit den Schülern in den Erholungspausen — und seien es auch nur 10 Minuten — spielt. Das macht die Knaben frisch und freudig, und mit neuer Lust gehen sie nach der willkommenen körperlichen Erholung wieder an die geistige Arbeit. Daß auch die an den meisten Lehranstalten im Frühjahr und in Begleitung von Lehrern unternommenen Ausflüge und Turnfahrten eine geeignete Gelegenheit bieten, am Ziel der Wanderung einen Teil der Zeit durch Spiele auszufüllen, bedürfte kaum erst der Erwähnung, wenn diese Absicht bei den im Spielen Unbewanderten nicht gleich an der ersten Frage: was sollen wir spielen? so oft scheiterte. Sind dagegen die Jugendspiele vorher geübt worden und daher wenigstens einem Teile der Anwesenden bekannt, so erledigt sich diese Frage von selbst, oder es genügt bei Meinungsverschiedenheiten ein Vorschlag des begleitenden Lehrers.

Die Erwähnung des letzteren giebt uns Veranlassung, noch ein kurzes Wort über

10. den Leiter des Spiels

hinzuzufügen. Soll die spielende Jugend sich selbst überlassen oder auch hier eine gewisse Aufsicht geübt werden? Bei aller Freiheit

und Ungebundenheit, welche man der Jugend beim Spiel einräumen und gönnen muß, will man ihr nicht von vornherein die Lust und Freude daran verderben, wird doch jeder zugeben, daß ein geordnetes Spiel der Autorität eines Leiters, Ratgebers und Beaufsichtigers nicht entbehren kann. Wie schon oben angedeutet worden, bedarf auch diese Seite des Jugendlebens der vorsichtigen, umsichtigen und verständnisvollen Pflege, soll der Spieltrieb nicht auf Abwege führen und wilde Sprossen treiben, in Ausschreitungen oder Roheit ausarten. Und daß die Jugend selbst eine solche verständig geübte Überwachung keineswegs unangenehm oder gar als Zwang empfindet, sieht man am deutlichsten aus der Thatsache, daß sie den Lehrer am meisten liebt und verehrt, der ihre Freuden teilt und mit ihr spielt. Aber freilich, ein solcher Lehrer muß ein Jugendfreund sein — und dafür haben Kinder eine unglaublich feine Empfindung —; er muß Herz und Verständnis für kindliche Unbefangenheit und jugendliche Freude besitzen; dafür darf er aber auch der Hingebung und Dankbarkeit seiner Zöglinge gewiß sein.

Zunächst unterliegt es keinem Zweifel, daß die Pflicht der Erziehung auch beim Spiel nicht nur ein Gewähren, sondern auch ein Versagen kennen und ausüben muß, und daß sie sich dieses Recht weder durch nachgiebige Schwäche, noch durch Überschätzung des Werts der Spiele beeinträchtigen lassen darf. Auch hier wird die Weisheit Salomos: „Alles hat seine Zeit“ zur Geltung kommen und Anwendung finden müssen, da die Vorbereitung auf das vielgestaltige Leben und die darauf gegründete weise Einteilung der Tagesbeschäftigungen auch noch andre wohlberedigte Anforderungen an die jugendlichen Kräfte stellt und schon darum eine uneingeschränkte Hingebung an das Spiel verbietet. Aber selbst die für dasselbe eingeräumte Zeit darf unter Umständen versagt werden, wenn die Erlaubnis und die Lust am Spiel vorher nicht durch Erfüllung aller sonstigen Pflichten oder durch Gehorsam und gutes Betragen auch verdient worden ist.

Eine zweckbewusste konsequente Erziehung wird auf dieses Hilfsmittel nicht verzichten können, und je lebendiger der Spieltrieb in einem Knaben auftritt, desto mehr wird sie darauf zu achten haben, daß das Gleichgewicht zwischen Pflichterfüllung und Erholung nicht gestört wird. Aber auch in denjenigen Fällen, wo durch gewisse Spiele und Leibesübungen leicht eine Gefahr für Gesundheit und Leben eintreten kann, wird der Erzieher bei seiner pflichtmäßigen Sorge für diese kostbaren Güter die notwendigen einschränkenden Grenzen zu ziehen haben; doch wird eine allzugroße Angstlichkeit hierbei vermieden werden müssen. Der Knabe soll auch in bedenklichen Lagen seine Kräfte und seinen Mut anwenden lernen, soll Vorsicht von Unbesonnenheit unterscheiden lernen, und wenn ihm niemals gestattet worden, einen Baum zu erklettern, durch tiefes oder strömendes Wasser zu schwimmen, so wird er leicht zaghaft und feige werden; tritt ihm dann, wie das wohl in keinem Menschenleben ausbleibt, einmal eine Gefahr entgegen, so wird er sich in seiner Ratlosigkeit nicht zurecht finden und durch besonnene, thatkräftige Selbsthilfe derselben nicht zu entgehen wissen.

Beim Spielen selbst wird naturgemäß der Jugend eine möglichst große Freiheit und Selbstbestimmung zu gewähren sein sowohl hinsichtlich der Wahl wie der Anordnung und Ausführung der Spiele, sofern die Spielregel, welche immer das oberste Gesetz bleiben muß, dem sich auch der Selbstüchtige und Eigenwillige unterzuordnen hat, nicht durch Willkür und Eigenmächtigkeit verletzt wird. Jedes unnötige und beständige Dreinreden und Hofmeistern, jede kleinliche Pedanterie, welche auch einen gelegentlichen Knabenhaften Übermut, eine lebhafteste Kraftäußerung sofort rügen zu müssen glaubt, erzeugen nur Verstimmung und Unmut und verderben nicht nur die Lust am Spiel, sondern verleiten wohl gar zu Trotz und Unbotmäßigkeit. Nur wenn durch etwa entstandene Streitigkeit Gefahr für Ordnung und Zucht eintritt, wird der beaufsichtigende Lehrer durch ruhige, beschwichtigende

Zusprache, durch wohlwollende unparteiische Entscheidung und nur im Nothfalle durch ernste Zurechtweisung den Frieden wiederherstellen.

Nicht minder wird es seine Pflicht sein, für eine angemessene Abwechslung in den Spielen Sorge zu tragen. Die allzu lange Dauer ein und desselben Spiels erzeugt Langeweile, ruft Unlust hervor, und die Theilnahme daran erlahmt. Hier ist ein Wechsel geboten, um die Anregung der Spieler aufs neue hervorzurufen, aber auch noch aus einem andern Grunde: der Wechsel muß auch auf die Art der Spiele Rücksicht nehmen. Gar oft überschätzt die Jugend in der freudigen Erregung ihre physische Kraft; die Überanstrengung erzeugt Ermattung und Erschöpfung und kann die Gesundheit des nur über ein gewisses Maß von Kräften verfügenden jugendlichen Körpers gefährden. Daher wird an die Stelle des stürmischen, aufregenden Spiels ein ruhigeres, die Kräfte wieder sammelndes treten müssen, wenn nicht gar eine Pause der Erholung geboten erscheint.

Immer aber wird, selbst bei den lebendigsten Bewegungsspielen, der äußere Anstand und die gute Sitte gewahrt werden müssen. Im allgemeinen darf man der Jugend das Zeugnis ausstellen, daß Ausschreitungen in dieser Hinsicht nicht häufig sind, und daß dem Erzieher die Aufgabe hierüber zu wachen leicht gemacht wird. Schon seine Anwesenheit wird in den meisten Fällen hinreichen, namentlich wenn er es verstanden hat, sich die Achtung und Liebe seiner Zöglinge zu gewinnen, bedenkliche Verstöße zu verhindern, ganz abgesehen von dem erziehlichen Einflusse, welchen wohlgezogene Knaben auf ihre Genossen ausüben. In keinem Falle aber darf der Lehrer Ausbrüche von wirklicher Roheit, Bosheit oder Unanständigkeit unbeachtet lassen, oder Mißhandlungen mehrerer an einzelnen, des Stärkeren an einem Schwächeren dulden; hier greife er entschieden und mit Einsetzung seiner ganzen Autorität ein, damit Wiederholungen ähnlicher Vorkommnisse ein für allemal vermieden werden.

Soll nun der leitende und beaufsichtigende Lehrer selbst am Spiele teilnehmen? Die Frage ist weder unbedingt zu bejahen, noch zu verneinen; ich stimme dem, was Guts-Muts treffend über diesen Punkt sagt¹⁾, durchaus bei. „Das eigene Mitspielen des Lehrers hat mancherlei Bedenken und Hindernisse. Ist er selbst noch jung genug, ist er gesund, besitzt er die erforderliche körperliche Kraft und Gewandtheit und jene jugendlich-geistige Frische und Elastizität, die ihm auch im Spiele eine gewisse Überlegenheit über seine Zöglinge sichert, dann wird er selbst gerne sich unmittelbar in die Spiele seiner Zöglinge mischen und wird mit der ganzen Frische und Unbefangtheit mitspielen, welche ihm die Achtung, die Zuneigung und das freudige Entgegenkommen derselben nur um so sicherer gewinnt und erhält. Aber der bejahrtere Mann, der schwächliche oder gar kränkliche, der ungeübte oder wenigstens minder geübte, der ernstere und strengere Charakter kann es nicht und darf es nicht. Überhaupt ist es nicht jedem gegeben, den Übergang vom lehrenden, ermahnenden, nötigenfalls sogar strafenden Lehrer zum unbefangenen mitspielenden Genossen seiner Jugend sogleich und richtig zu treffen, was doch unerlässlich ist, wenn die Sache nicht ihre Bedeutung verlieren soll.“

Besitzt er also die oben erwähnten Eigenschaften, die ihn dazu befähigen, als ein ebenbürtiger Spielgenosse neben seinen Schülern aufzutreten, dann mag er — und das dürfte das Wünschenswerte sein — an dem Spiele selbst teilnehmen, ohne besorgen zu müssen, daß sein Ansehen darunter leiden könnte; er wird sich vielmehr erst dadurch das volle, uneingeschränkte Vertrauen der Jugend erwerben, „wenn er, wie Guts-Muts an einer andern Stelle sagt, nicht bloß an dem Ernste, sondern auch an der Freude, nicht bloß an der Arbeit, sondern auch an dem Spiele freundlich, unbefangenen und ungekünstelt Anteil nimmt. Hier er-

1) Vorwort der Ausgabe von Klumpp. p. 8.



scheint er nicht mehr als der Lehrer, sondern als Freund, und das freundliche Gewährenlassen, das liberale Eingehen des Lehrers in die jugendliche Freude kommt dann der frohen Stimmung des kindlichen Gemüths auf dem Spielplatze entgegen, entfernt vollends alle Schranken etwa noch zurückgebliebener Scheu und Zurückhaltung und bringt den Zögling dem Erzieher auch durch das Gefühl der Dankbarkeit noch näher. Denn wie hoch der Knabe seinem Lehrer eine solche Theilnahme an seiner jugendlichen Lust anschlägt, wie sehr er ihm die Förderung auch der Freude und des Spieles dankt, das weiß jeder, der selbst Erzieher, oder vielmehr jeder, der selbst jung gewesen ist.

Durch dieses Vertrauen erhält der Erzieher erst eigentlich den Schlüssel zu den Herzen seiner Zöglinge, und was ihm oft alle Anstrengung, alle Gewissenhaftigkeit und alle pädagogische Kunst nicht recht gelingen lassen wollten, zu dem verhilft ihm vollends das also gewonnene Zutrauen und die Zuneigung der kindlichen Gemüther.

Dies ist die tiefere Bedeutung, dies der außerordentliche Einfluß frischer, naturgemäßer Jugendspiele.“

Zum Wohle des heranwachsenden Geschlechts, dem die Zukunft unsers Vaterlandes gehört, verlohnt es sich daher wohl, den Mahnungen des Dichters zu folgen:

„Laßt nur die Kinder spielen,
So lang' sie froh und frei.
Bringt erst die Arbeit Schwielen,
Ist's mit dem Spiel vorbei.
Die Kindheit gleicht dem Traume
Von einer schönen Welt,
Die an dem goldnen Saume
Der Mensch in Händen hält.
Erwacht, sind leer die Hände,
Ist alle Pracht dahin; —

So plötzlich gehn zu Ende,
Kindheit und Kinderfinn!
Drum laßt die Kinder spielen,
So lang' sie Spiel erfreut;
Schallt doch zu früh bei vielen
Der Jugend Grabgeläut" ¹⁾).


¹⁾ Aus Kupfermann, Turnunterricht und Jugendspiel. Breslau 1884.
p. 94.



Zweiter Teil.

Spiele für Knaben.

a. Ballspiele.

ie oben bereits angedeutet worden, ist es nicht meine Absicht, auf alle Arten von Spielen einzugehen; ich werde mich vielmehr in der nachfolgenden Beschreibung auf die Bewegungsspiele beschränken, und zwar unter diesen nur auf diejenigen, welche sich in hervorragender Weise zur Einführung und Übung empfehlen. Unter den Bewegungsspielen nehmen die Ballspiele den ersten Rang ein, weil sie am vollkommensten die geistigen wie die körperlichen Kräfte in Bewegung setzen, insofern es bei ihnen im wesentlichen darauf ankommt, die empfangenen sinnlichen Eindrücke scharf zu beobachten, richtig abzuschätzen und zu beurteilen und darnach das eigene Handeln einzurichten. Sie beanspruchen also eine unausgesetzte Aufmerksamkeit und sind daher für junge Leute von flüchtigem Wesen, die sich nur schwer daran gewöhnen können, ihre Gedanken eine Zeit lang auf einen bestimmten Gegenstand zu richten, oder für solche, welche langsam denken, besonders heilsam und nutzbringend.

1. Der Federball.

Als Spielgeräte sind hierzu ein oder mehrere Federbälle (s. o. Seite 33), je nach der geringeren oder größeren Anzahl der Mit-

spieler, nötig, außerdem für jeden derselben ein Racket oder Schlagnetz (s. o. Seite 34). Haben sich die Spieler in nicht zu weiter Entfernung voneinander im Dreieck, Viereck oder bei mehreren Teilnehmern im Kreise aufgestellt, so beginnt einer von ihnen den Federball mit dem Racket einem andern geschickt zuzuschlagen, der ihn, ohne daß der Ball zu Boden fällt, einem dritten zuschlägt, dieser wieder einem andern, so daß der Ball beständig hin und her getrieben wird. Derjenige, bei welchem derselbe zu Boden fällt, erhält vor seinen Platz ein Steinchen; wer zuerst 6 Steinchen hat, muß abtreten; die andern spielen weiter, bis ein zweiter, der 6 Steinchen hat, abtritt. Wer zuletzt allein übrig bleibt, hat das Spiel gewonnen.

So leicht und einfach die Sache beim Zusehen erscheint, so schwierig ist sie bei der Ausführung und setzt große Übung, eine sichere Hand, ein sicheres Auge und Gewandtheit der Bewegungen voraus, weil die Flugbahn des Balles und die Richtung, aus welcher er kommt, jedesmal eine andre ist. Am schnellsten gelangt man zu einer gewissen Sicherheit, wenn man sich gewöhnt, den Ball im hohen, nicht im flachen Bogen zu werfen, und wenn man darauf achtet, ihn mit der Mitte, nicht mit dem Rande des Rackets zurückzuwerfen, weil er dadurch meist schief und zu niedrig zurückfliegt. Ist im Freien bewegte Luft, so ist das Spiel nicht zu empfehlen, weil der Wind die Flugbahn des Balles erheblich verändert; dann kann man es, wie bei schlechtem Wetter, in einem geräumigen und hohen Zimmer spielen. — Bemerket sei noch, daß dieses Spiel ehemals in Frankreich unter Ludwig XV. (1715—1774) namentlich von dem Herzog von Orleans, der die Regentschaft während der Minderjährigkeit des Königs führte, oft und gern gespielt wurde.

2. Königsball.

Alle Mitspielenden stellen sich in einen Kreis, um durch Auszählen den König zu bestimmen. Dieser begiebt sich hierauf in die

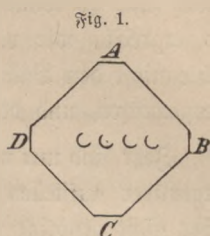
Mitte des Kreises, wo in einem Grübchen der Ball liegt. Mit dem Ausruf: „Der König nimmt den Ball“, bückt er sich plötzlich, worauf alle übrigen entfliehen; schnell wirft nun der König nach einem der Fliehenden; trifft er ihn, so nimmt der Getroffene rasch den Ball auf und sucht den in der Mitte des Kreises stehen gebliebenen König zu treffen; glückt ihm das, so wird er König und das Spiel beginnt aufs neue. Hat der König aber den, nach welchem er geworfen, nicht getroffen, so wird der Ball wieder in die Grube zurückgebracht und der König versucht es zum zweitenmal, einen Mitspieler beim Fliehen zu treffen; ging der Wurf wiederum fehl, so darf er es zum drittenmal versuchen; gelingt es ihm auch jetzt nicht, einen zu treffen, so muß er abtreten und derjenige, nach welchem er zuletzt geworfen, wird König. Trifft der König jedoch jedesmal einen der Mitspieler, so behält er solange seine Würde, bis er von dem Getroffenen selbst getroffen wird.

Der „Königsball“ wird auch in folgender Weise gespielt: Nachdem durch Auszählen ein König bestimmt worden, begiebt sich derselbe in die Mitte des weiten Kreises, welchen die Mitspieler rings um ihn bilden. In der Grube neben ihm liegt der Ball. Hierauf rufen alle: „Herr König von Scholen, wer soll den Ball holen?“ Der König ruft nun einen aus der Schar, der den Ball aufnimmt und ihn jedem der Reihe nach zum Auffangen zuwirft, und der seinerseits ihn dem Zuwerfer wieder zurückwirft. Wer den Ball nicht auffängt oder fallen läßt, tritt aus. Mußte der Zuwerfer austreten, weil er den Ball nicht gefangen, so beginnt die Frage der noch übrigen von neuem; der König ernennt einen andern Zuwerfer und so fort, bis nur noch einer übrig geblieben ist, der nun beim neuen Spiel König ist.

3. **Estball.**

Zu diesem früher sehr beliebten Spiel gehören mindestens fünf, höchstens acht Teilnehmer. Zunächst wird auf das Spielfeld ein

Quadrat, dessen Diagonalen 12 Schritte lang sind, gezeichnet; die abgeschnittenen Ecken werden durch Steine markiert. Hierauf werden vier Spieler ausgelost, welche die Ecken besetzen; die übrigen begeben sich in das Quadrat. Das Spiel beginnt damit, daß A (s. Fig. 1) den Ball nach Belieben entweder über die Köpfe der innerhalb befindlichen Mitspieler dem C oder einem seiner Nachbarn B oder D zuwirft; hat derselbe den Ball gefangen, so wirft er ihn wiederum entweder dem gegenüberstehenden oder einem Nachbar zu, und so auch zum drittenmal. Die innerhalb Befindlichen können sich frei bewegen und verteilen sich so, daß immer einer, falls ihre Zahl ebenfalls vier beträgt, in der Nähe jedes Zuwerfers steht; sind jedoch weniger als vier innerhalb, so müssen sie beobachten, wenn der Ball zugeworfen wird, um in die Nähe desselben zu eilen; denn läßt einer von diesen (A, B, C oder D) den Ball fallen, und rollt derselbe in den inneren Raum, so gilt es für die drinnen Befindlichen, schnell den Ball zu ergreifen, um einen der Zuwerfer, welche sofort die Flucht ergriffen haben, zu treffen. Der Getroffene kommt alsdann gleichfalls in das Quadrat; andernfalls kehrt er nach seinem Standpunkt zurück, und das Werfen beginnt von neuem. Sind drei Würfe gethan, so muß derjenige, der beim dritten Wurf den Ball erhalten hat, nach einem der drinnen Befindlichen, die nun natürlich möglichst weit von ihm hinwegeilen, immerhin aber den Binnenraum nicht überschreiten dürfen, werfen. Trifft er ihn, und der Ball bleibt im Quadrat liegen, so ergreift ihn einer der drinnen Befindlichen so schnell als möglich und sucht einen der schleunigst davon eilenden Zuwerfer zu treffen; der Getroffene kommt darauf auch in den inneren Raum; was dem Zuwerfer, welcher nicht getroffen hat, ebenfalls passiert.



Nun sind nur noch drei Zuwerfer vorhanden, die sich jetzt den Ball wiederum beliebig zuwerfen; aber diesmal schon nach dem

zweiten Wurf genötigt sind, nach einem der drinnen Befindlichen, welche durch möglichst große Beweglichkeit, durch Bücken und Springen, das Treffen zu erschweren suchen, zu werfen. Geht der Ball fehl, so kommt der Werfer gleichfalls „hinein“; trifft er, so ergreift, wie vorhin, wieder einer der drinnen Befindlichen schleunigst den Ball, die Zuwerfer fliehen, es wird hinter ihnen hergeworfen, und der Getroffene kommt in den inneren Raum.

Jetzt sind nur noch zwei Zuwerfer vorhanden, die sich einander gegenüber aufstellen (entweder bei A und C oder bei B und D), aber nicht genötigt sind, ihren Standpunkt beständig einzunehmen, sie dürfen sich vielmehr — immer aber einander gegenüber — auf dem ganzen Umfang des Quadrats bewegen; auch sind sie nicht an eine bestimmte Anzahl von Würfen gebunden, sondern können schon nach dem ersten, falls sie sicher sind zu treffen, werfen, andernfalls darf der eine nach Belieben dem andern den Ball wieder zuwerfen, sobald er glaubt, daß jener günstiger zum Wurf kommt. Dieselben möglichen Fälle treten auch hier ein, wie vorher beschrieben, bis endlich einer der beiden Zuwerfer entweder selbst fehl geworfen hat oder von einem der drinnen Befindlichen getroffen worden ist; der allen Übrigbleibende ist Sieger. Damit ist eine Partie zu Ende, und eine neue beginnt in der Weise, daß der Zuwerfer, durch welchen die Partie beendet worden, nun allein in das Innere kommt, während die übrigen samt dem Sieger sich in regelmäßigen Abständen auf dem Umfange verteilen.

Dieses Ballspiel ist eins der unterhaltendsten, welches durch die Fülle von Abwechselungen immer neue Anteilnahme erweckt; es erfordert, wie schon aus der Beschreibung ersichtlich ist, große Lebendigkeit der Bewegungen, scharfes Beobachten der Absichten des Gegners und Sicherheit der Hand wie des Auges; es kann daher nicht genug empfohlen werden. Ich weiß mich wohl zu erinnern, mit welcher Vorliebe dasselbe in meiner Jugendzeit gespielt worden ist; allein es scheint ganz außer Übung gekommen zu sein, da ich

es nur in wenigen der mir zugänglichen Spielbücher verzeichnet gefunden habe.

4. Sohlball mit Brelleu.

Zur Ausführung dieses Spieles gehört ein etwa 15 cm im Durchmesser haltender Gummiball; als Spielort wird ein großer gebielter oder mit hartem Boden versehener Raum dem Rasenplatz im Freien vorzuziehen sein. Dieser Spielplatz wird durch eine etwa 20 cm hohe, den Raum quer durchschneidende Bretterschranke in zwei gleiche Abschnitte geteilt. Hierauf wird ein Schiedsrichter und ein Anschreiber gewählt oder ausgelost; unter Umständen schlägt es nichts, beide Ämter auch in eine Hand zu legen. Der Rest der Spieler teilt sich in zwei Parteien, die sich zu beiden Seiten der Querschranke in angemessenen Entfernungen aufstellen.

Das Spiel beginnt damit, daß der Schiedsrichter, der sich an dem einen Ende der Querschranke aufstellt (ist ein besonderer Anschreiber gewählt, so nimmt derselbe seinen Platz an dem andern Ende derselben ein), den Gummiball so in den Spielraum der einen von beiden Parteien wirft, daß derselbe vom Boden zurückprallt. Die Aufgabe dieser Partei ist es nun, den Ball durch Schläge mit der Faust oder der flachen Hand, die von oben geführt werden müssen, in beständigem Aufspringen zu erhalten, dabei aber die Richtung desselben so zu lenken, daß er endlich über die Querschranke in das feindliche Gebiet springt. Hier hat ihn nun die Gegenpartei ebenfalls in beständigem Aufspringen zu erhalten, bis er wieder über die Schranke zurückspringt. Hört der Ball durch mißglückte Schläge auf zu springen und gerät ins Rollen, oder bleibt er ganz liegen, so notiert der Anschreiber einen Punkt für die Partei, in deren Gebiet dies geschieht. Ebenso wird der betreffenden Partei ein Punkt angerechnet, wenn der Ball nicht von oben, sondern von der Seite oder von unten geschlagen wird, oder endlich, wenn der Ball über die Querschranke fliegt, ohne vorher aufgeprellt

zu sein. Diejenige Partei hat verloren, welche zuerst eine vorher festgesetzte Anzahl von Punkten erreicht. — Sobald ein neuer Punkt vermerkt worden ist, wird von neuem angespielt und zwar von derjenigen Partei, welche den Fehler begangen hat.

5. Preisball.

Vier bis sechs Spieler treten zu einer Gruppe zusammen, und derjenige, welchen das Los bestimmt hat, beginnt damit, den Ball in die Höhe zu werfen und wieder zu fangen. Die Art des Auffangens wird nach der damit verbundenen Geschicklichkeit höher oder niedriger berechnet; fängt er nämlich den Ball mit beiden Händen, so wird dieser Wurf als 1 gerechnet, das Auffangen mit der rechten Hand allein zählt 3, das mit der linken Hand 6. Hat A z. B. zweimal mit der rechten und einmal mit der linken Hand gefangen, so beträgt die Summe seiner Punkte: $2 \times 3 + 6 = 12$. Nun kommt B an die Reihe, der vielleicht zweimal mit der linken und einmal mit beiden Händen fängt; dann beträgt die Summe seiner Punkte: $2 \times 6 + 1 = 13$, und so fort der Reihe nach. Wer die meisten Punkte erreicht hat, ist Sieger und erhält den vorher ausgesetzten Preis. Ist die höchste Zahl von zwei oder mehreren Spielern erreicht worden, so werfen diese untereinander solange ab, bis einer als Sieger hervorgeht.

6. Wanderball.

Das Spiel wird mit 2, und ist die Zahl der Mitspieler eine größere, auch mit 3 oder 4 Bällen zu gleicher Zeit gespielt. Alle Teilnehmer stellen sich in einem nicht zu geringen Abstände voneinander zu einem großen Kreise auf. Die Bälle werden hierauf an 2, 3 oder 4 durch regelmäßige Zwischenräume von einander getrennte Spieler verteilt; alsdann wirft jeder von ihnen auf ein gegebenes Zeichen seinen Ball entweder dem rechten oder linken Nachbar zu, der ihn sogleich seinem Nachbar zuwirft. Nach

dem Wurfte wendet sich jeder sofort der entgegengesetzten Richtung zu, um den von dieser Seite kommenden Ball aufzunehmen und weiter zu geben. Die Hauptsache bei diesem Spiel liegt nämlich darin, den empfangenen Ball möglichst schnell dem Nachbar zuzuworfen, um zu vermeiden, daß 2 Bälle in e i n e Hand kommen; wenn das begegnet, muß abtreten, ebenso derjenige, welcher einen ihm zugeworfenen Ball nicht gefangen hat. Das Spiel wird in immer rascherem Zuwerfen solange fortgesetzt, bis nur noch 2 Spieler übrig sind, worauf es von neuem beginnt.

7. Radball.

Die Zahl der Teilnehmer darf bis 10 oder 12 betragen. Zunächst wird um einen Mittelpunkt, der durch ein Grübchen bezeichnet wird, mit einem Stock ein Kreis in den Erdboden gezogen, dessen Durchmesser 20—24 Schritt beträgt. Hierauf wird durch Auslosen ein Mitspieler bestimmt, der in die Mitte des Kreises treten muß; die übrigen stellen sich auf der Kreislinie in gleichen Abständen voneinander auf, einer von ihnen mit einem Ball, mit welchem er den innerhalb des Kreises Befindlichen zu treffen sucht. Diesem ist es gestattet, durch jede körperliche Bewegung, durch Bücken, Springen, Beiseitelaufen u. dergl. dem Wurf auszuweichen, nur darf er den Kreis nicht verlassen. Derjenige, welcher gerade den Ball hat, braucht nicht selbst zu werfen; er kann ihn auch einem der Mitspieler zuwerfen, wenn er glaubt, daß dieser mit größerer Sicherheit den im Kreise Befindlichen zu treffen vermag. Ist letzteres endlich gelungen, so entfliehen alle, die auf der Kreislinie stehen; der Getroffene ergreift schnell den Ball; aber erst, wenn er ihn in der Hand hält, darf er den andern zurufen: „Steht!“ oder „Stehball!“ Diese müssen sofort stehen bleiben, worauf er nach demjenigen, der ihm am nächsten steht, oder den er am sichersten treffen zu können glaubt, wirft. Zwar darf dieser seinen Standpunkt nicht verlassen; aber es steht ihm frei, durch

Bücken oder Springen dem Wurf auszuweichen. Wird er jedoch getroffen, so muß er nun in den Kreis, und das Spiel beginnt von neuem; wird er aber nicht getroffen, so bleibt der im Kreise Befindliche auch weiter darin, und die übrigen kehren zu ihrem ursprünglichen Standpunkt auf der Kreislinie zurück. Wirft jemand nach dem im Kreise Stehenden, verfehlt ihn aber, und der Ball fliegt über den Kreis hinaus, so ist der im Kreise Befindliche nicht befreit; den folgenden Wurf aber hat derjenige, dem es gelingt, am schnellsten den Ball zu ergreifen.

8. Stehball.

Die Zahl der Teilnehmer an diesem Spiel ist unbeschränkt; durch das Los ausgewählt, stellt sich einer von ihnen mit dem Ball auf, während die übrigen sich in angemessenen Entfernungen voneinander im Kreise um ihn herumstellen; vor dem Platze eines jeden befindet sich im Boden ein Grübchen. Nun wirft der im Kreise stehende den Ball in die Höhe, während die Umstehenden eiligst die Flucht ergreifen. Sobald der Werfende den Ball wieder in der Hand hat, ruft er laut: „Stehball!“ oder „Steht!“ (weshalb es in seinem Vorteil liegt, den Ball nicht gar zu hoch zu werfen, damit er ihn möglichst schnell wieder zurückerhält). Auf diesen Ruf müssen alle sofort stehen bleiben, und der Werfende sucht nun einen von ihnen zu treffen. Trifft er nicht, so kehren alle an ihren vorigen Standort auf der Kreislinie zurück, und das Spiel beginnt wieder, nachdem der Werfende zur Strafe ein Steinchen in sein Grübchen gelegt. Trifft er dagegen einen der Genossen, so muß dieser so schnell als möglich den Ball zu haschen suchen, während die Mitspieler sich wieder von ihm in eiligem Laufe entfernen. Sobald er jedoch den Ball in der Hand hat, darf auch er rufen: „Stehball!“, und nun ist es seine Sache, einen der Mitspieler zu treffen; trifft er nicht, so kehren alle zurück, und der letzte Werfer erhält ebenfalls ein Steinchen; trifft er jedoch, so sucht der Getroffene wiederum schnell den Ball zu erhaschen,

ruft dann „Stehball!“ und so fort, so daß oft 6—8 nacheinander zum Wurf kommen. Jeder Getroffene erhält ein Steinchen.

