

V7 180703

xx 00.2235413

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800053178

39189



Turnspiele für Mädchen und Knaben.

Bearbeitet

von

O. Schettler,

Seminar-Oberlehrer zu Auerbach i. B.

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

Dritter Teil

der Mädchen- und Knabenturnschule.

Sechste Auflage.

Leipzig,
R. Voigtländer's Verlag.

1891.



464

[37.016 : 796]

796.11.2 (430) 18"

Vorbemerkungen zur I. Auflage.

Obgleich im Nachfolgenden für jede der (in der „Turnschule für Mädchen“ angenommenen) fünf Stufen eine Anzahl von Spielen gegeben ist, so bedarf es dennoch wohl kaum der Bemerkung, daß diese Spiele nicht etwa in ein- und demselben Jahre auch sämtlich erlernt werden müssen. Die Kinder treiben ja ein und dasselbe Spiel immer wieder gern, und keinesfalls belieben sie ein Hegen und Jagen von einem Spiele zum anderen. Das Gegenteil wäre wenigstens kein gutes Zeichen für ihre Erziehung! Umsoweniger darf ihnen ein zu rascher Wechsel aufgenötigt werden, weil dadurch nicht nur das richtige Verständnis der einzelnen Spiele, sondern auch die Spiellust, und somit der erziehliche Einfluß des Spieles bedeutend beeinträchtigt werden würde. Der Lehrer spiele nur selbst mit, beaufsichtige wenigstens die Spielenden in einer Weise, daß sie sich bei aller Unterordnung unter die Spielgesetze immer noch sattfam frei bewegen können, daß ihm also auch die etwa zu Tage tretende Unlust alsbald bemerkbar wird, dann wird er wissen, wenn der Wechsel der Spiele einzutreten hat.

Auch beginne er nicht etwa damit, sogleich Spiele zu lehren. Fast jeder Ort hat seine eigentümlichen Spiele, die von den

Kindern Jahr für Jahr und fast immer in denselben Zeitabschnitten wieder vorgenommen werden, und diese Spiele lasse er, falls sie von turnerischem Werte sind, auch auf dem Turnplatze zunächst treiben und ausgiebig erlernen. Unterlagen aber auf solche Weise die im Orte bekannten Spiele auf dem Turnplatze einer Musterung, so mögen andererseits nun auch der Ortsjugend bisher noch unbekannte Spiele vom Turnplatze aus in die häuslichen Kreise, auf die Straßen, in die Gärten zc. einen Weg finden. Es werde also dieses oder jenes Spiel nun auch den Kindern gelehrt, damit sie nach und nach einen größeren Spielvorrat erhalten und Geschmack auch an anderen, als den im Orte bis dahin üblichen Spielen finden.

Weil aber in verschiedenen Gegenden die Spiele (auch der Mädchen) so verschieden sind, desgleichen, um dem Lehrer eine Auswahl möglich zu machen, mußte für jede Stufe eine größere Anzahl von Spielen geboten werden. Diese Anzahl noch zu vermehren, wäre zwar ein leichtes gewesen, wenn ich z. B. noch mehr, als ohnehin schon geschehen, den dem Sinne nach verwandten Spielen, wenn ich den Spielen, die sich mehr für Einzelübungen (Stabfugel-, Stein- und Bickelspiel zc.), für Schulfestlichkeiten (Topf schlagen, Stoßvogel zc.), eignen oder auch solchen, die weniger turnerischen Wert haben (Ratespiele zc.), hätte Rechnung tragen wollen. Ich unterließ aber solches, weil es mir Hauptsache war, Bewegungsspiele für die Kinder auf dem Turnplatze zu geben. — Dagegen versäumte ich nicht, hier und da ein solches Spiel einzuflechten, das zum Ausruhen und zur geistigen Sammlung nach einer etwas längeren und heftigeren Bewegung Gelegenheit bietet (als z. B. der blinde Prophet, Mutter Sarah zc.).

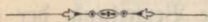
Bei der Frage: „Welche Spiele eignen sich für die Mädchen?“ war ich nicht allzu bedenklich und habe deshalb z. B. die Spiele: Fuchs ins Loch, Freund und Feind zc. ungeschert aufgenommen, weil ich die Erfahrung gemacht habe, daß dieselben von den

Mädchen ebensogern als von den Knaben vorgenommen werden. Bekommt doch auch ein und dasselbe Spiel, von Mädchen ausgeführt, ein milderer Gepräge, als es hat, wenn es von den Knaben getrieben wird!

Schließlich sei hier bemerkt, daß die Verbesserungen auch dieses dritten Theiles der Mädchenturnschule Herr Dr. R. Wassermannsdorff zu übernehmen die Güte hatte.

Blauen 1873.

Der Verfasser.



1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100

Vorbemerkungen zur VI. Auflage.

Seit dem Erscheinen dieses Büchleins habe ich die 5.—7. Auflage des Guts Muths'schen Spielbuches bearbeitet, und ist durch diese Bearbeitung mir manches andere Spiel, manche andere Spielform bekannt geworden, die ich hier in der 6. Auflage verwerten zu müssen glaubte.

In bezug auf die Verteilung der Spiele auf beide Geschlechter und auf die verschiedenen Altersklassen derselben sei außerdem auf meine in der Turnzeitung von 1878 hierüber ausgesprochenen Erfahrungen verwiesen.

Für diejenigen aber, welche sich nach Spielen für die sog. gemischten Klassen umzusehen haben, will ich nicht unerwähnt lassen, daß hierauf in meinem Werkchen: „Der Turnunterricht in gemischten Volksschulklassen“ (Mud. Lion in Hof 1881) Rücksicht genommen worden ist.

Möge das vorliegende Büchlein auch jetzt wieder seine Freunde finden und der fröhlichen Jugend zur fröhlichen Beschäftigung auf dem Turnplatze verhelfen!

Muerbach, Oktober 1890.

O. Schettler.

Inhalt.

1. Turnspiele für Mädchen.

Erste Stufe.

	Seite
Bauer	2
Blindefuß	4
Das böse Tier	8
Des Königs Töchterlein	6
Der Herr von Ninive	10
Fangball	11
Gänsjedieb	4
Grübchenball	14
Handwerker	3
Haschen	7
Hielegänschen	8
Hasch, hasch, hasch!	9
Katze und Maus	5
Kauerhaschen	8
Liebe Schwester, tanz' mit mir!	11
Nachahmungsspiel	3
Ringelreigen	1
Raubbiene	9
Schafe und Wolf	9
Trimpeltrampel	8
Wassermühle	2
Wanderball	13

Zweite Stufe.

Ballerraten	22
Bauer, treib' zc.	19
Böckchen, Böckchen zc.	15
Blinder Marsch	16
Der Abt ist zc.	20
Der lustige Springer	15
Der Plumpsack geht zc.	17
Fangball	22
Federball	23
Gläserfchwenken	21
Halloh, der Müller zc.	19
Jakobine, wo zc.	16
Kleiderwaschen	14
Lockvogel	19
Mutter Sarah	15

Nachtwache	20
Ringschlagen	16
Rollball	23
Salzhering	16
Topfverkaufen	18
Böglein, husch!	18
Wanderball	22
Was machst du in zc.	17

Dritte Stufe.

Ballkegelspiel	32
Blinder Prophet	25
Blindefuß	25
Fuchs und Küchlein	28
Glucke und Geier	28
Goldene Brücke	27
Hast'n lahmen Peter zc.	24
Händeklopfen	31
Jagd	26
Kämmerchen vermieten	28
Kreis-Fußball	31
Kreuzhaschen	26
Kämchen	24
Rabenschloß	27
Ringlein, Ringlein du zc.	30
Schlange	23
Schnurball	31
Schwebender Bissen	31
Storch und Frösche	24
Thaler, Thaler du zc.	30
Wolf im Garten	25
Wogendes Meer	29

Vierte Stufe.

Blinder Wegweiser	41
Blinde Jagd	41
Brückenmann	34
Der lahme Fuchs	38
Diebschlagen	35

	Seite		Seite
Die Post	38	Wie gefällt dir zc.	37
Dritte abschlagen	36	Zielball	42
Fischzug	35		
Guten Tag, Frau zc.	39	Fünfte Stufe.	
Handwerker	33	Ballkorbspiel	51
König und Königin	34	Bildhauer	45
Marfus und Lukas	41	Der Kessel plagt	48
Mutter Gans	32	Die Letzte stirbt!	49
Musikanten	34	Fliegende Feder	49
Pflöckchensuchen	42	Freund und Feind	47
Reifenwerfen	44	Hier back' ich zc.	45
Ringwerfen	43	Mattmachen	48
Schäferin und Wolf	39	Blumpfackerverstecken	47
Schiebe- und Ziehspiele	39	Rette sich, wer kann!	49
Schlaglaufen	36	Steht alle!	50
Schlagball	43	Versteckens	46
Vogelhändler	32	Tellerdrehen	49

2. Turnspiele für Knaben.

Erste Stufe.

Lastträger	54
Reistreiben	54
Wandernde Frösche	54

Zweite Stufe.

Gänsemarsch	55
Hahn und Hühner	56
Hase im Kohl	57
Heimat	57
Hinfspiele	55
Mauerbrechen	56
Wer war's?	55

Dritte Stufe.

Chinesische Mauer	58
Die Jagd	59
Hinfspiele	60
Lauf, Mond!	61
Leinwandhändler	59
Blumpfackwerfen	61
Schießen mit dem Balle	62
Schwarzer Mann	58
Ziegen- oder Bärenspiel	61

Vierte Stufe.

Bahn frei!	66
Bärenschlagen	67
Festungerobern	66
Holland-Seeland	67
Kopf und Schrift	68
Kriegsdingen	68
Prellball	69
Wächter und Diebe	66
Zieh-, Schiebe- und Ringkämpfe	63

Fünfte Stufe.

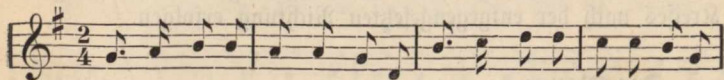
Barrelauf	74
Bärentreiber	70
Burg- und Turmball	77
Das Mauerballspiel	80
Deutsches Ballspiel	81
Festungentsetzen	77
Froschtreiben	71
Grenzball	79
Kettenhund	72
Kriegsspiel	72
Paradiesspiel	74
Reiterball	76
Stiefseln	70
Treibball	78
Türkenkopf	76
Wettspiele	71

I. Turnspiele für Mädchen.

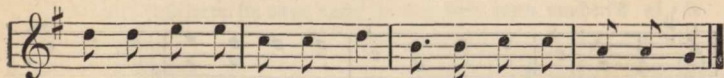
Erste Stufe.

Ringelreigen.

Schlesische Volksweise.



1. Schwestern, reichet euch die Hände zu dem Kranze oh-ne En-de.



Kei = ne darf da = ne = ben steh'n! Das ist lu = stig, das ist schön!

2. Immer rund im frohen Kreise, singet laut und singet leise. Wenn sich alle singend drehn, das ist lustig, das ist schön!

3. Allen sei's ins Herz geschrieben, wollen uns recht herzlich lieben! Wenn sich Kinder gut versteh'n, das ist lustig, das ist schön!

Die Kinder bilden einen Kreis, reichen sich die Hände und bewegen sich singend nach dem Takte des Liedchens im Kreise herum. Bei den Worten: Das ist lustig u. bleiben sie stehen, geben die Fassung Hand in Hand auf und klatschen, ebenfalls nach dem Takte des Liedchens, in die Hände.

Die Wassermühle.

Munter.

Fröbel.

Die Stampfen in der Mühle, die gehen auf und
 ab; das Wasser macht's, das kühl = le, daß laut erschallt: Klipp,
 klapp, klipp, klapp, klipp, klapp, klipp, klapp, klipp, klapp.

Wie vorhin, nur geschieht das Gehen hier mit Betonen. Bei den Worten: Klipp, klapp u. bleiben die Kinder stehen und klatschen nach dem Takte in die Hände. Die Bewegung im Kreise geschehe seitwärts r., ein andermal seitwärts l. Bei öfterer Wiederholung des Liedchens mag auch ein immer rascheres Zeitmaß (Tempo) eintreten. Ebenso kann ein kleinerer Kreis in einem größeren sich gleichzeitig seitwärts l. (r.) fortbewegen, immer aber sollte bei jeder Wiederholung die Bewegung des Kreises nach der entgegengesetzten Richtung erfolgen.

Der Bauer.

Fröbel.

1. Wollt ihr wis = sen, wie der Bau = er sei = nen Ha = ser aus =
 sät? Der Bau = er macht's so!

In den folgenden Strophen singen die Kinder statt ausät: abmäht, heimfährt, ausdrischt, aussieht, einsackt, verkauft?, in einer achten: wie der Bauer nach der Arbeit sich freut?, in einer neunten: wie der Bauer nach der Arbeit ausruht? — Bei „der Bauer macht's so!“ ahmen die einen Kreis bildenden Schülerinnen

die vorher im Gesange angedeutete Thätigkeit, also das Aussäen, Abmähen, das Geld in die Hand zählen, das Einsacken u. nach. Zu dem Aussäen werde z. B. eine $\frac{1}{4}$ -Dr. l. gewählt, worauf die Kinder im Kreise sich fortbewegen und bei jedem l. oder r. Schritte mit der r. Hand in das aufgehobene Schürzchen greifen, um darnach mit Seitsschwingen des r. Armes das Aussäen zu vollziehen; nach dem „sich freut“ drehen sich die Kinder an Ort herum: nach dem „ausruht“ kauern sie nieder und stützen, die Augen schließend, den Kopf auf einen Arm, schnarchen u. Zu Anfang jeder Strophe mögen sich die Kinder verneigen.

Ähnlich sind **die Handwerker**. Die Kinder singen nach voriger Weise: Wie macht's denn der Schneider (Schuster, Schlosser, Tischler, Bäcker, Böttcher u.) bei der Arbeit so froh? Der Schneider u. macht's so!, worauf das Handwerk nachgeahmt wird.

Nachahmungsspiel.

Fröbel.

1. Wenn die Kin = der ar = tig sind, :|: da sind sie im = mer
 froh :|: und wenn sie dann recht lu = stig sind, dann machen's al = le
 so, :|: dann ma = chen's al = le so! :|:

2. Wenn die Kinder garstig sind, dann sind sie nimmer froh, und wenn sie dann recht traurig sind, :|: dann machen's alle so. :|:

Bei „dann machen's alle so“ giebt eine in der Kreismitte stehende (gewecktere) Schülerin (auch der Lehrer) durch Vormachen irgend eine Thätigkeit an, z. B. das Handklappen, eine Drehung, das Kumpfsbeugen, das Armheben, das Sägen, Geigen, Lachen, Weinen u., die bei der Wiederholung jener Worte von allen nachgeahmt wird. Am Schlusse des Ganzen wird die zweite

Strophe ganz langsam gesungen, und die Kinder bedecken mit beiden Händen ihre Augen, als ob sie weinten. — Unerwärtst sinnen die Kinder auch:

Adam hatte sieben Söhne, sieben Söhn' hatt' Adam.
Sie aßen nicht, sie tranken nicht, sie sahen sich in's Angesicht
und machten's alle sol,

wobei die Schülerinnen anfangs mit gefaßten Händen die Runde tanzen.

Der Gänsestieb. Eine der Gespielerinnen steht in der Mitte und ist Gänsestieb. Bei Fassung Hand in Hand gehen oder hüpfen die anderen im Kreise um den Gänsestieb herum und sinnen nach der vorigen Melodie:

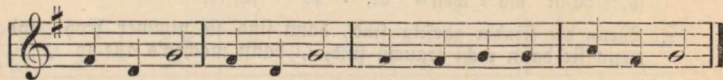
Wer die Gans gestohlen hat, :: der ist ein Dieb,
wer sie mir aber wiedergiebt, den hab' ich lieb;
:: dort steht der Gänsestieb! ::

Sobald das Wort „lieb“ ertönt, ergreift der Dieb ein Gänsechen, um sich mit ihm wiederholt an Ort zu drehen; ebenso paaren (zwei) sich rasch die übrigen, zeigen auf die übriggebliebene und schnell in die Mitte tretende Schülerin, tanzen aber dabei ebenfalls an Ort herum und sinnen dazu (etwa viermal) die Worte: Dort steht zc. Die Zahl der Beteiligten muß eine ungerade sein; wenn nicht, tritt der Lehrer selbst mit ein.

Blinde Kuh.*



Blinde Kuh, soll dir's ge·lin·gen, hö = re wohl auf un·ser Singen.



Hö = re zu, hö = re zu, sonst bleibst du die bli·de Kuh.

*) Bem. Andere Liedchen zu diesem Spiele sind:

Im Keller, im Keller ist's finster.
Warum soll's im Keller nicht finster sein?
Es scheint weder Sonn' noch Mond hinein.
Im Keller, im Keller ist's finster.

Die spielenden Kinder schließen einen Kreis. Einem jedoch, das in der Mitte steht, werden die Augen verbunden. Die übrigen tanzen um dasselbe herum, bis es mit seinem Stocke auf den Boden klopft. Die Kleine berührt hierauf leise ein Kind, das wohl auch noch einen Laut von sich geben kann, und nennt dessen Namen. Ist es der richtige, so singen die Kinder in einfachster Weise: Hat's schön gemacht, hat's schön gemacht, drum wird sie auch nicht ausgelacht!, entgegengesetzten Falles aber: Hat's schlecht gemacht, hat's schlecht gemacht, drum wird sie auch recht ausgelacht! Auch: Hat's brav gemacht, hat's brav gemacht, halleluja, drum wird sie auch nicht ausgelacht, halleluja!*)

Katze und Maus. Die Schülerinnen bilden mit Händen (das Gesicht nach innen) einen offenen Ring. Ein Kind — das Käzchen — steht außerhalb, ein anderes — das Mäuschen — innerhalb des Kreises. Jenes spricht: Mäuschen, Mäuschen, komm' heraus! Dieses: Nein, ich komme nicht hinaus! Jenes: Kratz' ich dich ins Auglein! Dieses: Fahr' ich in das Loch hinein! Das fortlaufende Mäuschen wird hierauf von der Katze gehascht. Dieser wird der Eintritt in den Kreis, ebenso der Ausritt aus demselben, sobald nämlich das Mäuschen in Gefahr ist, durch das Senken der Arme (bei gefassten Händen) erschwert oder verwehrt — 1 oder 2 Thore können für sie auch offen gelassen werden —, während das Mäuschen überall durchgelassen werden muß. Ist die Maus gefangen, oder ist dies der Katze nach einiger Zeit nicht gelungen, so treten zwei andere, die nächstfolgenden, oder diejenigen, bei welchen das Käzchen zuletzt durchhuschte, als Katze und Maus auf. — Die Katze hat keineswegs der Maus immer nachzulaufen, sondern alle möglichen Wege und Durchkreuzungen der Ringreihe zu versuchen, um

Schwesterlein, ach! Schwesterlein, ach!

Hast so viel Ungemach!

Poch nur und zeig uns wohl,
wer dich erlösen soll, erlösen soll.

Ei, ei, Herr Papageno,
wie hat er das verzehn,
er ließ den schönsten Vogel
aus seinem Garne gehn.

*) S. Dunger: Kinderlieder und Kinderspiele aus dem Vogtlande. Plauen i. V. bei F. E. Neupert 1874, S. 170.

möglichst bald zum Ziele zu kommen. — Während des Haschens mögen die übrigen etwa auch folgendes Liedchen singen (Melodie s. unter S. 1):

Mäuschen, laß dich nicht erwischen,
spring' nur über Bänke und Tische!
Husch, husch, husch! Husch, husch, husch!
Mäuschen, Mäuschen, husch, husch, husch!

wobei sie an Ort bleiben oder auch seitwärts gehend sich fortbewegen können. Dieses Fortbewegen geschehe namentlich auch dann, wenn ein kleiner Kreis von Schülerinnen sich in einem größeren befindet, so daß z. B. jener l. dieser r. herum geht, wodurch allerdings das Haschen bedeutend erschwert wird.

Größere Mädchen mögen dies Spiel so vornehmen, daß eine Katze zwei Mäuse hat, oder umgekehrt und wenn das Mäuschen recht geschwind ist, zwei Katzen eine Maus zu fangen haben.

Des Königs Töchterlein. Ein Mädchen kniet oder kauert nieder, während die anderen das Oberkleid (die Schürze) der Knieenden mit beiden Händen erfassen, dasselbe hochheben und einen Kreis um dieselbe bilden. Nur eine geht um den Kreis herum und singt oder spricht:

Wer sitzt in diesem Kämmerlein?
Des Königs, Königs Töchterlein!
Was ißt sie gern, was trinkt sie gern?
Zucker und süße Mandelkern'!
Wir wollen sie beschauen, berauchen (?)
und einen Stein abhauen!

Bei den letzten Worten schlägt sie (sanft) auf die Hand einer anderen, zum Zeichen, daß diese die betreffende Hand auf den Rücken legen oder senken, also nur noch mit einer Hand das Kleid (den Turm) der Königstochter halten soll. Sind auf diese Weise nach und nach alle Hände frei geworden (sobald nämlich auch die andere Hand bei dem nächsten Rundgange der Singenden einen Schlag erhält, legt die betr. Schülerin den Teil des Kleides, den sie festhielt, über den Kopf der Königstochter hinweg und zieht, selbst mitsingend, der Singenden nach), ist ebenso nach und nach das Kleid über den Kopf der Knieenden gänzlich zusammengeschlagen worden, so sucht sich letztere zu befreien, indem sie das Kleid zurückschlägt. Die Gespielinnen fliehen unterdessen, und sie sucht eine derselben zu erhaschen, die nun, wenn es gelingt, die gefangene (oder sich im Turme verbergende)

Königstochter wird. — Je 6 Schülerinnen mögen sich zu diesem Spiele vereinen, so daß es von fünf und mehr Gespielschaften gleichzeitig betrieben wird.

Häschen. (Zeck, Eisenmännchen). Die z. B. durch einen Abzählreim*) gewählte Häscherin sucht einer der zwanglos auf dem Spielplatze Umherstehenden mit der (flachen) Hand einen leichten Schlag (etwa auf die Schulter) zu geben,**) wovon die betr. Schülerin durch schnelles Ausweichen oder durch die Flucht oder auch durch Berühren eines eisernen Gegenstandes sich zu retten sucht. Haben die Spielenden vorher eine Freistätte zum Ausruhen (z. B. eine Hausecke, einen Baum, eine Thür zc.) bestimmt, so darf die Häscherin diese nicht berühren, wohl aber dürfen die Verfolgten vor der Verfolgerin dorthin sich retten. Bleiben jedoch jene zu lange im Freimale, so kann diese durch den Ausruf; Drei mal drei ist neun; wer nicht ausläuft, ist mein! sie zwingen, dasselbe zu verlassen, wenn sie nicht im Freimale selbst gehäcst sein wollen. Die Geschlagene wird Häscherin, sie darf jedoch ihre Vorgängerin nicht sofort wieder schlagen. Statt zu laufen, werde auch schnell gegangen.

*) Bem. Solche Abzählreime sind z. B.:

1. Eins, zwei, drei, die andern sind vorbei;
rips, raps, raus, du bist drauß'.
2. Wenn die Kinder Spiele treiben,
wollen sie beim Rechte bleiben,
und sie zählen ehrlich ein,
wer da wird die letzte sein.
3. Eins, zwei, drei, wir alle sind dabei,
vier, fünf, sechs, die Birn' ist ein Gewächs;
sieben, acht, neun, du mußt's sein.
4. A, B, C, Kopf in die Höh'! D, E, F, wart, ich treff'!
G, H, I, das macht Müß'! J, K, L, nicht so schnell;
M, N, O, lauf' nicht so! P, Q, R, das ist schwer!
S, T, U, hör' mir zu! V, W, X, mach' 'nen Knig!
Y, Z — geh' zu Bett!

Auch werde die Wahl durch einfaches Abzählen getroffen. Es bestimmt z. B. der Spielleiter: Die neunte, erste zc. mag's sein!, worauf die erste alle Gespielen bis zur neunten (ersten) abzählt.

**) Bem. Wie wenn Kinder sich „den letzten“ geben.

Kauerhaschen (Kauermännchen, Huckezack) und das **Schattenhaschen** (Schattentramperligs). Die Schülerinnen bestimmen vorher, daß plötzliches Kauern (Hocken zc.) vor dem Schlage rette. Sobald nun eine in Gefahr kommt, kauert sie nieder und darf jetzt nicht geschlagen werden. Bei dem Schattenhaschen muß, statt zu schlagen, auf den Kopfschatten der zu Haschenden getreten werden. Stehen z. B. die Spielenden in einer Reihe nebeneinander, so weichen sie dem Tritte in ihren Schatten durch Rückbeugen oder Kniebeugen aus.

Das böse Tier. Eine Schülerin hat sich versteckt. Die übrigen gehen Hand in Hand wiederholt am Versteck vorüber und singen: Wir möchten in den Garten geh'n, wenn nur das böse Tier nicht käm'! 's hat Eins geschlagen, 's kommt immer noch nicht; 's hat Zwei geschlagen, 's kommt immer noch nicht u. s. f., bis das böse Tier plötzlich oder bei zwölf hervorbricht. Sobald sie es erblicken, ergreifen alle die Flucht. Die Erhaschte wird böses Tier.

Trimpeltrampel. Ein Kind (der Trimpeltrampel) steht auf einer Erhöhung (einem Sand- oder Grashügel zc.). Die übrigen umspringen es in einiger Entfernung und rufen: Trimpeltrampel, siehst du nicht? Komm herab und hasche mich! Springt es nun hinab, so laufen sie schnell auf die Anhöhe und rufen: Trimpeltrampel, siehst du nicht! Komm' herauf zc. Springt es hinauf, so springen sie hinab. Wer dabei erhascht wird, ist Trimpeltrampel.

Sielegänschen. In einem Freimale befinden sich die Gänschen, in einem anderen, jenem gegenüberliegenden, ist der Gänsehirt. Zwischen beiden Freimalen hat sich in einiger Entfernung seitlings von denselben der Dieb hinter einem Baume, einem Brette zc. versteckt. Der Hirt ruft: Hule, hule, Gänschen, kommt alle heim! oder: Alle meine Gänschen kommt nach Haus! Gänschen, (die hierbei niederkauern können): Wir können nicht! Hirt: Warum denn nicht? G.: Der Dieb ist da! H.: Wo steckt er denn? G.: Hinterm Baume. H.: Alle meine Gänschen kommt nach Haus!, worauf sie zum Hirten hinüberlaufen. Gelingt es dabei dem hervorbrechenden Diebe, ein Kind zu erhaschen, so löst dieses ihn ab.

Schafe und Wolf. Der Wolf versteckt sich hinter irgend einem Gegenstande und zum Zeichen, daß er in seiner Höhle ist, ruft er: Rugh! Die übrigen schleichen hierauf regellos, aber vorsichtig, zur Höhle, und sobald der Wolf von irgend einer Schülerin erblickt wird, schreit diese, mit den anderen eilig zum vorherbestimmten Freimal fliehend: Schafe aus, der Wolf ist da!, wobei der Wolf hervorbricht, um eins der Schäschen zu fangen und in seine Höhle zu schleppen, das ihn ablöst.

Die Raubbiene. Ein sitzendes Mädchen ist die Raubbiene. Die anderen kommen als Tauben aus der Ferne mit Flügelschlag der Arme, ketten den Reigen um die Biene und singen: „Wir Tauben, wir kommen geflogen“. B.: „Woher kommt ihr gezogen? Nehmt euch in acht, Raubbiene wacht.“ Dabei erhebt sie sich und sucht eine der davon fliegenden geschlechteten Tauben zu erhaschen. (Nach Handelsmann, Volks- und Kinderspiele der Herzogtümer Schleswig-Holstein und Lauenburg. Kiel 1862.)

Hasch, hasch, hasch! (Kapitän, Fangschon, Witmann, Madel und Zwirn.) Die Schülerinnen stehen paarweise hintereinander; eine aber steht, den anderen den Rücken zugehend, vorn, klatscht dreimal in die Hände und spricht dabei, ohne daß sie sich umsehen darf: Hasch, hasch, hasch! oder: Eins, zwei, drei — das letzte Paar herbei! oder: Eins, zwei, drei — Fang—schon!, worauf die einzelnen des letzten Paares sich trennen und im Bogen oder in Schlingelinien an den übrigen vorbeilaufen, um sich mit Handfassung vor dem ersten Paare wieder zu vereinigen. Gelingt dies, so stellen sie sich als erstes Paar auf, und die vorige Häscherin hat abermals in die Hände zu klatschen, um das gegenwärtig letzte Paar dadurch zum Laufe aufzufordern; gelingt es nicht, wird also die eine oder die andere, ehe sie sich die Hände reichen und sich vereinigen konnten, von der Häscherin geschlagen, so stellt sich letztere mit der Nichtgeschlagenen vor das erste Paar, während die Geschlagene Häscherin wird.

Folgendes Liedchen ist, falls man sich die Vornstehende als vereinsamtes Vöglein denkt, zu diesem Spiele ganz geeignet und ist bis zu dem Worte „Hain“ von allen, von da an aber nur von der Vornstehenden zu singen. Bei den Worten, ich hasch'

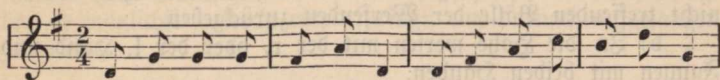
mir zc.“ klatscht diese in die Hände, worauf der Lauf und das Haschen beginnt.



Zwei Vöglein sind ver-bun-den, sie haben sich ge-fun-den und
flie-gen fröh-lich in den Hain. Ich a-ber bin al-lein; mag's
län-ger nicht mehr sein, ich hasch' mir auch ein Vö-ge-lein.

Der Herr von Ninive. Ein Mädchen (der Herr oder die Dame von Ninive) steht vor der Mitte einer mit Handfassung verbundenen Reihe, geht vorwärts, also nach der an Ort bleibenden Reihe hin, darauf rückwärts, und spricht dazu: Es kommt ein Herr (eine Dame) von Ninive, juchheisa vivilade! Hierauf geht die Reihe auf den an Ort bleibenden Herrn von Ninive zu und wieder zurück, spricht aber: Was will der Herr von Ninive? Juchheisa vivilade! Antw.: Er will die jüngste Tochter haben, juchheisa zc. Fr.: Was will er mit der Tochter machen? Juchheisa zc. — Antw.: Er will ihr einen Namen geben, juchheisa zc. — Fr.: Was soll das für ein Name sein? Juchheisa zc. — Rosa Hornung (oder sonst eine Gespielin ist von dem Herrn zu nennen), das soll der Name sein, juchheisa zc. Bei allen Fragen geht die Reihe vor- und rückwärts, bei allen Antworten der Herr von Ninive. Bei dem schließlichen Ausrufen eines Namens tritt die Bezeichnete vor, geht zu dem Herrn von Ninive, und mit Handfassung dieser beiden wird das Spiel fortgesetzt: Es kommen 2 Herren aus Ninive, juchheisa zc. zc., bis schließlich nur noch eine Schülerin übrig ist, die in die Mitte tritt und von den anderen, welche um sie schnell eine Kreisreihe bilden, mit den Worten: Juchheisa vivilade! umschwärmt, im neuen Spiele aber Herr von Ninive wird. — Eine starke Klasse mag mehrere Abteilungen bilden, welche alle dieses Spiel gleichzeitig vornehmen.

Liebe Schwester, tanz' mit mir.



1. Lie - be Schwester, tanz mit mir — mei - ne Hän - de reich ich dir, —



ein - mal hin, ein - mal her, nun rundum, das ist nicht schwer!

2. Ei, das hast du schön gemacht, ei, das hätt' ich nicht gedacht! Ein - mal hin, einmal her, nun 2c.

3. Noch einmal das schöne Spiel, weil mir's gar so wohl gefiel, ein - mal hin, einmal her, nun 2c.

Die Kinder stellen sich Gesicht zu Gesicht einander gegenüber. Bei den ersten Worten jeder Strophe verneigen sich die Einzelnen jedes Paares gegenseitig, dann reichen sie sich die Hände, gehen bei den Worten: Einmal hin 2c. drei Schritte seitwärts hin und dann her, während bei den Worten: Nun rundum 2c. die Fassung aufgegeben wird, und jede einzelne mit Schritten an Ort sich ein oder mehrere Male herumdreht, so daß mit der letzten Silbe die Drehung vollendet ist.

Fangball. a) In die Höhe werfen des Bällchens (von Leder, Garn, Kautschuk 2c.) und Fangen desselben, beides nach Belieben. Im möglichst vielmaligen Auffangen besteht die Ehre; mit dem Fallenlassen beginnt eine andere Schülerin das Werfen und das Fangen. Die Spielenden selbst mögen die Würfe zählen oder die Namen der Wochentage, der Monate 2c. als Zählworte benutzen. Der Spruch hierbei lautet:

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

Es wird auch eine Zahl von Würfen (7, 12) festgesetzt und bestimmt, daß, so oft eine Schülerin das Bällchen während der 7 oder 12 Würfe fallen läßt, ihr eben so oft dasselbe aus einiger Entfernung auf den Rücken geworfen wird. Sie hat zu diesem Behufe den Spielgenossen den Rücken zuzudrehen,

welchen diese als Zielscheibe benutzen, darf aber auch durch Rücken oder schnelles Seitwärtsgehen dem Bällchen ausweichen und die nicht treffenden Bälle der Werfenden zurückgeben.

b) In die Höhe werfen mit der r. oder der l. Hand und Fangen mit beiden Händen.

c) Beides mit beiden Händen.

d) Werfen mit der einen Hand und Fangen mit der anderen.

e) Werfen und Fangen mit ein- und derselben Hand.

f) Werfen und vor dem Fangen ein oder mehrere Male Handklappen.

Bei diesen Spielen kann der Ball auch im Bogen, z. B. an eine genügend hohe Wand, geworfen werden, so daß er nach dem Anprallen im Bogen wieder zurückkommt und dann aufgefangen wird, wobei die Spielende spricht:

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

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

Tipp, tapp, tapp, spring' von der Wand ab!
Dich zu fangen ist mein Sinn!
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12mal,
bis ich Meister bin.

6—8 und noch mehr Schülerinnen können diese Ballspiele gleichzeitig und als Wettübung in der Weise ausführen, daß allemal diejenige, die den Ball nicht auffängt, zurücktritt, vielleicht auch zur weiteren Übung an einem anderen Platze ihr Spiel fortsetzt. — Das Werfen geschehe auch auf Befehl und ist dann darauf zu achten, wer das Bällchen am höchsten treibt und dennoch wieder auffängt. — Dem Werfen gehe auch ein- oder mehrmaliges Unterarmkreisen (Haspeln) u. s. w. voraus.

g) Die Spielende fängt den elastischen Ball absichtlich nicht auf, läßt ihn vielmehr mit voller Kraft auf den Boden niederfallen, so daß er wieder in die Höhe springt und nun aufgefangen oder vorher noch mehrere Male mit der flachen Hand gegen den Boden getrieben wird, was sowohl mit der l. oder der r. Hand als auch wechselweise geschehen kann.

h) Werfen des elastischen kleinen oder des großen Hohlballles (aus Kautschuk oder Guttapercha) auf den Boden, so daß er möglichst senkrecht emporspringt, um darnach aufgefangen zu werden.

Wanderball. a) 6—8 Schülerinnen stehen nebeneinander. Eine Ausgewählte steht etwa 10 Schritte vor ihnen und wirft zunächst der ersten das Bällchen zu. Diese fängt es auf und wirft es jener zurück, welche es ihrerseits nun der zweiten zuwirft u. s. f. Wer den Ball nicht auffängt, wird letzte in der Reihe. Läßt die Ausgewählte denselben fallen, so tritt sie mit in die Reihe, und die gegenwärtig erste tritt vor. (Ist im Vogtlande unter dem Namen *Königsball* bekannt).

b) 2 Reihen stehen sich in (anfangs) nicht zu großer Entfernung gegenüber. Zunächst wirft die erste Reihe ihre Bälle der zweiten zu, dann diese dieselben Bälle der ersten u. s. f. Das Werfen geschieht mit der l. und der r. Hand, das Aufnehmen mit beiden Händen oder wie es sonst vorher bestimmt worden ist. Mit der Zeit werde die Entfernung der Reihen von einander eine größere, und der Ball in immer höheren Bogen zugeworfen.

c) Die Schülerinnen stehen sich in 2 Reihen gegenüber. Es wirft die erste einen Ball der (ihr gegenüberstehenden) zweiten, diese der gegenüberstehenden dritten u. s. f. zu, worauf die erste einen andern Ball ergreift und ihn der zweiten zuwirft, oder auch wartet, bis der erste Ball auf demselben Zickzackwege, den er hinwärts durchwandert hat, wieder her und an sie herankommt. Fängt eine Schülerin den Ball nicht, so tritt sie aus; oder es wird bestimmt, daß die Partei, bei welcher der Ball niederfällt, einen Strich erhält; 8, 10 Striche aber beenden das Spiel.

d) In einer weitgeöffneten Kreisreihe wandern mehrere Bälle zugleich, aber in gewissen Abständen von einander, und alle nur l. oder r. im Kreise herum. Die eine wirft ihren Ball im Bogen z. B. der r. Nachbarin zu, dreht sich aber dann nach der l. Nachbarin hin, um das etwa von dieser ihr zugeworfene Bällchen aufzufangen.

e) wie a—d, aber statt den elastischen Ball im Bogen zu werfen, wird er von der einen schräg gegen den Boden getrieben und darnach von der anderen aufgefangen. Auch der große Hohlball ist hierzu geeignet.

Der Grübchenball. Je 5—6 Kinder beteiligen sich. Jedes macht sich in den Sand ein Grübchen, doch müssen die Grübchen in einer Reihe, etwa 40 cm von einander entfernt, liegen. Ein Kind rollt den Ball aus einer kleinen Entfernung in eines der Grübchen. Das Kind, dem dieses Grübchen gehört, nimmt den Ball und sucht eins der sofort entfliehenden übrigen Kinder zu treffen. Das getroffene bekommt in sein Grübchen ein Steinchen und rollt den Ball; auch das etwa fehlwerfende. Wer 6 Steinchen hat, muß alle Grübchen reinigen.

Vergl. hierzu Webers Ballübungen, München 1877. R. Oldenbourg. Und: Guts Muths Spiele, S. 54—62. In 7. Auflage herausgegeben von D. Schettler. Hof 1884. Rud. Lion.

Zweite Stufe.

Kleiderwaschen. Je zwei Mädchen stellen sich mit Fassung beider Hände einander gegenüber, schwingen ihre Arme langsam und anmutig erst dreimal nach der einen Seite, dann dreimal nach der anderen und singen (etwa nach den ersten Tacten der Melodie auf S. 10): Wir spülen, spülen Wäsche aus, wir spülen, spülen Wäsche aus!, worauf sie die Handfassung aufgeben, und jede für sich die Hände reibt, wie die Wäscherinnen thun, wenn sie Wäsche ausreiben. Dazu singen die Mädchen; Wir reiben, reiben 2c. Beide fassen sich hierauf wieder wie vorhin, heben auf einer Seite die Arme bei gefassten Händen, bücken sich und schlüpfen unter den gehobenen Armen hindurch, zunächst in die Stellung Rücken zu Rücken, und weiter in die frühere Stellung Gesicht zu Gesicht, welches Hindurchwinden dreimal auszuführen und wozu zu singen ist: Wir winden, winden 2c. Plötzlich bleiben die Mädchen stehen, um nach dreimaligem Handklappen mit Fußwippen die Arme einmal hochzuheben (als ob die Wäsche aufgehängt würde): Und hängen sie auf die Leine und hängen 2c.

Der lustige Springer. Die Mädchen gehen Hand in Hand im Kreise, dabei sprechend oder singend: Wir wandern, wir wandern auf unsrer grünen Au! Dann springt ein bezeichnetes oder erwähltes Mädchen in die Mitte; die anderen bleiben stehen und bezeichnen mit folgenden Worten die Thätigkeiten, die das alleinstehende Mädchen auszuführen hat: Kommt ein lust'ger Springer herein, schüttelt mit dem Kopf, rüttelt mit dem Rock, stampft mit dem Fuß, macht einen Sprung! Darnach fordert dieses eine Mädchen ein anderes zum Tanz auf: :: Komm', wir wollen tanzen geh'n, tanzen geh'n, die andern müssen stille steh'n ::, womit der Tanz des betreffenden Paares sein Ende erreicht hat. Im neuen Spiele springt das zum Tanz aufgeforderte Mädchen in die Kreismitte.

Böckchen, Böckchen, schiele nicht!*) Vor einem Mädchen (dem Böckchen) steht ein zweites als Aufseherin. Sobald nun eine Mitspielende nach der anderen herantritt, um durch allerlei Mienenspiel, durch Reden oder Zupfen (aber nicht durch Gewalt) das Böckchen zum Schielen d. i. zum Beglehen von der Aufseherin zu bringen, spricht diese: Böckchen, Böckchen, schiele nicht! und achtet darauf, daß das Böckchen kein Auge von ihr verwendet. Gelingt es der Herangetretenen, das Böckchen zum Schielen zu bringen, so wird sie Böckchen, im anderen Falle tritt eine zweite heran u. s. f., oder das Böckchen wird dennoch abgelöst und darf nun ebenfalls neckend an das neuerwählte herantreten.