Als Regel gilt: 1) sich von dem gerade Getroffenen möglichst rasch zu entfernen; 2) auf das Kommando „Stehball!“ unbeweglich dazustehen; höchstens darf der, nach welchem geworfen wird, den Rücken zuwenden, um den Ball nicht ins Gesicht zu erhalten; 3) kein Werfer darf eher „Stehball!“ rufen, bis er nicht den Ball in der Hand hat.

Eine beliebig vorher ausgemachte Anzahl Steinchen beendet das Spiel. Wer sie zuerst erhält, wird dadurch bestraft, daß er sich an eine Mauer oder einen Zaun stellen muß, und daß nun der Reihe nach jeder der übrigen Mitspieler einmal mit dem Balle nach ihm werfen darf, wobei es jenem erlaubt ist, sich durch alle möglichen Bewegungen vor dem Wurf zu schützen.

Das Spiel wird auch mit folgender Abänderung gespielt: Es werden wiederum soviel Grübchen in der Größe einer Faust in den Boden gemacht, als Teilnehmer vorhanden sind. Diese Grübchen können entweder in einer Reihe oder in mehreren Reihen liegen, doch so, daß sich die Löcher der zweiten Reihe zwischen denen der ersten, die der dritten zwischen denen der ersten und zweiten befinden. Die Entfernung zwischen den einzelnen Grübchen muß etwa eine Handbreite betragen. Der durchs Los bestimmte stellt sich hierauf ungefähr 4 Schritte vor den Grübchen auf und sucht den Ball in eins derselben zu rollen. Die übrigen Mitspieler stehen im Halbkreise herum und beobachten aufmerksam den Lauf des Balles. Fällt er in eins der Grübchen, so entfliehen alle bis auf denjenigen, in dessen Grübchen der Ball gerollt ist. Dieser ergreift ihn sogleich und ruft: „Stehball!“; auf diesen Ruf stehen sofort alle still, und der Werfer sucht nun, wie oben bereits beschrieben worden, einen seiner Spielgenossen zu treffen; trifft er nicht, so kehren alle zurück, und ersterer erhält zur Strafe ein Steinchen in seine Grube. Trifft er ihn jedoch, so nimmt der Getroffene schnell den Ball auf und ruft seinerseits: „Stehball!“, während die Mitspieler sich von ihm schleunigst zu ent-

fernen suchen u. s. w., wie oben bereits beschrieben worden. Immer wenn der Werfende nicht trifft, ist ein Gang zu Ende; alle kehren zurück und der, welcher gefehlt hat, erhält ein Steinchen in seine Grube.

Getraut sich der Werfer nicht, einen Mitspieler zu treffen, weil sie schon zu weit weggelaufen sind, so steht es ihm frei, durch Zuminken einen andern aufzufordern, statt seiner zu werfen; dieser kann die Aufforderung annehmen oder ablehnen. Lehnt er ab, so bleibt jenem nichts weiter übrig, als selbst zu werfen; im ersten Falle jedoch wirft er letzterem den Ball zu; die übrigen entfernen sich schleunigst von dem, der nun den Ball hat, und dieser ruft: „Stehball!“, darf aber den Ball keinem dritten weiter übertragen. Wirft er nun fehl, so erhält er ein Steinchen in die Grube, worauf ein neuer Gang beginnt. Wer zuerst 6 oder 8 Steinchen in seiner Grube hat, wird, wie oben beschrieben, gestraft.

9. Kreisball.

Die Anzahl der Mitspieler ist unbeschränkt. Alle stellen sich in angemessener Entfernung voneinander so auf, daß sie einen Kreis bilden, der natürlich desto größer wird, je mehr Spieler teilnehmen. Hierauf wirft einer dem andern, nicht der Reihe nach, sondern nach Belieben, den Ball zu. Es müssen daher alle in beständiger Aufmerksamkeit den Ball verfolgen, da niemand weiß, wann er ihm zugeworfen wird. Ist jemand unaufmerksam gewesen, oder gelingt es ihm nicht, den ihm zugeworfenen Ball zu fangen, so daß derselbe zur Erde fällt, so muß dieser Spieler in den Kreis. Jetzt wird er, er mag A genannt werden, das Ziel aller übrigen; denn nun kommt es darauf an, ihn zu treffen. Der Ball wird nämlich unter denen, die auf der Kreislinie stehen, weiter geworfen, bis der im Kreise befindliche einem Mitspieler gut zum Wurf kommt. A muß daher in beständiger Bewegung sein und den, dem der Ball zugeworfen wird, schnell verlassen. Endlich wird nach A geworfen. Wird er verfehlt, so muß

der Werfende B mit in den Kreis, und nun sind beide das Ziel der weiteren Würfe. Wird A aber getroffen, so laufen alle sogleich hinweg; A sucht den Ball schleunigst zu ergreifen und hat nun das Recht „Halt!“ zu rufen. Sofort müssen die übrigen, wo sie sich gerade befinden, stehen bleiben; A aber eilt, falls er den Ball erst außerhalb des Kreises holen mußte, wieder in denselben zurück (denn nur aus dem Innern des Kreises darf er werfen) und sucht einen der Entflohenen zu treffen. Fehlt er ihn, so war seine Mühe vergebens, und das Spiel geht weiter; trifft er, so muß der Getroffene ebenfalls in den Kreis. Auf diese Weise kommen allmählich innumer mehr Mitspieler in den Kreis. Zwar darf von diesen immer nur derjenige, welcher getroffen worden ist, nach den Entfliehenden werfen; aber seine Mitgenossen sind verpflichtet, ihm so schnell als möglich den Ball in die Hand zu bringen, damit er „Halt!“ rufen und die Laufenden zum Stehen bringen kann.

Ist endlich nur noch einer übrig, der nicht in den Kreis gekommen ist, so darf er nach Belieben den Kreis umlaufen, um den darinnen Befindlichen, die natürlich beständig vor ihm fliehen, möglichst nahe zu kommen; auch durch den Kreis zu laufen, ist ihm gestattet; doch darf er nur von der Kreisgrenze aus auf jemanden werfen. Trifft er nicht, so ist er der Besiegte und muß allein in den Kreis, worauf das Spiel von neuem beginnt. Trifft er jedoch einen, so tritt derselbe ab und ist matt (oder tot); auf diese Weise kann er allmählich alle übrigen matt machen, falls er selbst nicht vorher besiegt wird. Die im Kreise Befindlichen haben nämlich das Recht, sobald er geworfen und getroffen hat, den Ball schleunigst aufzunehmen und nach ihm zu werfen. Er muß sich daher, sobald er geworfen, schnell auf die Flucht begeben; gelingt es, hierbei ihn zu treffen, so ist er gleichfalls besiegt und muß entweder allein oder mit den bereits matt gemachten beim neuen Spiel in den Kreis.

10. Mützen- oder Kappenball.

Durch Auszählen oder Auslosen wird zunächst eine Reihenfolge der Mitspieler festgesetzt. Der zuerst Ausgezählte oder Ausgeloste legt seine Mütze auf den Spielplatz, die übrigen der Reihe nach die ihrigen dahinter, so daß schließlich alle Mützen in einer Reihe liegen. Hierauf ergreift der erste den Spielball, stellt sich einige Schritte hinter der letzten Mütze auf und wirft den Ball in eine derselben; fehlt er dreimal, oder springt der Ball aus der getroffenen Mütze wieder heraus, so verliert er das Recht des Werfens; seine Mütze kommt an das unterste Ende, die übrigen rücken je eine Stelle herauf, und nun wirft derjenige, dessen Mütze jetzt die erste in der Reihe ist. Sobald der Ball in einer Mütze liegen geblieben ist, entfliehen alle, auch der Werfer, und nur derjenige, in dessen Mütze der Ball liegt, bleibt zurück, ergreift den Ball und wirft ihn von seinem Mützenplatze nach einem der Fliehenden; trifft er nicht, so nimmt seine Mütze den letzten Platz ein und diejenigen, welche hinter derselben lagen, rücken je eine Stelle auf; trifft er jedoch, so darf der Getroffene den Ball schnell ergreifen und ihn nach einem andern Mitspieler werfen. Immer aber erhält die Mütze desjenigen, welcher gefehlt hat, den letzten Platz, worauf derjenige, dessen Mütze zuerst liegt, den Wurf hat. Außerdem erhält jeder, welcher gefehlt hat, ein Steinchen in seine Mütze; wer drei Steinchen in der Mütze hat, ist tot und muß abtreten; die übrigen spielen weiter, und wer zuletzt übrig geblieben, ist König und hat das Spiel gewonnen.

11. Treib- oder Sauball.

Dieses, auch Sautreiben oder Geier genannte Ballspiel, ist in Deutschland, der Schweiz, Frankreich und England (Hawkgame) sehr bekannt und beliebt. Auch bei ihm ist die Zahl der Mitspieler unbeschränkt. Nachdem in der Mitte eines freien

Platzes eine nicht zu kleine Grube, welche die „Fudel“ genannt wird, gegraben worden ist, werden im Kreise ringsher soviel kleinere Löcher gemacht, als Spieler vorhanden sind, weniger eins. Diese Löcher müssen 2—3 Schritte voneinander entfernt sein, und daraus ergibt sich von selbst die Größe des Kreises und die Entfernung von der Grube in der Mitte.

Nachdem sich jeder Mitspieler mit einem etwa 1 Meter langen Stock versehen hat, stellen sich alle um das Mittelloch (die „Fudel“) herum, stecken die Spitze ihres Stockes in dasselbe und schleudern auf das Kommando 1, 2, 3! den in der Grube befindlichen, Kindskopf großen, ausgestopften Ballon über die Kreislöcher hinaus; jeder beeilt sich aber sogleich, die Spitze seines Stockes in eins der Kreislöcher zu stecken. Wer alle bereits besetzt findet, ist der Treiber oder Geier, der ein möglichst behender und geschickter Knabe sein muß, wenn er zu seinem Ziele gelangen will. Die Aufgabe desselben ist es nämlich, den außerhalb des Kreises der Mitspieler befindlichen Ballon durch geschicktes Rollen mit dem Stabe in den Kreis, und zwar in die Fudel zu bringen. Zu dem Zweck sucht er sich die nach seiner Ansicht am schwächsten verteidigte Stelle aus, macht auch wohl einen Scheinangriff nach einer andern Seite, um die Aufmerksamkeit von seiner wirklichen Absicht abzulenken; trotz alledem aber ist es nicht leicht, den Ball in den Kreis oder gar in die Fudel zu rollen. Denn sobald er sich den Mitspielern mit dem vor sich hergerollten Ball nähert, schleudern diese ihn durch geschickt geführte Schläge oft wieder weit hinweg; freilich müssen sie dabei ihre Stäbe aus den Löchern herausnehmen, und dies giebt dem Treiber Gelegenheit, seinen Stab in eins der leeren Löcher zu stellen, worauf derjenige, der sein Grübchen verloren hat, das Amt des Treibers übernimmt. Aber selbst wenn es dem letzteren gelungen ist, den Ballon in den Kreis zu rollen, ist noch nicht viel gewonnen; denn sofort suchen ihn die übrigen durch Schläge wieder aus demselben zu entfernen, wobei der Treiber

allerdings den Ball dadurch zu schützen sucht, daß er seinen Stab vor denselben stellt, wenn jemand nach ihm schlägt, so daß der Schlag den Stab und nicht den Ball trifft, oder es bleibt ihm der schon vorhin genannte Ausweg offen, daß er seinen Stab in eins der verlassenen Grübchen bringt, wodurch er sich von dem schwierigen Amt des Treibers befreit. Gelingt es ihm aber, den Ballon in die Mittelgrube (die Fudel) zu rollen, so müssen alle Mitspieler ihre Grübchen verlassen und ein anderes zu gewinnen suchen; auch der Treiber darf sich hierbei beteiligen; wer kein Grübchen erobert hat, ist nun Geier oder Treiber. —

Spielregel ist 1) daß niemand den Treiber drängen oder stoßen darf; man hat es lediglich mit dem Balle zu thun; 2) der Treiber darf den Ball weder mit Händen, noch mit Füßen, sondern nur mit seinem Stabe fortbewegen; 3) keiner der Mitspieler darf, wenn er nach dem Balle schlägt, seine Grube verlassen, sondern höchstens einen Schritt vorwärts machen, so jedoch, daß der eine Fuß auf seiner Grube steht.

Der Name „Sauball“ oder „Sautreiben“ ist dadurch zu erklären, daß man den Ballon als Wildschwein auffaßt, welches in seinen Kessel zu kommen sucht; „Geierball“, daß man ihn mit einem Habicht vergleicht, der in ein Gehöft eindringen will. Will man dem ohnehin schon lebendigen Spiel noch mehr Beweglichkeit und Abwechslung geben, so wählt man 2 oder gar 3 Personen zu Treibern, von denen jeder seinen Ballon in den Kreis und die Fudel zu bringen sucht; selbstverständlich muß dann auch die Zahl der Grübchen um soviel kleiner sein, als die Zahl der Treiber beträgt.

Eine Abart des eben beschriebenen Spiels ist der

12. Belagerungsball.

Dasselbe wird im allgemeinen nach denselben Regeln wie jenes, jedoch mit folgenden Abänderungen gespielt.

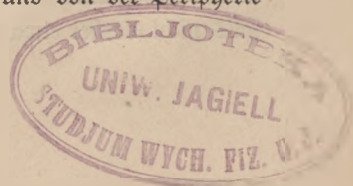
Um das Mittelloch, „die Fudel“, wird ein kleiner Damm

aufgeworfen und so gewissermaßen eine Festung hergestellt. „Der Belagerer“ (der Treiber) sucht, wie vorhin, den Ball in diese Festung zu bringen; berührt letzterer dabei einen Mitspieler, so gilt das als Schuß, und der Betroffene ist tot, d. h. er tritt aus dem Spiele aus, und sein Grübchen bleibt leer; hierdurch ist dem Belagerer ein unbeschützter Zugang zu der Festung gegeben, den er natürlich auszunützen bestrebt ist; gerät dabei der Ballon in das leere Grübchen, so tritt Waffenstillstand oder nach Gefallen Übergabe der Festung ein, und das Spiel ist beendet.

13. Turm- oder Burgball.

Drei 2 m hohe Stäbe, welche oben zusammengebunden sind und eine Pyramide bilden, werden in die Mitte des Spielplatzes nicht zu tief in den Boden gesteckt; sie bilden den Turm oder die Burg, deren Verteidigung ein Mitspieler, der Burgwächter, übernimmt, indem er sich daneben aufstellt. Die übrigen Teilnehmer stellen sich im großen Kreise um die Burg auf; ihre Aufgabe ist es, dieselbe mittelst eines Stoß- oder Fußballs umzustürzen.

Der Burgwächter beginnt, indem er den vor ihm liegenden Ball mit einem beliebigen Fuße nach den auf der Kreislinie Stehenden stößt; diese dürfen ihn jedoch nur mit dem vorher bestimmten Fuße zurückschleudern; auch darf das feststehende Bein seinen Standpunkt nicht verlassen; nur wenn der Ball im Kreise liegen bleibt, ohne daß ihn jemand mit dem Fuße zu erreichen vermag, tritt der zunächst Stehende vor und rollt ihn bis zu seinem Platze, um ihn von da aus nach dem Turm zu schleudern. Nur dann darf der Ball mit den Händen angefaßt werden, wenn er entweder über die Köpfe hinweggeflogen oder aus dem Kreise herausgerollt ist; dann muß ihn derjenige, bei oder über welchem der Ball aus dem Kreise gekommen ist, holen und von der Peripherie aus nach dem Turme schleudern.



Wem es gelungen ist, den Turm umzuwerfen oder zu Falle zu bringen, wird Burgwächter, und es beginnt ein neues Spiel.

Wenn der Burgwächter aus Versehen selbst den Turm umwirft, so verliert er sein Amt, und der Spielleiter ernennt einen neuen Burgwächter.

14. Kreis Schlagball.

Schon 2 Spieler sind hinreichend zur Übung dieses unterhaltenden Spieles; doch können auch mehrere daran teilnehmen; nur darf die Zahl 4 oder 5 nicht überschritten werden, weil sonst der einzelne zu selten in Thätigkeit tritt.

Auf einem geräumigen Platze wird zunächst mit dem Schlagholz ein Kreis von etwa 6 Schritt Durchmesser auf dem Boden gezogen; hierauf wird gelost, wer zuerst der Schläger ist. Dieser tritt nun in den Kreis und schleudert mit dem Schlagholze einen nicht zu großen Ball, so weit er nur kann, hinaus. Der außerhalb des Kreises stehende Mitspieler hat nun die Aufgabe, den Ball von dem Punkte aus, wo derselbe niedergefallen ist, so zurückzuwerfen, daß er innerhalb des Kreises liegen bleibt. Gelingt ihm dies, so wird er Schläger und tritt in den Kreis, während der andere außerhalb derselben Aufstellung nimmt. Aber auch dann verliert der Schläger sein Recht, wenn er dreimal vergeblich versucht hat, den Ball mit dem Schlagholz aus dem Kreise zu schleudern, oder wenn es dem draußensiehenden gelingt, den geschleuderten Ball mit der Hand aufzufangen, bevor er den Boden berührt. Bleibt der Ball beim Zurückwerfen auf der Kreislinie selbst liegen, so wird aufs neue gelost, wer nun Schläger ist. — Nehmen mehr als zwei am Spiele teil, so ist ebenfalls nur ein Schläger, während die übrigen außerhalb des Kreises sich in angemessenen Entfernungen aufstellen, und derjenige erwirbt sich den Schlag, welcher entweder den fliegenden Ball fängt, oder ihn nach dem Niederfallen zuerst ergreift und in den Kreis zurückwirft, falls nicht vorher etwa ausgemacht ist, daß das Amt des Schlägers

in einer festgesetzten Reihenfolge an den zweiten, dritten u. s. w. übergeht, gleichviel wer den Ball gefangen oder in den Kreis zurückgeworfen hat.

15. Prellball.

Die Anzahl der Spieler ist unbeschränkt. Dieselben stellen sich im Halbkreise, etwa in einer Entfernung von 8—10 Schritten, um ein nicht zu kleines Grübchen, in welches ein aus festem Holze gefertigtes, unten löffelartig erweitertes und ca. 70—80 cm langes Stück Holz schräg so hineingelegt wird, daß es ungefähr in seiner Mitte auf dem Rande der Grube aufliegt, die andere Hälfte also schräg aus derselben herausragt. Nun wird der Ball auf die löffelartige Erweiterung des zur Hälfte in der Grube befindlichen Holzes aufgelegt; ein Schläger wird ausgelost, und dieser schlägt hierauf mit einem festen Stoß aus Leibeskräften auf das aus der Grube herausragende Ende. Infolgedessen fliegt der Ball hoch empor. Die Absicht der im Halbkreis aufgestellten Mitspieler, von denen jeder seinen Standpunkt durch einen Stein bezeichnet hat, ist nun die, den Schläger vom Amt zu bringen und an seine Stelle zu kommen, und das kann auf folgende Weise erreicht werden. Sobald der Schläger den Ball in die Höhe geschlagen hat, läuft ein Teil der übrigen aus, um den herunterfallenden Ball zu fangen; der Schläger selbst aber muß gleichfalls auslaufen, um die leer gewordenen Plätze mit seinem Stabe zu berühren, und darauf schnell wieder zu der Grube zurückeilen. Denn er verliert sein Amt, 1) wenn einer der Mitspieler den niederfallenden Ball mit den Händen aufgefangen, oder 2) wenn einer derselben den zu Boden gefallenen Ball schnell ergriffen und den Schläger damit geworfen hat, ehe er wieder bei seiner Grube angekommen ist, oder 3) wenn es demjenigen, welcher den Ball aufgegriffen hat, gelingt, denselben in die Grube zu legen oder zu rollen, bevor der Schläger zurückgekehrt ist und seinen Stoß in die Grube gesetzt hat. Damit das in der Grube steckende

Prellholz nach dem Schlage nicht zu weit fortfliegt, wird man gut thun, dasselbe mit einem Bindfaden an einen in der Nähe festgesteckten Pfahl zu binden.

b. Andere Bewegungsspiele.

1. Fang schon oder Böttchen, schiele nicht.

Die Zahl der Mitspielenden, die im übrigen unbeschränkt ist, muß eine ungerade sein; alle ordnen sich zu Paaren und stellen sich hintereinander zu einer möglichst langen Reihe auf; der übriggebliebene einzelne, der Häfcher, stellt sich hierauf mit dem Rücken vor das erste Paar, klatscht in die Hände und ruft: „Eins, zwei, drei, Fang schon!“ worauf das letzte Paar, jeder aber einzeln, nach rechts und links ausläuft, um sich vor dem ersten Paare wieder die Hände zu reichen, während der Häfcher, sobald die Ausgelaufenen an ihm vorbeieilen, sie verfolgt und einen von ihnen zu schlagen sucht, bevor sie sich wieder vereinigt haben. Gelingt ihm dies, so stellt er sich mit dem Geschlagenen als erstes Paar auf, während der übrigbleibende nun Häfcher wird. Glückt es aber dem ausgelaufenen Paare, sich wieder die Hand zu reichen, bevor einer von ihnen von dem Häfcher geschlagen wird, so treten sie als erstes Paar an die Spitze der Reihe, der Häfcher stellt sich wieder davor, ruft, wie vorhin, und nun läuft das jetzt zuletzt stehende Paar aus.

Gesetz ist, daß der an der Spitze stehende Häfcher sich nicht umsehen oder seitwärts schielen darf (daher „Böttchen, schiele nicht!“), wenn das ausgelaufene Paar vorbeikommt.

2. Schwarzer Mann.

Die obere und untere Grenze des Spielplatzes wird durch ein Mal bestimmt, ebenso werden die Seitengrenzen bezeichnet; niemand darf über diese Grenzen hinaus. Einer aus der Schar meldet

sich entweder selbst als „Schwarzer Mann“, oder er wird dazu ausgelost, worauf er sich an das eine Ende des Spielplatzes begibt; ihm gegenüber an der andern Grenze stehen die übrigen Mitspieler in einer Reihe. Mit dem Rufe: „Wer fürchtet sich vor dem schwarzen Manne?“ läuft derselbe aus seinem Mal, die andern rufen: „Niemand!“ und laufen ihm entgegen der andern Seite des Spielplatzes zu, müssen sich jedoch genau innerhalb der Grenzen halten, sonst verfallen sie dem schwarzen Manne. Dieser sucht nun so viele Gefangene als möglich zu machen, dadurch daß er diejenigen, welche er zu erreichen vermag, mit einem Schläge auf die Achsel (nicht auf Brust oder Gesicht) trifft. Der oder die Geschlagenen kehren nun mit dem schwarzen Mann um und helfen ihm bei jedem neuen Auslaufen so viele schlagen, als sie erreichen können, bis nur einer noch übrig bleibt; gelingt es diesem, dreimal durchzulaufen, ohne daß er geschlagen wird, so hat er das Recht, beim neuen Spiel den schwarzen Mann zu bestimmen, andernfalls wird der zuerst Geschlagene schwarzer Mann, und das Spiel beginnt aufs neue.

Nach Gutz-Muths (7. Aufl. S. 277) enthält dieses Spiel „einen Nachklang an jene Pest- und Totentänze, welche bildlich und gesellschaftlich im Mittelalter üblich waren gegen den schwarzen Tod. Der Schwarze, der sich in den versammelten Reigen mischt und einen nach dem andern wegführt, ist der seine Schar stets vergrößernde Tod. Die Wertheimer tanzten — nach Herrleins Speffart-Sagen — um eine Tanne, bis der schwarze Tod ihr Städtchen verließ.“

Sehr verwandt mit dem eben beschriebenen Spiel ist

3. Das Jägerspiel.

Wie in jenem wird das Spielfeld, dessen Grenzen nicht überschritten werden dürfen, in einer Länge von 30 und einer Breite von 20 Schritten abgegrenzt. An dem einen Ende befindet sich das Freimal mit den Hasen, der durch Los oder Wahl bestimmte

Jäger hinter ihnen. Sobald dieser „Husch! Husch!“ gerufen, entflieht das Wild nach der gegenüberliegenden Grenze, kehrt aber sofort wieder um und sucht das Freimal zu erreichen. Hierbei tritt ihm der Jäger entgegen, welcher durch Anschlagen eines Mitspielers sich zunächst einen Hund zu fangen hat; solange das nicht geschehen, darf kein Hase wieder ins Freimal zurück. Bei jedem nun folgenden Auslaufen müssen die Hasen, die nun von Jäger und Hund verfolgt werden, so schnell als möglich das Freimal zu erreichen suchen. Im weiteren Verlauf des Spiels darf der Hund wohl einen Hasen stellen, d. h. festhalten; letzterer gilt aber erst als gefangen, wenn der Jäger herbeigeeilt ist und ihm einen Schlag gegeben hat; gelingt es ihm, sich vorher wieder loszureißen und ins Freimal zu kommen, so ist er frei. Die gefangenen Hasen werden Hunde und helfen mitfangen. Das Spiel ist zu Ende, wenn der letzte Hase gefangen ist.

4. Geier und Henne.

Die beiden gewandtesten Knaben werden ausgewählt; der eine von ihnen stellt die Henne vor, die ihre Küchlein beschützt, der andere den Geier, der sie angreift. Die Küchlein stellen sich eins hinter das andere und bilden eine zusammenhängende Kette, indem jeder Hintermann seine Hände auf die Schultern seines Vordermanns legt; an ihrer Spitze steht die Henne gleichfalls in der Kette. Das Spiel beginnt, indem der Geier, welcher zuerst der Henne gegenübersteht, durch schnelle Bewegungen, bald nach rechts, bald nach links, in die Kette einzudringen sucht, durch die Henne aber, welche allen Bewegungen des Geiers folgt, daran verhindert wird. Die Küchlein müssen hierbei möglichst schnell die ausweichenden Bewegungen der Henne mitmachen, so daß immer die gerade Linie hinter derselben erhalten bleibt; denn sobald die Kette durch die langsameren Bewegungen eines Teils derselben einen Bogen bildet, wird es dem Geier leichter, einzudringen

und ein Röchlein zu rauben, indem er ihm einen Schlag giebt. Das geschlagene Röchlein tritt aus dem Spiele aus und stellt sich zur Seite. Das Spiel wird in dieser Weise fortgesetzt, bis alle Röchlein geraubt sind. In dem neuen Spiele wird das zuerst geraubte Röchlein Geier, das zuletzt geraubte Henne. Will man das Spiel abkürzen, so gelten schon von dem ersten Raube an alle diejenigen, welche hinter dem geschlagenen Röchlein stehen, mit als gefangen und treten zugleich ab.

5. Die goldene Brücke.

Die Zahl der Teilnehmer darf 16 bis 20 nicht übersteigen. Zunächst werden zwei Anführer gewählt, welche sich leise untereinander verständigen, welcher die goldne, und welcher die faule Brücke vorstellen soll. Hierauf stellen sie sich einander gegenüber auf und bilden durch Anfassn an beiden Händen eine Brücke. Die übrigen Spielgenossen fassen sich so bei den Händen, daß sie eine Reihe bilden. Hierauf ziehen sie um die Brücken herum, bis die Anführer ausrufen: „Kriecht durch! kriecht durch! kriecht durch! der letzte wird gefangen!“, worauf die Kette zwischen den Brücken hindurchzieht, während jene die gefaßten Hände hoch heben. Bei dem letzten lassen sie jedoch die Arme sinken, so daß derselbe zwischen ihnen gefangen ist. Leise wird der Gefangene nun gefragt: „Wo hin willst du? auf die goldne oder auf die faule Brücke?“ Nachdem sich derselbe ebenfalls in leiser Antwort für die eine oder die andre entschieden hat, tritt er hinter denjenigen, welcher die gewählte Brücke vorstellt. Die übrigen sind unterdessen weiter gezogen, bis aufs neue der Ausruf: „Kriecht durch!“ erfolgt, und wiederum der letzte gefangen ist und leise seine Brücke gewählt hat. In dieser Weise wird das Spiel fortgesetzt, bis alle Gefangenen mit ihren Anführern zwei Parteien bilden. Nun wird eine Linie über den Spielplatz gezogen, auf dessen beide Seiten sich die Anführer einander gegenüberstellen, hinter sich ihre Ge-

fangenen. Jeder Hintermann faßt hierauf seinen Vordermann um den Leib, die Anführer fassen sich bei den Händen und nun suchen beide Reihen einander über die Grenzlinie hinüberzuziehen; diejenige Partei, welcher das gelingt, hat gesiegt.

6. Kaze und Maus.

Die Mitspieler, deren Anzahl nicht zu gering sein darf, fassen sich bis auf zwei, welche Kaze und Maus vorstellen, bei den Händen und bilden, mit den Gesichtern nach innen gekehrt, einen Kreis, der an einer oder, bei einem großen Kreise, an zwei gegenüberliegenden Stellen offen ist. Es sind das die Thore. Die Maus befindet sich beim Beginn des Spieles im Kreise, die Kaze außerhalb desselben. Letztere ruft: „Mäuschen, Mäuschen, komm' heraus!“ Die Maus antwortet: „Ich mag aber nicht!“, worauf die Kaze fortfährt:

„Dann frag' ich dir die Kaglein aus.“

Maus: „So fahr' ich zu meinem Löchlein heraus!“

Nun versucht die Kaze die Maus zu fangen, was aber nicht so leicht ist, da der Maus überall mit hoherhobenen Händen der Aus- und Eingang gewährt wird, während die Kaze nur an den beiden Thoren aus und ein darf; will sie an andern Stellen den Versuch machen durchzuschlüpfen, so wird sie an den schnell niedergelassenen Händen der Mitspieler daran gehindert. Je gewandter die Maus ist, desto größere Schwierigkeiten macht es der Kaze, sie zu fangen, was ihr schließlich in den meisten Fällen doch gelingt. Ist die Maus gefangen, so treten beide mit in den Kreis; zwei andere aber übernehmen deren Rollen.

7. Jakob, wo bist du?

Wie bei dem vorigen Spiel, stellen sich die Teilnehmer an demselben durch Anfassen der Hände, Gesicht nach innen, zu einem großen Kreise zusammen, nachdem zweien von ihnen die Augen

verbunden worden sind. Der Kreis bildet die Grenzlinie, innerhalb deren sich diese beiden zu bewegen haben. Nachdem sie möglichst weit voneinander aufgestellt worden, ruft der eine: „Jakob, wo bist du?“ — Jakob hat hierauf zu antworten: „Hier!“ Der Stimme folgend, sucht der erste den Jakob zu fangen, da aber dieser, ebenfalls nach dem Klange der Stimme, jenem zu entgehen sucht, so wird es sich empfehlen, die Frage: „Jakob, wo bist du?“ möglichst oft zu wiederholen, damit der Fragende aus der Antwort: „Hier!“ sofort die Richtung, nach welcher er sich zu wenden hat, beurteilen kann. Gerät einer oder der andere bei dem Bestreben, zu fangen und zu entgehen, an den Kreis, so wird ihm zugerufen: „Der Kessel brennt!“ Ist es endlich gelungen, den Jakob zu fangen, so treten zwei andre Mitspieler an ihre Stelle.