Mutter Sarah. (Vater Abraham, Vater Eberhardt, Papa Josef). Um ein sitzendes Kind (Sarah) stehen im Halbkreise die übrigen. Eines derselben nach dem anderen tritt heran, zupft die Sarah leicht am Haar (an der Nase, dem Ohr, dem Kinn zc.) und spricht unter allerlei komischen Geberden — sie zum Lachen nötigend —: Mutter Sarah, ich zupfe dich an deinem grauen Haar (an deiner spitzen Nas', an deinem langen Ohr zc.), wenn du wirst lachen, werd' ich mich an deine Stelle machen! Lacht Sarah, so wird sie von der Betreffenden abgelöst, wenn nicht, tritt die nächste heran u. s. f.

*) Bem. Auch das Spiel „Häsch, hasch“ zc. (S. 9), trägt hier und da diesen Namen.

Jakobine, wo bist du? (Das weiße Kätschen.) Zwei Kinder, die Herrin und die Dienerin Jakobine, stehen mit verbundenen oder verdeckten Augen innerhalb des von den übrigen gebildeten Kreises. Ruft jene, was wiederholt geschehen muß: Jakobine, wo bist du?, so antwortet diese allemal: Hier! oder giebt die Antwort mit einer Schelle, einer Pfeife zc. Die Herrin eilt nach dem Orte, woher sie die Antwort vernahm. Jakobine flieht unterdessen u. s. f. Das Spiel ist beendet, wenn Jakobine von der Herrin ergriffen worden oder dieser geradezu in die Arme gelaufen ist. — Denkt man sich unter den beiden innerhalb des Kreises Befindlichen Kage und Maus, so ruft jene: Miau! und diese antwortet: Piep! — Nach dem Fangen können die Mitspielenden einmal im Kreise herumgehen, und die Geblendeten (d. s. die mit verbundenen Augen) darnach zwei derselben betasten lassen, die nun ihre Stelle einnehmen.

Der blinde Marsch. (Belisarmarsch.) Auf einem ebenen Platze wird ein Pfahl (ein Baum, eine Thüre zc.) als Ziel bezeichnet. Einem Teile der Gespielinnen werden hierauf die Augen verdeckt. Auf ein gegebenes Zeichen gehen die Verbundenen im (vom Spielleiter anzugebenden) Takte mit vorgehobenen Armen und ohne sich gegenseitig anzufassen dem bezeichneten Ziele zu. Nachdem sie eine gewisse Anzahl Schritte gegangen sind, wird Halt! geboten. Alle bleiben sofort stehen, es werden ihnen die Tücher abgenommen, und wer dem Ziele am nächsten gekommen ist, ist Siegerin. Darnach werden einem anderen Teile der Gespielschaft die Augen verdeckt u. s. w.

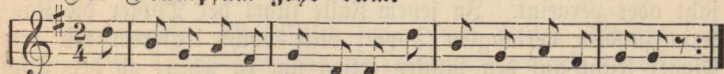
Salzhering (?). Eine Erwählte stellt sich, die Hände auf dem Rücken, so gegen eine Wand zc., daß sie die Mitspielenden nicht sehen kann. Eine Spielgenossin nach der anderen tritt heran, die Hände der Erwählten berührend, und diese nennt jener einen Platz, auf welchen sie sich ohne weiteres zu begeben hat. Sind schließlich alle nach den verschiedensten Richtungen zerstreut, so dreht die Erwählte sich um und ruft: „Salzhering!“ Auf diesen Ruf eilen alle herbei; wer zuletzt kommt, erhält Plumpsackschläge und tritt nun an die Wand.

Ringschlagen. (Kreislaufen, Kreis schlagen, russische Motion.) Die Schülerinnen bilden bei gefaßten Händen einen Kreis. Eine der Spielenden läuft außer dem Kreise z. B. v. herum und giebt irgend einer anderen einen leichten Schlag. Diese hat nun l.

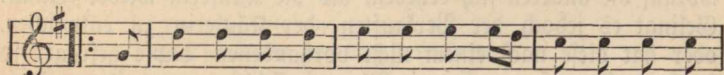
ebenfalls außen um den Ring herum zu laufen, während der Platz, auf dem sie stand, frei bleibt, um von derjenigen Schülerin eingenommen zu werden, welche zuerst auf demselben ankommt, also am schnellsten den Ring umlaufen hat. Die Zuspätkommende hat hierauf durch einen leichten Schlag eine andere zum Wettlaufen aufzufordern u. s. f. — Sobald die beiden Laufenden sich in ihren Kreisbahnen begegnen, unterbrechen sie den Lauf, indem sie schnell gegenseitig die Schultern fassen und dreimal an Ort hüpfen, dabei sprechend: Wie steht's, wie geht's? Oder: Eins, zwei, drei, fang schon!, worauf sie wieder ihrem Ziele zueilen. — Es mag dieses Spiel auch bei einer großen Anzahl von Schülerinnen in 2 Kreisen, einem kleineren in einem größeren, ausgeführt werden.

Was machst du in meinem Garten? (Gärtner und Fuchs.) Es unterscheidet sich dieses Spiel von dem vorigen dadurch, daß der Besitzer dem Diebe (der Gärtner dem Fuchse) immer*) auf demselben Wege nachzulaufen hat, wobei die gefaßten Hände der Ringreihe zu heben sind. Der Besitzer (Gärtner) fragt: Was machst du in meinem Garten? Dieb (Fuchs): Apfel (Weintrauben zc.) essen. Zener: Wer hat dir das erlaubt? Dieser: Niemand! — worauf die Flucht beginnt. Das Spiel hört für beide auf, sobald der Dieb gefangen ist, oder sobald der Besitzer den Weg des Diebes verfehlt.

Der Plumpsack geht 'rum.



{ Es geht ein bö-ses Ding her-um, das wird euch tüchtig zwacken; }
 { Sieht Ei-ne nur nach ihm sich um, so fährt's ihr auf den Na-cken. }



:|: Doch kehrt es gar bei Ei-ner ein, so möcht'ich nicht zur



Rech-ten sein, zur Rech-ten sein. :|:

*) Bem. Bei allen Bewegungsspielen darf im Falle großer Ermüdung zc. das Kind unter dem Rufe: Ausgebeten! (Verbeten!) zurücktreten. Der Spielleiter mag jedoch dafür sorgen, daß diese Vergünstigung nicht gemißbraucht werde.



Die Schülerinnen stehen in einer Ringelreihe, Gesicht nach innen, eng aneinander, bücken sich und legen die geöffneten Hände auf den Rücken. Eine geht, mit dem Knötel (Plumpsack, oder mit einem an einem Bande befindlichen Balle) bewaffnet, um die Reihe herum und singt vorstehendes Lied oder spricht: Eibideleidum, ein Knötel geht 'rum, wer sich umdreht, wird ein'n Klapps bekomm'! Die Wiederholung des „doch kehrt“ zc. ist von allen zu singen. Wer sich also umsieht, bekommt mit dem Knötel einen Schlag. Während des Singens und ohne dasselbe zu unterbrechen, legt die Inhaberin des Knötels*) denselben heimlich in die Hände einer anderen. Diese bricht plötzlich auf, schlägt auf ihre rechte Nachbarin los, welche alsbald die Flucht ergreift, um, von dem Knötel verfolgt, die Reihe zu umlaufen und an ihren früheren Platz in der Reihe zu gelangen, woselbst sie nicht mehr geschlagen werden darf. Die Verfolgende, also die Inhaberin des Knötels, umzieht nun singend den Kreis, während die frühere den Platz derselben einnimmt.

Töpfe verkaufen. Der Töpfer giebt den Töpfen Namen: Kochtopf, Kaffeetopf, Blumentopf zc. und stellt sie bunt durcheinander, doch so, daß er zwischen ihnen hingehen kann. Jetzt kommt die Käuferin. Alle kauern mit Stütz der Hände auf den Hüften nieder, und die Käuferin fragt den Töpfer, ob er diesen oder jenen Topf zu verkaufen habe, was dieser (der Töpfer) bejaht oder verneint. In jenem Falle führt der Töpfer die Käuferin zu dem verlangten Topfe; diese pocht letzterem mit dem Finger leicht auf den Rücken (etwa um zu sehen, ob der Topf auch ganz ist und einen guten Klang hat) und nimmt ihn mit, worauf die anderen sich erheben, bis die Käuferin wieder kommt. Gelingt es jedoch der Verkauften, der Käuferin zu entweichen, oder hat diese nach einem nicht vorhandenen Topfe gefragt, so brechen alle auf, um sie mit Plumpsackschlägen nach ihrem Freimale zu verfolgen.

Vöglein, husch! Ein Kind ist der Vogelsteller, hat einen Plumpsack und ruft fort und fort, während die anderen Vögel

*) Bem. Um einen Plumpsack zu fertigen, wird das Taschentuch zusammengedreht oder in der Mitte desselben ein Knoten geknüpft. Die Enden werden mit einer Hand festgehalten.

um ihn herumhüpfen: Böglein, husch! Böglein, husch! — Fügt er aber einmal hinzu: Setzt euch nieder unter'n Busch!, so sind alle still und fauern sich nieder. Wer's zuletzt thut, bekommt einen Plumpsackschlag.

Bauer, treib' die Schafe aus! Der Wolf steht in der Mitte des Spielplatzes. In dem einen Freimale steht der Bauer oder der Hirte mit den Schafen. Ruft der Wolf: Bauer, Bauer, treib' deine Schafe aus!, so sucht der Bauer mit den Schafen in das andere jenem gegenüberliegende Freimal zu gelangen, während der Wolf bei dieser Gelegenheit eines der Schafe zu schlagen hat. Der Bauer ist jedoch unverletzlich und sucht seine Schafe vor dem Schlage des Wolfes zu schützen, indem er etwa rückwärts läuft und die Arme ausbreitet. Die Geschlagene wird darnach Wolf.

Halloh, der Müller ist draußen! Die Schülerinnen stehen in dem einen Freimale. Eine aber hat zu wachen. Aus dem anderen Freimale kommt der Müller und ruft: Halloh, halloh! Die Wächthabende fragt: Wer ist draußen? Antwort: Der Müller. — Was will er? — Einen Sack voll Kinder. — Er fange sich ein!, worauf alle am Müller vorbei nach dem entgegengesetzten Freimale laufen. Wen der Müller dabei trifft, der löst ihn ab.

Lockvogel. Alle Vögel suchen sich Nester (Bäume; im geschlossenen Turnraume sind die Nester etwa durch Kreidestriche auf der Diele zu bezeichnen), der Lockvogel hat jedoch keinen Platz und ruft:

Ihr Vögelein, verlaßt euer Nest
und feiert mit mir das Frühlingsfest!

Die Vögel verlassen darauf alle ihre Steh- (oder Sitz-) Plätze, fliegen alle gleichsam aus und hin zum Lockvogel, sprechen aber bald:

Wir armen, armen Vögelein,
wir möchten gern im Neste sein. — Der Lockvogel antwortet:
Ihr Vögelein, fliegt alle aus
und suchet wied'rum euer Haus.

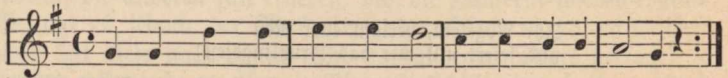
Es sucht hierauf jedes eines der (vorher verlassenen) Nestchen, auch der Lockvogel. Wer keines bekommt, wird Lockvogel.

Der Abt ist nicht zu Hause. Die Schülerinnen stellen sich abermals an vorher bestimmten Malen auf (sitzen im Zimmer in 2 Reihen auf mit den Lehnen zusammengestellten Stühlen, im Turnsaal wohl auch, sich den Rücken zuehend, auf 2 nebeneinander befindlichen Schwebestangen). Die übrigbleibende hat in der einen Hand eine Klingel (wenn eine solche nicht vorhanden, ahmt sie das Klingeln mit ihrer Stimme nach) und in der anderen einen Stab, geht an den an ihren Plätzen Verweilenden vorüber und singt etwa nach den ersten Tacten der Melodie auf S. 1:

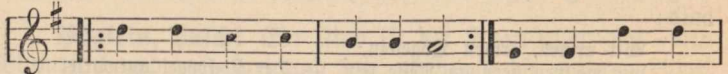
Der Abt ist nicht zu Hause,
er ist auf einem Schmause,
und wenn er wird nach Hause fehr'n,
wird man schon die Klingel hör'n.

Bei den letzten Worten klingelt sie vor einer beliebigen Schülerin. Diese folgt ihr nach, faßt sie leicht am Kleide und singt mit. Befindet sich schließlich niemand mehr an seinem Plaze, ziehen also alle, sich an den Kleidern fassend, in einer Reihe der ersten nach, so pocht diese mit dem Stabe, sobald es ihr beliebt (etwa, wenn die ganze Reihe am weitesten von den Malen entfernt ist), worauf sich die Reihe auflöst und nach den Malen läuft, um eines derselben einzunehmen. Wer übrig bleibt, übernimmt die Klingel und den Stab zc. — Kürzer ist dieses Spiel, wenn alle den Herrn Abt im Kreise bei Handfassung und jenes Liedchen singend umtanzen, bis derselbe klingelt, worauf sie nach den Plätzen eilen.

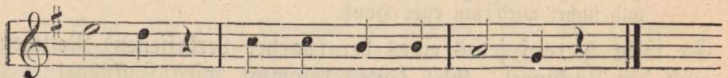
Die Nachtwache.



{ Schaut, die Nachtwach' kommt her = an mit dem großen Sto = ße! }
{ Auf, ihr Leu = te, schließt euch an, hal = tet fest am No = ße! }



:|: Fort und fort und im = mer = fort :|: bis zum Klang der



Glo = ße hal = tet fest am No = ße!

Ist ganz das vorige Spiel. Sobald aber der Wächter klingelt, rufen alle: Es wird Tag! und laufen, um einen Platz zu bekommen.

Gläserschwenken (Mädchen, Mühle zc.).

a) In der Stellung der Paare Gesicht zu Gesicht mit Hängelgriff der Finger bei gebeugten Armen und bei gegenseitiger Berührung der Fußspitzen, Rückneigen beider bis zur völligen Streckung der Arme und Kreisen um die gemeinschaftliche Mitte. Die Arme bleiben während des Kreisens gestreckt, die Fußspitzen beider möglichst nahe an einander, und somit der ganze Körper rückgeneigt, wobei etwa auch, wie es z. B. im Vogtlande geschieht, gesprochen werden kann: Die Mühle geht langsam, die Mühle geht fix (schnell)!, um mit dem „fix“ das schnellere und schnellste Kreisen eintreten zu lassen.

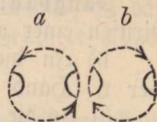


Fig. 1.

b) wie a, aber es werden bei geteilter Stirnstellung der Paare (—) nur die inneren, also die beiden r. oder die beiden l. Hände mit Hängelgriff gefaßt, ebenso kommen nur die inneren Füße so nahe als möglich aneinander. Der Körper neigt sich dabei seitwärts nach außen. Nach einigen „Umläufen“ folgt ein Kehrt beider, die Fassung der anderen, vorher äußeren Hände und die Wiederholung des Schwenkens. Statt des Hängelgriffes werde auch die Fassung des Handgelenkes der ersten (zweiten) von Seiten der zweiten (ersten) oder das Einhängen der Arme im Ellenbogengelenke gewählt, oder, was die Mädchen bei diesem „Quern“ (Zahn) sehr gerne thun, es legt jede ihren äußeren Arm quer über den Rücken, während die innere Hand die vom Rücken her dargebotene Hand der Nachbarin in der Weise ergreift, daß die Arme beider sich kreuzen (verschränken). — Wie diese Übungen mit Hängelgriff der inneren Hände auch von vierten zugleich ausgeführt werden können, zeigt Fig. 3.

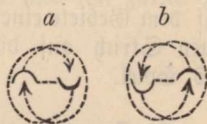


Fig. 2.

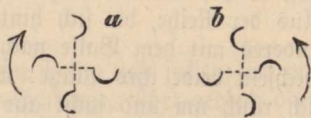


Fig. 3.

c) wie b, aber von dreien (vierten, fünfen zc.) in der Weise ausgeführt, daß die erste z. B. mit der r. Hand die r. (die l.)

Hand der mittleren, die dritte ebenfalls mit der r. Hand die l. (die r.) Hand der mittleren mit Hängelgriff faßt. Bei dem hierauf erfolgenden Schwenken neigen sich nur die erste und die dritte nach außen, während die mittlere die Drehungsaxe bildet; sie dreht sich an Ort, während die erste und die dritte sie mit Vorwärtsläufen oder mit Hüpfen auf einem Beine zc. umkreisen.

Fangball. a) In die Höhe werfen des Balles und Herbeirufen einer anderen, die ihn zu fangen hat.

b) In die Höhe werfen des Balles mit Kammgriff der l. (der r.) Hand und fangen mit Ristgriff derselben Hand.

c) In die Höhe werfen zweier Bälle nacheinander oder gleichzeitig. Jede Hand fängt den von ihr geworfenen Ball wieder auf.

d) Dasselbe übers Kreuz, so daß der mit der l. Hand geworfene Ball von der r. aufgefangen wird und umgekehrt.

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

Wanderball. Die Schülerinnen stehen in 2 geöffneten, weit von einander entfernten Reihen sich gegenüber. Der nicht zu kleine Ball wird der einen Gesellschaft zugeworfen, welche ihn dann ihrerseits der anderen zuwirft u. s. f. Fällt der Ball auf dem Gebiete einer Gesellschaft nieder, so erhält dieselbe z. B. einen Strich auf die Tafel. 30 (60) Striche aber beendigen das Spiel.

Ballerraten. Zwei Spielerreihen stehen sich 20—30 Schritt weit von einander entfernt gegenüber. Ein durchs Los bestimmtes Mädchen tritt so in die Mitte zwischen beide Reihen, daß es der einen den Rücken, der anderen das Gesicht zuehrt. Aus der Reihe, die sich hinter seinem Rücken befindet, wirft ein anderes mit dem Ball nach ihm. Wird es nicht getroffen, so wechseln beide ihre Plätze; wird es aber getroffen, so dreht es sich rasch um und sucht aus dem Verhalten, aus den Gesichtszügen zc. der anderen zu erraten, wer es geworfen hat. Kennt es das richtige, so tritt dieses an seine Stelle; im anderen Falle wird nun von der anderen Reihe her, der es also jetzt den Rücken, vorhin aber das Gesicht zuehrt, nach ihm geworfen zc.

Der Federball ist ein mit Leder überzogener Kegel aus Kort, dessen Spitze stark abgerundet ist und auf dessen Rande um die Grundfläche herum kurze Federn eingesteckt sind. Der Schlägel (Raket) besteht aus einem oval gebogenen Rohre, dessen beide Enden fest zusammengebunden einen Stiel bilden und als Griff dienen, während der ovale (birnförmige) Teil mit einem Netz durch-, oder mit Pergament überzogen ist.

Stehen sich im Turnsaale oder an windstillen Tagen im Freien zwei oder mehrere Schülerinnen gegenüber, so wird der Federball durch den Schlägel fort und fort geschlagen, so daß ersterer jederzeit sich in der Luft befindet. — Geübtere mögen mit 2 und noch mehr Bällen spielen.

Rollball. Die Schülerinnen bilden 2 in größerer Entfernung sich gegenüberstehende weitgeöffnete Reihen oder eine Kreisreihe. Der Ball (am besten ein mehr als kopfgroßer Hohlball aus Kautschuk oder Guttapercha) wird mit der r. oder der l. Hand — je nachdem es vorher bestimmt wurde — hinüber und herüber getrieben, so daß er nur rollt. Läßt die eine oder die andere den Ball neben sich vorbeirollen, so stellt sie sich so lange in die Mitte (also zwischen beide Spielreihen oder in die Kreismitte), bis eine andere Ungeschickte sie ablöst oder bis sie, was möglichst zu vermeiden ist, vom rollenden Balle getroffen wird. — Rollt der Ball nicht bis zur anderen Seite hinüber, so hat diejenige, welcher er am nächsten liegt — aber nicht eher, als bis er ruhig liegt —, von dieser Stelle aus ihn zurück zu treiben. (S. die Turnztg. 1867, S. 27.)

Dritte Stufe.

Die Schlange. Alle bilden eine Reihe und fassen sich mit Häkelgriff. Die erste, der Kopf der Schlange, führt gehend oder laufend die Schlange in verschiedenen Windungen, z. B. durch die Abstände der auf dem Spielplatze befindlichen Bäume. Dann schlüpft sie unter den gehobenen Armen zweier Vereiheten hindurch und zieht weiter, so daß alle eine Schleife und schließlich

einen Knoten bilden, der dadurch gelöst wird, daß die letzte der Durchziehenden, also eine von denjenigen, welche das „Thor“

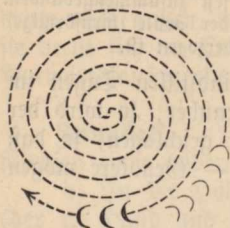


Fig. 4.

bildeten, den Griff wechselt und dadurch ihre unnatürlich gedrehten Arme wieder in die frühere Haltung bringt. Darnach bleibt die erste stehen, und alle anderen laufen ebenfalls unter Beibehaltung der Fassung spiralförmig und in weiten Kreisen um den Kopf der Schlange herum, bis alle einen lockeren Knäuel bilden, der sich nun in umgekehrter Weise, die letzte voran, oder dadurch aufwickelt, daß entweder von innen heraus mit einer $\frac{1}{2}$ -Windung, also abermals in Spiral-

linien (Fig. 4) zurückgezogen wird, oder daß die erste mit den nachfolgenden an irgend einer Stelle den Knäuel durchbricht und weiterzieht, ohne daß die Fassung aller aufgegeben wird. — Gleich hieran anschließend möge noch gespielt werden das

Lämmchen. Die Kinder im Kreise sind die Lämmer; eins ist der Herr, ein anderes Schäfer. Dieser steht in der Mitte. Der Herr spricht zum Schäfer:

Lämmerchen sind viele,
Futter ist nur wenig.
Hör' er mal, lieber Mann,
fütter' er mir dieses Lamm.

Hierbei zeigt er auf ein Lämmchen und spricht noch:

Wenn das Lamm wird hinken,
kriegt' er vor den Schinken (d. i. wird geschlagen).

Sobald alle Lämmchen aufgerufen sind, hinken sie mit dem Herrn auf den flüchtenden Schäfer los und schlagen ihn mit Plumpsäcken (S. Pommerellen).

Storch und Frösche. Die Frösche umhüpfen den Storch, welcher seinerseits auf einem Beine hüpfend einen Frosch zu fangen sucht, der, sobald es jenem gelingt, ihn ablöst.

Gast'n lahmen Peter nicht gesehen? So fragt eine Gessoffin eine andere. Diese antwortet mit „Ja“. „Was that er?“ Die Befragte darf hierauf nicht antworten, sondern muß,

auf einem Beine hüpfend, allerlei Schnurrpfeifereien vormachen, die von den übrigen nachgeahmt werden, solange, bis diese einer dritten die obigen Fragen vorlegt.

Der Wolf im Garten. Der Wolf steht in einem ziemlich großen, genau bezeichneten Kreise (dem Garten), während die Schülerinnen sich außerhalb des Kreises befinden, wo ihnen der Wolf nichts anhaben kann, vielmehr zurückzuschlagen ist, wenn er seinen Kreis überschreitet. Die Umstehenden sprechen oder singen:

Ich wollt' gern in den Garten geh'n,
wo schöne krause Kohlköpf' steh'n;
wenn nur der böse Wolf nicht käm'
und mich an seine Stelle nähm'. (Auch: und biss' mich in die Beine).
Schneid't Kohl ab! Schneid't Kohl ab.

Sie ahmen nun das Kohlabschneiden nach und suchen dabei wiederholt in den Garten (also in den Kreis des Wolfes) zu huschen, ohne vom Wolfe sich ertappen zu lassen. Wenn er dennoch im Kreise schlägt oder an der Hand faßt, der löst ihn ab.

Ähnlich ist das Spiel: König, ich bin in deinem Land!, nur sprechen dabei die Mädchen:

„König, ich bin in deinem Land,
ich nehme dir Gold und Silberand.“

Der blinde Prophet. (Nachbarin, mit Gunst!) Die Schülerinnen stehen in einer Reihe hinter einander. Die zweite spricht zur ersten, indem sie deren Augen mit den Händen leicht verhüllt: Nachbarin, mit Gunst! Unterdessen schleicht sich eine andere, vom Spielleiter heimlich bezeichnete Schülerin heran und zupft die erste sanft an der Nase, am Haar oder am Kinn zc. Auf die Frage der ersten: „Wer neckt mich? muß jene einen Ton erklingen lassen und diese darnach erraten, von wem sie geneckt worden ist. Gelingt es ihr, so ist sie befreit, und wird letzte in der Reihe, während die Neckende nun ihre Stelle vertritt. Im anderen Falle schleicht eine andere heran, neckt wieder zc.

Blindekuh ist nur auf ebenem Boden zu spielen. Die durch Abzählen gewählte Blindekuh wird, nachdem ihr die Augen verbunden worden sind, weggeführt, indem die übrigen sprechen:

Blindekuh, wir führen dich! Sie fragt: Wohin? Antwort: In die Wüste, wehre dich! — Gegen wen? — Es giebt der bösen Menschen viel, von denen jeder dich plagen will; wenn sie dir zu mächtig sind, flieh' vor ihnen wie der Wind. Hierauf wird sie geneckt, gezupft, ohne ihr wehe zu thun, gerufen u. s. f., bis sie jemanden erhascht, der sie abzulösen hat. Nähert sich die Blind Kuh einem gefährlichen Orte, so rufen die anderen: Heiß! oder: Es brennt!

Die Jagd. Alle mit Ausnahme einer bilden eine Kreisreihe. Die Außensiehende, der Jäger, nimmt ein zusammengebundenes Taschentuch (den Plumpsack, der hier als abzuschießender Pfeil gedacht werden mag) in die Hand und geht um den Kreis herum. Jetzt schießt der Jäger nach irgend einer Gereiheten, wirft ihr also den Plumpsack zu und spricht: Ich schieß' ein Hühnchen in dem Wald! Das getroffene Hühnchen flieht und versteckt sich in einiger Entfernung vom Jäger hinter einen Busch, d. i. hinter eine Gereihete. Der Jäger spricht: Jetzt hab' ich es verloren!, läuft um den Kreis herum, das Hühnchen zu suchen, und sobald er es erblickt, ruft er: Jetzt hab' ich es gefunden!, worauf das Hühnchen davon eilt, im Zickzack oder vor- und rückwärts läuft, hier oder dort die Kreisreihe durchbricht und so lange vom Jäger verfolgt wird, bis er es mit den Worten: Und fang' mein flücht'ges Hühnchen! erhascht. — Die nächstfolgende oder eine mittelst Abzählen Gewählte wird nun Jäger.

Kreuzhaschen. (Kreuzjagen, der Schneidezack.) Sobald die Häscherin nur eine der Mitspielenden, z. B. die zweite der Reihe verfolgt, muß irgend eine andere, z. B. die dritte der Reihe, die Bahn zwischen der Verfolgten und der Verfolgerin zu durchschneiden, zu durchkreuzen, also zwischen beiden hindurchzulaufen suchen. Gelingt dies, so hat die Häscherin die bisher Verfolgte nicht mehr, sondern diese zu verfolgen, und wenn die Bahn auch dieser beiden abermals von einer dritten, z. B. von der vierten der Reihe, durchschnitten wird, so ist immer wieder diese zu verfolgen u. Ein leichter Schlag macht die Verfolgte oder die die Bahn Kreuzende zur Häscherin. — Auf den späteren Stufen mögen diese Haschspiele mit Hüpfen auf einem Beine, mit Hopfen, Schottischgehen und Schottischhüpfen u. s. w., ausgeführt werden.

Das Rabenschloß. Eins ist Rabe, die anderen sind ihn neckende Vögel. Dem Raben wird ein Platz um einen Baum abgegrenzt. Einzelne Vögel fliegen über dieses Schloß (den Horst) des Raben hinweg; dieser aber sucht sie dabei zu erschrecken, damit sie an seiner Stelle den Horst bewachen.

Die goldene und die faule Brücke. (Die eiserne Brücke; der König und sein Gefolge; deutsch und französisch 2c.). Zwei der stärksten Schülerinnen stehen sich mit Fassung beider Hände gegenüber. Sie bezeichnen sich selbst heimlich mit irgend einem Namen, als: Goldene Brücke und faule Brücke, Himmel und Hölle, schwarz und weiß, deutsch und französisch 2c. Die übrigen, hintereinander stehenden Schülerinnen kommen heran und begehren Durchlaß: Wir wollen über die goldene Brücke! Antw.: Die goldene Brücke ist abgebrochen. — Da wollen wir sie wieder bauen!, worauf die beiden, welche die Brücke darstellen, die Arme zum „Thor“ erheben und die Gereiheten durchziehen lassen, während des Durchziehens der letzten aber schnell die Arme senken, um dieselbe gefangen zu nehmen. Sie wird hierauf heimlich gefragt: Wohin willst du? Zur goldenen oder faulen Brücke (zu deutsch oder französisch)? und, je nachdem sie wählt, stellt sie sich hinter dieser oder jener von beiden auf. Es begehren darnach die noch übrigen wieder Durchlaß, die letzte wird abermals gefangen genommen und gefragt 2c., bis schließlich niemand mehr übrig ist. Vor jedem Durchziehen, jedenfalls aber, sobald die Brückenleute merken, daß ihre Namen bekannt geworden sind, treten sie ab, um sich heimlich mit anderen Namen zu versehen. Jede Hintergereihete umfaßt nun mit beiden Händen die Hüften ihrer Vorgereiheten, die Brückenleute aber fassen sich mit Häßelgriff, worauf jede Gegenreihe die andere von ihrem Platze zu ziehen sucht. Plötzliches Losreißen und ruckweises Ziehen (wie es von den Knaben zuweilen beliebt wird), ist bei den Mädchen gänzlich zu vermeiden. Bei ihnen ist das Spiel zu Ende, sobald die eine oder die andere Reihe von ihrem Platze hinweg oder bis zu einer bestimmten Grenze gezogen ist, also verloren hat, oder wenn der Spielleiter das Zeichen zum Aufhören des Ziehens giebt. — Sobald dieses Spiel mit „der König und sein Gefolge“ bezeichnet wird, sprechen die beiden Auserwählten wohl auch:

Wir öffnen die Thore gar hoch und weit
für unsere fürstliche Herrlichkeit!

Glucke und Geier. (Fuchs und Henne, Habicht und Hühner, Wolf und Schafe u.) 6—10 fast gleichgroße Schülerinnen stehen, sich an den Hüften umfassend, hintereinander. Eine ist Geier (Fuchs, Wolf, Habicht). Sie sucht die letzte der ganzen Reihe zu schlagen. Die Glucke aber steht mit ausgebreiteten Armen vorn, ist also die erste der Reihe und bemüht sich, die Absicht des Geiers zu vereiteln, indem sie den verschiedensten Scheinangriffen desselben auszuweichen sucht, wobei ihr die Küchlein (wie beim Schwenten einer Flankenreihe) zu folgen haben. Der Geier stürzt schließlich auf die letzte zu, die ebenso rasch mit den anderen nach der entgegengesetzten Seite hin ausweicht. Ist die letzte erhascht, so wird sie Geier, oder ist wenigstens gefangen, in welchem Falle der frühere Geier auch die übrigen Küchlein noch zu haschen hat. Erhascht er eine andere, als die letzte, so sind alle, die noch hinter ihr stehen, mitgefangen. — Ein ähnliches Spiel für ältere Kinder ist unter dem Namen die zwei (neidischen) Glucken bekannt. Jede kommt mit ihrem Schweif von Küchlein und sucht der anderen das letzte abspensig zu machen. Jedes gefangene oder abgefallene Küchlein wird als Schlachtopfer für die Hausküche der (schiedsrichtenden) Köchin überliefert.

Fuchs und Küchlein. (Hühnlein braten.) Glucke und Küchlein stehen wie vorhin. Der sich verstellende Fuchs kauert in irgend einer versteckten Ecke des Spielplatzes und rührt mit einem Hölzchen oder mit dem Finger in einer kleinen Sandgrube. Ihm nähert sich die Glucke mit den Küchlein, und alle sprechen oder singen: O, der großen Angst und Not, schon ist ein liebes Küchlein tot! Plötzlich bleiben sie, den Fuchs erblickend, stehen, und die Glucke spricht: Was machst du, alter Fuchs? — Ein Feuerchen an! — Was thust du aufs Feuer? — Ein Pfännchen. — Was ins Pfännchen? — Wasser. — Was ins Wasser? — Ein Hühnchen. — Wo nimmst du es her? — Aus deiner Schar!, wobei er aufspringt und das letzte Küchlein zu haschen sucht. Gelingt es, so vertritt das Küchlein seine Stelle, er wird Glucke. Im übrigen wie oben.

Kämmerchen vermieten. Alle Schülerinnen, weniger eine, wählen sich einen Baum, einen Stein, einen Heuhaufen, im Turnsaale einen an der Grenze befindlichen Kreidestrich, kurz

einen Gegenstand, den sie wenigstens mit einer Hand oder mit einem Fuße berühren müssen. Die Obdachlose aber geht von einer Mitspielerin zur anderen und fragt: Ist ein Kämmerchen zu vermieten? Antw.: Nein, gehe zur Nachbarin! Die von der Obdachlosen Entfernteren wechseln fort und fort nach vorhergegangener Übereinkunft die Plätze, und die Wohnungsuchende benützt diese Gelegenheit, ein Obdach zu bekommen, das sie findet, wenn sie bei dem Wechsel je zweier eher an einem der beiden verlassenen Male ankommt, als die Tauschenden selbst. Die dadurch Freiwerdende hat nun umherzufragen. Dauert es der Fragenden zu lange, ehe sie einen Platz bekommt, so hat sie das Recht, zu sagen: Zieht alle aus!, worauf alle die Plätze zu wechseln haben, und wobei sie dann sicher auch ein Obdach findet. Der Spielleiter sorge jedoch dafür, daß diese Vergünstigung nicht gemißbraucht, und daß außer den vorher bestimmten Plätzen im Laufe des Spieles nicht etwa noch ein anderer besetzt werde. — Zur Abwechslung kann dieses Spiel auch einmal, wie in manchen Gegenden geschieht, unter dem Namen Käzchen vorgenommen werden, indem das Käzchen einer nach der anderen seine Not klagt und spricht: Käzchen, ach Käzchen, ich habe kein Holz!, worauf die Gefragte antwortet: Ich auch nicht, gehe zur Nachbarin! — Hier und da wird das erwähnte Platzwechseln auch unter dem Namen: Böglein, fliegt aus! oder: Wiezchen, in die Ecke! oder: Wo giebt's gut' Bier? oder: Schneider, leih' mir deine Schere!, oder: Wo läuft die Schere? u. s. w. als besonderes Spiel ausgeführt.

Das wogende Meer. Die eng aneinander stehenden Schülerinnen bilden einen Kreis und wenden der Kreismitte den Rücken zu (oder sie sitzen im Zimmer auf Stühlen, deren Lehnen der Kreismitte zugekehrt sind). Die das Meer darstellende Schülerin umwogt den Kreis, ruft dabei die Spielgenossinnen einzeln auf, welche ihr nachzufolgen und alle ihre Bewegungen nachzuahmen haben. Ruft sie z. B.: Das Meer geht hoch!, so hebt sie und mit ihr alle anderen die Arme hoch, während zu dem Rufe: Streicht die Segel! ein Rückheben der Arme, zu: Der Wind wendet sich! eine $\frac{1}{2}$ -Dr. u. d. L. erfolgt u., bis schließlich alle Schülerinnen zur Nachfolge aufgefordert worden sind und ihre Plätze verlassen haben. Dann ruft die Führerin: Das Meer ist ruhig!, und jede Spielgenossin hat schnell ihren

früheren Platz im Kreise einzunehmen. Da auch die Führerin einen Platz sich zu suchen hat, so bleibt eine Schülerin übrig, und diese hat darnach das wogende Meer darzustellen.

Thaler, Thaler, du mußt wandern! Im Kreise sitzend oder stehend langen sich die Spielenden unter dem Gesange

Thaler, Thaler, du mußt wandern

von der einen zu der andern!

das ist herrlich, das ist schön,

Thaler, du mußt wandern geh'n! (Mel. s. S. 1).

ein Dreimarkstück oder eine andere größere Münze zu. Die zulangende Bewegung der Arme und der Hände nach der l. und der r. Nachbarin zugleich wird fort und fort von allen ausgeführt, also auch von denen, die die Münze nicht in der Hand haben, und zwar, um die in der Kreismitte Stehende, also die Suchende, im Unklaren zu lassen darüber, in wessen Hand die Münze ist. Sobald die Suchende eine Hand erfaßt, schweigt der Gesang, und alle Hände ruhen, worauf sie eine Mitspielerin auffordert, das Geldstück herauszugeben; hat diese es, so wird sie Suchende, wenn nicht, beginnt der Gesang und das Zulangen von neuem. — Es kann jedoch auch fort und fort gesungen werden, und die Suchende hier und da gleich während des Gesanges die Hände der Mitspielenden erfassen, um zu sehen, ob die Münze sich darin befindet. — Ist die Suchende von der Inhaberin der Münze weit entfernt, kehrt sie ihr etwa gar den Rücken zu, so kann diese auch mit dem Geldstück klopfen, muß es aber sofort, um nicht ertappt zu werden, nach der l. oder der r. Seite hin weitergeben. — Statt Thaler, Thaler, du 2c. singt man auch:

Ringlein, Ringlein, du mußt wandern 2c. Es hängt in diesem Falle ein kleiner, leicht verschiebbarer Ring an einer langen an den Enden zusammengebundenen Schnur. Die Schülerinnen bilden eine Kreisreihe, erfassen die Schnur und gehen rückwärts, bis dieselbe vollständig angespannt ist. Jetzt bewegen alle, jenes Liedchen singend, die Hände an der Schnur hin und her und lassen dabei das Ringlein von l. nach r. oder umgekehrt, an der Schnur herumwandern, ohne daß die in der Mitte Stehende bemerkt, bei wem sich augenblicklich das Ringlein befindet. — Im übrigen wie oben.

Händeklopfen. Die eine Ringelreihe bildenden Kinder halten in ihren Händen, wie vorhin, eine angespannte Schnur und bewegen dieselbe ununterbrochen rechts oder links im Kreise. Die Erwählte steht in der Mitte und sucht eine der schnellbewegten Hände zu schlagen; doch ist jede Mitspielerin berechtigt, die bedrohte Hand von der Schnur hinweg zu thun, so daß es jener nur mit Klugheit und Gewandtheit gelingen wird, einmal zu treffen. Schlägt sie fehl, so erhält sie einen Plumpsackschlag. Die Betroffene löst die Erwählte ab.

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

Daß die Spieler hierbei auch an Bäumen stehen können und dann so viel Spielraum haben, als sie rings im Kreise um den Baum, ein Hand an demselben lassend, gehen können, daß jeder den Schläger ablösen muß, sobald er den Ball nicht zurückschlägt, sondern von demselben den Baum berühren läßt — sei als Abänderung hier besonders aufgeführt. — Auch können sich die Spieler wohl einmal auf (Garten-) Stühle stellen und von da herab mit Stangen den Ball abwehren. Die Stühle gelten als Schiffe, der Ball ist ein Torpedo. Rollt er unter den Stuhl, so geht der Schiffer unter.

Schnurball. An einem kleinen Balle wird eine dauerhafte, anfangs nicht zu lange Schnur und deren anderes Ende an einer Stange befestigt, die ihrerseits zwischen den Ästen zweier Bäume oder irgendwo wagerecht und so angebracht ist, daß die Ballschnur senkrecht herabhängt, und der Ball ungehindert die Stange umkreisen kann. Auf dem Turnplatze eignet sich das Reck am besten dazu.

Die eine wirft mit der Hand oder schlägt mit dem Schlagholze (mit der sog. Ballpritsche) dermaßen den bis zur Kopfhöhe

herabhängenden Ball, daß er ein- oder mehrere Male die Stange in senkrechter Ebene umkreist, während die gegenüberstehende Schülerin schnell herbeieilt, um ihn, sobald er von oben nach unten kreist, aufzufangen. Gelingt ihr dies nicht oder wird von der anderen der Ball nicht regelrecht geschlagen, so tauschen beide die Rollen.

Ballkegelspiel. Neun kleine Kegel (oder auch nur drei, nur einer) werden in gewöhnlicher Weise in der Nähe einer Wand aufgestellt. Hauptsache ist nun, den Ball so gegen die Wand zu werfen, daß er nach dem Abprallen, also bei dem Niederfallen die (den) Kegel trifft. Der Spielleiter mag die Treffer aufschreiben.

Vierte Stufe.

Mutter Gans stellt sich vor ihre Gänschen, die in einer Reihe stehen, hinter welcher und zwar ziemlich weit entfernt sich das „Heim“ befindet und macht unter beliebigen Angaben beliebige komische Bewegungen. Sie erzählt z. B., sie sei an den Teich gegangen (wobei sie wackelnd und watschelnd weiter geht) und auf dem Teich umhergeschwommen (Bewegung des Schwimmens); da sei ein Frosch gekommen und habe sie beißen wollen (Ausdruck des Schmerzes) und nun könne sie nicht gut mehr gehen (hinkt umher) u. Alles, was sie erzählt, muß sie in Geberden und durch Bewegungen ausdrücken, und alle ihre Gänschen müssen es, dabei in der Reihe bleibend, nachahmen. Alle laufen, wenn Mutter Gans läuft; alle hüpfen ihr auf einem Beine nach, wenn sie hinkt u. In dem Augenblicke aber, wo sie ruft: Patsch, patsch! und in die Hände klatscht, müssen die Gänschen nach dem Heim laufen. Wer zuerst anlangt, ruft: Gigak! und wird Mutter Gans.