8. Guten Morgen, Herr Fischer!

Wie beim Plumpjackspiel stellen sich alle, das Gesicht nach innen, zum Kreise dichtgeschlossen nebeneinander. Einer geht außerhalb desselben umher und klopft einem Mitspieler auf die Schulter mit den Worten: „Guten Morgen, Herr Fischer!“ Der Angeredete verläßt sofort seine Stelle und läuft in entgegengesetzter Richtung um den Kreis der Mitspieler herum, während der erste gleichfalls in eiligem Laufe seine Richtung fortsetzt. Wo sich beide begegnen, machen sie Halt, reichen sich die Hände, machen einen Knix und rufen: „Guten Morgen, Herr Fischer!“ worauf jeder eiligst seinen Lauf fortsetzt. Wer zuerst die Lücke, von der sie ausgelaufen sind, erreicht, tritt in dieselbe ein, und der Übrigbleibende muß das Spiel in der angegebenen Weise fortsetzen.

9. Drittenabschlagen.

Eine möglichst große, geradzahlige Spielgenossenschaft stellt sich in einem Doppelkreise so auf, daß immer je zwei in geradem



Abstände hintereinander stehen, mit dem Gesicht nach dem Innern des Kreises gewendet, die einzelnen Paare aber je 5—8 Schritte voneinander entfernt sind. Außerdem befindet sich innerhalb und außerhalb des Kreises noch je ein Mitspieler; jener (in der nebenstehenden Figur 2: B) stellt sich, sobald das Spiel begonnen hat, vor ein beliebiges Paar, so daß, statt wie bisher zwei, nun drei hintereinander stehen; dieser, der Abschläger genannt (in der Figur A), läuft, sobald er dies bemerkt hat, schnell herbei und sucht „den

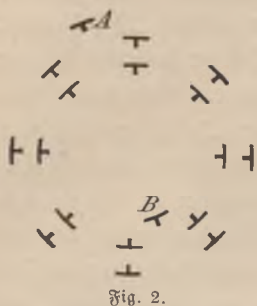


Fig. 2.

dritten“ durch einen Schlag mit dem Plumpsack, einem zusammengedrehten und unten in einem Knoten endigenden Taschentuche, zu treffen; allein dieser wartet den Abschläger nicht ab, sondern eilt, sobald er wahrgenommen, daß er der dritte ist, in den Kreis und stellt sich vor ein anderes Paar, dem nun der Abschläger zueilt, um den dritten mit dem Plumpsack zu treffen; allein auch hier kommt er gewöhnlich zu spät; schon hat der im äußeren Kreise Stehende bemerkt, daß er jetzt dritter geworden, hat schnell seinen Platz verlassen und sich im Kreise vor ein anderes Paar gestellt, so daß die Spielgesellschaft in beständiger Bewegung bleibt, da jeder mit Aufmerksamkeit beobachten muß, wohin der verfolgte dritte sich wenden wird. Letzterem ist hierbei jede List erlaubt, um den Abschläger zu täuschen, indem er z. B. plötzlich zu einem Paare, bei dem er bereits vorübergegangen, zurückkehrt und sich vor dasselbe stellt oder auch schnell an die Spitze des eigenen Paares, bei welchem er soeben dritter geworden, eilt, so daß der, welcher noch kurz vorher erster im inneren Kreise war, nun plötzlich dritter wird und fliehen muß. Je lebhafter das Spiel gespielt wird, desto anregender ist es. Gelingt es dem Abschläger, einen „dritten“ noch während des Dastehens oder im Laufe nach einem Paare zu überraschen und zu schlagen, so wird letzterer Abschläger.

10. Schlaglaufen.

Die gesammte Spielerschar teilt sich in zwei an Zahl und Kräften ziemlich gleiche Parteien, welche sich, mit dem Gesicht einander zugewendet in einer Entfernung von etwa 50 Schritten in langer Linie aufstellen; die eine Partei heißt die Lauf-, die andre die Schlagpartei. Zwischen beiden, und zwar von der Laufpartei 20, von der Schlagpartei 30 Schritte entfernt, wird ein Stab in den Boden gesteckt und auf diesen eine Mütze gehängt. Sobald nun der Spielleiter zählt: „Eins, zwei, drei!“ laufen die beiden ersten von jeder Partei nach dem Mützenmale; der von der Laufpartei ergreift, dort angekommen, die Mütze, nimmt sie vom Stabe, setzt sie aber bald wieder an ihre Stelle und läuft eilig wieder zu seiner Partei zurück, während der aus dem Schlagmal Ausgelaufene ihn mit dem Plumpsack verfolgt. Gelingt es letzterem, ihn zu schlagen, so wird er Gefangener der Gegenpartei. Sind alle Mitspieler beider Parteien einmal gelaufen, so ist ein Gang beendet, und diejenige Partei hat gewonnen, welche die meisten Gefangenen hat. Hierauf werden die Plätze gewechselt; die frühere Lauf- wird jetzt Schlagpartei und umgekehrt, und das Spiel beginnt von neuem.

11. Urbär oder Bärenschlag.

Der Spielraum, welchen keiner der Mitspieler überschreiten darf, wird abgegrenzt, und darauf in der Mitte oder an einer Seite desselben ein Mal, das Bärenmal, bezeichnet. Durch Auslosen wird einer zum „Urbär“ bestimmt; die übrigen sind mit einem Plumpsack versehen. Der Urbär läuft nun von seinem Male aus und sucht einen der Mitspieler mit geschlossenen Händen (nicht mit einer Hand) zu berühren, worauf dieser als Gefangener mit jenem schleunigst in das Bärenmal zurückeilen muß, da die übrigen beide sofort mit Plumpsackschlägen verfolgen. —

Hierauf faßt der Urbär seinen gefangenen Bären bei der Hand, und nun ziehen beide auf die Jagd nach neuen Gefangenen aus; jeder von beiden darf jetzt mit der freien Hand einen der Mitspieler schlagen; sobald aber wiederum einer zum Gefangenen gemacht ist, müssen sie eiligst mit ihm nach dem Bärenmale zurück, um die Schläge mit den Plumpsäcken möglichst zu vermeiden. Sind auf diese Weise drei oder mehr Gefangene zu Bären gemacht, so fassen sich diese sämtlich bei der Hand zu einer Kette und ziehen aufs neue aus; schlagen dürfen aber nur die an den Enden derselben Laufenden mit der freien Hand; auch müssen sie darauf achten, daß sich die Kette nicht trennt, oder daß sie durch einen Angriff von vorn durchbrochen wird; denn in diesen Fällen müssen alle Bären eiligst zu ihrem Mal zurücklaufen, ohne daß sie einen Gefangenen mitnehmen dürfen. Sind alle Mitspielenden gefangen, so ist das Spiel beendet.

Hat jemand sich freiwillig zum Urbär gemeldet und im Verlauf des Spiels drei Gefangene gemacht, so wird er „Freibär“ und darf aus der Zahl der Bären austreten.

12. Plumpsack.

Dieses Spiel war den Griechen bereits bekannt, wurde jedoch etwas anders, als jetzt üblich, gespielt.

Alle Mitspieler stellen sich so nebeneinander, daß sie einen Kreis bilden, die Gesichter nach innen gerichtet, die Hände offen auf den Rücken gelegt; nur einer, der vorher erwählt oder ausgelost worden, befindet sich außerhalb des Kreises und geht, mit einem Plumpsack versehen, hinter den Kameraden herum, indem er spricht:

„Dreht euch nicht um, dreht euch nicht um,
Der Plumpsack geht herum!“

Wer sich neugierig umwendet, erhält einen Schlag. Hierauf steckt er nach mehrmaligem Umgange den Plumpsack heimlich in

die Hände irgend eines Mitspielers, geht aber, um die übrigen in Ungewißheit zu lassen, ruhig weiter, bis er wieder an den herankommt, dem er den Plumpsack zugesteckt, worauf der letztere plötzlich seinen Nachbar mit dem Plumpsack schlägt; dieser läuft hierauf, so schnell er kann, um den Kreis herum, bis er wieder an seinen Platz kommt, verfolgt von den Schlägen des andern, während der erste Schläger die Stelle desjenigen, der jetzt Schläger geworden, eingenommen hat, und darauf beginnt das Spiel aufs neue.

13. Fuchs zum Loch.

Ein Busch oder eine Grube wird als die Höhle oder der Bau des Fuchses bezeichnet; einer der Mitspielenden, die sämtlich mit einem Plumpsack bewaffnet sind, wird zum Fuchs gewählt, oder er erbiethet sich freiwillig dazu und begiebt sich in seinen Bau. Hier wird er von den übrigen umschwärmt, die ihn durch Nocken, Zupfen u. dergl. zum Ausbrechen reizen. Plötzlich springt er auf, und indem er ruft: „Fuchs aus dem Loch!“ verfolgt er die Mitspieler, auf einem Bein hüpfend und sucht einen von ihnen, die auf beiden Beinen davonlaufen dürfen, mit dem Plumpsack zu treffen. Trifft er ihn, so schlagen die übrigen mit ihren Plumpsäcken unter dem Ruf: „Fuchs ins Loch!“ auf denselben ein; denn nun ist er Fuchs und muß schleunigst den Bau zu gewinnen suchen, um den Schlägen zu entgehen. In gleicher Weise wird aber auch der Fuchs mit Schlägen ins Loch zurückgejagt, wenn er, statt zu hüpfen, auf beiden Füßen auftritt.

Um dem Fuchs die Möglichkeit zu gewähren, trotz seines Hüpfens einen der Mitspielenden mit seinem Plumpsack zu treffen, darf das Spielfeld nicht zu groß sein; gewöhnlich zieht man um den Bau des Fuchses in einer Entfernung von 10 Schritten einen Kreis, über den keiner hinauslaufen darf, wenn er nicht sofort als nunmehriger Fuchs unter Plumpsackschlägen und dem Rufe: „Fuchs ins Loch!“ in den Bau gejagt werden will.

14. Topf- oder Hahnjchlagen.

Ein irdener Topf wird auf dem ebenen Spielplaze mit dem Boden nach oben aufgestellt; 10 bis 15 Schritte davon entfernt ist das Ausgangsmal. An demselben werden demjenigen Mitspieler, welcher zuerst laufen soll, die Augen verbunden, nachdem er sich noch einmal von der Richtung, in welcher der Topf steht, überzeugt hat. Hierauf erhält er einen starken Stoc in die rechte Hand, wird auf seinem Standpunkt dreimal im Kreise herumgedreht und schreitet alsdann mit erhobenem Stoc nach dem Topfe zu; da er die Entfernung bis zu demselben kennt, zählt er im stillen die Schritte ab; er glaubt nun vor dem Ziele zu stehen, schlägt von oben nach dem Topfe, den er nach seiner Meinung unfehlbar zertrümmern wird, ist aber ganz erstaunt, daß dies, wie er schon aus dem Gelächter der gespannt Zuschauenden erraten kann, doch nicht gelungen ist. Offenbar ist er also von der geraden Richtung abgewichen, und da ihm noch zwei Schläge gestattet sind, so sucht er seinen Irrtum zu verbessern, ändert die Richtung, wobei er höchst wahrscheinlich sich noch weiter von seinem Ziele entfernt; er schlägt das zweite und dritte Mal; es wird ihm alsdann die Binde von den Augen genommen, und nun sieht er mit Verwunderung, wie weit er von der Richtung nach dem Topfe abgeirrt ist. Jetzt tritt ein anderer an seine Stelle, der fest überzeugt ist, daß es ihm gelingen muß, den Topf zu treffen; allein gewöhnlich hat er denselben Mißerfolg. Das Spiel wird solange fortgesetzt, bis es einem der Mitspielenden glückt, den Topf zu zertrümmern.

Dieses so unterhaltende Spiel erregt naturgemäß nur solange eine spannende Teilnahme, als die nach dem Topf Zuschreitenden wirklich nichts sehen; es ist daher ganz besonders darauf zu achten, daß die Augen derartig verbunden werden, daß ein Sehen oder Hindurchschielen völlig ausgeschlossen ist. Ferner ist darauf zu halten, daß die Zuschauenden während des Ganges nach

dem Topfe keinen Laut von sich geben, damit der Schlagende weder durch Gelächter, noch durch einen Zuruf auf seinen Irrtum aufmerksam gemacht wird. Endlich darf nicht gestattet werden, daß der Schlagende anders als von oben zuschlägt, und daß er nach einem verfehlten Schlage nicht durch Umherfahren mit dem Stocke den Topf sucht.

An manchen Orten erfährt das Spiel die Abänderung, daß unter dem Topf in einer Grube ein Hahn mit zusammengebundenen Flügeln verborgen gehalten wird, der indessen so geschützt werden muß, daß er bei einem glücklichen Schlage nach dem Topfe nicht beschädigt wird. Dieser Hahn fällt dem Gewinner als Siegespreis zu, den er sich meist aber noch dadurch erst verdienen muß, daß er den Hahn, dem man schnell die Flügel aufgebunden hat, und der nun mit lautem Geschrei davon läuft, unter dem Gelächter der Umstehenden wieder fangen muß.

15. Das Kugel- oder Bohnenspiel.

Die Anzahl der Teilnehmer am Spiel ist unbeschränkt. Es wird eine faustgroße Grube auf dem Spielplatze gemacht, und 5—6 Schritte davon entfernt ein Mal bezeichnet, von dem aus die etwa 1 cm im Durchmesser haltenden Thon- oder Marmorkugeln, oder in Ermangelung derselben Bohnen geworfen oder gerollt werden. Zunächst wird festgesetzt, wieviel Kugeln oder Bohnen jeder Teilnehmer zu werfen hat. In beliebiger Reihenfolge (denn es ist ganz gleichgültig, wer zuerst oder zuletzt ans Spiel kommt) werden die Kugeln einzeln nach der Grube gerollt oder im Bogen geworfen; die Hauptsache ist die, möglichst viele Kugeln in die Grube zu bringen; ist eine größere Anzahl von Mitspielern vorhanden, so empfiehlt es sich, bei dem Namen eines jeden einzelnen zu bemerken, wie viele Kugeln er in die Grube gebracht hat. Angenommen, es wird mit 6 Kugeln geworfen, so beginnt A seine 6 Kugeln nacheinander abzuwerfen, hierauf B, dann C u. s. w. Haben alle geworfen, so kommt es darauf an, die übrigen außer-

halb der Grube liegenden Kugeln (Bohnen) mit dem gekrümmten Zeigefinger in die Grube zu rollen, und zwar darf jede Kugel nur einen Anstoß erhalten; es muß also die Entfernung von der Grube und die davon abhängige Kraft des Stoßes wohl erwogen werden. Derjenige fängt an, welcher die meisten Kugeln in die Grube gebracht hat; mit welcher Kugel er beginnt, hängt von seinem Willen ab; doch ist es natürlich, daß er mit der zunächst der Grube liegenden anfangen wird, und zwar darf er solange weiter schieben, als es ihm gelingt, die angestohenen Kugeln in die Grube zu bringen. Verfehlt er das bei einer derselben, so nimmt er die in der Grube befindlichen Kugeln als seinen Gewinn heraus, und nun kommt derjenige dran, welcher die zweitgrößte Anzahl von Kugeln beim Auswerfen in die Grube gebracht hat; dieser fährt wiederum solange fort, bis er die Grube verfehlt, worauf er sich seinen Gewinn aus der Grube nimmt und der dritte an die Reihe kommt und so fort. Es ist einleuchtend, daß, je größer die Entfernung der Kugeln von der Grube ist, es desto schwieriger wird, sie mit einem Anstoß in dieselbe zu rollen. Ist die Reihe durch, so beginnt der erste wieder, solange noch eine Kugel außerhalb der Grube ist. Derjenige, welcher die letzte Kugel in die Grube bringt, ist Sieger und hat ebenfalls die in der Grube noch befindlichen Kugeln oder Bohnen gewonnen. Das Spiel beginnt aufs neue, wobei der Sieger den ersten Wurf hat.

Ist bei dem Auswerfen gar keine Kugel in die Grube gekommen, so beginnt derjenige mit dem Einschieben, dessen Kugel der Grube am nächsten liegt; es ist daher von Anfang an auch auf diesen Punkt zu achten, damit Streitigkeiten vermieden werden.

Bei dem Einschieben der letzten Kugel, die gewöhnlich am weitesten von der Grube entfernt ist, darf der gerade am Spiele Befindliche, wenn er auch vielleicht keine Aussicht hat, sie mit einem Stoß in die Grube zu bringen, sie dennoch nicht absichtlich durch heftigen Anstoß weit von der Grube hinwegschieben; er ist vielmehr verpflichtet, sie der Grube näher zu bringen, sonst könnte

das ganze Spiel absichtlich über Gebühr in die Länge gezogen und aufgehalten werden.

16. Das Scherbenpiel.

Dieses Spiel war schon im Altertum bei der griechischen Jugend sehr beliebt und hieß *δοτρακίον* (nicht *δοτρακισμός*, wie Gutz-Muts schreibt). Die beliebig große Zahl von Teilnehmern sondert sich zunächst in zwei Parteien, welche durch Auslosen bestimmt werden; dieselben stellen sich, Rücken gegen Rücken, — in zwei Reihen und in geringem Abstände — einander gegenüber; die eine Partei (A) heißt Tag oder die Weißen, die andre (B) Nacht oder die Schwarzen nach den Farben einer Marke oder Scherbe, deren eine Seite schwarz, und deren andre weiß ist.

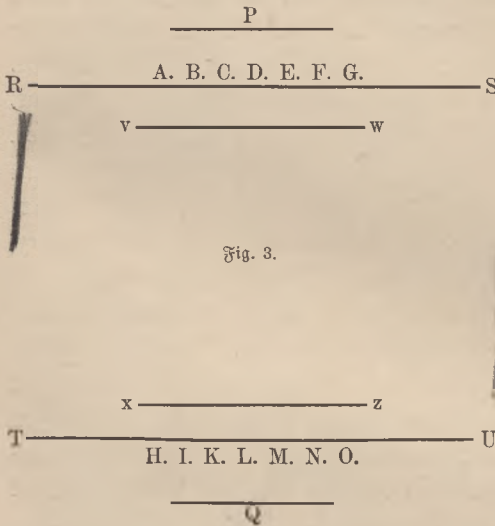
Nachdem gleichfalls bestimmt worden, welche Partei beginnt, tritt der erste der Partei A zwischen die beiden Reihen der Spieler, wirft die Marke in die Luft, ohne daß die Mitspieler sich umdrehen dürfen, und verkündet alsdann: Tag! oder Nacht! (Weiß oder Schwarz), je nachdem die weiße oder schwarze Seite der Scherbe nach oben liegt. Die aufgerufene Partei eilt sogleich nach ihrem Freimal zu (s. unten), die andre verfolgt sie und sucht so viele Gefangene als möglich zu machen; die Gefangenen sind tot und treten vor der Hand vom Spiele ab; die nicht gefangen worden, kehren hierauf zurück; beide Abteilungen stellen sich wieder Rücken gegen Rücken auf, und nun wirft einer aus der Abteilung B die Marke in die Höhe und ruft wiederum Tag! oder Nacht!, je nachdem sie gefallen. Diejenige Partei, deren Mitglieder zuerst sämtlich zu Gefangenen gemacht worden sind, hat verloren. —

Damit die jedesmal auslaufende Partei nicht gleich beim Beginn des Spiels vollständig gefangen werden kann, werden zwei Freimale oder Freistätten bestimmt, nach denen sich die Fliehenden retten können. Diese Freistätten liegen etwa 40 Schritte vor den Linien beider Abteilungen, so jedoch, daß die vor der Reihe A

liegende Freistätte der Partei B, und umgekehrt die vor der Abtheilung B liegende der Partei A Schutz gewährt; um diese Freistätten zu erreichen, muß daher jede der beiden Parteien einen Bogen um die der Gegner machen, oder sie durchbrechen, wodurch das Entkommen zwar erschwert, aber nicht unmöglich gemacht wird.

17. Die Barre ablaufen, auch Foppen und Fangen.

In einer Entfernung von 30—40 Schritten voneinander werden zunächst zwei lange Linien mit einem Stock in den Boden gerissen (in der nebenstehenden Figur 3: RS und TU), einen Schritt



vor jeder dieser Linien zwei kleinere (vw und xz), einige Schritte hinter RS und TU die Gefangenenmale P und Q. Hierauf werden zwei Anführer A und H gewählt, die abwechselnd aus der Schar der übrigen diejenigen auswählen, welche zu ihrer Partei gehören sollen. Sind die Parteien gebildet, so stellt sich jede der-

selben hinter ihrer Hauptlinie in einer Reihe auf. Hierauf schießt einer der Anführer — welcher? ist gleichgültig — z. B. H einen aus seiner Schar M aus; dieser läuft auf die Gegenpartei zu und bleibt etwa einen Schritt vor vw stehen; denn schon hat der Anführer A, falls er nicht selbst entgegen-treten will, einen aus seinen Schar, vielleicht C, aufgefordert,

den Gegner zu erwarten. Bei dieser Wahl muß er nämlich darauf Bedacht nehmen, einen dem Gegner an Gewandtheit und Schnelligkeit ebenbürtigen Genossen gegenüberzustellen. Sogleich tritt C vor, stellt sich mit einem Fuße auf die Linie RS, mit dem andern auf die Linie vw, erwartet so seinen Gegner M und giebt aufmerksam acht, ob dieser die Linie vw mit seinem Fuße berührt. Aber auch M kennt seinen Gegner; er sucht ihn hinzuhalten, zu täuschen oder zu ermüden, indem er bald den Fuß vorwärts, bald seitwärts setzt, ihn wieder zurückzieht, oder seine Aufmerksamkeit ablenkt, bis er den günstigsten Augenblick abgepaßt zu haben glaubt, seinen Fuß schnell auf die Linie vw setzt, sogleich aber die Flucht ergreift, um sein Freimal TU zu erreichen. Doch sofort eilt C hinter ihm her, und wenn es ihm gelingt, M zu schlagen, ehe er TU erreicht hat, so muß dieser als Gefangener in das Mal P. Nun aber hat C die Aufgabe, den ihm von dem Anführer der Gegenpartei H entgegengestellten K in ähnlicher Weise zu foppen und bei günstiger Gelegenheit seinen Fuß auf die Linie xz zu setzen und nach seinem Freimal RS zurückzueilen, verfolgt von K; wird er von diesem geschlagen, so muß er sich nach dem Gefangenmal Q begeben. In dieser Weise wird weiter gespielt, bis entweder die eine Partei alle Gegner gefangen hat, oder nur die Anführer noch übrig bleiben; dann unternehmen diese den letzten Gang; einer von ihnen wird gefangen, und damit hat diejenige Partei gesiegt, welche die meisten Gefangenen hat.

Den Anführern ist es gestattet, den Kampf selbst aufzunehmen oder einen aus ihrer Partei mehrmals aufzurufen; nur müssen sie darauf achten, einem gewandten Gegner jedesmal einen gleich gewandten entgegenzustellen. — Ferner ist es dem Herausfordernden gestattet, zu einer List seine Zuflucht zu nehmen, indem er, ohne daß er die gegnerische Linie mit seinem Fuß berührt hat, sich scheinbar auf die Flucht begiebt; läßt sich sein Gegner dadurch verleiten, ihn zu verfolgen, so kehrt jener ohne weiteres wieder um und kann jetzt ungefährdeter die feindliche Linie be-

rühren, weil derjenige, der sich täuschen ließ, erst wieder nach seiner Hauptlinie zurückkehren muß, ehe er die Verfolgung aufnehmen darf; dadurch aber hat sein Gegner einen so bedeutenden Vorsprung gewonnen, daß die Verfolgung voraussichtlich erfolglos sein wird.

18. Räuber und Gendarmen.

Zum Spielort eignet sich am besten ein mit Unterholz dicht bewachsener, durch Hügel, Thäler und Gräben unterbrochener Waldabschnitt. Die Zahl der Spieler muß möglichst groß sein; zunächst werden zwei Anführer gewählt; der eine als Räuberhauptmann, der andre als Anführer der Gendarmen; beide suchen sich nun die Genossen ihrer Partei aus, entweder durch Wahl oder durch eigenes Anerbieten; doch ist darauf zu achten, daß die Zahl der Räuber etwas größer ist, als die der Gendarmen. Darauf ziehen die Räuber ab, um sich nach Anweisung des Hauptmanns an geeigneten Stellen und in ziemlicher Entfernung zu verstecken. Unterdessen haben die Gendarmen, welche als Abzeichen einen grünen Zweig an der Kopfbedeckung oder das Taschentuch um den linken Arm gebunden tragen, einen freien, erhöhten Platz, ihre Burg, besetzt, von der aus ihr Anführer, wenn er glaubt, daß die Räuber im Versteck sind, kleinere Abteilungen zum Einfangen der Räuber aussendet, ohne jedoch die Burg gänzlich von Verteidigern zu entblößen. Ist ein Räuber in seinem Versteck aufgefunden, so gilt er als gefangen, wenn er von einem der Gendarmen drei Schläge erhalten hat; hierauf wird er nach der Burg, seinem Gefängnis, abgeführt. Der Gefangenahme aber darf er sich durch die Flucht entziehen, auch noch während seiner Abführung nach dem Gefängnisse, ja selbst aus diesem darf er entfliehen, wenn es verabsäumt worden ist, ihm die drei Schläge zu erteilen. Hält der gefangene Räuber sich für stärker als der Gendarm, so darf er letzterem die Hände binden und ihn zu seinem Gefangenen machen; daher wird es sich empfehlen, daß immer zwei Gendarmen

entweder zusammenbleiben oder in nicht zu großer Entfernung voneinander ausziehen, damit sie sich gegenseitig beistehen können. Gelingt es dem Räuberhauptmann, allein oder mit einigen Genossen unbemerkt und ohne geschlagen zu werden, in die Burg zu kommen, so sind die Gefangenen befreit und dürfen sich von neuem verstecken; das Spiel ist zu Ende, wenn alle Räuber gefangen eingebracht sind; die Bestrafung wird in der Weise vollzogen, daß sich die Gendarmen, mit Plumpsäcken versehen, in einer Reihe mit geringem Abstände voneinander aufstellen, und die Räuber einzeln, der Räuberhauptmann voran, von ihrem Gefängnis aus auf einem Beine nach einem bestimmten, nicht zu weit entfernten Ort hüpfen müssen; sobald einer dabei mit beiden Füßen auftritt, erhält er Schläge mit dem Plumpsack. Bei einem neuen Spiel werden die Rollen gewechselt; nur muß auch jetzt darauf geachtet werden, daß die Zahl der Räuber größer als die der Gendarmen ist.

19. Ritter und Bürger.

Wie bei dem vorigen Spiele, so ist auch bei diesem eine größere Anzahl Teilnehmer und ein mit Unterholz und Gebüsch bewachsener, durch Erhebungen und Vertiefungen unterbrochener Spielplatz notwendig. Ungefähr in der Mitte desselben befindet sich die Stadt mit ihren Bürgern; in einiger Entfernung davon nach den vier Ecken des Platzes zu und möglichst versteckt befinden sich die vier Burgen der Ritter; (bei einer geringeren Spielerzahl genügen auch zwei einander gegenüberliegende Burgen). Diese wie die Stadt erhalten zunächst ihre Besatzungen, und zwar letztere mindestens soviel Mann, als je 2 Burgen zusammen. Beträgt die Anzahl aller Mitspieler z. B. 50—60, so kommen in die Stadt 4, in jede der vier Burgen 2 Mann Besatzung. Der Rest sondert sich in zwei gleiche Abteilungen zu 20—24 in Ritter und Bürger, erstere durch ein bestimmtes Abzeichen von letzteren unterschieden.

Bevor es zu einem entscheidenden Kampfe in offenem Felde kommt, sucht jede der beiden Parteien die andre durch Gefangennahme ihrer Leute so zu schwächen, daß sie einen offenen Kampf nicht mehr aufnehmen kann. Zu dem Zwecke werden von beiden Seiten kleinere Abteilungen ausgesendet, welche zunächst die Burgen auszuspähen, die Stärke ihrer augenblicklichen Besatzungen zu ermitteln, und die Stellung des Gegners auszukundschaften suchen. Es werden Verstecke und Hinterhalte gelegt, um die Besatzungen der Burgen zu verlocken, einen Ausfall zu machen, so daß diese dabei ohne Schutz bleiben und von den im Hinterhalt Befindlichen ohne Mühe besetzt werden können. Hierbei gilt als Regel: eine unbesezte Burg darf von dem Gegner ohne weiteres eingenommen und mit einer Besatzung belegt werden, unvollständig besetzte nur dann, wenn der Gegner in fünffacher Stärke davor erscheint; die bisherige Besatzung wird kriegsgefangen; vollständig besetzte Burgen dürfen nicht genommen werden. Treffen sich zwei feindliche Abteilungen außerhalb der Festungen, so wird um den Sieg gerungen; die Anführer haben darauf zu sehen, daß alles ordnungsmäßig dabei zugeht. Wird ein einzelner von zwei Gegnern gefangen, so muß er ohne Kampf als Gefangener mitgehen. Die Gefangenen werden in den Burgen bzw. in der Stadt bewacht, und zwar wird auf je 2 Gefangene immer 1 Mann Bewachung gerechnet. Befreit sind die Gefangenen, wenn es einer heranschleichenden Abteilung ihrer Freunde gelingt, einem der Gefangenen die Hand zu reichen, oder wenn eine Abteilung heranrückt, welche fünfmal so stark als die Besatzung in der Festung ist, oder endlich, wenn der Gegner mit seiner gesamten, noch vorhandenen Macht vor eine Festung rückt, und die Zahl der Gefangenen kleiner ist, als die der Befreier. Je geschickter die Anführer beider Parteien ihre Vorkehrungen und Anordnungen treffen, je vorsichtiger ihre Unternehmungen sind, je entschlossener ihr Handeln ist, desto interessanter wird das Spiel. Sind sämtliche Burgen (bzw. die Stadt) von den Feinden besetzt, und hat die schon halb besiegte Partei bereits

so viele Gefangene verloren, daß ein Kampf der Übriggebliebenen im freien Felde gegen die gesamte verwendbare Macht des Gegners aussichtslos erscheint, so erfolgt ihre Unterwerfung, und der Gegner hat gesiegt. Sind die Streitkräfte jedoch noch annähernd gleich, so wird der Sieg in offenem Ringkampf entschieden.

Ist die Anzahl der Spieler nicht sehr groß, vielleicht nur 16—20, so werden nur zwei sich befehrende Burgen angenommen, die in der oben beschriebenen Weise angegriffen werden.

In noch umfassenderer Art läßt sich die Nachahmung des Krieges für das Jugendspiel in dem

20. Kriegs- oder Belagerungsspiel

verwerten, welches neben der Übung körperlicher Gewandtheit auch alle geistigen und sittlichen Kräfte: Vorsicht und Umsicht, Entschlossenheit, Geistesgegenwart, Ausdauer und Mut zur Anwendung bringt und die Teilnahme der Knaben in hohem Grade erregt. Es handelt sich hierbei um die regelrechte Belagerung einer Festung, die im Sommer bloß durch Merkmale kenntlich gemacht, im Winter durch Anlegung von Schneeschanzen in Wirklichkeit hergestellt werden kann. Auch hier wird das Spiel an Beweglichkeit, Lebendigkeit und Spannung gewinnen, je tüchtiger und umsichtiger die Anführer der beiden Parteien sind, deren Anordnungen selbstverständlich unbedingt Folge geleistet werden muß.