Vögelverkaufen. (Goldvögelchen.) Eine der Gespiellinnen ist der Vogelhändler. Er giebt, ohne daß es der Käufer hört, seinen Vöglein Namen: Stieglitz, Hänfling u., stellt sie in eine

Reihe, worauf etwa auch jedes bis zur Ankunft des Käufers in seiner Weise musiziert. Sie ruft: Holle, holle! — Händler: Wer ist draußen? — Käufer: Ein Bauer. — Händler: Was will er? — Käufer: Einen Vogel! — Händler: Was für einen? — Käufer: Einen Gimpel!, — geht aber wieder ab, falls der gewünschte Vogel nicht zu haben ist und fragt alsbald von neuem an. Trifft er den Namen eines vorhandenen Vogels, so antworten alle: Ja! Der gerufene Vogel flieht bis zu einem entfernten vorher bestimmten Male. Der Käufer sucht ihn zu haschen, oder es wird zunächst die Kaufsumme festgesetzt, und während der Käufer dem Händler dieselbe durch Handklaps bezahlt, ruft der Händler möglichst heimlich: Fink zc. flieg aus, komm' wieder nach Haus! Der Fink fliegt hierauf bis zum Male und sucht wieder auf seinen Platz oder zum Händler zurückzukehren. Gelingt dies, so ist er frei, bekommt einen anderen Namen, oder bleibt bei dem Verkäufer stehen; erhält er aber unterdes vom Käufer einen Schlag, so gehört er ihm und wird von ihm in das Bauernhaus geführt. — Dieses Spiel setzt sich fort, bis eine gewisse Anzahl von Vögeln verkauft ist. Auch dürfen die verkauften Vögel fangen helfen. Am Schlusse des Spieles fliehen die verkauften oder alle Vögel plötzlich. Händler und Käufer fangen sie ein, und wer die meisten gefangen hat, ist Sieger.

Handwerker. Die größere Hälfte der Spielenden bildet eine Reihe, die übrigen wählen unter sich einen Meister und gehen mit ihm fort. Der Meister bestimmt hierauf ein Handwerk, z. B. das des Schneiders, so daß die eine zu nähen, die andere einzufädeln, die dritte Maß zu nehmen, die vierte zu bügeln hat zc. oder das des Tischlers, wobei von den einzelnen das Hobeln, Sägen, Messen, Anstreichen zc. darzustellen ist. Ist alles verabredet, so lehren sie zu den Mitspielenden, die unter sich eine Hausfrau (eine Herbergsmutter) gewählt haben, zurück, und der Meister spricht zu dieser: Seid schön begrüßt! M.: Habt schönen Dank. Was ist Euer Begehrt? — M.: Wir bitten um ein Nachtquartier! — H.: Wer seit Ihr? — M.: Reisende Handwerker. — H.: Was ist euer Handwerk? — M.: Ihr sollts erraten! — Der Meister und seine Gesellen beginnen nun mit der Arbeit. Die anderen dürfen dreimal raten. Erraten sie das Handwerk nicht, so werden sie von den Handwerkern mit den Worten: Wir sind Schneider (Tischler zc.), marsch, hinaus mit euch! fortgejagt, und die ver-

triebene Partei wählt ein Handwerk, während die bisherigen Handwerker raten. Im anderen Falle werden die Handwerker selbst fortgejagt und haben ein anderes Handwerk zu wählen.

Die Musikanten. Eine Schülerin singt: Ich bin ein Musikante und komm' aus Schwabenland. Die übrigen Schülerinnen antworten mit derselben Melodie: Du bist ein Musikante und kommst aus Schwabenland. — Die erste: Ich kann schön spielen! — Die übrigen: Du kannst schön spielen! — Die erste: Auf meiner Geige! — Die übrigen: Auf deiner Geige! — Die erste, indem sie den l. Arm als Geige, den r. als Bogen benutzt: Simmsimmsferlimm, simmsimmsferlimm, simmsimmsferlimm, simm, jimm. Die Schülerinnen ahmen dann auch dies nach. — Hierauf werden von der ersten andere Instrumente gewählt, und von den übrigen Schülerinnen wird ebenfalls das von ihr Vorgesungene in derselben Weise, wie oben, nachgeahmt. Nachdem ein neues Instrument verklungen ist, werden die Töne der übrigen in unmittelbarer Aufeinanderfolge nochmals von allen wiederholt. Den Schluß der Aufführung bilde etwa die Pauke, wobei, um die betr. Thätigkeit des Musikers nachzuahmen, eine Schülerin die andere, ihre Nachbarin, auf eine Schulter (auf den Rücken) klopft.

König und Königin. 2 Reihen stellen sich in einer Entfernung von etwa 6—8 Schritten einander gegenüber. Die eine Reihe stellt den König und seine Diener vor, die andere aber die Königin mit ihren Dienerinnen. Der König, etwa die Erste in der 1. Partei, bezeichnet seine Diener mit den ungeraden Zahlen, also mit 1, 3, 5, 7 u., die Königin ihre Dienerinnen mit den geraden, 2, 4, 6, 8 u. Nun ruft der König z. B. Nummer 5, und der so bezeichnete Diener läuft im Kreise um die andere Reihe herum; zu gleicher Zeit ruft die Königin eine Dienerin, z. B. Nummer 8, welche alsbald den Diener Nr. 5, ihm nach-, aber nicht entgegenlaufend, zu haschen hat. Erhascht sie ihn, ehe er sich bei dem Könige als „eingetroffen“ melden kann, so hat sie gewonnen, wenn nicht, kehrt sie auf ihren Platz zurück. Es ruft nun die Königin schnell eine andere Dienerin, fast gleichzeitig der König einen anderen Diener, der jene zu haschen hat, ehe sie sich bei der Königin meldet. Die Gefangenen reihen sich in der anderen Partei „unten“ an.

Der Brückenmann. Ein etwa 2—3 Meter breiter Streifen des Spielplatzes wird als Brücke abgegrenzt. Auf derselben steht der Böllner, um eine von denen zu fangen, die ohne Be-

zahlung des Brückengeldes (wie man etwa annehmen kann) über die Brücke laufen. Dabei mag man noch festsetzen: Wer die Brücke betritt, darf nicht wieder zurücklaufen, sondern muß, wenn auch im Zickzack oder sonstwie, hinüber. — Die die Brücke Über-schreitenden dürfen, möge man für ein anderes Mal festsetzen, nur auf einem Beine hüpfen. — Macht man die Brücke breiter, so stellt man zwei Fangende auf (den Zöllner und seine Frau), doch wird nur diejenige von beiden frei, die eine Mitspielerin wirklich fängt. Anstatt des einfachen Berührens mit der Hand kann man auch festsetzen, daß der Brückenmann die zu Fangende festhalten (umarmen) und ihr drei leichte Schläge mit der einen Hand geben muß. Berührt oder fängt er eine der bald da, bald dort über die Brücke Laufenden, so wird die Berührte oder Gefangene Zöllner. (R. Wassmannsdorf. Vergleiche die Turnzeitung von 1866, S. 113).

Fischzug. Nachdem 2 Spielführerinnen durch Aufrufen sich in die Schar der Spielgenossen geteilt haben, werden beide Spielreihen auf den äußersten Malen des Spielplatzes einander gegenüber aufgestellt. Die eine der Reihen ist das Netz. Auf des Spielleiters Zuruf: Laßt! wechseln beide Reihen ihre Plätze. Wen das Netz, d. h. die sich an den Händen festhaltende eine Reihe, mit sich fortnimmt, ist gefangen und tritt für die Dauer des Spieles auf die Seitengrenze des Spielplatzes. Bei dem nächsten Durchzuge bilden die früheren „Fische“ das Netz, bis schließlich die eine oder die andere Reihe alle Spieler eingebüßt oder nur noch eine kleinere Zahl (vier, sechs) Nicht-gefangener aufzuweisen hat. — Bei dem Zurückschleppen der im „Netz“ hängen gebliebenen „Fische“ darf das Netz die Hände lösen, die übrigen Fische dürfen jedoch den Gefangenen nicht helfen. (R. Wassmannsdorf: Turnztg. von 1866, S. 113).

Diebschlagen. (Schlaglaufen.) 2 Schülerinnen stehen sich in einer Entfernung von etwa 50 Schritten gegenüber. Zwischen ihnen ist ein Baum, ein Pfahl oder ein Stab, der von der einen etwa 30, von der anderen 20 Schritte entfernt ist. An demselben befindet sich ein leicht wegnehmbarer Gegenstand (ein Tuch, ein Hut, ein Schlüssel z.). Auf ein gegebenes Zeichen, z. B. auf das laute Zählen: 1, 2, 3! laufen beide gleichzeitig nach dem betr. Male; diejenige, die nur 20 Schritte zu laufen hat, nimmt den Gegenstand hinweg, kehrt um und eilt mit ihm nach ihrem

Freimale zurück, während die andere sie mit Plumpsackschlägen dahin verfolgt. Gelingt es dieser, den Dieb zu schlagen, so gehört derselbe als Gefangener der Gegenreihe an; wenn nicht, hat die Verfolgende mit ins feindliche Lager zu gehen. Das Tuch wird wieder an das Mal gebracht, es laufen 2 andere aus u. s. f. bis schließlich die eine oder die andere Gespielschaft eine vorherbestimmte Anzahl Gefangener hat. Anfangs dürfen die Entfernungen nur 14 und 22 Schritte betragen.

Schlaglaufen. 2 Reihen stellen sich in einer Entfernung von etwa 40—50 Schritten einander gegenüber. Die erste der einen Reihe geht nach der anderen Reihe hinüber, um hier durch 3 leichte Schläge Hand auf Hand eine Gereihete zur Verfolgung herauszufordern. Nachdem nämlich die erste die 3 Schläge auf die vorgestreckte Hand der Geforderten gethan hat, wobei jede den l. oder den r. Fuß vorstellt, kehrt sie sich schnell um und läuft nach ihrem Male zurück. Wird sie unterdes von der Verfolgerin geschlagen, so ist sie Gefangene und geht als solche mit zur Gegenreihe. Die Verfolgende geht darnach zur anderen Reihe, schlägt u. s. w. Wird jedoch die Verfolgte nicht geschlagen, so ist die Verfolgende gefangen, und es geht nun die zweite derselben Reihe, der jene erste angehört, zu den anderen hinüber, um dasselbe zu thun, was vorhin von der ersten geschah.

Die Dritte abschlagen. a) Die in Flankenpaare geordneten Schülerinnen bilden, das Gesicht der Kreismitte zugekehrt, einen Kreis, wobei die Paare unter sich soviel Abstand haben, daß eine Schülerin bequem durch den Zwischenraum laufen kann. An einer Stelle stehen aber (statt 2) 3 Mädchen hintereinander. Eine Ausgewählte geht oder läuft mit oder ohne Plumpsack um den Kreis herum, darf aber nie in den Kreis. Ihre Aufgabe ist, die dritte (äußere) in jener einen Reihe mit dem Plumpsacke oder mit der Hand zu schlagen. Diese dritte aber sucht sich zu retten, indem sie schnell in den Kreis huscht und sich vor ein anderes oder vor dasselbe Flankenpaar, an welchem sie als dritte stand, als erste anreihet, worauf dann die letzte dieser Reihe, also wieder die dritte (vorher zweite) zu schlagen ist u. s. w. Gelingt es, die dritte zu treffen, so hat diese nun den Umgang zu halten, während die Abgelöste sich als erste vor irgend ein Paar reihet. Da der Kreis sich immer mehr verengt, so werde derselbe zuweilen mit Rückwärtsgehen aller wieder er-

weitert. — Daß man statt der Paare bei größerer Zahl der Mitspieler auch alle zu dreien, vieren zc. aufstellen kann, versteht sich von selbst; schwieriger wird das Spiel, wenn in mehreren Kreisen nebeneinander und durcheinander gespielt wird.

b) Bei einer Abart des Drittenabschlagens stellen sich die Einzelnen jedes Paares Gesicht gegen Gesicht auf und reichen sich mit gehobenen Armen die Hände. Es ist die Aufgabe der Verfolgten, sich vor dem Schlage ihrer Verfolgerin in einen der von den Gepaarten gebildeten Käfige zu retten. Gelingt ihr dies, so wird jedesmal diejenige, welcher sie den Rücken zuwendet, verdrängt und muß flüchten, während die in den Käfig Geschlüpfte mit der Zurückbleibenden den Käfig bildet. Die Hauptkunst besteht darin, daß die Flüchtende die Verfolgerin nicht bloß über den Käfig, in welchen sie sich retten will, in Zweifel läßt, sondern auch über diejenige, welcher sie, nach erfolgter Rettung, das Gesicht zuwenden wird. Es ist darum übrigens auch nicht notwendig, daß die Paare unter sich einen Kreis bilden; sie können (als Büsche, in welche sich ein gejagtes Häslein versteckt, aber immer nur eines Platz und Schutz findet) auf dem Spielfelde beliebig zerstreut sein.

c) Eine andere Weise, ganz ähnlich dem „Schlaglaufen“, ist die, daß zwei gleichgroße Parteien sich etwa 50 Schritte entfernt gegenüberstehen. Eine Erwählte der einen Partei geht zur andern hinüber, in welcher jede ihre rechte Hand zum Schlage darbietet. Jene schlägt schnell und leicht auf die Hände dreier Gespielen dieser Partei, eilt aber nach dem dritten Schlage zu ihrer Partei zurück, denn eben diese dritte verfolgt sie und sucht sie zu schlagen, noch ehe sie ihre Partei erreicht hat. Ist dies gelungen, so geht die Geschlagene als Gefangene zur Gegenpartei, und diese ist in solchem Falle an der Reihe des Schlagens.

Wie gefällt dir deine Nachbarin? Die Spielenden stehen oder sitzen außer einer im weiten Kreise umher oder besetzen die Bäume, die Heuhäufchen, gelegte Steine, die Stühle zc. Die Ausgewählte fragt nun hier und da an: Wie gefällt dir deine Nachbarin? Die Antwort hierauf kann in dreifacher Weise gegeben werden: Gut!, oder: Die zur linken (rechten) gefällt mir nicht!, oder: Beide gefallen mir nicht! Im ersten Falle geht die Fragende weiter, im zweiten und dritten aber fragt sie: Und wer wäre dir lieber? Dort nennt die Gefragte irgend eine

der Mitspielenden, und diese muß mit der Nachbarin zur linken (rechten) den Platz wechseln, hier aber müssen zwei Mitspielende genannt werden, damit die Gefragte zwei andere Nachbarinnen erhält. Während des Platzwechsels sucht die Fragende, (nicht aber die Gefragte) einen Platz zu bekommen, worauf im Falle des Gelingens die Uebrigbleibende nun Fragende wird. — Zuweilen ist die Uebrigbleibende mit einem Plumpsacke versehen, um, sobald die gewünschte Person genannt wird, die mißliebig gewordene Nachbarin fortzujagen, muß aber so lange herumfragen, bis sie selbst von jemandem als Nachbarin gewünscht wird. — Ein ähnliches Spiel ist:

Die Post. Alle wählen sich Städtenamen. Die Reisende fragt bei einer an: Wohin soll ich meinen Weg nehmen? Antw.: Von Auerbach nach Olznitz!, worauf die Inhaberinnen dieser Namen ihre Plätze wechseln. Die Reisende sucht einen der Plätze einzunehmen.

Der lahme Fuchs. (Fuchs, ins Loch.) Der Erwählten wird irgendwo, am besten in einer Ecke, ein Freimal (der Fuchsbau) angewiesen, und dessen Grenze genau bezeichnet. In demselben kann der Fuchs auf beiden Beinen stehen, außerhalb desselben aber darf er nur entweder auf dem l. oder dem r. Beine hüpfen, je nachdem es vorher bestimmt wurde. Die übrigen, mit Plumpsäcken versehen, necken ihn und suchen ihn aus seiner Höhle herauszulocken, dürfen aber weder den Fuchs noch den Fuchsbau berühren, in welchem Falle sie selbst zum lahmen Fuchse werden würden. Ist eine geeignete Zeit gekommen, ist also z. B. die eine oder die andere nahe am Freimal, so ruft er: Fuchs, aus dem Loche!, hüpfst mit großen Sätzen heraus, sucht jemanden zu schlagen, oder, was etwa auch bestimmt werden mag, mit dem Plumpsacke, den er wirft, zu treffen. Die Geschlagene, welche nun Fuchs wird, eilt ins Freimal, denn die übrigen haben das Recht, sie bis zu demselben mit den Plumpsäcken zu verfolgen. Tritt der Fuchs einmal mit beiden Beinen auf oder vergift er bei dem Verlassen des Males den obigen Ruf, so wird er ebenfalls ins Mal zurückgetrieben. Es mag ihm jedoch das Recht zugesprochen werden, im Falle der Ermüdung auf einem Beine hüpfend zum Ausruhen ins Mal zurückkehren zu dürfen. Auch ist er im nächsten Spiele nicht

sofort zu schlagen. — Um dem Fuchse das Fangen nicht zu sehr zu erschweren, werde etwa auch eine Außengrenze gezogen, die von keiner Schülerin überschritten werden darf. Im Turnsaale ist ein solches Abstecken der Grenze nicht nötig, denn die Wände sind selbst die Grenze. — In hiesiger Gegend ist dieses Spiel unter dem Namen Fuchs und Henne bekannt. Der Fuchs hüpfst hervor und ruft: Fuchs und Henne zum ersten Male! Tritt er einmal mit beiden Füßen auf, so wird er zurückgetrieben, und bei dem nächsten Hervorbrechen ruft er: Fuchs und Henne zum zweiten Male! Hat er nochmals Unglück, so darf er auch ein drittes Mal seine Höhle verlassen, gelingt es ihm aber auch diesmal nicht, jemanden zu schlagen, so wird er zwar abgelöst, erhält aber von jedem Kinde einen leichten Plumpsackschlag.

Schäferin und Wolf. Die Aufstellung erfolgt wie bei Glucke und Geier. Die Schäferin fragt den sich nähernden Wolf: Wer schleicht um mein Haus in rabenschwarzer Nacht? Antwort: Der Wolf, der böse Wolf! — Laß meine Lämmer in Ruh'! — Nur ein kleines will ich mitnehmen! Der Wolf sucht hierauf ein Schäfchen zu fangen, wovon ihn die Schäferin in gleicher Weise abzuhalten sucht, wie oben die Glucke die Küchlein vom Geier. Sieht sich aber das hinterste Schäfchen in Gefahr, so läuft es fort und tritt vorn hin, wird also Schäferin. Wird es aber bei diesem Laufe vom Wolfe erhascht, so gehört es ihm und tritt ab.

Guten Tag, Frau Nachbarin. Die Spielenden bilden 2 Reihen. Eine hüpfst auf einem Beine zwischen beiden Reihen hindurch und redet eine Gereihete an: Guten Tag, Frau Nachbarin! Sofort folgt diese ihr, ebenfalls auf einem Beine hüpfend, nach und spricht: Schönen Dank, Frau Nachbarin! Am Ende der Gasse trennen sich beide, hüpfen nach außen längs der Reihen hin und kehren am Ende in die Gasse zurück. Bei dem Zusammentreffen sagt die erstere: Wie gehts, Frau Nachbarin? — Antw.: Gut, wie Sie sehen, aber ich habe keine Zeit. Hierauf wählt jede auf dieselbe Weise eine andere Nachbarin, die ihr hüpfend nachfolgt u. s. f. — Im Falle der Ermüdung mag mit dem Hüpfen auf dem l. Beine und dem Hüpfen auf dem r. gewechselt werden.

Schiebe- und Ziehspiele. a) Je zwei von ziemlich gleicher Größe und Kraft treten mit Vorstellen z. B. des r. Fußes

einander gegenüber, heben beide Arme oder nur je den z. B. r. vor und stemmen die Handflächen an einander. Wer die Arme beugt oder auch nur einen Schritt zurücktritt, oder bis zu einer bestimmten Grenze zurückgedrängt wird, hat verloren.

b) Dasselbe bei gegenseitiger Fassung an den Oberarmen oder an den Schultern. Bei dem Stemmen beider Arme gegen die Schultern ist nur der Daumen nach unten, also nach der Achselhöhle hin, gerichtet. Da diejenige, welche die Schultern ihrer Gegnerin mehr von innen her faßt, gegen die andere im Vorteil ist, so hat sie bei dem zweimaligen Schieben dieser den Vorteil zu lassen.

c) Je zwei stellen sich mit Vorstellen z. B. des r. Fußes einander gegenüber, erfassen z. B. die r. Hände oder auch beide mit Hüftgriff und suchen sich, jede das l. Bein beugend, um einen oder mehrere Schritte von der Stelle zu ziehen. — Gleichzeitiger Anfang des Ziehens ist zu beachten. — Es können dabei auch die Innenkanten der vorgestellten Füße aneinander gestellt werden.

d) Dasselbe mit Einhängen z. B. der r. Arme im Ellenbogengelenk.

e) Schieben oder Ziehen an den kurzen Stäben. Bei Vorhebehaltung beider Arme und in der Vorschrittstellung l. oder r. beider Gegnerinnen wird der Stab mit beiden Händen von beiden ristgriffs gefaßt, worauf das Ziehen oder das Schieben beginnt.

f) Die vorgenannten Übungen im Stande auf einem Beine, auch mit Hüpfen von Ort auf einem Beine und zwar so lange, bis die eine oder die andere das gehobene Bein aufstellt.

g) Die vorgenannten Übungen in der Weise, daß die eine zieht oder schiebt, während die andere nur Widerstand leistet.

h) Die vorgenannten Übungen in der Weise, daß die eine zwar auf beiden Füßen, mit dem einen Fuße aber in einer kleinen Vertiefung oder in einem kleinen Kreise steht, sich also auf diesem Beine nur an Ort dreht, während sie von der andern auf einem Beine hüpfend umkreist wird. Das Spiel ist zu Ende, wenn die erstere durch das Schieben oder Ziehen während des Umkreisens der letzteren gezwungen ist, die Vertiefung zu verlassen, oder wenn jene mit dem hüpfreifen Beine einmal auftritt.

Bei allen diesen Spielen setzt, falls nicht alle zugleich den Zieh- oder Schiebekampf vornehmen, die Siegerin denselben mit der nächstfolgenden so lange fort, bis sie selbst besiegt ist; es

können die Siegerinnen schließlich auch unter sich wieder kämpfen.

Ein beliebtes Zichspiel unserer vogtländischen Jugend ist das Wassermännchen. Ein Kind ist z. B. im Straßengraben, die anderen stehen frei auf der Straße. Eins von diesen hält dem Wassermännchen die Hand hin mit den Worten: Wassermännchen, bist allein, zieh' mich doch zu dir hinein!, und dieses sucht es in den Graben zu ziehen. Jenes wird aber von seinen Genossen gehalten. Gelingt es dem Wassermännchen, das betr. Kind in den Graben zu ziehen, so hat es ihm noch 3 Schläge zu geben, worauf es sein Gehilfe wird.

Der blinde Wegweiser. (Die Blindekuh.) Einer Schülerin werden die Augen verdeckt. Die anderen tanzen im Takte irgend eines bekannten Liedchens so lange im Kreise um sie herum, bis sie mit ihrem Stabe auf den Boden klopft. Indem sie hierauf mit dem Stabe nach einer Schülerin hinzeigt, welche ihn mit einer Hand am anderen Ende zu erfassen hat, giebt sie zugleich irgend einen Laut von sich, sie lacht, miaut, bläht, kräht, bellt u. Die andere Schülerin ahmt dies nach. Erkennt der Wegweiser die Stimme, so ist er frei, und der Erkannten werden die Augen verbunden, im anderen Falle wird der jetzige Wegweiser nochmals umschwärmt u.

Die blinde Jagd. (Kaze und Maus.) An einem befestigten senkrechten Pfahle befinden sich etwa in Kopfhöhe nach entgegengesetzter Richtung hin 2 etwa 4 m lange, starke Schnüre (Seile), welche von 2 Schülerinnen (dem Jäger und dem Wilde) an den äußeren Enden erfaßt und straff gezogen werden. Beide haben hierauf an den stets straffgespannten Schnüren den Pfahl nach ein- und derselben Richtung hin zu umkreisen. Sobald der Jäger Hallo! ruft, antwortet das Wild mit einer Schnurre, mit Schnalzen des Mundes, mit Heulen u., bis schließlich das Wild vom Jäger erhascht ist. — Der Faden des Jägers kann auch länger sein, als der des Wildes. — Ist auch am zweitheiligen Rundlaufe, an den Ringen vorzunehmen. (Vergl. die Turnzeitung v. 1870, S. 251.) Ein ähnliches Spiel ist:

Markus und Lukas, nur laufen die beiden Geblendeten nicht an den Schnüren um einen Baumstamm herum, sondern

fassen mit der l. Hand den Rand eines Tisches und halten in der r. den Plumpsack. Lukas ruft den Markus und schlägt dorthin, woher die Stimme kam. Bei dem Laufen um den Tisch herum darf die l. Hand nie den Tischrand verlassen, auch dann nicht, wenn M. oder L. einmal, um sich vor dem Schlage zu hüten, unter den Tisch kriegen sollte. Traf der Schlag, so nimmt die l. Hand den Plumpsack, und die r. Hand ergreift den Rand, so daß nun beide den Tisch r. umkreisen. Traf auch hierbei ein Schlag, so kommen zwei andere an die Reihe.

Pflöckchensuchen. Die Kinder bilden bei diesem Spiele einen Kreis, legen bei vorgehobenen Armen die Innenflächen der Hände zusammen, und es geht z. B. der Spielleiter, ebenfalls die Hände in der genannten Weise, aber in denselben ein Pflöckchen (oder Kieselsteinchen) haltend, an der Reihe hin, um mit den Worten:

Händchen, halt's fest,
wie der Baum seine Äst',
wie der Ring seinen Demant!
Wer's hat, sag's niemand'!
Lieber Engel, komm'!

seine Hände schnell durch die etwas nach oben geöffneten Hände der Gespielinnen zu ziehen und dabei das Pflöckchen in die Hände der einen oder der anderen unbemerkt gleiten zu lassen. Ist der Spielleiter bei der letzten angekommen, so dürfen nach wie vor die Hände von niemandem geöffnet werden, vielmehr kommt jetzt der „liebe Engel“ herbei, um die geschlossenen Hände zu befühlen und darnach eine Genossin zum Öffnen der Hände aufzufordern. Findet sich hier das Pflöckchen, so löst diese die Suchende ab, im entgegengesetzten Falle aber sucht sie weiter, bekommt aber vorher einen Taschentuchschlag. — Auch können die Schülerinnen in die Kreismitte treten und ihre nach oben geöffneten, vorgehobenen Hände dicht nebeneinander halten. Der Spielleiter läßt dann das Pflöckchen in die geöffneten Hände fallen und sofort kehren alle, die Handflächen fest zusammenhaltend, an ihren früheren Platz in der Kreisreihe zurück, worauf die Pflöckchen-Suchende in den Kreis tritt u.

Zielball. a) Mit einem kleinen Balle wird nach einem gewissen Ziele (einer Schelle, einer Scheibe, Stange, einem Ringe)

geworfen, was ein oder mehrere Male und mit der Zeit aus immer größeren Entfernungen geschehen kann.

b) 8—10 Schülerinnen bilden, jede mit einem kleinen Balle versehen, bei genügendem Abstände einen Halbkreis. In der Mitte des (ganzen) Kreises befindet sich ein größerer Stein oder ein eingerammter Pfahl und auf diesem querüber ein kleines Stück Holz, das bei dem Berühren sofort herab fällt. Von ihrem Platze aus werfen die Schülerinnen der Reihe nach nach diesem Ziele. Eine ist jedoch Hüterin und hat als solche das Holz auf den Stein oder den Pfahl zu legen. Trifft niemand, so beginnt das Werfen von neuem; es haben jedoch in diesem Falle vorher die Spielenden ihre Plätze zu verlassen, nach einem vorherbestimmten Male zu eilen, dasselbe mit der Hand zu berühren, ihre Bälle aufzuheben und nach ihrem oder einem von einer anderen Gespielin früher eingenommenen Platze zurückzuführen, während unterdes die Hüterin bereits einen der Plätze im Halbkreise eingenommen hat. Die Uebrigbleibende wird nun Hüterin. Das Verlassen der Plätze *z.* tritt auch ein, wenn das Holz getroffen und dadurch vom Steine entfernt worden ist.

Schlagball. Die Mädchen versehen sich mit einer Ballpirtische (Ballkelle, Praller), das ist mit einem Brettchen von einem halben m Länge mit abgerundetem Handgriff und (nicht zu) breiter Schlagfläche. Alle stehen auf einem großen, freien Platze etwa 4—6 m von einander entfernt. Der Spielleiter wirft einen ziemlich elastischen und nicht zu kleinen Ball einer des Spieles Harrenden zu, und diese schlägt mit der Pirtische so darnach, daß der Ball möglichst hoch fliegt. In der Folge schlägt jede, in deren Nähe der Ball niederzufallen droht, mit der Pirtische nach ihm, so daß er beständig in der Luft sich befindet. Wer den Ball fallen läßt, bekommt einen Strich auf ein Täfelchen und hat den Ball wieder in die Höhe zu werfen. Siegerin ist diejenige, die gar keinen oder die wenigsten Striche erhalten hat.

Ringwerfen. An dem oberen Ende einer 5—6 m langen senkrechten Stange ist nach Art eines Winkelmahes eine etwa 2—3 m lange wagerechte, am Ende dieser (oder auch an der Zimmerdecke, an der oberen Nahe *z.* B. des Rundlaufgerüstes *z.*) aber eine senkrecht herabhängende Schnur befestigt, die am unteren Ende mit einem metallnen Ringe (im Umfange etwa von der Größe eines silbernen Fünfsmarkstückes) versehen ist. An der senkrechten Stange, an der Wand *z.*, ist (etwa in Kopshöhe) ein eiserner, geschwungener und nach oben gerichteter Haken eingeschraubt

oder eingeschlagen, bis zu welchem der Ring bei nicht allzustraffer Spannung der Schnur reichen muß. Die erste, den Ring mit den Fingern der r. (der l.) Hand erfassend, stellt sich dem Haken gegenüber und soweit von demselben auf, daß die Schnur abermals angespannt ist, zielt und wirft nach dem Haken in der Weise, daß der Ring an der stets straffgespannten Schnur (also im Bogen) nach unten zum Haken hinüber- und an demselben nahe vorüber- schwingt, um dann beim Niederfallen am Haken hängen zu bleiben. Gelingt dies, so wirft nun die nächste; ist es nicht der Fall, so kann die erste das Werfen noch ein- oder zweimal versuchen. Auch werde bestimmt, daß jede dreimal zu werfen habe.

Reifenwerfen. Die etwa einen $\frac{1}{2}$ m im Durchmesser haltenden Reifen sind aus schwachen Hasel- oder Weidenruten oder noch besser aus Rohr zu fertigen, werden an den abgeschwächten Enden fest zusammen gebunden und zur Verschönerung oder des besseren Erkennens wegen etwa auch mit mehrfarbigem Papier überzogen. Die biegsamen Wurf- oder Fangstäbchen sind etwa $\frac{3}{4}$ m lang und an dem unteren Ende, wo sie gefaßt werden, zu einem Griffe umgebogen oder mit einem kleinen Querstäbchen versehen. — Mit der r. (der l.) Hand wird das Fangstäbchen am Griffe erfaßt, der Reifen aber mehr nach dem oberen Ende hin an dasselbe gehängt, während gleichzeitig die andere Hand etwa mit dem Daumen und dem Zeigefinger den Reifen hält und an demselben zieht, bis das Wurfstäbchen genügend getogen ist und an 2 Stellen den Reifen berührt, worauf sie plötzlich den Griff am Reifen aufgibt, so daß derselbe durch die Elastizität und durch den Druck des an der Innenseite angelegten Stäbchens im hohen Bogen, in möglichst horizontaler Lage und sich stetig um seinen Mittelpunkt drehend fortbewegt wird. Dem Gegenüberstehenden dient dieses Stäbchen gleichzeitig zum Auffangen des Reifens.

a) Werfen und Fangen zunächst von Paaren, deren einzelne bei einer Entfernung von 15—20 Schritten oder noch weiter, je nachdem der Reifen mehr in die Höhe oder in die Weite geworfen werden soll, in einer Schrittstellung sich gegenüber stehen. Die eine wirft, die andere fängt und dann umgekehrt, oder beide werfen und fangen zugleich.

b) Werfen und Fangen in einer weitgeöffneten Kreisreihe. Die erste wirft der zweiten den Reifen zu; diese fängt ihn und wirft ihn der dritten zu u. s. f. Hat die dritte den Reifen, so wirft die erste der zweiten einen anderen Reifen zu, so daß immer mehrere Reifen gleichzeitig im Kreise wandern.

c) Sämtliche Reifen werden der Reihe nach nur einer Schülerin zugeworfen, welche sie fängt und um den Hals hängt, um sie darnach den einzelnen wieder zuzuwerfen: Königsreifen (Vergl. den Königsball). — Daß das Werfen auch mit der r.

oder der l. Hand, das Fangen mit dem ausgestreckten r. oder dem l. Arm, beides also ohne Wurf- und Fangstab ausgeführt werden kann, sei hiermit wenigstens erwähnt. Werfen nach dem oberen Ende einer Schrägstange, die nur unten auf irgend eine Weise und so befestigt ist, daß der betreffende Reifen ungehindert an derselben herabgleiten und später durch Niederlassen oder Ausheben der Stange wieder befreit werden kann. Ist auf dem Turnplatz eine Wippe, so mag nach dem Ende eines Holmes, auch wohl nach einem senkrechten Pfahle, nach einem Sprungpfeiler in der Weise geworfen werden, daß der Reifen wagerecht auf denselben niederfällt und an ihm hinabgleitet.

Fünfte Stufe.

Hier back' ich und hier brau' ich. Zwei Reihen stehen sich in größerer Entfernung und mit Handfassung gegenüber. Die erste Schülerin der ersten Reihe tritt an die andere Reihe heran, berührt mit beiden Händen die gefaßten Hände zweier und spricht: Hier back' ich! Dann geht sie zu zwei anderen derselben Reihe und spricht: Hier brau' ich! Weitergehend spricht sie bei einem dritten Paare: Und hier brech' ich durch! Gelingt es ihr, durch Ziehen oder durch Drücken (indem sie sich auf die gefaßten Hände stützt), die Reihe an dieser Stelle zu durchbrechen, so geht diejenige zur ersten Reihe über, deren r. Hand dem Drucke nachgiebt, worauf die zweite der ersten Reihe dasselbe versucht, wie die erste. Gelingt es der ersten nicht, die zweite Reihe zu durchbrechen, so hat sie sich in der zweiten Reihe, also in derjenigen, die sie durchbrechen wollte, „unten“ anzustellen, und es geht eine Schülerin der zweiten Reihe hinüber zur ersten und sucht, indem sie dieselben Worte spricht, diese zu durchbrechen. Eine der beiden Reihen ist besieg, wenn sie nur noch eine Schülerin aufzuweisen hat.

Bildhauer. Ein Mädchen ist Bildhauer und hat alle in größerer Entfernung um sie herumstehende Mitspielerinnen in Bildsäulen umzuformen, z. B. in einen zielenden Jäger, eine Knieende, Winkende, Weinende u., auch kann sie — die Mädchen sind hierbei sehr erfinderisch — Gruppen bilden, so daß z. B. zwei sich umfassen, während eine dritte vor ihnen kniet u. Sind

auf solche Weise alle „geformt“, so geht der Bildhauer nochmals herum, um nachzusehen, ob auf sein soeben gegebenes Zeichen alle in richtiger Stellung sich befinden. Jedes Wort, jede falsche Stellung wird mit einem Plumpsackschlage bestraft. Ist alles in Ordnung, so spricht er: Der Bildhauer ist nicht zu Hause! und tritt aus dem Kreise der Spielenden, worauf alle Bildsäulen sich beleben, ihre Stellungen aufgeben, lachen, tanzen, scherzen, plaudern, bis plötzlich wieder der Bildhauer herbeikommt und spricht: Der Bildhauer ist wieder zu Hause! Eins, zwei, drei! Bei „drei“ muß jede wieder an ihrem Platze und die frühere Bildsäule sein. Diejenige, welche zuletzt an ihren Platz kommt, erhält einige Plumpsackschläge. Bestraft er dabei eine Unschuldige, so wird er von allen mit Plumpsackschlägen — denn jede trägt bei diesem Spiele den Plumpsack in der Tasche — bis zu einem vor dem Spiele bezeichneten Freimal verfolgt.

Es ist dieses Spiel auch unter dem Namen „der König ist nicht zu Hause“ bekannt, nur wählt sich hierbei eine jede selbst irgend eine Beschäftigung: Nähen, putzen, hämmern, hobeln zc.

Versteckens. (Anschlagens, Anschlagversteckens spielen.) Die Erwählte stellt sich an einem bestimmten Male, (einem Baume, einer Thür zc.), das Gesicht demselben zugekehrt und die Augen mit beiden Händen verdeckt, auf, zählt laut bis 20, 30 zc, je nachdem es vorher bestimmt wurde, während die anderen sich unterdeß nicht allzuweit verstecken (weshalb die Dämmerstunde zu diesem Spiele sich am besten eignet.) Sobald das Verstecken geschehen ist, ruft eine: Nun!, oder: s' ist gut!, oder die Suchende spricht nach einigem Harren (sobald nämlich das Zählen wegfällt): Ich komme!, oder: Eins, zwei, drei, vier, Zinkenstein, wer sich nicht versteckt hat, der ist mein!, hat aber noch an ihrer Stelle mit verdeckten Augen zu verharren, sobald etwa die eine oder die andere rufen sollte: Noch nicht! Haben sich alle versteckt oder hat, wie oben bestimmt, die Suchende bis zur festgesetzten Zahl gezählt, so dreht sie sich um und beginnt das Suchen. Die Stelle, an welcher sie stand, ist für die versteckten das Freimal, sobald sie dreimal dran geschlagen und gesprochen haben: Eins, zwei, drei, ich bin frei! oder: Eins, zwei, drei, erlöst! ertappt die Suchende eine Versteckte, weiß sie, wer diese ist (auch wenn sie dieselbe nur von weitem gesehen haben sollte), so nennt sie laut deren Namen, läuft hin ans

Mal, schlägt daran und spricht: N. N. ist angeschlagen!, worauf sie eine andere sucht, während die Gefundene und Erkannte zum Male geht und dort bis zum nächsten Spiele verharret. Es kann aber auch die Erkannte mit der Suchenden um die Wette zum Male laufen, so daß diejenige, die zuerst zum Male kommt, auch zuerst anschlägt. Auch können solche Versteckte, die das Mal zu erreichen glauben, sobald z. B. die Suchende sich weit entfernt hat, nach demselben laufen, wobei es immer wieder darauf ankommt, wer zuerst ans Mal schlägt, die Suchende oder die andere. Wer von der Suchenden „angeschlagen“ wurde, löst sie im Suchen ab, bis auch sie jemanden anschlägt u. s. f., oder die einmal Erwählte bleibt bis zum Ende des Spieles Suchende, und die zuletzt Angeeschlagene löst sie im nächsten Spiele ab. — Ofter wird auch dem zuletzt aus seinem Versteck hervorkommenden Kinde das Recht gegeben, alle vorher Angeeschlagenen zu befreien in dem Falle, daß es unentdeckt ans Mal gelangt. Der Sucher hat also auf dieses besonders zu achten, wenn er im nächsten Spiele seine Rolle als solcher vertreten will.

Plumpsackverstecken. Die Gesellschaft sitzt auf dem Schwebenbaume (auf Stühlen zc.) oder steht in einer geschlossenen Stirn- oder Bogenreihe. Jede hält ihre Hände hinter dem Rücken in Bereitschaft, um den dort hin und her wandernden Plumpsack zu ergreifen und weiterzugeben. Die Suchende wirft zum Beginn des Spieles der Reihe den Plumpsack zu und geht vor der Reihe auf und ab, um zu erfahren, wer etwa den Plumpsack halte oder auf demselben sitze und „fährt“ schleunigst nach dieser Stelle, die Hände, den Rücken der betreffenden untersuchend. Ist sie getäuscht, so geht sie an eine andere Stelle der Reihe u. s. f., muß aber bei dem Durchsuchen der Hände sehr schnell sein, denn die Inhaberin des Plumpsackes hat in diesem Augenblicke das Recht, mit demselben die Suchende zu schlagen, falls sie letztere von ihrem Plaze aus erreichen kann. Gelingt es der Suchenden, bei diesem Schlage den Plumpsack zu ergreifen, so wird sie von der Schlagenden abgelöst, sonst aber nur von derjenigen, bei welcher sie den Plumpsack hervorzieht.