Die Anzahl der Spieler teilt sich in zwei, ungefähr gleiche Parteien, deren eine zur Unterscheidung ein äußeres Abzeichen, einen Zweig an der Kopfbedeckung oder das Taschentuch um den Arm gebunden, trägt. Als Spielort wird auch hier ein waldiges, möglichst durchschnittenes, mit Unterholz bewachsenes Gelände gewählt werden, zu dessen Benützung bei dem gegenwärtigen Waldschutzgesetz die Erlaubnis des Besitzers vorher einzuholen sein wird.

Die eine Partei begiebt sich tiefer in den Wald und wählt zunächst einen möglichst gesicherten, nicht leicht zugänglichen Platz für die Festung aus, welche geräumig genug sein muß, um

10 Mann Besatzung und einige Gefangene aufzunehmen. Auf ihrer Höhe wird eine Fahne aufgesteckt. Etwa 100 Schritte von der Festung entfernt, werden rings um dieselbe Doppelposten so ausgestellt, daß sich kein Feind ungesehen an die Festung heranschleichen kann. Der Rest der Partei, der sich halbwegs zwischen Festung und Vorposten lagert, bildet Feldwachen von 4—6 Mann.

Wenn angenommen werden kann, daß diese Aufstellungen beendet sind, rückt die Gegenpartei in der Richtung ab, wo die Festung vermutet werden kann. Nach einem Vorrücken von ungefähr 500 Schritten macht der Belagerer Halt, und der Anführer derselben schießt, während die übrigen sich lagern, nach verschiedenen Richtungen kleinere Abteilungen aus, welche die Aufgabe haben, die Stellung der feindlichen Vorposten zu erspähen. Sobald diese etwas vom Feinde bemerkt haben, kehren sie schleunigst zurück und machen dem Anführer Meldung, so daß derselbe einen Schluß auf die Stellung des Feindes ziehen kann. Er bricht daher von neuem auf und rückt vorsichtig näher an die feindliche Vorpostenlinie bis zu einem ihm geeignet erscheinenden Platze heran, wo er wiederum ein Lager aufschlägt, von dem aus er seine weiteren Angriffe leitet. Es werden von hier aus abermals Abteilungen nach verschiedenen Richtungen ausgesendet, welche sich zwischen den Vorposten des Gegners durchzuschleichen versuchen, um die Lage der Festung zu erspähen. Aber auch der Feind ist aufmerksam; sobald die Vorposten das Herannahen einer Schleichpatrouille entdecken, erstattet einer derselben Meldung an die Feldwache, die unverzüglich herandrückt, um die Feinde aufzuheben. Gelingt es, dieselben abzufassen, so müssen sie sich ergeben, sobald der Gegner doppelt so stark ist, was für alle Fälle seine Anwendung findet. Die Gefangenen werden nach der Festung oder nach dem Lager gebracht, dürfen jedoch nicht genötigt werden, die Stellung der übrigen zu verraten, ebensowenig aber dürfen sie entfliehen.

Glaubt der Angreifer, durch die empfangenen Meldungen

die Lage der Festung genau ermittelt zu haben, so rückt er mit allen seinen Streitkräften an diese heran; Vorposten und Feldwachen sind nicht imstande, ihn aufzuhalten, ziehen sich vielmehr eiligst nach der Festung zurück, um die Besatzung derselben zu verstärken; denn nun beginnt der Kampf um sie. Im Winter wird derselbe durch eine Beschießung mit Schneebällen eingeleitet, bis zum Sturme geschritten wird. Liegt die Festung, was möglichst im Auge behalten werden muß, auf einem Hügel, so kann man die Besatzung derselben zunächst dadurch schwächen, daß man einzelne Gegner bei der Hand zu fassen und herabzuziehen sucht, wodurch sie zu Gefangenen werden. Beträgt die Besatzung nur noch die Hälfte der Angreifer, so muß sie sich ergeben; die Festung wird besetzt, und die feindliche Fahne auf derselben eingezogen; kommt es nicht zu einer freiwilligen Übergabe, so entscheidet der Ringkampf.

Auch bei diesem Spiel wird die Anwendung von List oft mehr erreichen, als Gewalt. So wird eine ausgeschickte Abteilung sich zuweilen absichtlich bloßstellen, um die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich zu lenken, während es unterdessen einer andern gedeckt heranschleichenden Abteilung dadurch gelingen wird, in die Vorpostenlinie einzudringen und bis in die Nähe der Festung zu gelangen, oder: während der Angriff durch eine Scheinunternehmung von einer bestimmten Seite beim Feinde vorausgesetzt wird, läßt der Anführer durch Umgehung gerade von der entgegengesetzten Seite den Hauptangriff erfolgen. — Aber auch die Belagerten suchen den Feind zu täuschen, indem sie einen in der Nähe der Festung gelegenen Punkt besetzen und auf diesen den feindlichen Angriff hinlenken; aber erst nach der Eroberung desselben wird der Angreifer inne, daß er nicht die Festung selbst gewonnen hat. In diesem Falle gilt der ganze Angriff für abgeschlagen; der Angreifer zieht sich mit seinen, ihm noch gebliebenen Truppen wieder in sein Lager zurück, und der Angriff beginnt aufs neue.

Sind über irgend einen Punkt Streitigkeiten ausgebrochen, so tritt zur Schlichtung derselben ein Waffenstillstand ein, während dessen Freund und Feind die von ihnen eingenommenen Stellungen inne behalten. Das Schiedsgericht besteht aus den beiden Anführern und einem dritten Unparteiischen, der mit beiderseitiger Zustimmung hinzugewählt wird und sich einer durchaus unbefangenen Beurteilung des vorliegenden Streitpunktes zu befleißigen hat, bei welchem er selbstverständlich nicht als Partei beteiligt sein darf.



Dritter Teil.

Spiele für Erwachsene.

a. Ballspiele.

1. Der deutsche Schlagball.

Dieses aus ältester Zeit stammende Ballspiel ist unter allen Bewegungsspielen eines der trefflichsten, weil es die Vorzüge aller übrigen vereint und Schnelligkeit und Gewandtheit der Bewegungen nicht weniger als Sicherheit der Berechnung voraussetzt und außerdem das Augenmaß ganz besonders übt. Die beständige Abwechslung, welche es mit sich bringt, läßt die gespannte Teilnahme keinen Augenblick ermatten, und daher ist es erklärlich, daß es an vielen Orten früher mit Leidenschaft gespielt wurde. Auch Dichter haben es verherrlicht; so heißt es bei Neubeck, dem Dichter der „Gesundbrunnen“, (wie schon Gutz-Mutz erwähnt):

„Des gliederbewegenden Ballspiels
Schäme sich keiner, und müht' er daheim es selbst vom Katheder
Oft mutwilliger Jugend verbieten, damit sie darüber
Nicht Cellarius' mühsam gelernte Regeln vergeße.
Hier vergeß' er sie selbst beim Ball und lerne vergnügt sein!“

Zunächst wird auf einem möglichst ebenen Rasen- oder Spielplatz das Spielfeld abgegrenzt, dessen Länge 60—80, dessen Breite 40—50 Schritte betragen muß; der Raum zwischen A B

und EF und im Besonderen der Punkt M auf nebenstehender Fig. 4 heißt das Schlagmal, der durch Steine bezeichnete Ort N auf CD das Laufmal. Außerdem befindet sich wenige Schritte

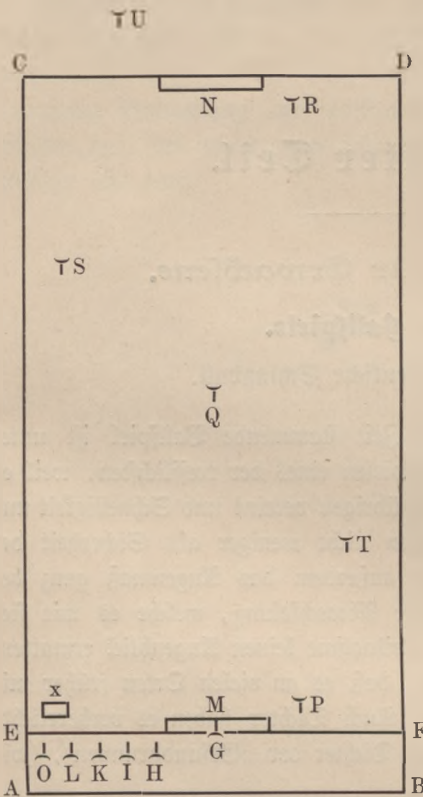


Fig. 4.

zeitwärts von M (hier in x) noch ein Laufmal, dessen Zweck weiter unten angegeben werden wird. Hierauf werden die beiden gewandtesten Spieler zu Anführern gewählt, denen die Anordnung und Leitung des Spieles obliegt, und die nun die Bildung der beiden Parteien auf folgende Weise vornehmen. Der eine der Anführer nimmt das Ball- oder Schlagscheit, mit welchem der Ball geschlagen wird, und wirft es dem andern Anführer zu; dieser fängt dasselbe mit einer Hand, hält es senkrecht, worauf der andre mit seiner Hand unmittelbar über der des Gegners das Ballscheit faßt; hierauf läßt jener los und ergreift es wieder unmittelbar über der Hand des andern und so fort, bis das oberste Ende des Ballscheits erreicht ist, worauf derjenige, dessen Hand sich zu oberst befindet, das Recht hat, sich zuerst einen Parteigenossen zu wählen, hierauf der andre und so abwechselnd fort, bis zwei gleiche Parteien entstanden sind. Bleibt aber bei dem Aufgreifen mit den Händen von dem Ballscheit

zeitwärts von M (hier in x) noch ein Laufmal, dessen Zweck weiter unten angegeben werden wird. Hierauf werden die beiden gewandtesten Spieler zu Anführern gewählt, denen die Anordnung und Leitung des Spieles obliegt, und die nun die Bildung der beiden Parteien auf folgende Weise vornehmen. Der eine der Anführer nimmt das Ball- oder Schlagscheit, mit welchem der Ball geschlagen wird, und wirft es dem andern Anführer zu; dieser fängt dasselbe mit einer Hand, hält es senkrecht, worauf der andre mit seiner Hand unmittelbar über der des Gegners das Ballscheit faßt; hierauf läßt

noch ein Stückchen übrig, welches für einen ganzen Griff mit der Hand nicht mehr ausreicht, so kommt es darauf an, ob noch soviel von dem Ballscheit hervorragt, daß der nächste, der nun an der Reihe ist, es derart mit dem Griff seiner Hand zu erfassen vermag, daß er es, mit dem Rücken gegen das Spielfeld zugeteilt, wenigstens 10 Schritte hinter sich werfen kann; gelingt ihm dies, so hat er den obersten Griff und wählt zuerst. Ist die Zahl der Spieler eine ungerade, so wird um den zuletzt übrig bleibenden noch einmal mit dem Ballscheit auf die angegebene Weise gelost; wer den obersten Griff hat, zu dessen Partei kommt er hinzu.

Sind die Parteien gebildet, so wird die nicht minder wichtige Frage über den Rang derselben, am besten gleichfalls durch das Los entschieden; die eine derselben ist nämlich die herrschende, die andere die dienende Partei, und der ganze Inhalt des Spieles dreht sich um das Bestreben der Diener, die Herren aus ihrer bevorzugteren Stellung (denn diese allein schlagen den Ball, während die Diener ihn nur zu fangen haben) zu verdrängen und sich selbst zu Herren zu machen.

Angenommen, an dem Spiele nehmen 12 Personen, 6 Herren und 6 Diener, teil, so stellen sich die ersteren in dem durch A B E F begrenzten Raume auf, während die Diener die durch P, Q, R, S, T und U bezeichneten Plätze einnehmen. Der wichtigste Posten ist der bei P; er wird dem umsichtigsten und gewandtesten unter den Dienern übertragen; es ist der Posten des sogenannten Einschenkers. Diejenigen, welche gewandt im Fangen des Balles sind, nehmen die Plätze bei Q, R und U ein, minder wichtig sind die bei S und T. Beginnt nun das Spiel, so tritt der erste aus der Zahl der Herren oder Schläger (hier G) in das Schlagmal M, der 2 Schritte vor ihm stehende Einschenker P, welcher die Pflicht hat, dem jedesmaligen Schläger den Ball aufzuwerfen oder „einzuschenken“, wirft den Ball zwischen sich und jenem senkrecht ein wenig über Kopfhöhe empor, springt aber sofort beiseite, um nicht von dem Ballscheit getroffen zu werden;



der Schläger paßt nun den geeignetsten Moment ab, in welchem ihm der niederfallende Ball am bequemsten zum Schlagen erscheint und schleudert ihn vermittelt des Ballscheits hinaus; hat er gut getroffen, so fliegt der Ball im hohen Bogen nach dem Ende des Spielplatzes, während die Diener nach dem Augenmaß beurteilen, wo er niederfallen wird, und da dieselben an verschiedenen Punkten aufgestellt sind, so eilt der zunächststehende dahin, um ihn aufzufangen. Fängt er den Ball, ohne daß derselbe die Erde berührt hat, so ist die dienende Partei zur herrschenden geworden; die Schläger verlassen ihr Mal und nehmen die Plätze der Dienenden ein. Andernfalls geht das Spiel weiter. Unterdessen nämlich hat der Schläger unmittelbar nach dem Schlage das Ballscheit fallen lassen und ist in das nur wenige Schritte entfernte erste Laufmale x getreten; hier muß er beurteilen, ob er noch soviel Zeit hat, ungefährdet nach dem entfernteren Laufmale N zu kommen, bevor der Ball niederfällt, oder bevor er von dem Diener, der ihn aufgenommen, getroffen werden kann. Ebenso muß er, in dem zweiten Laufmale N angelangt, beurteilen, ob es ihm noch gelingen könne, wieder zurück nach dem Schlagmale M zu kommen; geht das nicht an, weil der Ball schon wieder dem Einschenker zugeworfen worden ist, (denn darauf kommt es für die dienende Partei hauptsächlich an, den Ball, der nicht aus der Luft gefangen worden ist, so schnell als möglich dem Einschenker durch *Zuwerfen* wieder zuzustellen), so bleibt er vorderhand bei N , bis nach dem nächsten oder einem der folgenden Schläge die Gelegenheit zurückzueilen günstiger ist. Läuft er nämlich, ohne diese Vorsicht anzuwenden, zurück, und er wird von demjenigen Diener, der gerade den Ball hat, getroffen, so geht seine ganze Partei ihrer bisherigen Stellung verlustig und wird zur dienenden.

Auf diese Weise kann es kommen, daß nur noch ein Schläger sich im Schlagmale befindet; er hat nun die Aufgabe, die übrigen Schläger, die sich noch im Laufmale N befinden, zu erlösen; darum heißt er der *Löser*. Er hat alsdann das Recht, außer den allen

übrigen Schlägern vorher gestatteten 2 oder 3 Schlägen, noch 2 Schläge besonders zu beanspruchen. Er braucht daher bis zum letzten ihm zustehenden Schläge den ihm von dem Einschleifer aufgeworfenen Ball nicht anzunehmen; dadurch gewinnen vielleicht einige der im Laufmale N befindlichen Schläger Zeit und Gelegenheit, ins Schlagmal zurückzukehren; dies Verzögern wird sich dann empfehlen, wenn der Löser kein guter Schläger ist, so daß die Gefahr vorhanden ist, es könne den Dienenden bald gelingen, den schlecht geworfenen Ball in ihre Hände zu bekommen und einen der nach M zurücklaufenden Schläger zu treffen, in welchem Falle die herrschende Partei, wie oben gesagt worden, verloren hat.

Den letzten Schlag muß er jedoch annehmen, und nun handelt es sich für die Schläger um Sein oder Nichtsein; denn nun tritt der dritte Fall ein, in welchem die Dienenden zu Herren werden können. Nachdem nämlich der Löser den Schlag gethan, muß er nach der Vorschrift sogleich nach dem ersten Laufmale x, es befindet sich also kein einziger Schläger mehr im Schlagmale, und wenn es jetzt den Dienenden gelingt, schnell den Ball ins Schlagmal zu schaffen, ehe einer der Schläger in demselben eingetroffen ist, so haben die letzteren verloren, und die bisher dienende Partei wird zur herrschenden.

Durch eigene Schuld können die Schläger aber auch noch in folgenden Fällen ihres Vorrechts verlustig gehen:

- 1) wenn einer von ihnen den Ball ansaßt; nur in den Händen der Dienenden darf sich derselbe befinden;
- 2) wenn einem Schläger beim Schlagen das Ballscheit aus der Hand fliegt;
- 3) wenn er das Ballscheit, das er nach geschehenem Schläge im Schlagmale zurücklassen muß, mit in das erste Laufmal x nimmt; und
- 4) wenn er beim Laufen die Seitengrenzen AC und BD überschreitet.

Als Spielregeln gelten außerdem folgende Bestimmungen:

- a. Der Einschenker darf sich beim Fangen oder Zuwerfen des Balles zwar von seinem Male entfernen; wirft er aber nach einem Schläger, so muß er sich auf seinem Platze befinden.
- b. Die übrigen Diener sind in keiner Weise an ihren Platz gebunden.
- c. Hat der Einschenker den Ball schlecht in die Höhe geworfen, so braucht ihn der Schläger nicht anzunehmen.
- d. Die Reihenfolge der Schläger wird im Anfang des Spieles bestimmt; im weiteren Verlaufe desselben gilt die Reihenfolge, in welcher sie vom zweiten Laufmale zurückkehren.
- e. Haben die Parteien gewechselt, so kann derjenige, durch welchen der Sieg errungen wurde, das Recht des ersten Schlägers beanspruchen, falls er es nicht an den bisherigen Einschenker abtritt.

Verwandt mit dem eben beschriebenen „Deutschen Schlagballspiel“ ist

2. Der Bierball,

so genannt, weil nur 4 Personen an demselben teilnehmen können: A, B, C und D; auch hier werden zunächst zwei Male, ein Schlagmal M und ein Laufmal N, durch Steine bezeichnet, deren Entfernung jedoch nur ca. 30—40 Schritte beträgt; ferner fällt hier das sogenannte erste Laufmal weg. Durch das Los werden hierauf die Rollen der Schläger, des Einschenkers und des Laufers verteilt; angenommen, A und B sind Schläger, C Einschenker und D Laufer, so stellen sich die beiden ersten an dem Schlagmale auf, C wenige Schritte seitwärts davor und D begiebt sich an das Laufmal. C hat nun den Ball emporzuwerfen („einzuschenken“) und A, als erster Schläger, ihn mit dem Ballschleier nach dem Laufmale zu schleudern. Drei Schläge sind ihm gestattet; nach dem dritten muß er, gleichviel ob er gut oder schlecht geworfen hat, das Ball-

scheit schnell an den zweiten Schläger abgeben, selbst aber so schnell als möglich nach dem Laufmale hinauszuweichen — und, wenn möglich — auch wieder zurück nach dem Schlagmale. Das hängt jedoch davon ab, ob D schon den Ball wieder in seiner Hand hat, und A beim Zurücklaufen sich der Gefahr aussetzt, getroffen zu werden. In diesem Falle bleibt A beim Laufmale draußen und wartet den nächsten Schlag des B ab, der ihm Gelegenheit giebt, ungefährdet zurückzukommen. Trifft nämlich D den Schläger, wenn derselbe sich im Laufen befindet, oder hat er den hinausgeschleuderten Ball mit den Händen aufgefangen, bevor er die Erde berührt hat, so wird A Laufer, B erster, C zweiter Schläger und D Einschenker.

Nimmt einer der Schläger nach geschehenem Schlage das Ballrecht beim Auslaufen mit, so muß er es zurückbringen und von neuem auslaufen.

Läßt sich der Schläger durch den Einschenker in der Weise tauschen, daß letzterer die Bewegung des Einschenkens macht, ohne jedoch den Ball zu werfen, der Schläger aber einen Schlag mit dem Ballrecht ausführt, so wird dies als gültiger Schlag angerechnet.

Noch vereinfachter, aber auf denselben Spielregeln beruhend, ist

3. Der Dreiball;

auch hier sind zwei Parteien vorhanden: 1 Herr und 2 Diener, der erste ist Schläger, die beiden andern Einschenker, von denen der eine an dem Male M, der andere bei N steht; (s. Fig. 5) auch hier beträgt die Entfernung von M bis N etwa 30—40 Schritte. A beginnt und hat das Recht zu 3 Schlägen, die er jedoch nicht alle zu thun braucht; schon nach dem ersten Schlage kann er, wenn derselbe günstig war, nach dem gegenüberliegenden Male laufen; ja er darf sogar, ohne den Ball geschlagen zu haben, laufen;

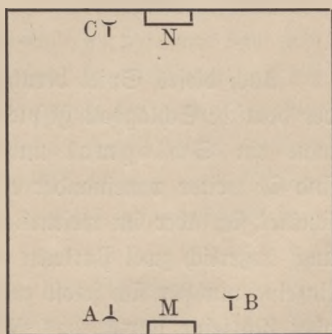


Fig. 5.

nur ist er dann eher in Gefahr, von dem nächststehenden Diener (hier also B), der den Ball sofort aufgreift, getroffen zu werden. Ist er glücklich in N angelangt, so ist C sein Einschenker, und der Ball wird von N nach M zu geworfen; und so geht es von einem Male zum andern.

Sein Recht als Herr geht verloren:

- 1) wenn er dreimal den ihm von dem Einschenker aufgeworfenen Ball nicht trifft;
- 2) wenn der von ihm hinausgeschleuderte Ball von dem gegenüberstehenden Diener im Fluge aufgefangen wird;
- 3) wenn er beim Laufen von einem der Diener mit dem Ball getroffen wird;
- 4) wenn er das Ballscheit, statt es mitzunehmen, in dem Schlagmale, das er eben verlassen hat, zurückläßt.

Gingegen wird derjenige Einschenker Herr, welcher

- 1) den Schläger während des Laufes trifft, oder
- 2) den zugeschleuderten Ball auffängt;
- 3) derjenige, bei welchem der Schläger dreimal hintereinander den ihm zugeworfenen Ball mit dem Ballscheit nicht trifft; was weniger oft vorkommen dürfte, da der Schläger es sicher vorzieht, lieber ohne Schlag zu laufen, und
- 4) derjenige, in dessen Mal der Schläger das Ballscheit zurückgelassen hat.

4. Freiball.

Auch dieses Spiel beruht auf denselben Regeln, nach welchen der deutsche Schlagball gespielt wird; wie bei diesem unterscheidet man ein Schlagmal und ein Lauf- oder Fangmal, nur sind sie weiter voneinander entfernt (bis 100 Schritte); es unterscheidet sich aber im wesentlichen von jenem dadurch, daß, wenn auch äußerlich zwei Parteien einander gegenüberstehen, doch jeder einzelne nur für sich selbst zu sorgen hat, nur für sich selbst, nicht aber für seine Partei, das Recht zum Schlagen gewinnt oder ver-

liert. Im übrigen verläuft das Spiel ähnlich wie der Schlagball; es können, wie bei letzterem, 16—20 Personen teilnehmen; doch genügen auch schon 4. Es werden zunächst zwei, in Beziehung auf Spielgewandtheit ungefähr gleiche Parteien gebildet, deren eine durchs Los zur herrschenden, die andre zur dienenden wird. Die ersteren treten ins Schlagmal, die andern verteilen sich durch den Spielplatz, wie auf S. 86 angegeben worden. Auch hier hat der Schläger das Recht, dreimal zu schlagen, ohne daß er genötigt ist, von diesem Rechte Gebrauch zu machen; ist ihm vielmehr schon der erste Wurf gut gelungen, so läßt er das Ballscheit im Schlagmale zurück und eilt so schnell als möglich nach dem Laufmale hinaus. Ist er, ohne geworfen zu werden, in dasselbe gelangt, so darf er frei von dort nach dem Schlagmale zurückkehren. Davon hat wohl das Spiel den Namen Freiball erhalten. Hat der Schläger dagegen den ihm von dem Einschenker zugeworfenen Ball dreimal nicht getroffen, oder hat er das Ballscheit, statt es im Schlagmale zurückzulassen, mit hinweggenommen, oder hat einer der Diener den Ball auf dem Fluge aufgefangen, oder endlich den Schläger während des Laufens mit dem schnell ergriffenen Balle getroffen: so verliert der Schläger seine Stellung unter den Herrschenden und kommt unter die Dienenden; aber nur er allein, nicht auch, wie beim Schlagball, seine ganze Partei, und zwar erhält er die letzte Stelle unter den Dienenden, hinter dem Laufmale. — Was die Reihenfolge und die Bedeutung der Plätze anlangt, welche die Dienenden einnehmen, so hat nur der Einschenker eine bevorzugtere Stelle, insofern er nicht nur, wie die übrigen Diener, den Schlag dadurch erwerben kann, daß er den Ball im Fluge fängt, oder den Schläger im Laufe trifft, sondern auch dann, wenn der Schläger das Ballscheit aus dem Schlagmale mit hinwegnimmt, oder den ihm dreimal aufgeworfenen Ball nicht trifft.

Am besten ist es daher, die Stelle des Einschenkers bei Beginn des Spiels auszulosen; später wird sie durch Aufrücken be-

setzt. Hat nämlich der Einschenker den Schlag auf eine der oben angegebenen Weisen erlangt und ist Schläger geworden, so rückt jeder der übrigen Dienenden an die Stelle seines Vordermannes, der Schläger aber, der den Schlag verloren, erhält den letzten Platz in der Reihe der Dienenden; in gleicher Weise tritt auch jeder andre Diener, welcher den Schlag gewonnen, an die Stelle desjenigen Schlägers (jedoch als letzter in der Reihe), welcher ihn verlor, während der zunächst hinter ihm stehende seinen Platz einnimmt, und die übrigen um eine Stelle aufrücken.

Endlich gehört auch

5. Der Ball mit Freistätten

zu denjenigen Ballspielen, welche, obwohl englischen Ursprungs, dennoch eine große Verwandtschaft mit dem deutschen Schlagball zeigen; wie in letzterem, ist die Zahl der Teilnehmer unbeschränkt; ebenso ist eine herrschende und eine dienende Partei vorhanden, wie auch die Spielweise ziemlich die gleiche ist. Wir haben daher nur nötig, die Abweichungen kurz anzugeben.

Zunächst ist das Ballscheit leichter und dünner, etwa 50 cm lang und wird nur auf einer Seite allmählich (bis zu 9 cm) breiter bei einer Dicke von 2 cm, so daß nur leichtere Schläge damit ausgeführt werden können (s. Fig. 6).

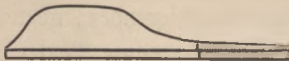


Fig. 6.

Die wesentlichste Abweichung besteht aber darin, daß nur ein Schlagmal, aber kein Laufmal vorhanden ist, statt des letzteren werden Stäbe, an denen Taschentücher befestigt sind, in einer Entfernung von mindestens 10 Schritten voneinander nach den verschiedensten Richtungen hin in den Boden getrieben, und zwar so viele, als die Partei der Diener Personen zählt; das sind die sogenannten Freistätten. (In der nachstehenden Figur 7 durch 1, 2, 3, 4, 5 bezeichnet.) Die Diener A, B, C, D, E stehen neben oder zwischen diesen Freistätten. Der Einschenker A steht 5—6

Schritte vom Schläger entfernt und wirft ihm den Ball in einem flachen Bogen zu.

Die Aufgabe des jedesmaligen Schlägers ist es nun, nach gethanem Schlage von einer dieser Freistätten zur andern und von der letzten wieder zurück ins Schlagmal zu laufen, dabei aber jede derselben mit der Hand zu berühren, ohne von einem Diener während des Laufens mit dem Balle getroffen zu werden. Um dies zu verhüten, darf er in jeder Freistatt solange bleiben, bis er sicher zur nächsten zu gelangen hofft.

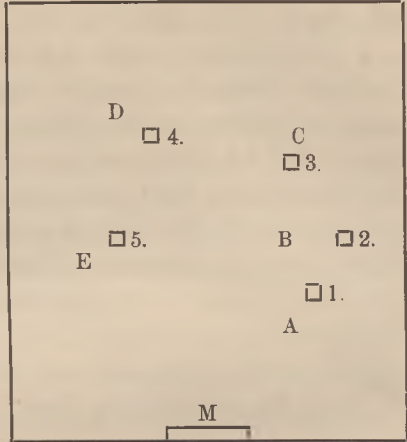


Fig. 7.

Verloren geht das Recht der herrschenden Partei

Erstens wie beim deutschen Schlagball, durch Fangen des Balls. Gelingt es einem Diener, den Ball unmittelbar im Fluge zu fangen, ehe er den Boden berührt, so ruft derselbe seiner Partei zu: „Herein! Herein!“ Sofort eilen alle Diener ins Schlagmal, welches die herrschende Partei verlassen muß. Derjenige aber, welcher den Ball gefangen, muß denselben, sobald er sieht, daß beinahe alle von seiner Partei im Schlagmale angelangt sind, über den Kopf hinweg nach rückwärts werfen; gelingt es nun, einem von denjenigen, welche bisher Herren gewesen, den Ball schnell wieder zu ergreifen und einen von der Gegenpartei zu treffen, noch ehe er ins Schlagmal gelangt ist, so hat diese das eben gewonnene Recht schon wieder verloren, dafür aber das wiedererlangt, nach einem der jetzt aufs neue herrschend gewordenen und nach dem Schlagmale Eilenden zu werfen und letzterem dieses Recht wiederum aufs neue abzugewinnen. Auf diese Weise kann es kommen,

daß ein interessanter, oft wechselnder Kampf um die Herrschaft eintritt, bei welchem endlich diejenige Partei Sieger bleibt, welche den Gegnern den letzten Wurf beigebracht hat.

Zweitens geht das Schlagrecht verloren durch Verbrennen, und zwar:

a. in folgendem Falle: Hat ein Schläger, welcher durch die Freistätten läuft, in der Eile vergessen, einen Freiplatz mit der Hand zu berühren, so läßt derjenige unter den Dienern, der dies bemerkt hat, sich schnell von seinen Mitspielern möglichst unbemerkt den Ball zustellen, läuft damit nach der nicht berührten Freistätte und ruft den Spielgenossen seiner Partei: „Herein! Herein!“ zu; während nun die bisherigen Diener nach dem Schlagmale, die bisherigen Schläger aber herauseilen, wirft er den Ball unter dem Ausrufe: „Verbrannt!“ so an den Freiplatz, daß er abspringt, worauf er ebenfalls nach dem Schlagmale zueilt. Hierbei kann sich nun derselbe Kampf, wie er vorhin beschrieben, entwickeln.

b. Wenn kein Schläger sich im Schlagmale befindet. Es kann nämlich vorkommen, daß 3, 4 oder 5 Schläger noch bei den Freistätten sich befinden, der letzte Schläger aber nach seinem Schlage auslaufen muß, bevor es einem seiner Genossen gelingt, ins Schlagmal zurückzukehren, so daß dasselbe einige Zeit leer ist; in diesem Falle nimmt der Einschenter den Ball, ruft den Genossen seiner Partei zu: „Herein! Herein!“ und wirft den Ball unter dem Ausruf: „Verbrannt!“ schräg gegen den Boden, so daß er weit davonspringt und nicht sogleich von den Gegnern aufgegriffen werden kann. Denn gelingt es einem der letzteren, einen aus der Gegenpartei zu treffen, bevor er im Schlagmale angelangt ist, so ist die gewonnene Herrlichkeit schon wieder verloren.

Drittens aber kann das Schlagrecht für die ganze Partei der Schläger auch durch Berühren oder Getroffenwerden verloren gehen. Als Gesetz gilt nämlich, daß kein Schläger außerhalb des Schlagmals sich von dem Balle berühren, d. h. werfen

lassen darf. a. Hat der Schläger den Ball hinausgeschleudert, so muß er durch die Freistätten laufen, sich aber davor hüten, daß er von keinem Diener während des Laufens mit dem Ball getroffen wird. Dieses Laufen durch die Freistätten darf er solange fortsetzen, bis der Ball wieder an den Einschenker zurückgelangt ist; alsdann muß er an dem erreichten Freiplatz warten, bis der nächste Schlag erfolgt ist. Hat er jedoch schon über die Hälfte bis zum nächsten Freiplatz zurückgelegt, so darf er ungefährdet denselben erreichen. Ist er aber weiter gelaufen, als der Ball schon in den Händen des Einschenkers war, so kann jeder beliebige Diener, falls er nicht schleunigst in den eben verlassenen Freiplatz zurückkehrt, mit dem Balle herbeieilen und ihn berühren, wodurch die ganze Partei das Schlagrecht einbüßt.

b. Wie oben bereits gesagt, stehen jedem Schläger 3 Schläge zu, nach deren drittem er laufen muß, auch wenn er den Ball nicht getroffen; in diesem Falle ergreift letzteren der Einschenker, der ja von den Dienern am nächsten steht und hat es nicht schwer, den Schläger zu treffen, noch ehe er die erste Freistätte erreicht hat, und auf diese Weise seiner Partei das Schlagrecht zu erwerben.

c. Es kann im Laufe des Spiels vorkommen, daß bereits mehrere Schläger, welche ausgelaufen sind, sich bei den Freistätten aufhalten. Nun ist aber Gesetz, daß bei keiner derselben mehr als einer stehen darf; nehmen wir z. B. an, in der Freistatt Nr. 4 befindet sich bereits ein Schläger, zu diesem kommt plötzlich noch einer aus Nr. 3 hinzu; dann muß entweder der in Nr. 4 schleunigst nach Nr. 5 zu kommen suchen, oder der aus Nr. 3 angekommene wieder nach seiner bisherigen Freistatt zurückkehren. Geschieht aber beides nicht, weil vielleicht ein Diener mit dem Balle in der Nähe steht, so kann letzterer oder jeder beliebige andre Diener, der schnell den Ball in seine Hand bekommen hat, die Schläger trotz der Freistätten werfen oder — wie oben angegeben — den Platz „verbrennen“; in beiden Fällen geht das Schlagrecht für die herrschende Partei verloren.

6. Schleuderball.

Das Spiel wird mit dem auf Seite 33 und 34 näher beschriebenen, mit einem Griff versehenen Schleuderball ausgeführt. Die Zahl der Teilnehmer ist auch hier unbeschränkt. Ein mindestens 100 Schritte langer und 40—50 Schritte breiter Spielplatz wird zunächst dadurch abgegrenzt, daß zwei 10 Schritte breite Thore, die etwa 80 Schritte voneinander entfernt sind, durch je 2 Pfähle abgesteckt werden; ebenso wird die Mitte des Platzes bezeichnet. Hierauf werden durch abwechselndes Wählen der beiden Anführer zwei möglichst gleichstarke Parteien gebildet, die sich vor ihren Thoren aufstellen, nachdem durchs Los bestimmt worden, welche Partei den ersten Wurf hat.

Der Anführer dieser Partei beginnt hierauf das Spiel, indem er 10 Schritte vor seinem Thore den Ball einigemal im Kreise schwingt und ihn alsdann so kräftig als möglich der feindlichen Partei zuschleudert. Fliegt er über diese hinaus, so muß sich dieselbe bis zu dem Punkte zurückziehen, wo der Ball zuerst aufgefallen ist und ihn von da aus zurückschleudern, und zwar hat derjenige den Wurf, welcher den Ball zuerst berührt. Denn es ist nicht zu empfehlen, daß der Wurf immer nur den besten Werfern überlassen wird, einmal deshalb, weil diese dadurch übermäßig angestrengt würden, während die übrigen unthätig zusehen, ferner, weil auf diese Weise die schwächeren niemals eine größere Übung erlangen würden, und endlich weil die Teilnahme aller dadurch abgeschwächt würde.

Gelingt es einem der Mitspieler, den Ball aus der Luft zu fangen, so darf er ihn unmittelbar darauf mit Arm oder Hand, ohne ihn jedoch am Schleudergriff zu fassen, zurückwerfen; da, wo er liegen bleibt, schleudert er ihn nun am Griff der Gegenpartei zu, falls es dieser nicht vorher gelungen ist, sich des Balles zu bemächtigen.

So wechseln beide Parteien mit dem Zuschleudern ab, bis es einer von ihnen gelungen ist, entweder den Ball von vorn zwischen

den das Thor der Gegner bezeichnenden Pfählen hindurchzutreiben, oder die Gegner soweit zurückzudrängen, daß das Thor derselben erobert wird. Diese hat alsdann das Spiel gewonnen.

Beim nächsten Gange hat die besiegte Partei den ersten Wurf. In ähnlicher Weise und nach denselben Regeln wird der

7. Grenzball

gespielt; nur wird hierbei nicht der mit einem Griff versehene Schleuderball, sondern der große gefüllte oder hohle Stoßball (s. Seite 33) angewendet. Der von der Gegenpartei mit den Händen geworfene Ballon wird entweder mit den Armen aufgefangen (in welchem Falle derjenige, welcher ihn gefangen hat, das Recht erlangt, vor dem Zurückwerfen 3 Schritte vorzuspringen), oder mit der Faust, bevor er den Boden berührt, zurückgeschleudert; von da, wo er liegen bleibt, wird er den Gegnern wieder zugeworfen. Ist aber der Ballon weder mit den Armen aufgefangen, noch mit der Faust zurückgeschleudert worden, sondern über die Spielenden hinweggeflogen, so müssen diese bis dahin zurückgehen, wo der Ballon zur Erde gefallen ist, während die Gegner vorrücken. Derjenige, welcher den Wurf hat, darf zwar nicht nach Belieben vorgehen, außer in den obengenannten Fällen; wohl aber steht es ihm frei, sich von seinem Standpunkte nach rechts oder links zu wenden, um den Ball nach der schwächsten Seite des Gegners zu werfen.

Da der geschleuderte Ball mit großer Wucht angefliegen kommt, so ist es nicht zu empfehlen, ihn mit der geöffneten Hand oder gespreizten Fingern auffangen zu wollen, da diese leicht dadurch verstaucht werden können; man ziehe es vor, ihn mit den Armen, der Brust oder der Faust aufzuhalten und zu fangen. Schwächlichen oder brustkranken Personen ist daher abzurathen, an diesem Spiele teilzunehmen.

Ungleich mannigfaltiger, abwechselnder, aber auch schwieriger zu spielen ist der

8. Thorball

(das englische Cricket).

a. Der doppelte Thorball,

ein Spiel, welches von der englischen Jugend und selbst von älteren Personen mit Leidenschaftlichkeit gespielt wird, und das auch der deutschen Jugend nicht genug empfohlen werden kann, weil es ebenso reich an Abwechslung und spannendem Interesse ist, wie es körperliche Gewandtheit und Kraft, Selbstbeherrschung, Entschlossenheit und Geistesgegenwart übt.

An Spielgeräten sind hierzu nötig: 1) zwei Thore; jedes derselben besteht aus 3 etwa 75 cm hohen, oben gabelförmig ausgeschlittenen Stäben, welche in einem Abstände von 8 cm senkrecht in den Boden gesteckt und oben durch 10—12 cm lange Querhölzchen miteinander verbunden werden (siehe Fig. 8). 2) Ein 8 cm im Durchmesser haltender, 220—260 gr schwerer, steinharter

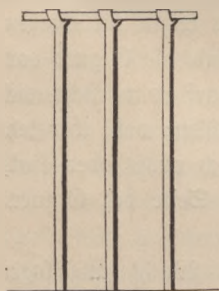


Fig. 8.

Ball, über dessen Beschaffenheit bereits oben (S. 32) gesprochen worden ist. 3) Zwei etwa 1 m lange und 10—12 cm breite Schlaghölzer, die einen 30 cm langen, bequem faßlichen, mit gewichstem Bindfaden umwickelten Griff haben. Zum Spielplatz eignet sich am besten ein mit kurzem Gras bewachsener, oder kahler, fester und möglichst ebener Boden von ungefähr 100 Schritt Länge und entsprechender Breite.

Zunächst werden die beiden Thore in einer Entfernung von 25—30 Schritten einander gegenüber in den Boden gesteckt; die Fußpunkte der drei, jedes Thor bildenden Stäbe stehen in einer geraden Linie, welche nach rechts und links soweit verlängert wird, bis ihre Länge 1 m beträgt; an die beiden Endpunkte dieser Linie werden in einem rechten oder stumpfen Winkel nach rück-

so nehmen diese ihre Plätze neben den beiden Schlagmälern ein, hier also U und U¹. Die beiden Verteidiger, jeder von ihnen mit einem Ballscheit oder Schlagholz versehen, daher auch Schläger genannt, stellen sich gleichfalls neben die Thore, jedoch innerhalb des Schlagraumes auf, immer aber auf die von den Rollern nicht eingenommene Seite (hier 1 und 2); neben jedem von ihnen ist, genau vor dem mittelsten Stabe des Thores, ein Punkt bezeichnet (0,0), das Schlagzeichen, auf welches der Schläger sein Ballscheit setzen muß, bevor er den Ball des Gegners schlägt.

Einer von den Verteidigern, der zunächst nicht beschäftigt ist, oder bei einer größeren Spielerzahl einer von den Unparteiischen verzeichnet die von den Parteien gewonnenen Punkte.

Nun beginnt das Spiel. Der eine Roller, z. B. A, welcher den Ball hat, ruft, ohne die Grenze des Rollmales zu überschreiten (denn in diesem Falle wäre der Schub oder Wurf ungültig): „Achtung!“ und rollt den Ball mit großer Kraftanstrengung nach dem gegenüberstehenden Thore N. (Ist vorher ausgemacht worden, daß nicht gerollt werden darf, so wird der Ball geworfen oder geschickt, indem der Spieler den Ball, den Rücken der Hand nach oben, derartig nach dem gegenüberliegenden Thore wirft, daß derselbe 3–5 m vor dem Thore auffällt und alsdann abprallend das Thor trifft. Wird gegen die Verabredung gerollt oder geschickt, so ruft der Unparteiische: „Kein Ball!“ und der Wurf ist ungültig.) Die Absicht des Rollers geht dahin, das Thor so zu berühren, daß die auf demselben liegenden Querhölzer herabfallen oder gar ein oder einige Stäbe aus dem Boden gerissen werden. Falls dies gelingt, tritt der Schläger Nr. 2, der eigentlich noch gar nicht in Thätigkeit getreten, oder dem es vielmehr nicht geglückt ist, den Ball abzuwehren, ab, und ein anderer (Nr. 3) tritt an seine Stelle. Die Aufgabe des Schlägers besteht nämlich darin, daß er, das Ballscheit in Punkt o, den herankommenden Ball aufmerksam beobachtet und im günstigsten Augenblick so zurückschlägt, daß derselbe entweder hoch in die Luft fliegt, oder nach einer andern

Richtung abgelenkt wird. Hierbei ist es ihm nicht gestattet, durch Umherfahren mit dem Ballscheit den Ball aufzuhalten, oder gar mit Hand und Fuß abzuwehren; vielmehr darf er nur einen festen Schlag gegen denselben führen. Ist dies geschehen, und der Ball weit hinweg geschleudert, so wechseln die beiden Schläger ihre Plätze, Nr. 2 eilt nach dem Platz von Nr. 1 und umgekehrt; beide müssen aber das gegenüberliegende Schlagmial auch wirklich berühren, sonst ruft der Unparteiische: „Zu kurz!“, und der Lauf wird nicht für gültig erklärt. Jeder Platzwechsel der beiden laufenden Schläger wird nämlich als ein Punkt gerechnet. Ist noch Zeit vorhanden, so wechseln beide noch einmal die Plätze und das so oft, bis der Ball wieder in den Händen des einen der beiden Roller ist. Es kommt daher für die Angreifer sehr viel darauf an, den hinweggeschleuderten Ball so schnell als möglich wiederzuerlangen, was die seitwärts und hinter den Rollmälern aufgestellten C, D, E und F zu besorgen haben. Diese müssen daher im Zuwerfen und Fangen sehr geübt sein, damit der Ball schnell von Hand zu Hand wieder zu dem Roller zurückgelangt. Wird der in die Luft geschlagene Ball von einem der Angreifer beim Herabfallen gefangen, so tritt der Schläger, welcher ihn zurückgeschlagen, ab, und der Lauf, bezw. die Läufe werden nicht gerechnet; an seine Stelle tritt der nächste aus seiner Partei. Auch dann muß der Schläger abtreten: 1, wenn er beim Zurückschlagen des Balles, oder um das Fangen desselben zu verhindern, über den Schlagraum gh oder ik hinausgetreten ist, oder 2, wenn er den heranrollenden oder springenden Ball mit der Hand berührt und ihn aufnimmt, bevor er still liegt, oder 3, wenn er beim Zurückschlagen des Balles aus Unvorsichtigkeit die Querhölzer seines eignen Thores herunterstößt, bezw. mit dem Ballscheit auch nur berührt, oder 4, wenn er einen von dem andern Schläger bereits geschlagenen Ball noch einmal schlägt, oder endlich 5, wenn sein Mitschläger beim Zurückschlagen des Balles sein Thor trifft, bezw. dessen Querhölzer herabwirft. Bemerkt der Schläger, daß der zuletzt angegebene Fall eintreten könnte, so darf

er, wie eben erwähnt worden, den Ball nicht zurückschlagen; wohl aber hat er das Recht, mit vorgehaltenem Ballscheyt oder mit seinem Körper das gefährdete Thor zu decken.

Haben die Schläger voreilig noch einmal einen Platzwechsel gewagt, ohne zeitig genug im Schlagmale anzulangen, so daß also für den Augenblick beide Thore ohne Verteidiger sind, so läuft derjenige von den Angreifern, welcher gerade den Ball hat, mit größter Geschwindigkeit auf dasjenige der verlassenen Thore zu, dessen Verteidiger noch am entferntesten ist, um mit dem Ball die Querhölzer herunterzustoßen oder sie aus einiger Entfernung herabzuwerfen. Ist es bis dahin dem Schläger nicht gelungen, sein Ballscheyt in Punkt o einzusetzen, so muß derjenige von beiden Schlägern abtreten, welcher dem eroberten Thore am nächsten ist, und das ist der auf dasselbe zulaufende, falls die beiden Schläger beim Laufen einander bereits begegnet sind; ist die Begegnung jedoch noch nicht erfolgt, so muß der andre abtreten. Auch ein solcher Lauf wird nicht gerechnet, während dessen ein Thor erobert wird. Deshalb ist es ratsam, daß bei einem beabsichtigten Platzwechsel derjenige, in dessen Nähe sich der Ball befindet, wartet, bis sein Mitschläger bereits in seiner Nähe ist, damit das Thor nicht zu lange unbewacht bleibt und eine Eroberung desselben vermieden wird. An Stelle des abgetretenen Schlägers tritt ein neuer Ersatzmann, vielleicht der letzte.

Doch schon ruft der Roller aufs neue sein: „Achtung!“ das Spiel geht weiter. Trifft er, wenn der Ball geschickt wird, das gegenüberstehende Thor mit direktem Wurfe, und ohne daß derselbe erst den Boden berührt hat, so ist der Wurf ungültig. Sind nach dem Abtreten mehrerer Schläger endlich die letzten beiden im Spiele, und es kommt der eine von ihnen vom Schlage ab, so muß auch der andre abtreten, da kein neuer Ersatzmann mehr vorhanden ist; ein Gang ist beendet, und nun wechseln die Parteien ihre Rollen. Gewöhnlich wird bei Beginn des Spiels festgesetzt, wie viele Gänge gemacht werden; jedenfalls muß ihre

Zahl eine gerade sein, da jede Partei gleichviel Gänge gemacht haben muß. Bei der Beendigung des Spiels hat diejenige Partei gewonnen, welche die meisten Punkte erlangt hat. Solche Punkte kann, wie wir oben gesehen, zumeist nur derjenige Schläger, welcher den Ball zurückgeschlagen und darauf einige Läufe gemacht hat, erwerben; aber auch die ganze Partei hat Gelegenheit dazu und zwar durch sog. Fehlbälle. Hat nämlich der Koller oder Schocker soweit vom Thore ab den Ball gerollt oder geworfen, daß ihn der Schläger nicht mit dem Ballscheit erreichen konnte, so sagt man, der Ball sei „weit“; in solchem Falle, ebenso wenn der Unparteiische gerufen hat: „Kein Ball!“ dürfen die Schläger so viele Läufe machen, als es irgend möglich ist. Die dadurch erzielten Punkte zählen aber nicht für einen der Schläger, sondern als „Fehlbälle“ für die ganze Partei. In der Schlußabrechnung kommen jedoch sämtliche Punkte, welche eine Partei gewonnen hat, in Anrechnung.

Ist der Ball beim Zurückschlagen sehr weit hinweggeflogen, sodaß er nicht sogleich zu finden ist, so ruft die Partei der Angreifer: „Ball verloren!“ und es werden der Partei der Schläger 6 Punkte gut geschrieben; hat diese jedoch vor dem Rufe schon mehr Punkte erworben, also mehr als 6 Läufe gemacht, so wird ihr die höhere Zahl angerechnet.

Ob die beiden Koller A und B abwechselnd den Ball nach dem gegenüberstehenden Thore rollen oder werfen, wird vorher bestimmt. Gewöhnlich hat zuerst A 5 Bälle hintereinander (ein U m g a n g), hierauf B ebenfalls einen solchen Umgang von 5 Bällen.

Ist der Ball „außer Spiel“, d. h. ist er in die Hände des an der Reihe befindlichen Kollers zurückgelangt, und dieser schießt sich noch nicht zu einem neuen Angriff an, so hat auch der Schläger nicht nötig, das Ballscheit auf Punkt 0 zu halten; erst wenn jener aufs neue: „Achtung!“ ruft, muß es geschehen.

Übersichtlich mögen nun die Fälle noch einmal zusammengestellt werden, in welchen der Schläger „a b“ ist, d. h. abtreten und einen Ersatzmann an seine Stelle lassen muß:

- 1) wenn durch Rollen oder Schocken sein Thor getroffen und die Querhölzer herabgeworfen werden,
- 2) wenn der zurückgeschlagene Ball von den Gegnern aus der Luft gefangen worden ist,
- 3) wenn ein Thor erobert worden, ehe sein Verteidiger wieder im Schlagmale angelangt ist,
- 4) wenn er nach einem Ball, den bereits sein Mitspieler geschlagen, nochmals schlägt,
- 5) wenn er selbst durch Unvorsichtigkeit die Querhölzer seines Thores mit seinem Ballschiet herunterwirft oder das Thor berührt,
- 6) wenn er absichtlich einen Gegner am Fangen des Balles hindert,
- 7) wenn er einen rollenden oder geschockten Ball statt mit dem Ballschiet mit seinem Körper abwehrt¹⁾.
- 8) wenn er 20 Läufe gemacht hat.

b. Der einfache Thorball.

Der doppelte Thorball erfordert, wie wir gesehen haben, eine größere Anzahl von Mitspielern; ist nur eine geringere Anzahl

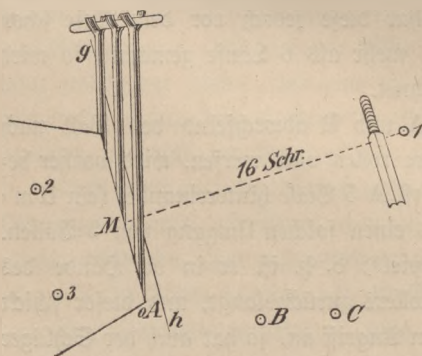


Fig. 10.

vorhanden, so wählt man den einfachen Thorball, der im wesentlichen nach denselben Regeln wie jener gespielt wird; nur fällt ein Thor weg und statt zwei Rollern und Schlägern ist nur je einer vorhanden. Sind z. B. 6 Mitspieler vorhanden, so verteilen sich die-

¹⁾ Dem widerspricht nicht, was S. 103 unten und 104 oben gesagt worden ist; denn dort handelt es sich um einen von seinem Mitschläger bereits zurückgeschlagenen, hier aber um einen von dem Angreifer geworfenen Ball.

mittelsten Stabe des Thores entfernt, wird ein Schlagmal bezeichnet oder ein Ballscheit niedergelegt; hinter demselben stellt sich einer der Angreifer, der erste von den Rollern, auf, die beiden andern, Nr. 2 und 3, stehen einige Schritte hinter dem Thore. Der Schläger A steht zwischen dem Thor und der Schlaglinie gh. Der Roller Nr. 1 rollt oder schoßt den Ball, A schlägt ihn mit dem Ballscheit ab, worauf Nr. 2 und 3 ihn so schnell als möglich entweder fangen oder dem Roller wieder zuwerfen; im ersten Falle tritt A ab und B an seine Stelle, während C die Riste führt, bis er an die Stelle des B tritt, nachdem auch dieser abgetreten ist. Hat A den Ball weggeschlagen, so läuft er schnell bis zu dem liegenden Ballscheit, berührt dasselbe mit dem feinigem und kehrt schnell wieder nach seinem Schlagraum hinter gh zurück. Jeder geglückte Lauf zählt einen Punkt. Sind alle Schläger nacheinander abgetreten, so ist ein Gang beendet, und die Parteien wechseln.

9. Das Parkwiesen- oder Netzballspiel.

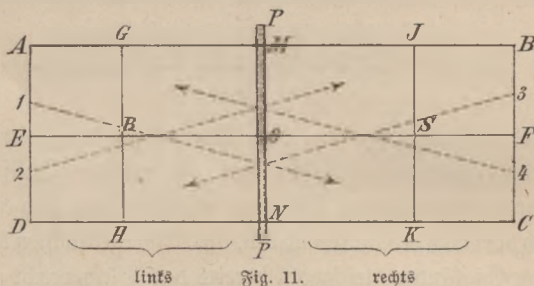
(Lawn Tennis.)

Dieses anmutige, feine, auch Damen zu empfehlende Spiel ist eines der jüngsten der in England so beliebten Ballspiele und angeblich von einem Major Wingfield erfunden oder doch eingeführt. Daß es sich dort trotz des konservativen, am Althergebrachten hängenden Sinnes der Engländer gleichwohl bereits das Bürgerrecht erworben, beweist am besten die Vorzüge desselben. Für uns hat es noch ein geschichtliches Interesse, da es auf denselben Spielregeln beruht, wie das in früheren Jahrhunderten in den deutschen Ballhäusern viel geübte Spiel. Schon zwei Personen sind für dasselbe hinreichend; gewöhnlich aber nehmen vier daran teil.

Das geeignetste Spielfeld bietet ein durchaus ebener, kurz abgemähter Rasenplatz, auf welchen die Linien durch einen nicht zu dicken Kalk- oder Kreidebrei deutlich erkennbar mit einem Pinsel aufgetragen werden. Wo ein solcher Platz fehlt, genügt auch ein ebener, fester Boden, in welchen die Spielgrenzen mit einem spitzen Stoc eingegrift und so oft, als es nötig ist, erneuert werden. Auch

darf das Spielfeld nicht zu klein abgegrenzt werden, damit der Kunst des Ballwerfens ein angemessener Raum geboten wird; bei einem in zu kleinen Verhältnissen abgemessenen Platz geht das Spiel zu leicht in Spielerei über.

Es wird ein Rechteck $A B C D$ abgegrenzt (s. Fig. 11), dessen Langseiten AB und CD 24 m, die Schmalseiten AD und BC $8\frac{1}{2}$ m betragen; quer durch die Mitte desselben wird ein bis auf den Boden reichendes Filetnetz MON gezogen, dessen Maschen nicht so weit sein dürfen, daß sie den Ball durchlassen. Dasselbe wird rechts und links an zwei außerhalb der Spielgrenzen in die Erde befestigten Pfählen (P und P') von $1\frac{1}{4}$ m Höhe angebunden und so straff angezogen, daß es in der Mitte noch mindestens 90 cm hoch ist; die durch den oberen Rand des Netzes durchgehende Leine muß eine hellleuchtende Farbe haben. Die Linie



EF teilt den Spielraum der Länge nach in zwei gleiche Teile; endlich werden noch zwei Querlinien GH und JK in einer Entfernung von je 7 m vom Netze gezogen, welche die rechts und links von letzterem liegenden Flächen in ungleiche Abteilungen zerlegen.

Der Gang des Spieles besteht darin, daß die durch das Netz getrennten kleineren Spielhöfe von den beiden Parteien besetzt werden, welche den ihnen mittelst eines kleinen, mit einem Griff versehenen Schlagnetzes (über die Beschaffenheit desselben vgl. S. 34) über das Netz zugeworfenen Ball nach bestimmten

Regeln wieder zurückschlagen; je öfter dies geschieht, desto geschickter und gelungener wird gespielt.

Nehmen wir an, auf der linken Seite befinden sich die Spieler Nr. 1 und 2, auf der rechten die Spieler Nr. 3 und 4, und es hätte das Loß den Beginn des Spieles für die linke Seite entschieden, dann wirft Nr. 1, „der Aufschenker“, der den einen Fuß außerhalb der Spielgrenze AE, den andern auf derselben haben muß, den Ball¹⁾ ein wenig in die Höhe und hierauf mit dem Schlagnetz so über das Netz M O N, daß er in dem Felde O S K N niederfällt; schnell eilt nun der Spieler Nr. 4 (und zwar nur dieser), welcher „der Empfänger“ heißt, herzu und schlägt den Ball, nachdem er einmal (nicht zweimal) emporgesprungen, wieder über das Netz in das Gebiet der Gegner — gleichviel an welchen Punkt — zurück. Von nun an darf jeder Spieler der betreffenden Partei den Ball schlagen, ohne Rücksicht darauf, ob derselbe den Boden berührt hat oder nicht, wobei es allerdings in dem Interesse der Parteien liegen wird, ihn möglichst dahin zu lenken, wo augenblicklich kein Gegner sich befindet.

In dieser Weise fliegt der Ball hin und her (man sagt, „er ist im Gange“), bis von einer Partei ein Fehler gemacht wird: was als Fehler zu betrachten ist, wird weiterhin angegeben werden. Hierauf beginnt ein neuer Gang, bei welchem der Spieler Nr. 4 „Aufschenker“ und Nr. 1 „Empfänger“ ist. Ersterer darf den Ball nur in das Feld G M O R schlagen, wie später bei neuen Gängen Nr. 2 nur nach O M J S und Nr. 3 nur nach O N H R. Ein auf der Grenzlinie niedergefallener Ball ist jedoch gültig.

Als Fehler gelten folgende Fälle:

- 1) wenn der Aufschenker nicht die Füße in der richtigen Stellung hat (siehe oben),
- 2) wenn er nach dreimaligem Versuche den Ball nicht trifft,
- 3) wenn er von einem falschen Felde aus den Ball schlägt,

¹⁾ Über die Beschaffenheit desselben s. S. 32.

- 4) wenn er ihn nicht in das vorgeschriebene Feld, oder über das Spielfeld hinaus, oder ins Netz schlägt,
- 5) wenn der Empfänger den ersten Ball zurückschlägt, ehe er den Boden berührt hat,
- 6) wenn er den „aufgeschenkten“ oder „im Gange“ befindlichen Ball verfehlt,
- 7) wenn ein Spieler das Netz oder die Pfähle desselben berührt,
- 8) wenn ein Spieler schon nach einem Balle schlägt, noch ehe er über das Netz herübergekommen ist,
- 9) wenn ein Spieler nach einem im Gange befindlichen Balle mehr als einmal schlägt, und
- 10) wenn der im Gange befindliche Ball den Körper eines Spielers berührt.

Als Spielregeln gelten ferner folgende Bestimmungen:

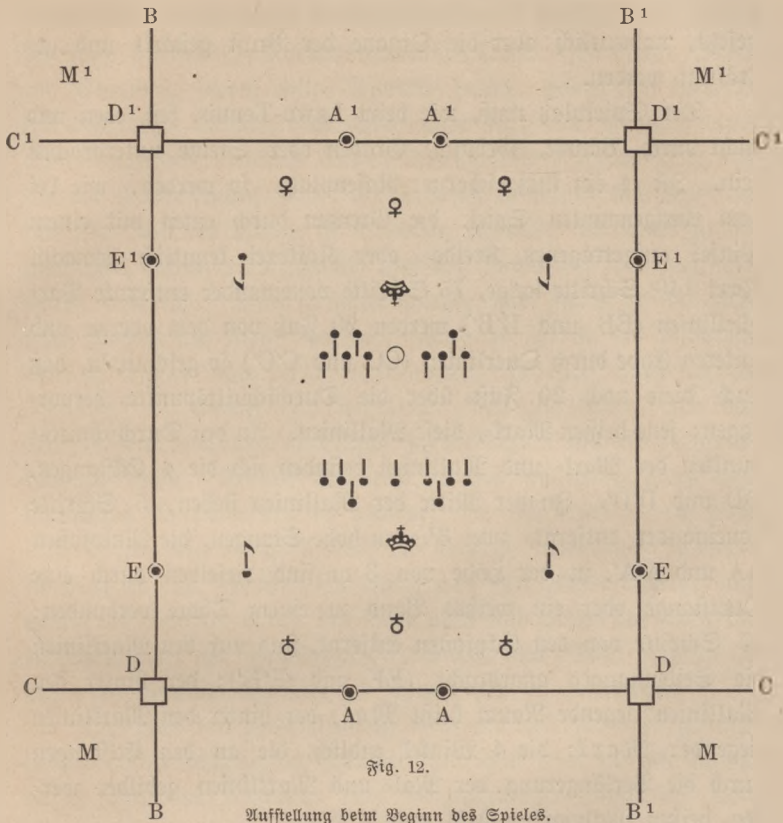
Wenn man bemerkt, daß der Gegner einen Fehler gemacht hat, so braucht man den Ball nicht aufzunehmen. Ist jedoch bereits ein neuer Ball wieder aufgeschenkt worden, so darf ein vorher begangener Fehler nicht mehr angerechnet werden. Berührt der eben „aufgeschenkte“ Ball das Netz, so ist er ungültig, und es muß noch einmal aufgeschenkt werden; ein „im Gange“ befindlicher Ball darf jedoch das Netz berühren.