Freund und Feind. Zwei Reihen stehen sich bei etwa 30 Schritt Entfernung gegenüber. Die Angehörigen der einen Reihe mögen zur besseren Unterscheidung von denen der anderen die Taschentücher in den Händen halten oder sonst ein Abzeichen

tragen. Eine aus der ersten Reihe läuft nach der anderen hinüber, aus welcher ebenfalls eine Schülerin hervorkläuft, um jene zu fangen. Die Verfolgende wird hierauf augenblicklich wieder von einer Schülerin der ersten Reihe verfolgt u. s. f., bis die eine oder die andere gefangen ist, d. h. 3 Schläge erhalten hat. Jede darf dabei nur eine einzelne verfolgen und keine andere zu fangen suchen, als die vor ihr aus dem Male gelaufen ist. Die Gefangene gehört der feindlichen Gespielschaft an und hat sich in das Gefangenmal auf der rechten Seite jeder Reihe zu begeben. Die erste Gefangene steht dann mit dem l. Fuße am Male und streckt nach ihrer Reihe hin den r. Arm aus; die zweite Gefangene stellt sich, ebenfalls den r. Arm ausstreckend, neben die erste, die dritte neben die zweite u. s. w. Gelingt es einer gewandten Schülerin, einer dieser Gefangenen aus ihrer Reihe einen Schlag zu geben, so sind alle befreit und kehren zu ihren Genossinnen zurück. — Der Spielleiter sehe darauf, daß immer nur einzelne, nicht mehrere zugleich, auslaufen, damit keine Verwirrung entsteht. Nach jeder Gefangennahme wird laut „Halt!“ gerufen; alle gehen nach ihrem Male und das Auslaufen beginnt von neuem. Stehen die Gefangenen nicht Hand in Hand, so können nur einzelne befreit werden. — Hat eine Reihe eine bestimmte Anzahl (etwa 4) Schülerinnen als Gefangene abgeben müssen, so ist sie besiegt.

Das Mattmachen unterscheidet sich von dem vorigen Spiel nur dadurch, daß in der Mitte zwischen beiden Reihen durch eine in den Sand gezogene Linie u. eine Grenze, der Wall bezeichnet ist, daß der Schlag mit dem Kufe: Matt! und auf dem feindlichen Gebiete erfolgt, und daß die Schlagende schnell umkehrt, damit sie nicht etwa von der Mattgemachten auf feindlichem Gebiete den Schlag zurückerhalte und dadurch selbst Gefangene werde.

Der Kessel platzt! Ein Mädchen steht in der Mitte des von den übrigen Schülerinnen gebildeten Kreises, erzählt in langer oder kurzer Weise eine schreckliche Begebenheit, die sich auf dem Dampfschiffe, in dem Dampfwagen, in der Fabrik oder sonstwo zugetragen hat und spricht plötzlich: „Auf einmal schriean alle: Der Kessel platzt!“ Sämtliche Mädchen eilen fort und mit dem Kufe: Der Kessel platzt! nach den hinter ihnen befindlichen, vorher bestimmten, etwas entfernten Plätzen (Bäumen, Steinen, Stühlen u.). Wer übrig bleibt, wird Erzählerin.

Nette sich, wer kann. Eine Schülerin steht vor der Spielgesellschaft und erzählt eine Geschichte, z. B.: Neulich ging ich spazieren. Einige Bekannte waren bei mir. Wir kamen in einen Wald. Ein Sturm brach los. Die Bäume schwankten. Einer fiel! Alle schriean: Nette sich, wer kann! Jeder einzelne Satz wird von allen nachgesprochen. Bei dem Rufe: Nette zc., den ebenfalls alle nachzusprechen haben, laufen sie nach einem entfernten, aber vorher bestimmten Ziele (einem Baume, einer Mauer, Thüre zc.). Jede pocht daselbst dreimal an und läuft zurück. Wer zuletzt kommt, hat zu erzählen. Wer nicht dreimal anklopft, darf sich bei dem nächsten Spiele nicht beteiligen.

Tellerdrehen. Alle bilden eine Ringreihe, und eine tritt in den Kreis, um einen (hölzernen) Teller, den sie mit dem Daumen, Zeige- und Mittelfinger am Rande erfaßt und senkrecht auf den Boden stellt, rasch zu drehen. Noch ehe der Teller niederfällt, muß sie wieder an ihrem Platze in der Kreisreihe sein und die nächste ihn erfaßt haben zc. Auch kann die Hinweg-eitende schnell eine Gespielin anrufen, die den Teller vor seinem Niederfallen zu ergreifen und darnach von neuem zu drehen hat. Sind nicht zuviel Mitspielerinnen, so können sie sich vorher auch Blumennamen geben, mit welchen sie dann aufzurufen sind. — Ein ähnliches Spiel ist unter dem Namen „Steckenspiel“ bekannt. Die in der Kreismitte Stehende hat dann einen Bohnen- oder Hopfenstecken in der Hand, stellt denselben senkrecht auf den Boden und eilt sodann davon. Noch ehe der Stecken gänzlich niedergefallen ist, muß er von der Nächsten oder von der Herbeigerufenen erfaßt worden sein.

Die fliegende Feder. Je 6—8 Mädchen bilden bei Handfassung einen Kreis und bemühen sich, durch fortgesetztes Blasen eine Flaumfeder in der Höhe und innerhalb des Kreises zu erhalten.

Die Letzte stirbt. Die Schülerinnen stehen sich in zwei etwa 12—15 Schritt von einander entfernten Reihen gegenüber. Die erste der einen Reihe wirft nun der ihr gegenüberstehenden ersten der anderen Reihe den nicht zu kleinen Ball im Bogen zu, nicht zu hoch, zu kurz, zu weit, zu heftig oder etwa seitwärts, sonst wird der Wurf vom Spielleiter für ungiltig erklärt. Fängt die Gegnerin, welcher der Wurf gelten sollte, den Ball, so wirft sie ihn der zweiten der Gegenreihe zu. Kommt

der Ball einer Schülerin nahe, auf die nicht gerade gezielt war, so kann auch diese ihn fangen. Fällt aber der Ball nieder, so ist diejenige, auf die gezielt war, die also an der Reihe des Auffangens war, tot, muß also austreten. Außerdem hat sie noch den Ball zu holen und ihn ihrer Nachbarin zu geben. Nach dem Austritt vieler können die noch Spielenden enger zusammentreten. Diejenige Reihe hat schließlich verloren, in welcher alle austreten mußten. Bei dem Austritt der letzten aber kommen die Sieger mit Plumpfäcken unter dem Rufe: Die Letzte stirbt! an die Besiegten heran, welche sich jedoch auf die hinter der siegenden Schaar befindliche, vorher bestimmte Freistatt retten.

Steht alle! Zu diesem Spiele mögen sich Abteilungen von 10—12 Schülerinnen vereinigen. Eine wirft den (kleinen) Ball senkrecht in die Höhe (je höher, desto besser), auch z. B. auf das Dach, fängt ihn selbst wieder, oder, was noch besser ist, ruft schnell eine der umherstehenden, den Ball aufzufangen. Fängt sie ihn nicht auf, so hat sie denselben schnell vom Boden aufzuheben und sobald sie ihn in den Händen hat — aber nicht eher —, zu rufen: Steht alle! (oder: Stand!). Dasselbe hat sie zu rufen, wenn sie den Ball auffängt. Sobald nämlich die eine Schülerin gerufen wurde, den Ball aufzufangen, zerstreuen sich alle anderen nach allen Richtungen, müssen aber auf den Ruf: Steht alle! plötzlich „wie angewurzelt“ stehen bleiben, bei etwaigem Weiterschritten sogar wieder zurückgehen, während die rufende sich wenigstens drehen darf, um nun irgend eine andere, am liebsten die zunächststehende, mit dem Balle zu werfen. Trifft er nicht, so hat die Rufende selbst „einen Ball“, d. h. sie muß ihn holen und ihn nochmals einer Schülerin zuwerfen. Trifft aber der Ball, so ruft sie: Getroffen!, worauf ebenfalls alle fliehen, aber sofort wieder stehen bleiben, sobald die getroffene den Ball in den Händen und gerufen hat: „Steht alle!“ Sie wirft nun abermals nach der nächststehenden zc. — Trifft eine Schülerin dreimal hinter einander nicht, so mag bestimmt werden, daß jede Mitspielerin den Ball aus einiger Entfernung nach dem Rücken der Wüßenden werfe, daß diese jedoch dem Balle durch Bücken oder Seitwärtshüpfen ausweichen darf. Das Spiel ist damit zu Ende. — Steht eine Schülerin der rufenden so nahe, daß jene getroffen werden muß, so hat sie das Recht, durch die Aufforderung: Zuwerfen! sich den Ball so zuwerfen

zu lassen, daß sie ihn fangen kann, wobei allerdings zur Flucht der übrigen nicht viel Zeit bleibt, sofern das Steht alle! in den meisten Fällen unmittelbar nach dem Rufe: Zuwerfen! folgen wird.

Zuweilen legen die Mädchen auch ihre Taschentücher der Reihe nach auf den Boden. Geht ein Wurf fehl, so bekommt das betr. Mädchen ein „Ei“ (ein Steinchen) in sein Nest (sein Taschentuch), und das Spiel beginnt von neuem. Wer 3 Eier im Nest hat, tritt ab! Wer schließlich kein Ei erhalten hat, ist Königin!

Das Basketballspiel. Der Basketball (Figur 5) ist nach Kluges, des Erfinders Beschreibung ein zuckerhutförmiger, leichter Korb, der $1\frac{1}{2}' = 0,471$ m hoch ist und am offenen, oberen Ende $1' = 0,314$ m, am unteren, spitzen Ende $3'' = 0,078$ m Durchmesser hat. Er ist auf einem $3' = 0,942$ m langen, $4\frac{1}{2}'' = 0,039$ m starken, buchernen Stabe mittels eines geflochtenen Bodens befestigt. Der zweite obere Boden nimmt eine bis auf einen halben rechten Winkel geneigte Stellung in der Mitte des Korbes ein und bewirkt, daß ein in den Korb geworfener Ball stets gegen die Wand des Korbes sich anlegt und nicht in der Mitte liegen bleibt. An dem anderen Ende des Stabes befindet sich je eine $4'' = 0,105$ m lange eiserne Hülse, die auf den Stab geschraubt ist und um $3'' = 0,078$ m Länge über ihn hervorsteht. Sie ist mit Blei ausgegossen und dient dem Korbe als Gegengewicht. Auf den Stab bis etwa $1' = 0,314$ m Abstand vom Korbe ist eine zweite, $\frac{1}{8}'' = 0,003$ m starke, $2\frac{1}{2}'' = 0,065$ m lange



Fig. 5.

Hülse geschoben, an die der obere Teil eines $2'' = 0,052$ m breiten, $\frac{3}{16}' = 0,005$ starken Gelenkbandes angeschmiedet ist; der untere, gleichbreite und starke, $3' = 0,078$ m lange Gelenkbandteil ist an dem oberen Ende einer $3' = 0,942$ m starken Latte angeschraubt und wird mittels eines $\frac{1}{4}'' = 0,007$ m starken eisernen Stiftes, der mit einer Kettkette an der Latte befestigt ist, mit dem oberen Gelenkbandteil und so mit dem Basketball verbunden. Zwei Holzzapfen am unteren Ende der Latte dienen dazu, das Lattenstück an einem Sprungpfeiler zu befestigen. Die Zapfen werden in dort eingebrachte Zapfenlöcher geschoben und durch einen mit einer Flügelmutter versehenen Kopfpolzen, der durch Latten und Ständer geschoben wird, am Sprungpfeiler festgestellt. Der Basketball ist mittels seines Gelenkbandes an der Ständerlatte so befestigt, daß er stets senkrecht steht, und sobald ein Ball in ihn hineingeworfen wird, umkippt, den Ball ausschüttet und sich wieder aufrichtet. — Die Bälle von Kälberhaaren und mit Drillich oder Leder überzogen, sind etwa $6'' = 0,157$ m im Durchmesser stark. (Zu beziehen ist dieses Gerät aus jeder Turngerätesfabrik.) R. Wassmannsdorf beschreibt briefflich die am Basketball vorzunehmenden Spiele wie folgt:

Ich lasse eine Stirnreihe von acht vor dem Ballkorbe aufgestellten Mädchen dadurch zu einem Reihenkörper sich gliedern, daß die (Rotte der) zweiten auf der anderen Seite des Gerätes sich den ersten gegenüber ordnen, und daß dasselbe gerade zwischen dem ersten Paare steht. Jede der ersten erhält einen Ball, der schwer genug ist, den Ballkorb zum Umkippen zu bringen. Die erste wirft; trifft sie nicht, so fängt ihre Gegnerin den Ball und wirft ihn der ersten wieder zu. Nachdem diese den Ball bekommen, reihen sich beide „unten“ an, damit das nächste Paar dem Ballkorb gegenüber sich aufstellen kann. — Geht der Wurf in den Korb, und fängt die Werferin den herausrollenden Ball, so darf sie noch einmal werfen. Nach 3 Treffwürfen hintereinander hat die geschickte Werferin den Ball der Gegnerin zu übergeben.

Anfangs wirft man den Ball mit beiden Händen von unten nach oben, später mit einer Hand r. w. l, dies auch in der Form des Steinstoßens. Zuerst steht man nahe, später entfernter von dem Gerät. — Auch nach einem Anzuge oder Anlaufe kann geworfen werden. — Die erste ist, trifft sie, im Vorteil, da der Ballkorb ihr entgegen umkippt, und sonach auch der Ball ihr wieder entgegenrollt. Die zweite hat, wenn sie, statt der ersten den Ball zuzuwerfen, denselben in den Ballkorb bringt, einen Halbkreis um das Gerät (auf die Seite der Gegnerin) auszuführen, will sie den fallenden Ball auffangen. Deshalb muß, nachdem das Werfen einmal durch ist, jedes Gegnerinnen-Paar seine Stellungen wechseln.

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

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



II. Turnspiele für Knaben.

Erste Stufe.

Brüder, reichet euch ic.	S.	die Turnspiele für Mädchen	S.	1
Wassermühle.	"	"	"	2
Bauer.	"	"	"	2
Die Handwerker.	"	"	"	3
Nachahmungsspiel.	"	"	"	3
Gänsedieb.	"	"	"	4
Blinde Kuh.	"	"	"	4
Katze und Maus.	"	"	"	5
Häschchen.	"	"	"	7
Kauerhäschchen.	"	"	"	8
Das böse Tier.	"	"	"	8
Trimpeltrampel.	"	"	"	8
Hielegänschen.	"	"	"	8
Schafe und Wolf.	"	"	"	9
Die Raubbiene.	"	"	"	9
Häsch, häsch, häsch.	"	"	"	9
Fangball.	"	"	"	10
Wanderball.	"	"	"	13
Grübschenball.	"	"	"	14

Bem. Die Beschreibung der hier nur genannten Spiele findet sich in den vorstehenden Turnspielen für Mädchen.

Lastträger. Die einzelnen stehen an Bäumen (sitzen auf Stühlen z.), bis auf einen, welcher einen Plumpsack (Knötel) in der Hand trägt. Jene wechseln fort und fort nach vorhergehender gegenseitiger Verständigung die Plätze, und der Lastträger bemüht sich, mit seinem Knötel einen der während des Wechsels freigewordenen Steh- oder Sitzplätze zu treffen. Gelingt ihm dies, so nimmt er den betr. Platz ein, und der bisherige Inhaber desselben löst ihn ab; im anderen Falle bleibt er Lastträger.

Wandernde Frösche. Mehrere Schüler bilden eine geöffnete Stirnreihe, senken sich in den Hockstand und hüpfen in dieser Haltung, also ohne sich aufzurichten, einem vorher bestimmten Ziele zu. Wer zuerst hier ankommt, ist Sieger. Es ist dies eine erschwerte Art des einfachsten Wettlaufes, bei welchem z. B. je 3 Knaben antreten, auf ein Zeichen des Lehrers hin den Lauf nach einem bestimmten Ziele beginnen, hier dreimal mit der Hand anschlagen, oder je einen von drei Kreidestrichen weglöschen, und wieder zurücklaufen. Wer zuerst zurückgelangt, ist Sieger.

Reisentreiben. Ein gewöhnlicher Faßreifen (aus Holz, Eisen z.) wird mit der l. Hand aufgerichtet und durch die r. Hand mittelst eines fußlangen Holzstückes in Bewegung gebracht, welche anfangs eine langsamere ist, nach und nach aber eine immer schnellere wird, weshalb der reisenschlagende Knabe neben dem Reifen herlaufen und immer stärker und schneller denselben schlagen muß. — Hat der Schüler den Reifen auch mit der l. Hand zu schlagen gelernt, gelingt es ihm vielleicht gar, während des Treibens eines größeren Reifens durch denselben hindurch zu schlüpfen, ohne die Drehung desselben zu unterbrechen, so leistet er mehr, als von den Knaben dieses Alters zu verlangen ist.

Zweite Stufe.

Jakob, wo bist du?	S. die Turnspiele für Mädchen	S. 16
Blinder Marsch.	" " " " "	" 16
Salzhering.	" " " " "	" 16

Ringschlagen.	S. die Turnspiele für Mädchen	S. 16
Was machst du in meinem Garten?	" "	" 17
Der Plumpsock geht 'rum.	" "	" 17
Töpferverkaufen.	" "	" 18
Böglein husch.	" "	" 18
Bauer, treib' die Schafe aus!	" "	" 19
Halloh, der Müller ist draußen!	" "	" 19
Lockvogel.	" "	" 19
Herr Abt ist nicht zu Hause.	" "	" 20
Fangball.	" "	" 22
Wanderball.	" "	" 22
Ballerraten.	" "	" 22
Rollball.	" "	" 23

Wer wars? Ein Schüler setzt sich; ein anderer, der von der Spielgesellschaft zu bestimmen ist, legt, sich hückend und eine Hand geöffnet auf den Rücken legend, sein Gesicht auf des ersteren Schoß. Einer der im Halbkreise umherstehenden Spielgenossen giebt dem sich Hückenden mit der Hand einen Schlag auf dessen geöffnete Hand. Dieser sucht die schlagende Hand festzuhalten, oder richtet sich auf und dreht sich schnell, um den Thäter noch im Weghuschen zu entdecken. Gelingt ihm dies, so wird er von dem Thäter abgelöst; im anderen Falle hat er seine Rolle noch einmal zu spielen.

Sinkspiele. a) Jeder Schüler einer kleineren Stirnreihe faßt z. B. den Fuß des gehobenen l. Beines mit der l. (der r.) Hand, und alle hüpfen auf ein gegebenes Zeichen auf dem r. Beine einem vorher bestimmten Ziele zu. Wer zuerst hier ankommt, ohne das l. B. auch nur einmal niedergestellt zu haben, ist Sieger. — Das Hüpfen auf dem l. Beine ist nicht zu vergessen!

b) Dasselbe von einer Flankenreihe auf eine bestimmte Dauer, wobei etwa auch jeder nachfolgende Schüler z. B. mit der l. Hand den l. Fuß seines Vorgereiheten und mit der r. Hand dessen r. Schulter erfassen mag.

Gänsemarsch. Die Knaben bilden eine Flankenreihe. Der gewandeste ist der Führer. Alle anderen haben das nachzuthun, was er vormacht, seien es Arm-, Bein-, Rumpfbewegungen während des Laufes, sei es das Laufen im Zickzack- oder in

Schlangenlinien, mit schnellen oder langsamen Schritten, eine Anhöhe hinauf oder hinab, — das Springen über Steine, Gräben, Baumstämme u. während des Laufes. Wer am längsten aushält, ist Sieger und wird ein anderes Mal der Führer. —

Hahn und Hühner. Zwei gegenüberstehende Seiten des Spielplatzes bilden die Freimale. Zwischen ihnen, also in der Mitte des Spielplatzes, steht ein Schüler (der Hahn); in einem Freimale befinden sich die übrigen Schüler (die Hühner). Der Hahn spricht:

„Der Hahn kräht eins, der Hahn kräht zwei,
Ein Sack voll Weizen, ein Korb voll Spreu!
Ihr Hühner, fliegt aus!
Wen ich fass', der trägt mich nach Haus!“

worauf die Hühner in das gegenüberliegende Mal zu gelangen suchen. Der unterdes vom Hahne Gefangene hat denselben auf dem Rücken nach der Mitte des Spielplatzes zurückzutragen und ist nun selbst der Hahn.

Mauerbrechen. (Die Hecke.) Die Knaben bilden mit Händefassen einen Kreis. Ein Erwählter oder ein vom Lehrer Bestimmter tritt in denselben und sucht um jeden Preis, z. B. mittels Schlüpfens unter den gefaßten Händen hinweg oder mittels Springen über dieselben, mittels Anrennens gegen dieselben (Zwischen u. in die Hände ist jedoch nicht gestattet) aus dem Kreise hinaus zu kommen, was die den Kreis Bildenden zu verhindern suchen. Ist ihm seine Absicht gelungen, so hat derjenige seine Rolle zu übernehmen, dessen rechte Hand dem Drucke nachgab.