Jeder Fehler zählt 1 Punkt für die Partei der Gegner. Diejenige Partei, welche zuerst 6 Punkte hat, hat eine Partie gewonnen; es wechseln hierauf die Parteien ihre Plätze, und eine neue Partie beginnt; vier Partien machen ein Spiel.

10. Der Fußball (Football).

a. Mit Aufnehmen des Balles.

Das in England seit langer Zeit mit großer Leidenschaft gespielte Fußballspiel, das sich jetzt auch in Deutschland immer mehr einbürgert und schon zahlreiche Freunde besitzt, ist ein



- | | |
|---|---|
| A - A u. A ¹ - A ¹ die Malzpfosten, |  Kaiser. |
| B - B u. B ¹ - B ¹ die Marklinien, |  Malzwärter. |
| C - C u. C ¹ - C ¹ die Mallinien, |  Markmänner. |
| D - D u. D ¹ - D ¹ die Eckstangen, |  Stürmer. |
| E - E u. E ¹ - E ¹ die Seitenstangen, |  Ball. |
| M - M u. M ¹ - M ¹ die Malmarken. | |

Kampfspiel, welches an körperliche Ausdauer, Kraft, Umsicht und Willensstärke allerdings hohe Anforderungen stellt, dafür aber auch außerordentlich fesselt und auf den ganzen Organismus des Körpers wohlthätig einwirkt, weil die Sinne geschärft, die Glied-

maßen in angemessene Thätigkeit, das Blut in raschere Bewegung gesetzt, namentlich aber die Organe der Brust gestärkt und gekräftigt werden.

Der Spielplatz muß, wie beim Lawn-Tennis, fest, eben und nicht durch Bäume, Gebüsch, Gräben oder Steine unterbrochen sein. Ist es ein kurzgeschorner Rasenplatz, so werden, wie bei dem ebengenannten Spiel, die Grenzen durch einen mit einem Pinsel aufgetragenen Kreide- oder Kalkbrei kenntlich gemacht. Zwei 140 Schritte lange, 75 Schritte voneinander entfernte Parallellinien (BB und B'B') werden 20 Fuß von dem oberen und unteren Ende durch Querlinien (CC und C'C') so geschnitten, daß auch diese noch 20 Fuß über die Durchschnittspunkte hervorragen; jene heißen Mark-, diese Mallinien. An den Durchschnittspunkten der Mark- und Mallinien befinden sich die 4 Eckstangen, DD und D'D'. In der Mitte der Mallinien stehen, 5 Schritte voneinander entfernt, zwei 3¹/₂ m hohe Stangen, die Malpfoften AA und A'A', in der Höhe von 3 m sind dieselben durch eine Querstange oder ein weißes Band zu einem Thore verbunden; 25 Schritte von den Eckpfoften entfernt, sind auf den Marklinien die Seitenstangen angebracht (EE und E'E'); der hinter den Mallinien liegende Raum heißt Mal, der hinter den Marklinien liegende: Mark; die 4 Winkel endlich, die an den Eckstangen durch die Verlängerung der Mal- und Marklinien gebildet werden, heißen Malmarken (MM und M'M').

Auch die beteiligten Personen haben, ihren verschiedenen Aufgaben entsprechend, verschiedene Bezeichnungen. An der Spitze jeder der beiden — gewöhnlich aus je 15 Personen bestehenden — Parteien steht ein Kaiser, welcher das Spiel seiner Partei leitet und Streitigkeiten entscheidet. Daß er ein guter Kenner des Spiels sein muß, versteht sich von selbst. Die Hauptmasse der Spieler besteht aus den Stürmern, bei 15 auf jeder Partei neun; ihnen fällt die Aufgabe zu, sich immer dicht „am Balle zu halten“; unter ihnen werden 2 zu Anmännern ernannt, die

mit einem gewissen Ansehen ausgestattet, in zweifelhaften Fällen durchaus unparteiisch Auskunft zu geben haben. Zu beiden Seiten der Stürmer, jedoch einige Schritte zurück, haben die Markmänner ihre Stellen, und zwar jeder derselben während eines Spiels stets auf derselben Seite; ihre wichtige Aufgabe ist es, der hin und her wogenden Masse der Stürmer zu folgen und dabei nie den Ball aus den Augen zu verlieren, vielmehr sich seiner zu bemächtigen, wenn er unerwartet aus der Schar der Stürmer seitwärts ausbricht. Dann erfassen sie ihn, und indem sie ihn zwischen Armen und Brust halten, suchen sie ihn in das feindliche Mal zu tragen, oder durch einen mitten im Lauf ausgeführten „Fallstoß“ (s. unten) das feindliche „Mal zu treten“ und den Sieg zu gewinnen, was allerdings in Wirklichkeit nicht so bald vorkommen dürfte. Endlich sind noch die von dem Kaiser zuerst ausgewählten Malwärter zu nennen, die sich ebenso durch Entschlossenheit wie Geschicklichkeit im Ballstoß auszeichnen müssen; sie bewegen sich, der eine ein wenig vor den beiden andern, ungefähr 25 Schritte hinter den Stürmern und haben vor allen die Ehrenaufgabe, das Palladium der Partei, das Mal, namentlich gegen unerwartete Überfälle zu schützen und zu verteidigen.

Das Ziel des Fußballspieles wird erreicht, wenn es gelingt, in der vorher festgesetzten Spielzeit den Ball öfter als die Gegenpartei über das feindliche Mal hinwegzustoßen, ohne die Verteidigung des eigenen Males hierbei außer acht zu lassen. Um dieses Ziel zu erreichen, kommt es weniger auf die Geschicklichkeit des einzelnen an, als vielmehr auf die willige Unterordnung aller unter eine einheitliche Leitung, die Verzichtleistung auf alle Sonderbestrebungen im Dienst und zum Vorteil der Partei; denn nur diese, nicht der einzelne, kann den Sieg davontragen. Und wenn in irgend einem Spiele, so kann hier der einstige Staatsbürger lernen, daß eine schwache, aber gut geschulte Partei über eine stärkere, im einzelnen sogar geschicktere, aber schlecht in Zucht gehaltene Schar sicherlich den Sieg davonträgt.

Bevor wir zur Darstellung des Spieles selbst übergehen, erscheint es notwendig, einige Kunstausdrücke zu erklären, um die Beschreibung später nicht in ihrem Zusammenhange zu unterbrechen.

Ein Ball wird getreten, indem er mit der Fußspitze nach einem kurzen Anlauf fortgestoßen oder in die Höhe geschleudert wird; die Hände werden, wenige Fälle ausgenommen, überhaupt nicht gebraucht.

Dieses Treten des Balles kann in verschiedener Weise erfolgen; 1) als Platzstoß; man legt den Ball auf eine mit dem Absatz des Stiefels gemachte Vertiefung (Kerbe) und tritt ihn d. h. also schleudert ihn nach einem kurzen Anlauf;

2) als Fallstoß; der Ball wird — selbst mitten im Laufe — fallen gelassen und, wenn er wieder aufspringt, getreten, und

3) als Tramp, indem man den Ball fallen läßt und ihn, ehe er die Erde berührt, fortstößt.

Unter Abstoß versteht man denjenigen Stoß, mit welchem ein Spiel oder Gang beginnt; der Ball liegt hierbei 25 Schritte vor dem Male, in der Mitte zwischen den Marklinien.

Zerren heißt es, wenn ein Spieler (meist ein Markmann) den Ball ergriffen hat und im Begriff, ihn schnell ins feindliche Mal zu tragen, von einigen Gegnern an den Armen festgehalten wird. Um sich derselben zu erwehren, ruft er, wenn er gehindert ist, den Ball zurückzuwerfen: „Nieder!“, alsdann legt er den Ball vor sich auf die Erde; die Stürmer beider Parteien treten von beiden Seiten möglichst dicht gedrängt heran und suchen durch Fußstöße den Ball zwischen den Beinen der Gegner hindurchzutreiben, das dabei entstehende Hin- und Herwogen der Stürmer nennt man mengen.

An. Fliegt ein Ball über die Mallinie einer Partei, und ein Angehöriger derselben hält ihn zuerst an, so drückt er ihn an den Boden und ruft: „An!“ In diesem Falle erhält die Partei

einen freien Abstoß in der Form eines Fallstoßes. Hält ihn aber ein Gegner an, so erlangt dessen Partei einen Versuch.

Ein Versuch auf das Mal wird in folgender Weise ausgeführt: Von der Stelle hinter der Mallinie, an welcher der Ball von einem Spieler der Gegenpartei angehalten worden ist, geht derselbe mit dem Balle senkrecht auf die Mallinie zu; auf derselben macht er mit dem Stiefelabsatz ein Zeichen und schreitet nun genau in derselben Richtung (also in der Fortsetzung der Senkrechten) soweit in das Spielfeld hinein, als es ihm günstig erscheint, um mit Aussicht auf Erfolg einen Versuch auf das Mal zu machen, d. h. mit einem Platzstoß den Ball über die Querstange der Malpfoften zu schleudern. Zu dem Zwecke macht er (oder ein anderer aus seiner Partei, den der Kaiser ernennt) eine Kerbe in den Boden und legt den Ball darauf, während seine Parteigenossen sich hinter demselben aufstellen. Die Stürmer der feindlichen Partei haben sich unterdessen zwischen den Pfoften ihres Males aufgestellt und stürmen in dem Augenblick, wo der gegnerische Spieler den Anlauf zu dem Platzstoß nimmt, mit lautem Geschrei und emporgehobenen Händen entgegen, um den Versuch mißlingen zu lassen. Gelingt jedoch der Versuch, der 20 Punkte zählt, so ist der Sieg errungen, und es beginnt ein neues Spiel, in welchem die Besiegten den Abstoß haben. Mißlingt der Versuch dagegen, indem der Ball seitwärts vorbei oder über einen der Malpfoften fliegt (ein Pfofter), oder von einem Gegner vor dem Male berührt wird, so zählt er zwar 5 Punkte; aber die Gegner erlangen einen freien Abstoß, der ein Fallstoß sein muß. Wird der Ball zwischen den Malpfoften angehalten, so wird er nicht, wie in dem eben beschriebenen Falle, senkrecht auf die Mitte der Mallinie, sondern in senkrechter Richtung zu einem Pfoften zum Platzstoß hingelegt.

Austramp. Ist der Ball im Verlaufe des Spiels zu weit seitwärts von den Malpfoften des Gegners (also in der Nähe der Marklinien) angehalten worden, so würde ein Versuch wegen

zu großer Entfernung vom Mal aussichtslos sein; man verzichtet also in diesem Falle auf den Versuch und bringt den Ball vielmehr durch *Austramp* wieder in das Spielfeld, indem derjenige, welcher den Ball angehalten hat, senkrecht mit demselben auf die Mallinie zuschreitet und ihn alsdann durch einen *Tramp* hineinschleudert. Hierbei steht die angegriffene Partei hinter ihrer bedrohten Mallinie, die der Angreifer vor derselben. In dem Augenblick, wo der Spieler den *Tramp* ausführt, stürmen die ersteren mit lautem Geschrei und erhobenen Armen hervor, um das Fangen des Balles seitens der Gegner zu verhindern. Gelingt es diesen nämlich, den Ball zu fangen, so haben sie dadurch einen Freistoß gewonnen, durch den möglicherweise doch das feindliche Mal noch erobert werden kann. Allerdings muß der Fänger sehr schnell sein, um sogleich, nachdem er den Ball gefangen, mit dem Abstoß eine Kerbe in den Boden zu machen, ehe einer von der Gegenpartei den Ball berührt, in welchem Falle der Vorteil wieder verloren geht. Wird der Ball jedoch nicht gefangen, so ist er durch den *Tramp* lediglich wieder ins Spiel gebracht, und daselbe wird fortgesetzt.

Abseits. Streng zu beachtende Regel ist, daß jeder Spieler stets hinter dem Balle bleibt; d. h. also das eigene Mal stets hinter sich und den Ball vor sich hat; übertritt er diese Regel (z. B. wenn ein Spieler seiner Partei hinter ihm den Ball stößt, oder wenn er am Mergen von der Seite der Gegner teilnimmt oder während des Mergens vor den Ball kommt), so ist er *abseits* und darf als solcher weder den Ball berühren, noch einen Gegner aufhalten, bis er wieder aufgehört hat, *abseits* zu sein. Und das geschieht dann, wenn derjenige, welcher hinter ihm den Ball gestoßen oder mit dem Balle läuft, an ihm vorbeigelaufen ist, so daß er also wieder hinter dem Balle sich befindet. Gibt es Teilnehmer am Spiel, welche absichtlich *abseits* bleiben, um sich von den Anstrengungen des Spiels zu befreien, so z. B. wenn sie beim Vorbringen ihrer Parteigenossen mit in die Nähe

des feindlichen Males gekommen sind, darauf aber beim Weichen derselben ruhig zurückbleiben: so ist ein geregeltes Spiel gar nicht mehr durchzuführen; denn die Zurückgebliebenen würden dem Gegner leicht sehr gefährlich werden, und außerdem könnten sie mühelos unter günstigen Umständen den Sieg erringen. Kaiser und Annänner haben daher streng darauf zu achten, daß die abseits Gewesenen bald wieder in das Spiel eintreten; namentlich einen neuen Gang nicht eher wieder beginnen, als bis kein Spieler mehr abseits ist.

Das Spiel beginnt damit, daß die beiden von der Gesamtheit aller Mitspieler gewählten Kaiser die Parteien bilden, indem sie abwechselnd die Namen der Teilnehmer, welche ihre Abteilung bilden sollen, aufrufen. Zur äußern Unterscheidung tragen dieselben verschiedenfarbige Kappen. Hierauf wird durch das Los oder durch Aufwerfen eines Geldstücks (durch „Kopf oder Schrift“) bestimmt, welcher von beiden die Wahl hat. Der gewinnende Kaiser kann nämlich bestimmen, ob er den „Abstoß“ wählt, was er vorzieht, wenn Wind und Erdboden günstig sind, oder ob er eins von beiden Malen vorzieht; im ersten Falle steht dem Gegner die Auswahl zwischen den beiden Malen frei, im letzten hat derselbe den Abstoß. Nach Erledigung dieser Angelegenheiten stellen die beiden Kaiser ihre Parteigenossen in der Weise auf, wie es in der Zeichnung auf Seite 111 angegeben ist. — Diejenige Abteilung, welche den Abstoß hat, bringt den Ball 25 Schritte vor ihrem Mal in die Mitte derjenigen gedachten Linie, welche ihre beiden Seitenstangen verbindet, in eine mit dem Absatz des Stiefels gemachte Vertiefung; die Stürmer dieser Partei stehen dicht hinter dem Ball in zwei Gliedern: bei 9 Stürmern zu 6 und 3; die Stürmer der Gegenpartei 10 Schritte davon entfernt; ebenfalls in 2 Gliedern. Gewöhnlich übernimmt der Kaiser der abstoßenden Partei selbst den ersten Stoß, indem er einen kleinen Anlauf nimmt und mit der ein wenig nach oben gerichteten Spitze des Stiefels den Ball an dessen unterer Hälfte mit starkem Stoße

trifft, so daß derselbe hoch und weit in das Gebiet des Gegners fliegt. (Stößt er gar zu tief, so fliegt der Ball nur hoch, aber nicht weit.) Sobald der Abstoß erfolgt ist, laufen die Stürmer beider Parteien auf den Ball zu. Aber schon hat ihn derjenige unter den Gegnern, der zuerst an den Ball gekommen, durch einen kräftigen Stoß wieder über die Köpfe der Gegner zurückgeschleudert. Regel ist hierbei, daß der Ball nach vorn nur mit dem Fuße geschleudert werden darf. Hat jedoch ein Gegner den Ball gefangen, oder ist derselbe seitwärts oder hinter den Stürmern aufgefallen und von einem der Markleute aufgegriffen worden, so dürfen diese, ihn zwischen Brust und Armen haltend, nach dem feindlichen Male zulaufen. Natürlich treten ihnen hierbei die Stürmer der Gegner sehr bald in den Weg; in diesem Falle werfen sie entweder beizeiten den Ball mit den Händen zurück, also nach ihrem eigenen Male zu, oder sie lassen den Ball im Laufe fallen und treiben ihn durch einen Fallstoß vorwärts, oder endlich, falls dies schon zu spät ist, indem sie bereits von einem oder einigen Gegnern bei den Armen festgehalten und am Weiterlaufen verhindert werden, so lassen sie ihn fallen mit dem Rufe: „Nieder!“ und es kommt nun zum Mengen.

Derjenige, welcher den Ball aus der Luft gefangen, ist jedoch nicht genötigt, zu laufen, wenn es ihm nicht günstig erscheint; dann macht er schnell, ehe ein Gegner den Ball mit den Händen berührt, unter dem Rufe: „Gefangen!“ mit dem Absatz eine Kerbe in den Boden, wodurch seine Partei einen freien Platzstoß gewinnt. Bei einem solchen Platzstoß müssen, wie beim Beginn des Spiels, die Angehörigen der Partei dicht hinter dem Ball in einer Linie stehen, die Gegner mindestens 10 Schritt davor.

Ist der Ball während des Spiels über eine der Seitenlinien (Marklinien) hinausgeflogen, so wird er von demjenigen Spieler, welcher ihn aufgegriffen, an den Punkt getragen, wo er über die Marklinie geflogen ist und nun in gerader Richtung, senkrecht zur Marklinie, mindestens 10 Schritte in das Spielfeld hineingeworfen,

während die Stürmer beider Parteien eine Gasse bilden; wer hierbei auf der falschen Seite steht (jeder Spieler muß seinem Mal den Rücken zukehren), ist abseits. — Geht der Wurf schief oder nicht weit genug, so kann jeder der beiden Kaiser die Wiederholung desselben verlangen. Ebenso wird der Stoß wiederholt, wenn der Ball gleich beim Beginn des Spieles über die Marklinien fliegt.

Kommt der Ball im Verlaufe des Spiels durch Tragen, Wurf oder Stoß in eine der Malmarken, so erhält die Partei, zu deren Bereich die Malmarke gehört, einen freien Abstoß, der in diesem Falle ein Fallstoß sein muß und 25 Schritte vor dem eigenen Male ausgeführt wird.

Ist es einem Spieler gelungen, den Ball bis in die feindliche Mallinie zu tragen, und wird er erst hier von einem oder mehreren Gegnern gefaßt, so dürfen nur diese sich an dem nun entstehenden „Zerren“ beteiligen; daselbe ist der Fall, wenn der Träger des Balles kurz vor der Mallinie gefaßt wird und seine Gegner über dieselbe zurückzudrängen vermag.

Gelangt endlich der Ball durch Stoß auf oder über eine Mallinie, so können die beiden Fälle eintreten, welche oben (s. An S. 114) bereits angedeutet worden sind. Entweder kommt die Partei, der das Mal gehört, zuerst an den Ball, oder die Gegner. Im ersten Falle versuchen die Parteigenossen den Ball wieder in das Spielfeld zurückzustoßen, oder wenn das nicht gelingt, so ruft einer von ihnen: „An“!, indem er den Ball mit der Hand an den Boden drückt. Dadurch werden die Gegner zum Rückzuge genötigt; denn durch das An erlangt die anhaltende Partei einen freien Abstoß, der ein Fallstoß sein muß; die Gegenpartei muß bis in die Mitte des Spielplatzes zurück und stürmen, während der Fallstoß 25 Schritt vor dem Male der bedrohten Partei ausgeführt wird.

Sind jedoch die Gegner zuerst an den Ball gekommen, so erlangen dieselben durch das Anhalten desselben einen Versuch (s. S. 115).

Ein Gang ist beendet, wenn das feindliche Mal genommen wird, und das kann, wie bereits oben bemerkt worden, geschehen

- 1) durch einen Platzstoß bei einem Versuche,
- 2) durch einen Fallstoß oder gewöhnlichen Fußstoß während des Spieles (niemals durch einen Tramp).

In beiden Fällen muß der Ball zwischen den Malpfosten über die Querstange fliegen; geht er zu weit rechts oder links über einen der Malpfosten, so zählt ein solcher „Pfofter“ zwar 5 Punkte; das Mal aber ist nicht gewonnen.

Was die Rechnung anlangt, so zählt jedes „An“, ebenso jede von dem Ball berührte „Malmark“ 1 Punkt, ein mißlungener „Versuch“, bezw. ein „Pfofter“, 5 Punkte, ein gelungener Versuch, d. h. ein „gewonnenes Mal“, 20 Punkte. Die Partei, welche bei Beendigung des Spieles die meisten Punkte gewonnen, hat gesiegt.

Bei Wettspielen, bei welchen 3 Preisrichter die Entscheidung haben, pflegt man jedoch nur die gewonnenen Male zu zählen; hat jede der beiden Parteien gleichviel Male (oder keins), so entscheidet die Zahl der „Versuche“; wird auch dadurch noch nichts entschieden, so kommt die Zahl der „An“ mit in Anrechnung. — Bei Wettspielen wird nach der Zeit (1 Stunde) gespielt; nach $1\frac{1}{2}$ Stunde ruft einer der Preisrichter: „Halbe Zeit!“ und es kann jeder Kaiser hierauf einen Wechsel der Male verlangen; der Kaiser der Gegenpartei hat alsdann den Abstoß.

Jede Roheit, jedes Schlagen, Treten oder Beinstellen, sowie jede Überschreitung der Spielregeln ist streng untersagt. Dagegen handelnde werden zunächst vom Kaiser oder einem der Anwärter verwarnt, im Wiederholungsfalle vom Spiele ausgeschlossen.

Zur besseren Übersicht wiederholen wir noch einmal:

- 1) Der Abstoß muß ein Platzstoß sein und 25 m vor dem Male (nach andern von der Mitte des Spielplatzes aus) stattfinden:
 - a. beim Beginn des Spieles,
 - b. nach der Gewinnung eines Males.

Die Partei, welche das Mal verloren hat, erhält den Abstoß.

2) Der Abstoß muß ein Fallstoß sein und 25 m vor dem Male ausgeführt werden:

- a. Wenn der Ball in die Malmarken einer Partei geraten ist,
- b. wenn der Ball in das Mal einer Partei gekommen und von dieser selbst angehalten worden ist, und
- c. wenn ein Versuch auf ein Mal mißglückt ist.

Die Partei hat den Abstoß, hinter deren Mallinie der Ball geraten ist.

Bedeutend einfacher und zugleich weniger stürmisch gestaltet sich

b. der Fußball ohne Aufnehmen des Balles, bei welchem das Aufnehmen und Tragen desselben ausgeschlossen ist, wie überhaupt weder ein Gegner, noch der Ball (außer beim Fangen desselben) mit den Händen berührt werden darf; doch muß derselbe auch in letzterem Falle sogleich wieder fallen gelassen werden, wenn nicht etwa der Fänger für seine Partei einen Platzstoß gewinnt, indem er schnell, und ehe ein Gegner den Ball zu berühren vermag, mit dem Absatz eine Kerbe in den Boden macht. Auch „Versuche“ und „Ans“ kommen nicht vor; „Malmarken“ werden nicht gezählt, so daß also nur die gewonnenen Male gerechnet werden.

Als eine Besonderheit bei diesem Spiele ist das „Treiben des Balles“ zu erwähnen. Durch eine Reihenfolge leichter Stöße wird der Ball nach einer bestimmten Richtung hin oder einem Mitspieler zu in Bewegung gesetzt und durch den vorgesezten Fuß so geschützt, daß es dem Gegner oft viele Mühe kostet, den Ball wieder ins Spiel zu bringen.

Gerät der Ball in eine der Malmarken oder über die Mallinie einer Partei, so wird er von der Stelle, wo er die Grenze

überschritt, von einem Parteigenossen durch einen Platzstoß wieder in den Spielplatz befördert, nachdem die Mitglieder dieser Partei hinter die betreffende Mark- oder Mallinie getreten sind.

Ein Mal wird dadurch gewonnen, daß der Ball zwischen den Malpfoften unter der Querstange hindurchgetrieben wird.

Bei einem Fehler (also wenn der Ball aufgenommen, oder ein Gegner bezw. der Ball, ohne daß der letztere gefangen wurde, mit den Händen berührt worden ist), erhält die Gegenpartei von der Stelle aus, wo der Fehler gemacht wurde, einen Freistoß, der jedoch nie ein Mal gewinnt.

Alle übrigen Regeln sind dieselben wie beim „Fußball mit Aufnehmen“.

b. Andere Bewegungsspiele.

1. Das Croquet.

Auch dieses Spiel ist erst vor wenigen Jahrzehnten aus England nach Deutschland gebracht worden, erfreut sich jedoch auch heute noch nicht der Beliebtheit, die es verdient; es gilt vielfach für langweilig, sicherlich aber würde dieser Vorwurf nicht das Spiel treffen, wenn die Spieler eine größere Geschicklichkeit in demselben erlangt hätten, vor allem aber, wenn ihnen das rechte Verständniß für das Spiel, das ein kluges Zusammenwirken der Parteien fordert, aufgegangen wäre.

Wie bei Lawn-Tennis, Thor- und Fußball, ist auch hier ein möglichst ebener, mit kurzem Rasen bewachsener Platz wünschenswert; wo aber ein solcher fehlt, genügt jedes ebene Spielfeld von 30 m Länge und 20 m Breite. Auf demselben werden in bestimmter symmetrischer Anordnung, wie sich dieselbe aus den nebenstehenden Figuren 13 und 14 am besten ergibt, eine Anzahl kleiner Thore, deren jedes 4 m von dem nächsten entfernt steht, aufgestellt; diese sind aus starkem Eisendraht zweimal rechtwinklig so gebogen, daß die beiden senkrechten Schenkel 40 cm, das obere wagrechte Stück 25 cm beträgt; es ragen mithin diese Thore, wenn man die Schenkel 15 cm tief in den Boden steckt, 25 cm über dem Boden hervor.

Am vorderen Ende des Spielplatzes steht ein etwa 50cm aus dem Boden hervorragender Pfosten, „das Schlagmal“, das 8 daumenbreite Farbenringe in folgender Reihenfolge der Farben: blau, hellrot, schwarz, gelb, braun, orange, grün, dunkelrot — trägt; ihm gegenüber, am hinteren Ende des Platzes, ein zweiter von gleicher Höhe und Beschaffenheit: „das Kehrmal“. Zum Spiele gehören ferner 8 aus Buchsbaum- oder Birkenholz gedrechselte Kugeln von 9—10 em Durchmesser, 4 blau und 4 hellrot gefärbte, entsprechend den beiden ersten Farben der Pfostenringe; je 3 von ihnen tragen außerdem abwechselnd die übrigen Farben der Pfostenringe; von den blauen erhält also einer einen schwarzen,

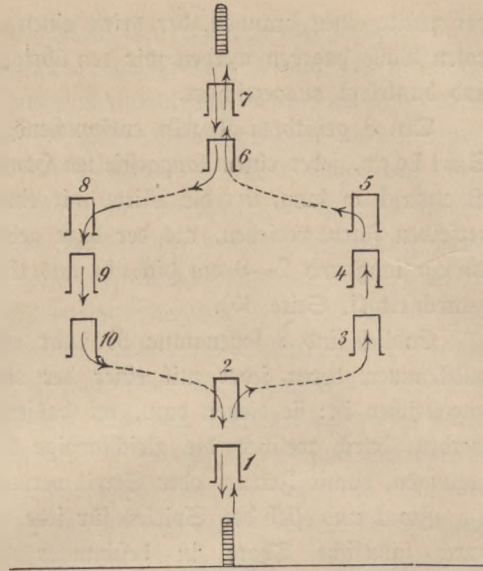


Fig. 13.

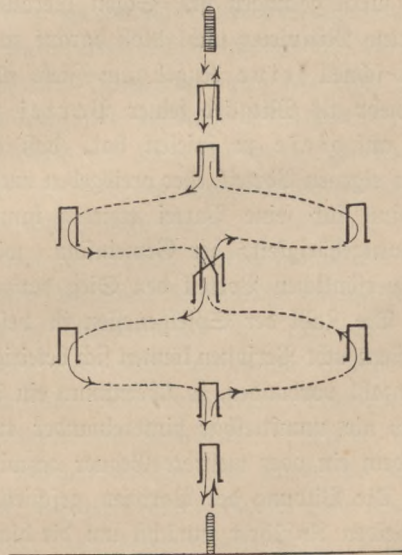


Fig. 14.

der zweite einen braunen, der dritte einen grünen Ring; die hellroten Bälle dagegen werden mit den übrigen Farben gelb, orange und dunkelrot ausgezeichnet.

Den 8 gefärbten Kugeln entsprechend, sind die 8 hölzernen Schläger, jeder einem langgestielten Hammer ähnlich; der Stiel ist etwa 1 m lang, um die Mitte mit einem breiten Bande von derselben Farbe versehen, als der dazu gehörige Ball; der Kopf, 25 cm lang und 7—8 cm dick, ist aus Eichenholz walzenförmig gedrechselt (s. Seite 35).

Endlich sind 8 sogenannte Reiter erforderlich, kleine Metallklemmer, deren jeder mit einer der oben genannten Farben angestrichen ist; sie dienen dazu, an dasjenige Thor befestigt zu werden, durch welches die gleichfarbige Kugel zuletzt hindurchgegangen, damit Irrtum oder Streit vermieden werden.

Zweck und Ziel des Spieles für jede Partei ist: ihre Kugeln durch sämtliche Thore in bestimmter Reihenfolge hindurchzutreiben; den Sieg hat diejenige Partei davongetragen, welcher dies zuerst gelungen ist. Schon hieraus ergibt sich, daß jeder einzelne Mitspieler nicht bloß darauf zu achten hat, daß er möglichst schnell seine Kugel zum Ziele führt, sondern daß er sich vielmehr als Mitglied seiner Partei zu fühlen und mit Rücksicht auf diese zu spielen hat, daß er also unter Umständen einen eigenen Vorteil eher preisgeben muß, wenn er dadurch einen Gewinn für seine Partei erzielen kann. Das Gefühl der Zusammengehörigkeit, der Gemein Sinn, wird daher auch hier über den persönlichen Vorteil den Sieg davontragen.

Die Zahl der Spielgenossen ist beschränkt; mindestens zwei, höchstens acht Personen können sich beteiligen; ist eine ungleiche Personenzahl vorhanden, so übernimmt ein Spieler zwei Bälle, die er jedoch nie unmittelbar hintereinander treiben darf, sondern erst, nachdem ein oder mehrere Gegner dazwischen gekommen sind.

Die Bildung der Parteien geschieht am einfachsten so, daß die beiden Anführer zunächst um die blaue und die hellrote Kugel

losen und hierauf abwechselnd ihre Spielgenossen wählen. Die eine Partei hat die Farben: blau, schwarz, braun und grün, die andre: hellrot, gelb, orange und dunkelrot. Blau beginnt, indem der Spieler seine Kugel $\frac{1}{2}$ m vor das Schlagmal stellt und vermittelft des Schlägers dieselbe mit hörbarem Schläge (also nicht durch Schieben) durch Thor 1 und womöglich auch durch Thor 2 treibt; der Schläger wird hierbei mit beiden Händen am oberen Teile des Griffes, doch nicht zu fest, so gefaßt, daß er beim Schlagen eine Linie beschreibt, parallel derjenigen, welche beide Fußspitzen miteinander verbindet. Der erste Spieler bleibt solange am Spiele, als es ihm gelingt, seine Kugel ordnungsmäßig durch die folgenden Thore bis zum Rehrmale und von da wieder zurück durch Thor 7 und 6 nach 8, 9, 10, 2, 1 bis zum Schlagmale zu schlagen. In Wirklichkeit wird das aber nicht so glatt abgehen; ja selbst wenn es ihm gelänge, auf dem Rückwege durch Thor 2 und 1 zu kommen, würde es unflug sein, auch das Schlagmal zu berühren; denn alsdann wäre er „tot“ und müßte vom Spiele abtreten, während gerade die fernere Beteiligung eines guten Spielers für seine Partei von größtem Nutzen ist. Er wird es deshalb vermeiden, nach dem Durchgang durch das letzte Thor das Schlagmal zu treffen. Er wird vielmehr „Räuber“; als solcher hat er das Recht, sobald die Reihe wieder an ihn kommt, seine Kugel, ohne Rücksicht auf eins der Thore, dahin zu lenken, wo er seine Parteigenossen unterstützen kann.

Nach dem ersten Spieler der blauen Partei kommt der erste der Gegner ans Spiel, der in derselben Reihenfolge wie bei jenem seine Kugel treibt, soweit er kommt; nach ihm der zweite der blauen und so fort. Doch nun wird die Sache, sobald erst mehrere Kugeln im Spiele sind, schon verwickelter; denn nun ist es nicht mehr allein die Aufgabe des betreffenden Spielers, seine Kugel durch die Thore zu bringen; er hat auch darauf zu achten, die Stellung der Gegner möglichst ungünstig, die der Seinen möglichst günstig zu gestalten, und das geschieht durch „Kippen“

und „Wippen“. Sieht nämlich der am Spiele Befindliche, daß er mit einem Schläge nicht durch das nächste Thor kommen kann, so sucht er eine ihm näher oder günstiger stehende Kugel zu treffen (zu „kippen“); dadurch erlangt er das Recht zu einem weiteren Schläge. Doch vorher muß er die gekippte Kugel auch „wippen“, indem er die seinige dicht neben jene stellt, seinen Fuß auf die eigene Kugel stellt und nun mit dem Schläger einen Schlag gegen die letztere führt, welche die gekippte Kugel weiter treibt. Hierbei hat er nun Gelegenheit, dem Gegner zu schaden und seiner Partei zu nützen. Gehörte nämlich die gekippte Kugel einem Gegner, so stellt er seine Kugel so neben jene, daß letztere möglichst weit in eine ungünstige Stellung gebracht wird; gehörte sie der eigenen Partei an, so kann er ihr durch Wippen entweder eine günstigere Stellung zu dem Thore, welches sie zunächst passieren muß, verschaffen, oder sie gar durch das Thor selbst hindurchbringen. Darauf führt er nun selbst seinen zweiten Schlag aus; kippt er hierbei von neuem, so bleibt er weiter am Spiele; doch darf er dieselbe Kugel nicht zweimal hintereinander kippen, wenn er nicht etwa vorher ein Thor passiert oder ein Mal berührt hat.

Fliegt eine Kugel über die Grenze des Spielplatzes, so darf sie zurückgebracht und 1 m von der Grenze in das Spielfeld gelegt werden.

Ein Spieler verliert den Schlag:

- 1) Wenn er außer der Reihenfolge schlägt,
- 2) wenn er statt mit der seinigen, mit einer falschen Kugel spielt,
- 3) oder mit dem Schläger nicht schlägt, sondern schiebt,
- 4) oder zweimal, statt einmal, seine Kugel schlägt,
- 5) oder wenn es ihm nicht gelingt, durch das nächste Thor zu kommen, bezw. eine Kugel zu kippen,
- 6) oder endlich wenn er beim Wippen die vordere Kugel nicht von der Stelle bringt.

Hat der Gegner diese Fehler jedoch nicht (oder zu spät, d. h.

wenn der nächste Spieler bereits einen Schlag gemacht) bemerkt, so gelten alle durch jene Fehler erreichten Vorteile.

Gegen den Räuber der einen Partei kann nur ein Räuber der andern erfolgreich spielen, ihn also z. B. „tot“ machen, indem er ihn an das Schlagmal kippt oder wippt. Aber auch dann ist der Räuber tot, wenn er von einem Spieler seiner eigenen Partei aus Versehen an das Schlagmal gekippt wird; der Schläger verliert außerdem den Schlag. Trifft eine Kugel nach dem ersten Kippen noch eine andre, so gilt nur die erste Berührung.

2. Der Barlauf oder das Barlaufen.

Dieses äußerst interessante und von allen, die es kennen, stets mit neuem Vergnügen geübte Spiel ist einem Schachspiel zu vergleichen, dessen Figuren selbst spielen.

Der dazu erforderliche Platz muß mindestens 100 Schritt lang und 60—70 breit sein, im übrigen eben und, wenn möglich, mit kurz gehaltenem Rasen bedeckt; auch müssen seine Grenzen durch Bäume oder Linien, die mit einem Stocke in den Boden gerigt werden, deutlich bezeichnet sein. — An den beiden Schmalseiten, also einander gegenüber, befinden sich die beiden feindlichen Lager, in deren jedem mindestens 8, höchstens 15 Spieler stehen; an den beiden Längsseiten werden, 3 Schritte von den Lagern entfernt, die Gefangenemale bestimmt.

Nachdem jede der beiden Parteien einen Führer gewählt, und durch das Los bestimmt worden ist, welche von ihnen den Kampf zu eröffnen hat, beginnt das Spiel, bei welchem als Hauptregel gilt: „Jeder Spieler darf nur einen solchen Gegner gefangen nehmen, der früher als er selbst sein Lager verlassen hat.“ Der Führer der beginnenden Partei läuft auf das feindliche Lager zu und fordert einen Gegner, vielleicht den feindlichen Anführer, heraus. Der Aufgeforderte tritt ihm soweit gegenüber, daß die in Schrittstellung stehenden

Füße sich berühren; hierauf giebt der Herausfordernde diesem drei Schläge in die flache Hand, flieht aber sofort nach dem dritten Schläge in geschickter Wendung zu seiner Partei zurück, verfolgt von dem Gegner, der ihn zu schlagen sucht, ehe er sein Lager wieder erreicht. Allein schon tritt gegen den Verfolger ein neuer Gegner aus der Partei des Verfolgten auf, vor dem er sich nun selbst in acht nehmen muß, da dieser als der später Ausgelaufene wohl ihn schlagen und zum Gefangenen machen kann, nicht aber umgekehrt. Für den weiteren Verlauf des Spieles erwächst den Führern die Aufgabe, sofort einen oder mehrere neue Läufer auszusenden, sobald neue Gegner auf der feindlichen Seite aufgetreten sind. Ist es nun einem gewandten Spieler gelungen, einen Gegner möglichst nahe an das feindliche Lager heranzulocken und denselben durch einen Schlag zum Gefangenen zu machen, so ruft der Schläger: „Halt!“ Alle Spieler kehren hinter ihre Standlinien zurück, und der Gefangene wird in das feindliche Lager geführt. Hier stellt sich derselbe rechts von der Standlinie mit gespreizten Beinen aber so, daß sein linker Fuß auf der feindlichen Standlinie steht — und mit wagrecht ausgestrecktem rechten Arme auf in der Erwartung, von seiner Partei befreit zu werden. Der Schläger eröffnet hierauf wieder das Spiel. Kommt im weitern Verlaufe desselben ein zweiter Gefangener hinzu, was auch dadurch geschehen kann, daß ein Spieler über die Grenzlinie hinausgelaufen ist, so nimmt der letztere die Stelle des ersten Gefangenen ein, dieser aber rückt eine Stelle nach seinem Lager vor, indem er mit gespreizten Beinen seinen linken Fuß dicht an den rechten des zweiten Gefangenen setzt und seinen rechten Arm nach seinem Lager ausstreckt, während sein Mitgefangener seinen rechten Arm auf die linke Schulter des zuerst Gefangenen legt. Jetzt gilt es vor allem, die Gefangenen zu erlösen, was dadurch erreicht wird, daß es einem Läufer seiner Partei gelingt, den ausgestreckten Arm des Gefangenen zu erfassen oder zu berühren, indem er dabei ausruft: „Erlöst!“ Damit sind alle befreit, sobald der letzte Gefangene auch richtig mit seinem linken Fuß auf der feindlichen Standlinie gestanden

hat; ist dies nicht der Fall, so ist nur der angerührte Gefangene befreit. Wieder wird das Spiel unterbrochen; alle Spieler kehren in ihr Standlager zurück, die befreiten Gefangenen natürlich ebenfalls, und der Befreier eröffnet einen neuen Gang. Das Spiel hat schließlich diejenige Partei gewonnen, welche zuerst 3 oder 4 Gefangene, je nach vorangegangener Übereinkunft, gemacht hat. Geschickte Spieler werden daher ihre Aufmerksamkeit besonders darauf richten, die Gegner aus der Nähe der Gefangenen hinwegzulocken, um alsdann in plötzlicher Wendung diesen die Hand zu reichen.

Kann sich ein Läufer bei der Verfolgung in das feindliche Lager flüchten, ohne daß er vorher geschlagen worden, so darf er außerhalb der Spielgrenzen frei zu den Seinen zurückkehren.

3. Boccia.

Gewöhnlich wird das in hohem Grade fesselnde Spiel von zwei Parteien gespielt, obwohl es nicht ausgeschlossen ist, daß jeder Beteiligte auch für sich, so zu sagen, auf eigene Rechnung spielt.

Als Spielgeräte sind erforderlich 13—17 aus Buchsbaum oder Erle gedrehte Kugeln von etwa 9 cm Durchmesser, von denen eine, die Zielkugel oder der Lecco, eine gelbe, die eine Hälfte der übrigen eine rote, die andere eine schwarze Farbe trägt. Die beiden Parteien werden durch abwechselnde Wahl seitens der beiden Führer gebildet, hierauf durch das Los bestimmt, welche Farbe beginnt. Nehmen wir an, das Los habe für rot entschieden, so nimmt der Führer dieser Partei die Zielkugel und setzt sie aus, d. h. wirft sie eine ziemliche Strecke weit auf dem Spielfelde, das möglichst frei von Unebenheiten sein muß, hin, worauf er eine rote Kugel in möglichst große Nähe der Zielkugel durch Wurf zu bringen sucht. Ob die Kugeln im ganzen Verlaufe des Spiels gerollt werden dürfen, wie auf einer Regalbahn, oder geworfen werden, ist vorher zu bestimmen. Im letzten Falle wird die Kugel mit gestrecktem Arm und dem Handrücken nach oben, aus

dem Handgelenk geworfen, was unzweifelhaft dem Rollen der Kugel vorzuziehen ist, weil der Spieler letztere dadurch mehr in der Gewalt hat, indem er sie beim Abwerfen zugleich in eine rückwärts rotierende Bewegung setzt, so daß sie beim Berühren einer andern Kugel nicht weiter rollt, sondern liegen bleibt.

Nachdem also die Zielfugel ausgesetzt, und eine zweite Kugel in ihre Nähe geworfen worden ist, kommt die Gegenpartei ans Spiel, deren Mitglieder der Reihe nach je eine schwarze Kugel werfen und solange damit fortfahren, bis eine derselben näher an die Zielfugel gebracht worden ist, als die von dem Führer der Gegner geworfene rote. Alsdann kommen die übrigen Spieler der roten Partei der Reihe nach zum Wurf, indem sie ihre Kugeln noch näher an den Lecco heranzuworfen oder die günstig liegenden Kugeln der Gegenpartei aus der Nähe desselben zu verdrängen suchen. Auch diese Partei wirft solange, bis ihr dies geglückt ist, oder bis sie alle ihre Kugeln geworfen hat, worauf die feindliche Partei ebenfalls den Rest ihrer Kugeln wirft. Sind auf diese Weise sämtliche Kugeln beider Parteien geworfen, so wird festgestellt, wie viele Kugeln der einen Partei näher an dem Lecco liegen, als die nächste der Gegenpartei; jede dieser Kugeln zählt 1 Punkt. In zweifelhaften Fällen wird gemessen, und zwar von der Hälfte des Lecco bis zur Hälfte der in Frage kommenden Kugeln. Diejenige Partei, welche nach mehreren Gängen zuerst 10 Punkte erreicht, hat gesiegt, und es beginnt ein neues Spiel, bei welchem wie bei jedem neuen Gange die unterlegene Partei aussetzt.

Was den Standpunkt anlangt, von welchem aus die Kugeln geworfen werden, so hat man sich vorher darüber zu einigen, ob alle Spieler von demselben Punkte aus werfen müssen, oder ob sie sich bei gleicher Entfernung den für sie günstigsten Punkt wählen dürfen. In diesem Falle wird eine gerade Linie gezogen, auf der sie von jedem Punkte aus werfen dürfen, ohne jedoch die Linie selbst zu überschreiten.

Verwandt mit dem eben beschriebenen Boccia der Italiener ist

4. Das Cochonnetspiel,

welches besonders in der französischen Schweiz sehr beliebt ist. Auch hierbei bilden die Mitspieler entweder zwei Parteien, oder jeder spielt für sich selbst.

Zum Spielplatz eignet sich, wie bei Boccia, am besten ein fester Sandplatz, welcher der Länge nach von Bäumen eingefasst ist, und dessen hinterste Grenze von einem kleinen Graben gebildet wird. Jeder Teilnehmer hat zwei mittelgroße Kugeln; außerdem ist eine kleinere Zielfugel, das cochonnet oder Schweinchen, erforderlich.

Der erste Spieler wirft zunächst die kleinere Kugel (cochonnet) aus, soweit er will, und sucht nun eine seiner Spielfugeln in möglichst große Nähe von jenem zu werfen; dasselbe thun hierauf alle übrigen Teilnehmer mit ihrer ersten Kugel; spielen zwei Parteien gegeneinander, so werfen die Mitglieder derselben abwechselnd. Haben alle Spieler ihre erste Kugel geworfen, so wird die zweite in derselben Reihenfolge geworfen, indem jeder bemüht ist, seine Kugel nicht nur so nahe als möglich dem cochonnet zu bringen, sondern zugleich auch die ihm oder seiner Partei ungünstigen aus der Nähe der Zielfugel zu entfernen. Glückt es hierbei einem Spieler, eine oder mehrere Kugeln der Gegner in den Graben zu rollen, so sind sie für das ganze Spiel tot; die Inhaber derselben können daher beim nächsten Gange nur eine Kugel werfen; allerdings gilt das auch für denjenigen Spieler, dessen eigene Kugel gleichfalls in den Graben gerät. Alle Kugeln derselben Partei, welche dem cochonnet näher liegen, als die erste der Gegenpartei, zählen je 1 Punkt. Die Anzahl der Punkte, welche den Sieg entscheiden, wird vorher festgesetzt.

5. Das deutsche Kegelspiel.

a. Stamm,

wird gewöhnlich in einem zu diesem Zweck besonders erbauten, langen, mit einem Dache versehenen Schuppen, der Regelbahn, ge-



spielt, an deren einen Seite eine vom Regelftande aus ſchräg bis zum Standpunkt der Spieler reichende Rinne, in welcher die hinausgeschobenen Kugeln wieder zurückgerollt werden, ſich befindet. Die Bahn ſelbſt iſt entweder ganz aus gut getrocknetem, harten Holze hergeſtellt oder aus feiner, feſtgeſtampfter Schlacke, auf welcher beim Standpunkt der Spieler ein glatt gehobeltes Brett von etwa 3—4 m Länge, das „Auflegebrett“, befeſtigt iſt. Die Regel, 9 an der Zahl, ſtehen auf einem Holzkreuz, in genau abgemessener Entfernung voneinander und nach der nebenſtehenden Figur 15 geordnet, der König, etwas größer als die übrigen



Fig. 15.

Regel, ſtets in der Mitte. Jeder Spieler ſpielt für ſich, alſo nicht als Glied einer Partei. Es werden zu dieſem Zweck die Anfangsbuchſtaben der Namen aller Teilnehmer in beſtimmter Reihenfolge auf eine Tafel geſchrieben; die Reihenfolge wird durch das Loſ oder durch die mit einem Kugelnwurf erzielte Anzahl gefallener Regel derart ermittelt, daß diejenigen, welche weniger geworfen, vor denen

ſtehen, welche mehr geworfen. Unter den Namen jedes Spielers wird hierauf die Anzahl von Punkten (60 oder 100), welche er allmählich abzuschieben hat, geſetzt; ſie ſind gewiſſermaßen eine Schuld, ein Minus, welches er zu tilgen hat; daß dieſes ſo ſchnell als möglich durch gut geleitete Kugeln, welche viele Regel umwerfen, geſchehe, liegt in ſeinem Vorteil. Doch iſt nicht die Zahl der gefallenen Regel allein maßgebend, auch der Wert einzelner Regel oder Schübe kommt in Anrechnung. So zählt der König allein (was allerdings ſehr ſelten vorkommen wird) 36, „Acht um den König“ 30, „alle Neun“ 24, „Acht (ohne die Vorderede) gefallene Regel“ ebenfalls 24, „Acht mit der Vorderede“ 16, 7 Regel

10, die 3 Mittelkegel („das Herz“) 12; ebenso die Borerede allein 12. Bei all diesen Schüben ist aber vorausgesetzt, daß die Kugel nicht eine der Seitenwände berührt hat; ist dies geschehen, so zählt lediglich die Zahl der gefallenen Kegel: sind also selbst „alle Neun“ gefallen, so zählt dieser Schub nicht 24, sondern nur 9. Geht eine Kugel rechts oder links von den aufgestellten Kegeln vorbei, ohne einen Kegel unzuwerfen (ein Loch), so wird dem Schieber 1 Punkt zur Last geschrieben; geht sie dagegen zwischen einem der Eckkegel und dem nächsten Paare hindurch, ohne zu treffen, so wird dieser Schub weder bestraft, noch belohnt.

Im ersten und, wenn nicht besonders gut geschoben worden ist, auch im zweiten Gange hat jeder Schieber 3 Kugeln; nach jeder derselben wird jedoch immer wieder von neuem aufgesetzt. Angenommen, A beginnt und schiebt mit der ersten Kugel 6, mit der zweiten 8 und mit der dritten „ein Loch“, so hat er im ganzen $6 + 16 - 1 = 21$ geschoben, die ihm von 100 abgezogen werden, so daß er nun auf 79 steht; B hätte hierauf mit seiner ersten Kugel „alle Neun“, mit der zweiten 7 und mit der dritten ein „Herz“ geschoben, so beträgt das zusammen: $24 + 10 + 12 = 46$, diese abgeschrieben von 100, bleiben ihm noch zu schieben 54 u. s. w. Im weitem Verlaufe des Spiels, wenn die Anzahl der noch zu schiebenden Punkte schon bedeutend abgenommen hat, werden die einzelnen Gänge nur zu zwei, gegen Ende des Spiels sogar nur zu einer Kugel geschoben. Hat nämlich einer oder der andre Spieler schon mehr als 100 Punkte geschoben, so werden ihm die über 100 als „gute“ angerechnet; die Summe aller „guten“ darf aber die Summe der noch vorhandenen „Minus“ nicht übersteigen; es müssen daher gegen Ende des Spiels beide Summen beständig miteinander verglichen werden, damit nicht „übershoben“ wird, sondern schließlich Plus und Minus sich aufheben. Gesetzt also, A hätte bereits 16 und C 12, beide zusammen also 28 „gute“; B dagegen noch 20, D noch 8 und E noch 4, zusammen also 32 Minus, so kann der nächste Schub nur noch 4

gelten, selbst wenn dabei „alle Neun“ fielen. — Eine in dieser Weise gespielte Partie heißt ein Stamm.

Die verlierenden Spieler zahlen am Ende des Spiels soviel, als die Zahl ihrer Punkte angiebt; in die Gesamtsumme derselben teilen sich die Gewinner im Verhältnis ihrer „Guten“.

In einigen Orten ist die Berechnung folgende:

Alle gefallenen Regel werden nur einfach gezählt, sobald die „Borderecke“ nicht mit gefallen ist; erst dann gelten die oben angeführten Werte (honneurs), wenn die Borderecke unter den gefallenen ist.

In dem eben beschriebenen Regelspiele schob jeder Teilnehmer auf eigene Rechnung; wird dasselbe jedoch zwischen 2 Parteien gespielt, so führt es den Namen

b. Kamm.

Zwei Führer wählen in der bereits beim deutschen Schlagball S. 86 erwähnten Weise aus der Zahl der Spielteilnehmer abwechselnd ihre Parteigenossen; hierauf wird gelost, welche Partei beginnt; jeder Spieler hat im ersten bezw. zweiten Gange 3 Kugeln. Der erste der beginnenden Partei A schiebt seine erste Kugel, nach welcher die gefallenen Regel aber nicht aufgesetzt werden; das geschieht erst, wenn sie sämtlich umgeschoben sind. Es gehört daher Berechnung, Übung und vor allen Dingen eine genaue Kenntnis der Bahn dazu, die Kugel so zu leiten, daß entweder alle Regel auf einmal fallen oder, da das nicht immer möglich sein wird, doch so, daß der Rest der stehen gebliebenen Regel nicht zu sehr vereinzelt und weit auseinander steht, in welchem Falle manche Kugel resultatlos geschoben wird. Hat der erste Schieber der Partei A seine 3 Kugeln geschoben und es stehen noch Regel, so übernimmt der zweite Schieber derselben Partei die Fortsetzung; sobald kein Regel mehr steht, wird von neuem aufgesetzt. In dieser Weise schieben alle Mitglieder der Partei hintereinander ihre Kugeln ab; worauf die Summe der von ihnen zu Falle ge-

brachten Regel, und zwar einfach gerechnet, addiert und von der abzuschiebenden Zahl abgezogen wird. Nun kommt die Partei B ans Spiel; die Regel werden von neuem aufgesetzt, auch wenn durch die erste Partei nicht alle gefallen sind, und nachdem alle Mitglieder derselben geschoben haben, wird der Gesamterfolg wie bei den vorigen zusammengezählt und von der Ausgangssumme abgerechnet.

Die Berechnung findet auch auf die Art statt, daß nur der Unterschied der durch beide Parteien erzielten Erfolge derjenigen Partei, welche besser geschoben, zu gute kommt. Nehmen wir z. B. an, sämtliche Spieler der Partei A haben zusammen 220 geschoben, die der Gegenpartei B 280, so würde, da der Unterschied 60 beträgt, diese Zahl der Partei B gut geschrieben werden. Immer die letzte Summe, hier also 280, bietet nun für den nächsten Parteischieb das Ziel, welches erreicht werden muß, soll die Partei einen Vorteil erringen. Schiebt nun Partei A 290, so würden ihr 10 gut geschrieben werden, hätte sie jedoch nur 235 geschoben, so ist sie um 45 hinter B zurückgeblieben; diese 45 würden daher aufs neue der Partei B angerechnet werden und so fort, indem immer nur der Unterschied beider Summen derjenigen Partei gut geschrieben wird, welche mehr geschoben, und indem immer die letzte Summe der einen Partei, die sogenannte „Vorlage“, für die andre das Ziel ist, das sie zum mindesten erreichen oder zu ihrem Vorteil überschreiben muß. Das wird so lange fortgesetzt, bis entweder eine vorher festgesetzte Anzahl von Schüben geschehen sind, oder eine bestimmte Zahl abgeschoben ist.

6. Das Luftregelispiel.

Die beiden eben beschriebenen Arten von Regelspielen lassen sich auch mit einer Kugel spielen, welche nicht auf der Ebene gerollt, sondern an einer Schnur aufgehängt, durch die Luft geschleudert wird. Zu diesem Behufe wird ein etwa 3 m hoher

Galgen errichtet mit einem vorgestreckten Arm von 1,50 m. An diesen Arm wird, 20 cm vom freien Ende entfernt, ein Haken befestigt, in welchen die Schnur oder der Riemen, an dessen Ende die etwa 15—18 cm im Durchmesser haltende Kugel hängt, eingehakt wird. Das Kreuz, auf welchem die etwa 35 cm hohen Regel genau in derselben Figur, wie beim Stammkegelspiel (S. 132) angegeben worden, aufgestellt sind, ist so in den Boden befestigt, daß die Kugel in ruhendem Zustande 15 cm vom Erdboden entfernt, gerade links vor dem Könige hängt, wenn die Säule des Galgens vom Standpunkt des Spielers aus ebenfalls links steht. Die Regeln und der Verlauf des Spieles sind dieselben wie beim Stammkegelspiel, nur daß die Regel nicht von vorn, sondern von hinten getroffen werden. Der Spieler nämlich, welcher seine Aufstellung in der Mittellinie des Regelkreuzes nimmt, ergreift die Kugel mit beiden Händen, zieht sie straff an und läßt sie in einem mehr oder weniger flachen Bogen neben dem rechten Eckegel vorbeigleiten, so daß sie beim Zurückschwingen entweder durch die Mitte oder mehr nach rechts oder links kommt. Nachdem die Kugel durch die Regel gegangen, hat der Spieler sie wieder zu ergreifen, damit sie nicht aufs neue in die Regel schlägt, denn nur die von hinten getroffenen Regel gelten.

7. Das Bogenschießen.

Über die Bezugsquelle von Bogen und Pfeilen s. oben S. 35. Die Scheibe besteht aus einem 1 bis 1½ m im Durchmesser haltenden Strohteller, auf welchem eine mit Scheibenringen versehene Leinwand oder nicht zu starker Pappdeckel befestigt ist. Wer die meisten Ringe erzielt, ist der beste Schütze. Es bedürfte daher keines weitem Zusatzes, wenn nicht die Handhabung des Bogens eine besondere Anweisung nötig machte. Derselbe wird mit der linken Hand in der Mitte des Bügels so gefaßt, daß die beiden Bügelenden senkrecht, nicht wagrecht, zum Fußboden stehen.

Hierauf wird der Pfeil, dessen Schaft auf drei Seiten mit kleinen Federflügeln versehen ist, mit der Rechten so auf die den Bügel haltende Linke und die Sehne gelegt, daß die unbefiederte vierte Seite ohne Hindernis den Bogen verlassen kann. Nun erhebt man den Bogen soweit, daß das zielende Auge, die am Bogen angebrachte Visierlinie und die Mitte der Scheibe eine gerade Linie bilden, faßt mit Daumen und Zeigefinger das Ende des Pfeiles samt der Bogensehne und zieht die letztere anfangs langsam, zuletzt mit einem raschen, schnellenden Ruck zurück, und läßt gleichzeitig den Pfeil aus den Fingern gleiten. Die ersten Versuche werden gewöhnlich mißglücken, bis eine fortgesetzte Übung eine größere Vertrautheit mit der Handhabung des Bogens und eine dadurch bedingte Treffsicherheit erworben haben.

8. Der Speerwurf.

Eine aus gutem Erlenholz gefertigte, 3 m hohe und $2\frac{1}{2}$ m breite Scheibe, welche mit schwarzen, konzentrischen Ringen versehen ist, dient als Ziel. Die Entfernung mag für den Anfänger nicht zu groß genommen werden, bis auch hier eine gewisse Sicherheit in der Handhabung des Speeres erreicht ist. Von Wichtigkeit ist hierbei die Körperstellung und die Haltung des rechten Armes. Das Gewicht des Körpers muß nämlich auf dem rechten, etwas zurückgestellten Beine ruhen, der Körper selbst aber in einer halben Wendung nach rechts zur Scheibe stehen. Der Speer wird von der rechten Hand so gefaßt, daß er sich im Gleichgewicht befindet, der Arm in seiner ganzen Länge bei etwas zurückgebogenem Oberkörper hierauf gestreckt, und endlich der Speer mit aller Kraft, bei geringer Entfernung in gerader Linie, bei größerer Entfernung im Bogen, nach der Scheibe geschleudert. Auch hierbei wird der Anfänger sich zunächst begnügen müssen, den Speer so zu werfen, daß er die Scheibe erreicht und in derselben haften bleibt, bis größere Übung ihm eine gewisse Treffsicherheit verschafft.

Vierter Teil.

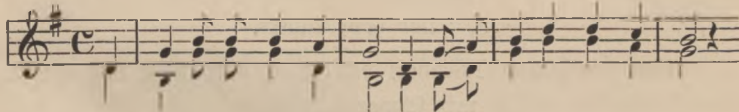
Reigen.

1. Der gute Kamerad¹⁾.

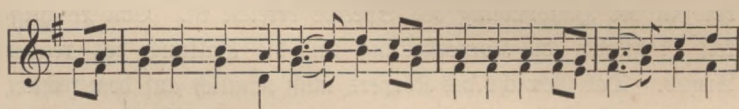
Knaben-Reigen von Nulch und Pommer.

Mäßig.

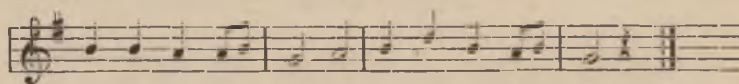
Friedr. Ellmer.



1. Ich hatt' einen Ka-me-ra-den, ei-nen bessern find'st du nit;
2. Ei-ne Ku-gel kam ge-flogen: gilt es mir oder gilt es dir?
3. Will mir die Hand noch rei-chen, der-weil ich — e-ben lad';



1. Die Trommel schlug zum Strei-te, er ging an mei-ner Sei-te in
2. Ihn hat es weg-ge-rissen —, er liegt zu mei-nen Fü-ßen, als
3. „Kann dir die Hand nicht ge-ben, bleib' du im ew'gen Le-ben, mein



1. glei-chem Schritt und Tritt, in glei-chem Schritt und Tritt.
2. wär's ein Stück von mir, als wär's ein Stück von mir.
3. gu-ter Ka-me-rad, mein gu-ter Ka-me-rad.

Ludwig Uhland.

¹⁾ Aus Kupfermann, Turnunterricht und Jugendspiel S. 61. Mit Genehmigung des Herausgebers abgedruckt.

Jede Strophe enthält 12 Takte zu 4 Vierteln = 48 Viertel, und da jedes Viertel einem Schritt entspricht, so muß jeder Abschnitt des Reigens ebenfalls 48 Schritte enthalten. Die 20 Schüler werden in einer Säule von 5 Viererreihen aufgestellt.

I. Strophe.

- 1) Die Zweiten reihen sich mit 4 Schritten vornvorüber rechts neben die Ersten, und gleichzeitig reihen sich die Dritten mit 4 Schritten vornvorüber links neben die Vierten (Fig.

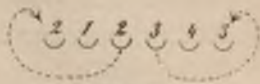


Fig. 16a.

16a). Die Ersten und Vierten machen 4 Schritte am Ort = 4 Schritte.

- 2) Alle gehen 4 Schritte am Ort, dann 4 Schritte vorwärts, hierauf 4 Schritte am Ort, darauf 4 Schritte rückwärts und schließlich 4 Schritte am Ort = 20

- 3) Die Ersten reihen sich mit 4 Schritten vornvorüber rechts neben die Zweiten, und gleich-

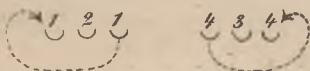


Fig. 16b.

zeitig reihen sich die Vierten vornvorüber links neben die Dritten (Fig. 16b). Die Zweiten und Dritten gehen 4 Schritte am Ort . = 4

- 4) Alle gehen 4 Schritte am Ort, 4 Schritte vorwärts, 4 Schritte am Ort, 4 Schritte rückwärts und 4 Schritte am Ort (wie bei 2) = 20

Zusammen: 48 Schritte.

II. Strophe.

- 1) Die Ersten reihen sich mit 4 Schritten vornvorüber links neben die Zweiten und gleich-

- zeitig die Vierten vornvorüber rechts neben die Dritten. Die Zweiten und Dritten gehen 4 Schritte am Ort = 4 Schritte.
- 2) Alle gehen 4 Schritte am Ort, 4 Schritte vorwärts, 4 Schritte am Ort, 4 Schritte rückwärts und 4 Schritte am Ort (wie bei I, 2) . = 20 "
- 3) Die Zweiten reihen sich mit 4 Schritten vornvorüber links neben die Ersten und gleichzeitig die Dritten vornvorüber rechts neben die Vierten, so daß die Reihen wieder geschlossen sind. Die Ersten und Vierten gehen 4 Schritte am Ort = 4 "
- 4) Alle Reihen gehen 4 Schritte am Ort, 4 Schritte vorwärts, 4 Schritte am Ort, 4 Schritte rückwärts und 4 Schritte am Ort = 20 "
- Zusammen: 48 Schritte.

III. Strophe.

- 1) Die Zweiten reihen sich mit 4 Schritten vornvorüber rechts neben die Ersten und gleichzeitig die Dritten vornvorüber links neben die Vierten. Die Ersten und Vierten gehen 4 Schritte am Ort = 4 Schritte.
- 2) Alle gehen 4 Schritte vorwärts, dann 4 Schritte rückwärts = 8 "
- 3) Die Ersten reihen sich mit 4 Schritten vornvorüber rechts neben die Zweiten und gleichzeitig die Vierten vornvorüber links neben die Dritten. Die Zweiten und Dritten gehen 4 Schritte am Ort = 4 "
- 4) Alle gehen 4 Schritte vorwärts, dann 4 Schritte rückwärts = 8 "
- 5) Die Ersten reihen sich mit 4 Schritten vornvorüber links neben die Zweiten, gleichzeitig
- Übertrag: 24 Schritte.

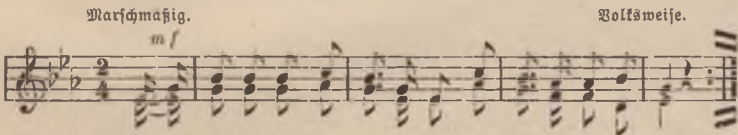
Übertrag: 24 Schritte.

- die Vierten vornvorüber rechts neben die
Dritten. Die Zweiten und Dritten gehen 4
Schritte am Ort = 4 "
- 6) Alle gehen 4 Schritte vorwärts, dann 4 Schritte
rückwärts = 8 "
- 7) Die Zweiten reihen sich mit 4 Schritten vorn-
vorüber links neben die Ersten und gleichzeitig
die Dritten mit 4 Schritten vornvorüber rechts
neben die Vierten, so daß die Reihen wieder
geschlossen sind. Die Ersten und Vierten gehen
4 Schritte am Ort = 4 "
- 8) Alle gehen 4 Schritte vorwärts, dann 4 Schritte
rückwärts = 8 "

Zusammen: 48 Schritte.

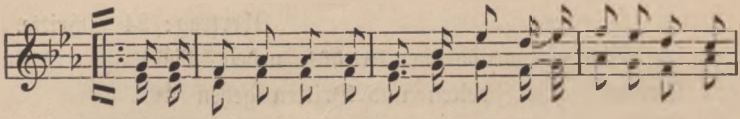
2. Sternreigen: „Nun ade, du mein lieb' Heimatland.“

Von Professor Dr. Euler in Berlin¹⁾.

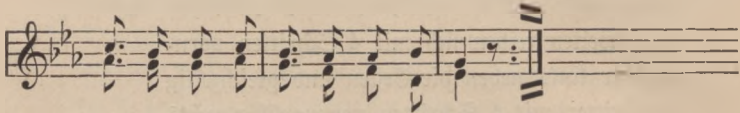


1. { Nun a = de, du mein lieb' Heimatland, lieb' Heimatland, a = de!
{ So geht jetzt fort zum fremden Strand, " " " " "
2. { Wie du lachst mit deines Himmels Blau, " " " " "
3. { Wie du grüßest mich mit Feld und Au, " " " " "
3. { Be = glei = test mich, du lie = her Fluß, " " " " "
3. { Bist trau = rig, daß ich wandern muß, " " " " "

1) Mit Genehmigung des Herrn Prof. Euler abgedruckt.



- 1. Und so sing' ich denn mit frohem Mut, wie man singet, wenn man
- 2. Gott weiß, zu dir steht stets mein Sinn, doch jekt zur Fer-ne
- 3. Vom moos'gen Stein am wald'gen Thal, da grüß' ich dich zum



- 1. wandern thut, lieb' Heimat-land, a = de.
- 2. zieht's mich hin, " " " " "
- 3. leh = ten = mal, " " " " "

Diffelhof.

Jede Strophe enthält 2mal 4 = 8 Takte + 2mal 6 = 12 Takte zu 4 Achteln, zusammen 80 Takte oder Schritte. Ausgeführt wird der Reigen von 8 Kotten zu 6 Mann = 48 Mann.

I. Strophe.

Anfangs-Aufstellung: ein Kreis.

- 1) Die Kottenführer schwenken mit 8 Schritten nach der Mitte zu Flankenstrahlen ein; bis zur Mitte bleiben jedoch 3 Schritte Raum. (Fig. 17) = 8 Schritte.

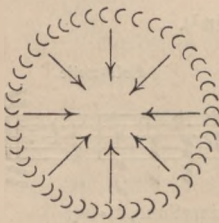


Fig. 17.

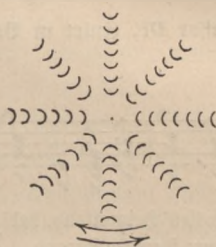


Fig. 18.

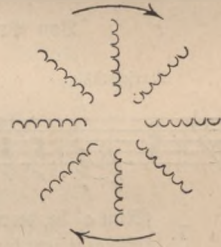


Fig. 19.

- 2) Schwenkung des Sternes: 4 Nachstellschritte seitwärts links, darauf 4 Nachstellschritte seitwärts rechts. (Fig. 18) = 8

Übertrag: 16 Schritte.

Übertrag: 16 Schritte.

- 3) Mit dem letzten Schritte links um! und 8 Schritte vorwärts (Fig. 19). Mit dem letzten Schritte links um kehrt! und 8 Schritte vorwärts. (Fig. 20) = 16 Schritte.

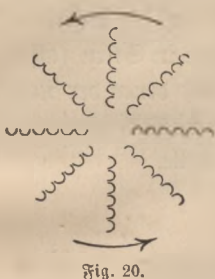


Fig. 20.

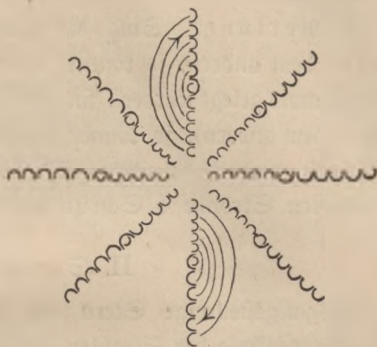


Fig. 21.

- 4) Schwenkung der Strahlen: $\frac{1}{2}$ Schwenkung rechts mit 12. Schritten (Fig. 21). 4 Schritte am Ort. = 16
- 5) Schwenkung des Sterns: 8 Schritte vorwärts. Mit dem letzten Schritte links um kehrt! und 8 Schritte vorwärts. (Fig. 22) . . . = 16

Übertrag: 64 Schritte.

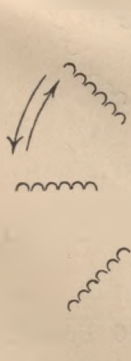


Fig. 22.

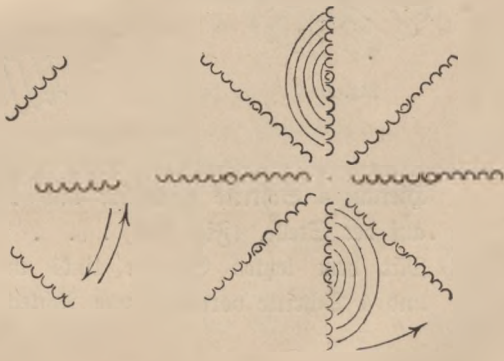


Fig. 23.

Übertrag: 64 Schritte.

- 6) Schwenkung der Strahlen: $\frac{1}{2}$ Schwenkung
links mit 12 Schritten; 4 Schritte am Ort.

(Fig. 23) = 16 "

Zusammen: 80 Schritte.

Anmerkung. Sind die Strahlen in Flanke (also einer hinter dem andern, so können die Hände auf die Schultern des Vordermanns gelegt werden; sind die Strahlen in Stirn (also einer neben dem andern), so können die Arme mit denen der Nachbarn verschränkt werden, damit die Strahlen geschlossen bleiben. Vor der nächsten Strophe 4 Schritte auf der Stelle.

II. Strophe.

Ausgangsstellung: Stern mit Stirnstrahlen.

- 1) Schwenkung der Strahlen links zum Achteck mit
6 Schritten (Fig. 24), 2 Schritte am Ort.

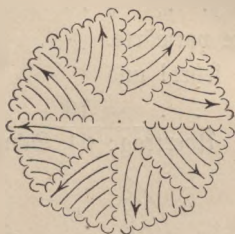


Fig. 24.

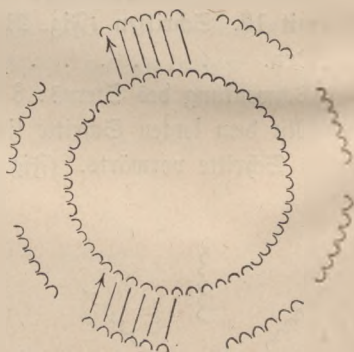


Fig. 25.

Hierauf 4 Schritte vorwärts und 4 Schritte
auf der Stelle. (Fig. 25) = 16 Schritte.

- 2) Mit dem letzten Schritte links um kehrt!
und 4 Schritte vorwärts zum Achteck

Übertrag: 16 Schritte.

Übertrag: 16 Schritte.

und 4 Schritte auf der Stelle (s. Fig. 25 nur zurück).

- 3) Schwenkung der Strahlen rechts zum Stern mit 6 Schritten (Fig. 24, nur zurück). 2 Schritte auf der Stelle = 16
- 4) Mit dem letzten Schritte machen die ungeraden Strahlen links um! und Gegenzug links zum Kreisbogen mit 8 Schritten (Fig. 26). Ziehen im Kreisbogen mit 8 Schritten (Fig. 26). Winkelzug zum Stern mit 8 Schritten (Fig. 27). Mit dem letzten Schritte rechts um! . . = 24



Fig. 26.

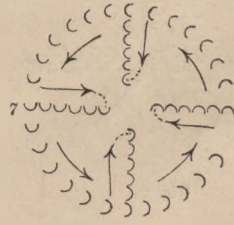


Fig. 27.

- 5) Während dieser 24 Schritte machen die geraden Strahlen 1) 8 Schritte auf der Stelle; 2) 8 Schritte von der Stelle; 3) 8 Schritte auf der Stelle.
- 6) Mit dem letzten Schritte links um! und Gegenzug links zum Kreisbogen mit 8 Schritten. Ziehen im Kreisbogen mit 8 Schritten; Winkelzug zum Stern mit 8 Schritten . . . = 24

Zusammen: 80 Schritte.

- 7) Während dieser 24 Zeiten (Schritte) machen die ungeraden Strahlen 1) 8 Schritte auf der Stelle, 2) 8 Schritte

von der Stelle, 3) 8 Schritte auf der Stelle. Mit dem letzten Schritte links um!

Vor der nächsten Strophe 4 Schritte auf der Stelle.

III. Strophe.

Ausgangsstellung: Stern mit Flankenstrahlen nach der Mitte.

- 1) Vorbeizug mit rechts (bezw. links) Ausweichen der gegenüberstehenden 4 ungeraden Strahlen, Kreuzen der Bahnen in dem Mittelpunkte des



Sterns und Gegenzug zur Aufstellung auf dem Platze der Gegenstrahlen. Während dieser Zeit gehen die geraden Strahlen auf der Stelle (Fig. 28) = 24 Schritte.

- 2) Vorbeizug u. s. w. (wie unter 1) der 4 geraden Strahlen zc. Während dessen gehen die ungeraden Strahlen auf der Stelle . . . = 24

- 3) Gegenzug links sämtlicher Strahlen zur Bildung kleiner Kreise (Räder) in der Peripherie mit 8 Schritten (Fig. 29).

Übertrag: 48 Schritte.

Übertrag: 48 Schritte.

Die Einzelnen in den Strahlen folgen ihren Vordermännern, sobald diese an ihnen vorbeigezogen sind.

Ziehen in kleinen Kreisen (Rädern) mit 8 Schritten. (Fig. 30.) Mit dem letzten Schritte links um kehrt! und Ziehen in kleinen Kreisen mit 8 Schritten (Fig. 30).

Auflösung der kleinen Kreise und Ziehen auf dem nächsten Wege zur Bildung eines großen Kreises mit 8 Schritten (Fig. 31) . . = 32

Zusammen: 80 Schritte.



Fig. 30.



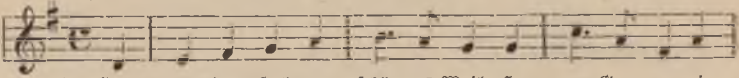
Fig. 31.

3. Hurra, Germania.

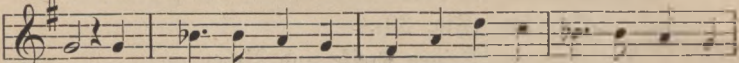
Als Reigen zusammengestellt von Dr. Euler¹⁾.

Entschlossen.

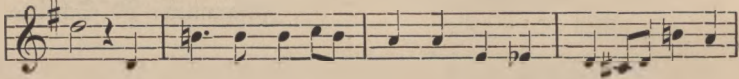
2. Ort.



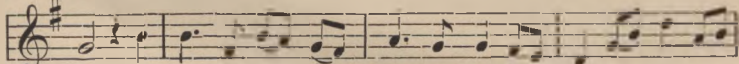
1. Hur = ra, du stol = zes, schö = nes Weib, Hur = ra, Ger = ma = ni =
2. Da rauscht das Raff, da rauscht der Welt, da rauscht das deut = sche
3. Und Schwaben, Preu = ßen Hand in Hand, der Nord, der Süd ein
4. Auf, Deutschland, auf und Gott mit dir! In's Feld der Würf = el



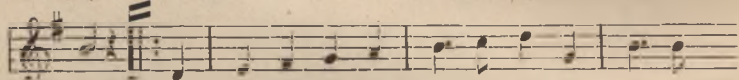
1. a! Wie kühn mit vor = ge = beug = tem Leib am Rhei = ne stehst du
2. Meer. Da rückt die D = der in das Feld, die El = be greift zur
3. Heer! „Was ist des Deut = schen Va = ter = land?“ wir fra = gen's heut wir
4. klirrt! Wohl schnürt's die Brust uns, den = ken wir des Bluts, das flie = ßen



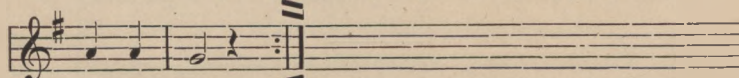
1. da! Im vol = len Brand der Zu = li = glut wie ziehst du risch dein
2. Wehr. Nec = kar und We = ser stür = men an, so = gar die Flut des
3. mehr! Ein Geist, ein Arm, ein einz' = ger Leib, ein Wil = le sind wir
4. wird! Den = noch das Au = ge kühn em = por, denn sie = gen wirst du



1. Schwert Wie trittst du zor = nig froh ge = mut zum Schutz vor dei = nen
2. Mains! Ber = ges = sen ist der al = te Span: das deutsche Volk ist
3. heut! Hur = ra, Ger = ma = nia, stol = zes Weib! Hur = ra, du gro = ße
4. ja; Groß, herr = lich, frei, wie nie zu = vor! Hur = ra Ger = ma = ni =



- | | | | | | | |
|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------|
| 1. Herd! | Hur = ra, | Hur = ra, | Hur = ra, | Hur = ra, | Hur = ra, | Ger = |
| 2. eins! | " " | " " | " " | " " | " " | " " |
| 3. Zeit! | " " | " " | " " | " " | " " | " " |
| 4. a! | " " | " " | " " | " " | " " | " " |



1. ma = ni = a!
2. " " "
3. " " "
4. " " "

3. Freilitzgrath.

1) Mit Genehmigung des Herrn Prof. Dr. Euler abgedruckt.

Reigen.

64 Schüler treten in Sechzehnerreihen mit gewöhnlichem Abstände an.

Strophe I.

Verszeile 1. Vormarsch der Reihen mit 8 Schritten, dann links und rechts abschwenken zu Vierern mit 8 Schritten (Fig. 32). Die inneren Viererreihen reihen sich dabei hinter die äußeren 16 Schritte.



Fig. 32.

Verszeile 2. Rückmarsch der Viererreihen mit 8 Schritten, dann mit 8 Schritten zu Achterreihen einschwenken (Fig. 33) 16



Fig. 33.

Verszeile 3. Vormarsch der Achterreihen mit 8 Schritten, dann abschwenken links und rechts zu Paaren durch Hinterreihen der inneren Paare mit 8 Schritten (Fig. 34) 16 ..



Fig. 34.

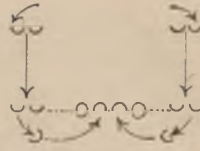


Fig. 35.

Verszeile 4. Rückmarsch der Paare mit 8 Schritten
und dann Schwenkung mit 8 Schritten zu Vierer-
reihen (Fig. 35). 16 Schritte.

Verszeile 5. Vormarsch der Viererreihen mit
8 Schritten und dann mit 8 Schritten links
nebenreihen zu Achten (Fig. 36) 16 ..

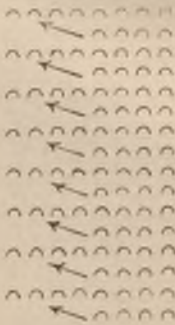


Fig. 36.

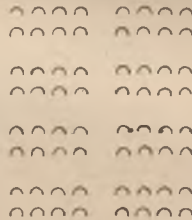


Fig. 37.

Bei Wiederholung der letzten Verszeile wird
die Aufstellung nach Fig. 37 eingenommen . . 16 ..

$$6 \times 16 = 96 \text{ Schritte.}$$

Strophe II.

Verszeile 1. Mit dem ersten Schritte machen die linken Viererreihen links, die rechten rechts um (Fig. 38a), und je 2 Viererreihen durchkreuzen einander hin und zurück mit 8 Schritten (die vorderen Reihen immer vorn vorüber), dann Gegenzug der Viererreihen nach außen mit 8 Schritten (Fig. 38b) 16 Schritte.

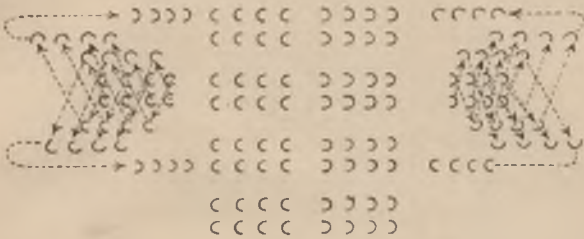


Fig. 38a.

Fig. 38b.

Verszeile 2. Kreuzen und Gegenzug wie bei Verszeile 1. 16 „

Verszeile 3. Die ersten und zweiten Viererreihen bilden Paare und kreuzen einmal mit den Paaren der nächsten Viererreihen mit 8 Schritten, dann Gegenzug der Paare mit 8 Schritten (Fig. 39) 16 „

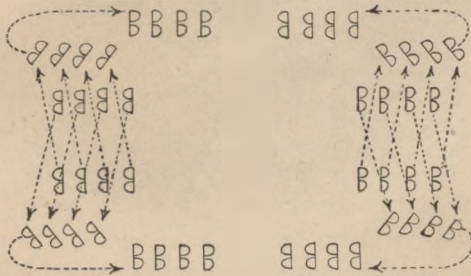


Fig. 39.

Verszeile 4. Zurückkreuzen der
 Paare und Gegenzug (Fig. 39) 16 Schritte.
 Verszeile 5. Aufmarsch mit
 16 Schritten nach Fig. 40 . 16 " "
 Bei Wiederholung der letz-
 ten Verszeile Aufmarsch zum
 Stern nach Fig. 41 und 42 16 " "

 6 × 16 = 96 Schritte.

Fig. 40.

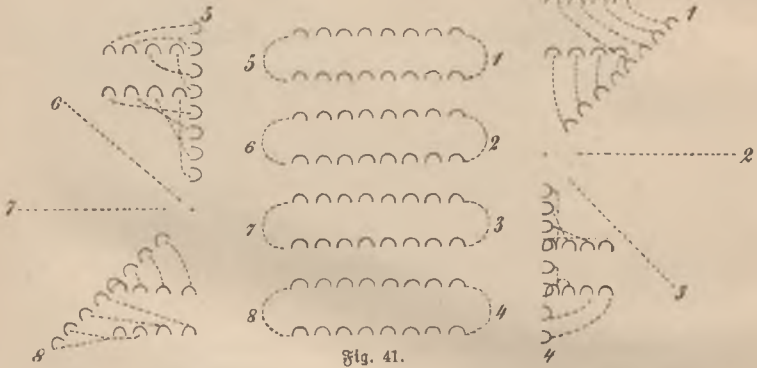


Fig. 41.

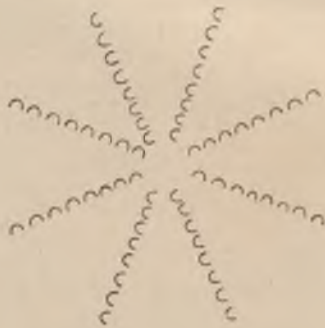


Fig. 42.

Strophe III.

Verszeile 1. Mit dem ersten Schritt „Kehrt“ der rechts stehenden Strahlen und Schwenkung rechts im Stern mit 8 Schritten, dann „Kehrt“ und Schwenkung links im Stern (Fig. 43) 16 Schritte.

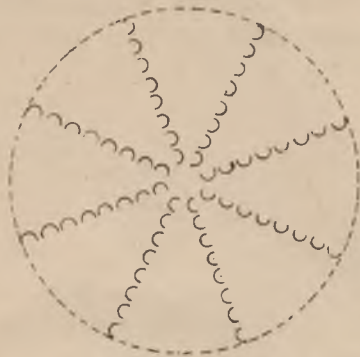


Fig. 43.

Verszeile 2. Schwenken der inneren Viererreihen der Strahlen rechts und links um ihre Mitte

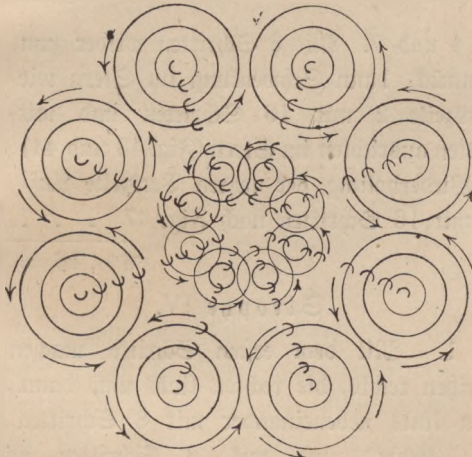


Fig. 44.

mit je 8 Schritten, gleichzeitig Schwenkung der äußeren Viererreihen um den rechten Führer mit 16 Schritten (Fig. 44) 16 Schritte.

Berszeile 3. Schwenken der Strahlen nach außen zum Achteck mit 8 Schritten, dann Schwenkung der Viererreihen rechts um ihre Mitte mit 8 Schritten (Fig. 45 und 46) 16 "

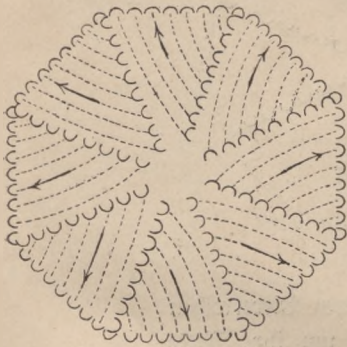


Fig. 45.

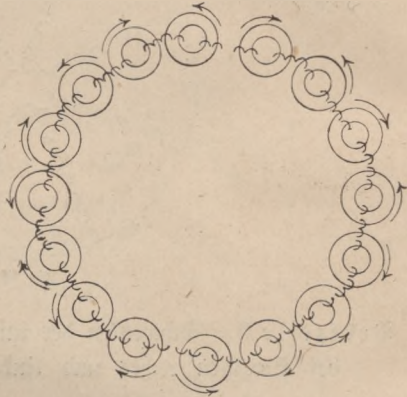


Fig. 46.

Berszeile 4 und 5. Mit 8 Schritten wieder zum Stern zurück, dann Schwenkung im Stern wie bei Berszeile 2 mit 16 Schritten und mit 8 Schritten ausrichten im Stern (Fig. 43 und 44) 32 "

Bei Wiederholung der letzten Berszeile Aufmarsch mit 16 Schritten nach Fig. 47 16 "

$$6 \times 16 = 96 \text{ Schritte.}$$

Strophe IV.

Berszeile 1. Mit dem ersten Schritte machen die linken Viererreihen rechts, die rechten links um, dann Vorbeiziehen derselben links nebeneinander mit 8 Schritten (Fig. 48 a), hierauf „Rehrt“ und mit 8 Schritten wieder zurück (Fig. 48 b) 16 Schritte.

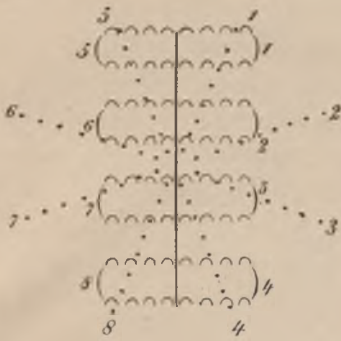


Fig. 47.



Fig. 48a.

Fig. 48b.

Verzweile 2. „Kehrt“ der Viererreihen, die linken Viererreihen bilden Paare, die rechten eine Gasse, Durchzug mit 8 Schritten (Fig. 49 a), dann „Kehrt“ und Durchzug, indem die rechten Viererreihen Paare bilden (Fig. 49 b) 16 Schritte.

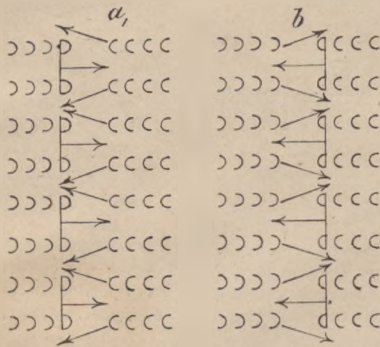


Fig. 49 a.

Fig. 49 b.

Verzweile 3. „Kehrt“ aller Viererreihen, die linken Viererreihen ziehen zu Vierern nebengereiht mit 8 Schritten durch die von Paaren gebildete Gasse der rechten Viererreihen (Fig. 50 a), dann mit 8 Schritten zurück in umgekehrter Weise (Fig. 50 b) 16

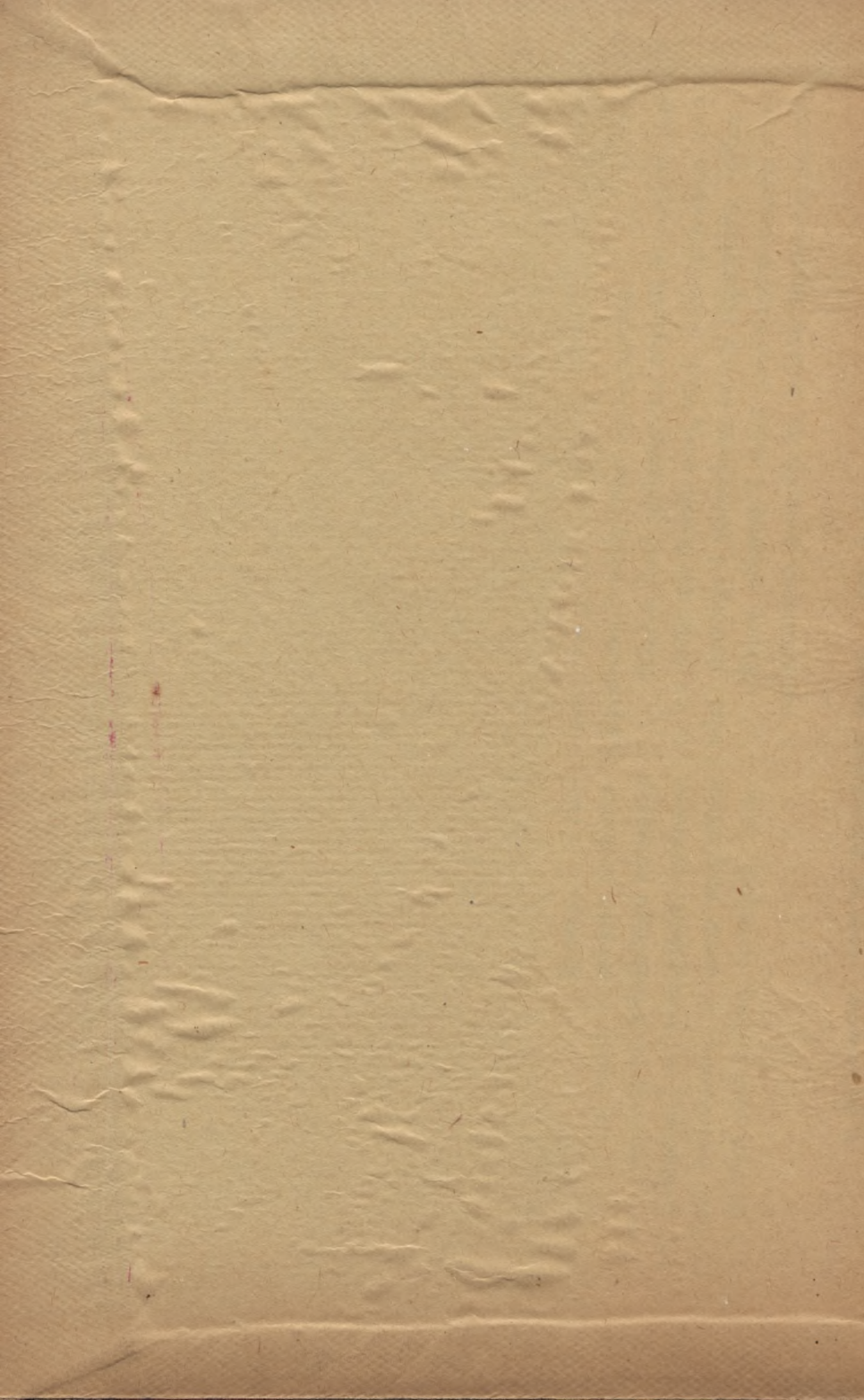
R. Thackeray

Place St. Louis 10

Hotel Europe

Paris

Oct. 3 - 1890



KOLEKCJA
SWF UJ

A

623

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800053578