Zuweilen hängen die den Kreis Bildenden die Arme ein, und faltet darnach ein jeder seine Hände auf der Brust. Dann übernimmt einer die Rolle des (im Kreise befindlichen) Gefangenen, ein anderer die des (außerhalb des Kreises befindlichen) Befreiers. Der Gefangene sucht durch die Hecke zu brechen, unter den Armen hinwegzulaufen oder über dieselben zu springen, wobei ihm der Befreier zu helfen bemüht ist, während die die Hecke Bildenden die Befreiung durch schnelles Rumpfbeugen nach der Befreiungsseite hin, durch Seitstellen der Beine u. zu hintertreiben suchen. Selbstverständlich sucht der Gefangene die schwächsten Stellen der Hecke heraus, um hier entweder durch dieselben zu gelangen oder wenigstens die anderen zu täuschen

und so alsbald bei ihnen eine Ausflucht zu gewinnen. Im übrigen ist der Verlauf des Spieles wie vorhin.

Hase im Kohl. Die Spielenden bilden mit Handsaffen einen Kreis, in dessen Mitte ein Spieler, der Hase, steht. Die ersteren rufen: „Haf, wie bist du in den Kohl gekommen?“ Er antwortet: „Hineingesprungen“. Jene: So siehe zu, wie du wieder hinauskommst.“ Der Hase trachtet nun darnach, mit Gewalt oder List sich zu befreien. Gelingt ihm dies, so wird er von allen anderen verfolgt. Wer ihn einholt und zuerst mit der Hand schlägt, wird der Hase im nächsten Spiele.
(Kohlrausch und Marten.)

Die Heimat. Die Spielenden versammeln sich bis auf einen an einem Orte, der Heimat, während dieser eine sich versteckt. Wenn er damit fertig ist, ruft er die andern, welche nun ausfallen, ihn zu suchen. Derjenige, der den Versteckten entdeckt, ruft es den andern zu. Der, welcher sich versteckte, bricht aus seinem Verstecke hervor, und wenn er einen erwischen kann, muß dieser ihn auf dem Rücken nach der Heimat tragen. Jener, der den Versteckten entdeckte, hat sich jetzt an dessen Stelle zu verstecken.

Dritte Stufe.

Lämmchen.	S. die Turnspiele für Mädchen	S. 24
Storch und Frösche.	" " "	24
Hast'n lahmen Peter nicht gesehen?	" " "	24
Wolf im Garten.	" " "	25
König, ich bin in deinem Land.	" " "	25
Der blinde Prophet.	" " "	25
Blinde Kuh.	" " "	25
Die Jagd.	" " "	26
Kreuzhaschen.	" " "	26
Rabenschloß.	" " "	27
Die goldene und die faule Brücke.	" " "	27
Glücke und Geier.	" " "	28
Fuchs und Küchlein.	" " "	28

Kämmerchen vermieten.	S.	die Turnspiele für Mädchen	S.	29
Das wogende Meer.	" "	" "	" "	29
Kreisfußball.	" "	" "	" "	31
Schnurball.	" "	" "	" "	31
Ballkegelspiel.	" "	" "	" "	32

Schwarzer Mann. An zwei entgegengesetzten Seiten des Spielplatzes werden durch Striche am Boden z. die Freimale bezeichnet. In dem einen Freimal stehen sämtliche Schüler, außer einem, der z. B. durch Abzählen zum schwarzen Manne erwählt worden ist und sich in dem anderen Freimal befindet. Er fragt: Fürchtet ihr Euch vor dem schwarzen Manne? Mit der Antwort Nein! („Nicht für'n roten Heller!“) laufen alle, ohne bei etwaiger Gefahr wieder umzukehren, über den begrenzten Spielplatz in das entgegengesetzte Freimal, und der schwarze Mann, der sein Mal ebenfalls verläßt, sucht unterdessen einem aus der Schaar 3 schnell aufeinanderfolgende Schläge zu geben, ehe letzterer das Freimal erreicht hat. Gelingt ihm dies, so hat der Geschlagene ihm zu helfen und mit ihm in das eben verlassene Freimal der anderen zu gehen, wohl auch zum besseren Erkennen ein Abzeichen (ein Tuch in der Hand, um den Arm z.) zu tragen. Die betr. Frage wird jetzt vom schwarzen Manne allein oder auch von seinen Gehilfen mit gestellt, in jedem Falle aber laufen diese zugleich mit ihm aus, um ebenfalls Gefangene zu machen. Wer zuletzt gefangen wird — und danach muß jeder streben —, wird im neuen Spiel schwarzer Mann. Niemand darf über die Seitengrenzen des Spielplatzes hinauslaufen, der schwarze Mann aber auch niemals umkehren, um jemanden zu fangen.

Chinesische Mauer. In der Mitte des Spielplatzes wird ein nicht sehr breiter Raum einem Freiwilligen als Fundament bezeichnet, auf dem er die chinesische Mauer aufzubauen habe. Seine Helfer (tagelöhnernde Knaben, Lehrlinge, Gesellen, Architekten u. s. w.) fängt er sich nach und nach aus der Masse aller ihm gegenüberstehenden Spielgenossen. Auf des Spielleiters Ruf: Durch! laufen alle Spieler über die Fundamentstelle der zu erbauenden Mauer hinüber auf die andere Grenze des Spielplatzes. Wen dabei der seitwärts hin- und herlaufende Jänger festhält und mit 3 Schlägen zum Gefangenen macht, der hat ihm für den nächsten Durchzug der Spielgenossen durch Mitfangen zu helfen

u. s. f., bis zuletzt niemand mehr die allmählich dichter werdende Mauer durchbrechen kann. Die Baumeister der Mauer dürfen das sogen. Fundament ihrer Mauer nicht verlassen, also den Hindurchbrechenden nicht entgegenlaufen; die noch nicht Gefangenen dürfen ihr Mal nur gleichzeitig, also nur erst auf des Spielleiters Zuruf verlassen. Wer auf dreimaligen Zuruf: Durch! das Durchbrechen der Mauer nicht wagt, gilt als gefangen. (Erfunden von K. Wassmannsdorff.)

Die Jagd. In der Mitte des Spielplatzes wird ein Freimal bezeichnet, worin das Wild sich aufhält. Der Jäger macht sich durch Umbinden eines Tuches um die Arme (ein Reis an der Mütze 2c.) kenntlich und ruft: Halloh, halloh! Das Wild verläßt hierauf das Freimal, kann aber jederzeit dahin zurückkehren. Gelingt's dem Jäger, einem Wilde 3 Schläge zu geben, so ist dieses nun Gehilfe des Jägers und trägt dasselbe Abzeichen. Ist das gesamte noch übrige Wild in's Freimal zurückgekehrt, so treibt es der Jäger wieder mit dem Rufe: Halloh, halloh! hinaus. Der zuletzt Gefangene wird Jäger.

Der Leinwandhändler. Die Schüler bilden eine Kreisreihe oder stehen mit Handfassung längs einer Wand hin. Einer ist Leinwandhändler, ein anderer Dieb oder zuwandernder Fremder, ein dritter Gensdarm, ein vierter Richter und ein fünfter Wacht hund, welche alle sich, außer dem Leinwandhändler und seinem Hunde, nach verschiedenen Seiten entfernen und bemüht sind, ihre Rollen aus eigener Erfindung so gut als möglich zu spielen. Jetzt mißt der Händler die Leinwand, d. i. die in der Reihe stehenden Schüler, indem er mit ausgebreiteten Armen oder mit einem Stabe an der Reihe hingehet und die Meter zählt; darnach rollt er die Leinwand leicht zusammen, so daß sie schließlich einen großen Ballen bildet, und geht, seinem Hunde die Wache überlassend, fort. Dieser schläft jedoch ein und es schleicht sich der Dieb heran, reißt sich, ohne Widerstand zu finden, einige Meter ab, die er mit in sein Versteck nimmt. Unterdessen wird der Hund „laut“, der Leinwandhändler kommt zurück, merkt, daß er bestohlen worden ist, schlägt den Hund, rollt die Leinwand auf, mißt wieder, meldet eiligst den Diebstahl dem Gensdarmen und sucht mit ihm und dem Hunde, wohl auch mit den noch übrigen Genossen den Dieb und die gestohlene Leinwand. Der gehaschte Dieb wird zum Richter gebracht, welcher den Händler,

den Dieb zc. in Kürze verhört und schließlich das Urtheil spricht, das in irgend einer Strafe, vielleicht in Zuteilung einer Anzahl von Plumpsackschlägen, im sog. Spießrutenlaufen zc. besteht.

Hinkspiele. a) Jeder Schüler wählt sich einen Gegner (später wohl auch zwei), oder es wird ihm ein solcher gegeben. Die Arme auf der Brust kreuzend (später auch auf den Rücken legend), je nach Uebereinkommen auf dem l., dem r. Beine hüpfend, sucht einer den andern so anzustoßen, daß er das gehobene Bein niederstellen muß. Dieses Stoßen geschieht mit der l. oder der r. Körperseite gegen den Oberarm des Gegners, also nicht mit der Brust oder den gekreuzten Armen gegen die Brust.) Wer ungestüm auf den Gegner eindringt, verliert in der Regel; dagegen bringt ein leichter Stoß von unten nach oben den Gegner leicht aus dem Gleichgewicht. Der Gegner sucht dem Stoße wohl auch auszuweichen, sei es durch Seit- oder Rückwärtshüpfen, durch eine unvermutete schnelle Drehung u. d. L. zc. Wer den gehobenen Fuß niederstellt, ist besiegt; haben alle Paare gekämpft, so können alle Sieger sich von neuem paaren, um auf solche Weise schließlich zu erfahren, wer der Sieger in der ganzen Spielschar ist.

b) Dasselbe in der Weise ausgeführt, daß der Sieger im ersten Paare forthinkend den Kampf mit dem dritten, dem vierten u. s. f. aufnimmt, bis er schließlich einmal zum sog. Absetzen gezwungen wird. Sieger in der Spielschar ist dann derjenige, der die Meisten zum Niederstellen des hüpfreifen Beines gebracht hat.

c) Dasselbe als Wettübung zweier Gegenreihen und zwar entweder in der bei a) oder in der bei b) bezeichneten Weise. Diejenige Reihe hat verloren, die zuletzt gar keine Kämpfer mehr aufzuweisen hat.

d) Der Hinkkampf mag auch mit Gebrauch der Hände ausgeführt werden. Man bemüht sich, den Gegner z. B. durch einen raschen Druck an der Achsel oder am Oberarme zum „Absetzen“ zu bringen zc.

e) Alle Schüler setzen sich in bunter Ordnung gehend oder laufend in Bewegung —, von einem in einem bestimmten Male harrenden Paare aber hinkend nur einer, während der andere an Ort bleibt. Den Hinkenden sucht man zu schlagen, ohne von ihm gefangen zu werden. Wird ein Schlaglustiger von ihm gehalten und mit 3 Schlägen zum Gefangenen gemacht, so kommt die Rolle des Hinkens an den auf dem Male ge-

bliebenen zweiten des ursprünglichen Paares, und der Gefangene nimmt den Warteplatz ein. Setzt der Sinkende ab, so wird er in sein Mal geplumpsackt; fühlt er sich ermüdet, so darf er in sein Mal hineinhinten, und sein im Male gebliebener Genosse muß ihn ablösen, wird dafür aber auch frei, wenn er einen fängt.

Plumpsackwerfen. *) Ein z. B. durch Abzählen Bestimmter stellt sich seitgrätschend auf, die übrigen werfen der Reihe nach ihre Plumpsäcke durch dieses „Thor“, und nachdem dies geschehen, wirft der das Thor Bildende mit seinem Plumpsacke nach einem der geworfenen Plumpsäcke. Derjenige, dessen Plumpsack getroffen ist, hat denselben schnell zu holen und schnell nach einem vorher bestimmten Male zu laufen, weil alle übrigen ebenfalls ihre Plumpsäcke aufheben und ihn mit demselben zum Male hin verfolgen, was ebenso mit dem das Thor Bildenden geschieht, falls er einen der vor ihm liegenden Plumpsäcke nicht trifft.

Ähnlich ist das Spiel: **Lauf, Mond**, nur daß dann einem die Augen verbunden werden, der also Neumond wird, und auf den Ruf: Lauf, Mond! soweit vorwärts geht, bis er auf einen Plumpsack tritt. Sofort löst er die Binde; alle heben ihre Plumpsäcke auf und verfolgen den, auf dessen Plumpsack getreten wurde, bis zu einem bestimmten Ziele. Dieser wird dann Neumond.

Ziegen- oder Bärenspiel. (Die Wachtel.) Die Spieler bilden einen Halbkreis. Jeder bezeichnet seinen Platz durch einen Stein, eine kleine Grube zc. und alle sind mit einem Balle oder mit einem kurzen Wurfstock bewaffnet. Im Mittelpunkte des Kreises liegt ein Stein, auf diesem ein Holz (a) in einer Weise, daß es bei der leisesten Berührung herabfällt. Ein z. B. durch Abzählen gewählter Hüter hat dieses Holz (den Bären oder die

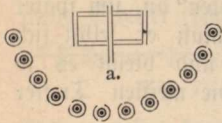


Fig. 6.

*) Dem. Viele der beliebten Wurfspiele der Knaben, z. B. das Werfen mit der Schleuder, das Zielwerfen mit Kugeln nach Kugeln, nach Figuren, mit Steinen in die Weite, auf das Wasser, mit Ringen nach senkrechten Stäbchen, das sogenannte Anschlagen (mit Zahlpfennigen oder wirklichen Münzen), das Schneeballwerfen zc. sind mit Absicht weggelassen worden, obgleich mehrere derselben unter Umständen auch einmal auf dem Turnplatze vorgenommen werden können. Der Wurf mit dem Ger nach dem Pfahlkopfe, die Wurfspiele mit dem kleinen und dem großen Balle zc. dürften für unsere Zwecke genügen. (Vergl. die Spiele von Gutz Muths. 7. Aufl.)

Ziege) aufzulegen. Die im Halbkreise Stehenden werfen der Reihe nach von ihrem Platze aus nach dem aufgelegten Holze. Trifft keiner, so beginnt das Werfen von neuem; trifft einer, so ruft der Hüter: „Der Bär brummt!“ („Die Ziege mäckert!“) und alle Spieler verlassen darnach ihre Plätze, holen ihre geworfenen Stäbe, schlagen dabei auf den Stein (das Ziel, d. i. die Höhle des Bären, den Stall der Ziege) und eilen sofort zurück nach ihrem eigenen Male oder nach dem eines anderen Spielgenossen, und der Aufleger sucht unterdes ebenfalls einen dieser Plätze zu gewinnen. Der übrigbleibende löst ihn ab. — Etwas abweichend hiervon ist das Spiel: Er kommt! Alle bilden einen Kreis und stehen mit gegrätschten Beinen so, daß der eine mit seinem Fuße den Fuß des andern berührt. Von 2 Bällen wird z. B. der rote auf den platten Stein gelegt, mit dem gelben von einem darnach geworfen. Trifft er nicht, so wirft einer der Nachbarn zur Rechten; trifft er, rollt also der rote Ball fort, so rufen alle: Er kommt, er kommt! Der, zwischen dessen Beinen er durchrollt, oder sofern einer überhaupt von ihm berührt wird, ist von seinem zweiten Nachbar zur Rechten mit dem Plumpsacke aus dem Kreise zu treiben. Schlägt er ihn, so hat er nun den Ball zu werfen, wenn nicht, der glücklich Entronnene.

Das Schießen mit dem Balle. Die in einer Reihe stehenden Knaben laufen einer nach dem andern vor dem 10 bis 15 Schritt entfernt stehenden Schützen vorüber. Dieser sucht den Läufer mit dem Balle zu treffen. Trifft er, so kommt der Läufer nicht zum Schuß, sondern stellt sich „unten“ an, um später wieder zu laufen; trifft er aber nicht, so muß er selbst sich „unten“ anstellen, und jener wird Schütze und bleibt es so lange, bis er einen Fehlwurf thut. Wer die meisten Treffer hat, ist König.

Vierte Gufe.

Bogelhändler.	S.	die	Turnspiele	für	Mädchen	S.	32
Handwerker.	"	"	"	"	"	"	33
Musikanten.	"	"	"	"	"	"	34
König und Königin.	"	"	"	"	"	"	34

Brückenmann.	S. die Turnspiele für Mädchen S.	34
Fischzug.	" " " " " "	35
Diebschlagen.	" " " " " "	35
Schlaglaufen.	" " " " " "	36
Den Dritten abschlagen.	" " " " " "	36
Der lahme Fuchs.	" " " " " "	39
Guten Tag, Herr Nachbar.	" " " " " "	39
Schiebe- und Ziehspiele.	" " " " " "	39
Die blinde Jagd.	" " " " " "	41
Markus und Lukas.	" " " " " "	41
Zielball.	" " " " " "	42
Schlagball.	" " " " " "	43
Ringwerfen.	" " " " " "	43

Zieh-, Schieb- und Ringkämpfe (Fortsetzung der Spiele auf S. 39 a) am Seile. 2 gleichgroße Schüler ergreifen (jeder mit beiden Händen oder mit einer, je nachdem es vorher bestimmt worden ist, die beiden Enden eines Tauens (oder eines langen Schwungseiles). Hinter ihnen befinden sich in gleichen Entfernungen die Male oder zwischen ihnen nur ein solches, z. B. ein Graben, ein Kreidestrich u. Auf 1, 2, 3! beginnt das Ziehen beider, und derjenige, welcher sein Mal zuerst erreicht, also den Gegner vorwärts zieht, selbst aber rückwärts sich bewegt, ist Sieger. — Fassen an jedem Tauende 2 Schüler an, so hat der Spielleiter darauf zu sehen, daß der eine l., der andere r. vom Tau sich befindet, was auch zu beachten ist, wenn noch mehr Schüler (Figur 7), vielleicht alle zum Kampfe sich anstellen.

— Ein Fortgreifen der Hände nach der Mitte des Seiles hin ist nicht zu gestatten. Statt nur mit den Händen das

Seil zu erfassen, kann es auch, falls nämlich nur zwei mit einander kämpfen, um die Hüften oder noch besser z. B. von der linken Hüfte quer über den Rücken und über die r. Schulter hinweg gelegt werden, so daß in diesem Falle jeder Schüler das Tauende mit der r. Hand festhält und mit der l. Hand am Tau zieht, während der Rücken gegen dasselbe stemmt. Beide können sich auch den Rücken zuehren, das Tau über die Schulter nehmen und dasselbe vorn mit beiden Händen fassen.

b) Statt des Seiles kann auch ein langer, ebenso ein kurzer Holzstab gewählt, in gleicher Weise können mit den Stäben auch Schiebekämpfe vorgenommen werden.

c) Massenziehkampf Hand in Hand. Quer über den Turnsaal oder über den freien Turnplatz werde eine Linie (a b)

gezogen, die denselben in 2 gleiche Hälften teilt. Längs derselben stellen sich alle Schüler als Gegenpaare auf, so daß sie das Mal a b zwischen sich haben. Auf „1, 2, 3!“ beginnt der Ziehkampf Hand in Hand (oder mit Einhängen der r., der l. Arme) in der Weise, daß jeder seinen Gegner zu sich hinüber, also über die Linie zu ziehen sucht. Der hinübergezogene gilt als Gefangener der Gegenpartei, sobald er noch von dem Obmanne derselben (einem Erwählten) 3 leichte Schläge erhalten hat. Er tritt vom Spiele zurück, während jeder sich einen anderen Kampfgenossen aus der Gegenpartei sucht. Der Kampf hört auf, sobald auf einer Seite kein Gegner mehr zu finden ist.



Fig. 8.

Die Linie a b kann sehr gut auch der sog. Liegebaum oder eine flach auf den Boden gelegte Schwebestange ersetzen. Mehrere können sich verbinden, um einen starken Gegner zu sich hinüber zu ziehen.

d) Der eine eines Gegnerpaares erfaßt einen kurzen Ziehistab, ein Klößchen, der andere sucht ihm dasselbe durch Entwinden abzunehmen.

e) Dasselbe als Hinkampf. Beide hüpfen auf dem l. (dem r.) Beine und suchen durch Abwärtsdrücken des Stabes, durch Rück- und Seitwärtsdrängen, Vorwärtsziehen u. den Gegner zum sog. Absetzen (d. i. zum Niederstellen des gehobenen Beines) zu bringen, wobei jedoch ein Entwinden des Stabes anfangs noch nicht stattfinden mag.

f) Das Stabringen. In der Mitte des Kampfplatzes ist ein Mal bezeichnet, wohin die Gefangenen und die ihnen abgenommenen Stäbe abgeliefert werden. Nachdem sich die Spieler in 2 gleichgroße und gleichstarke Parteien geteilt haben — die Stäbe, besser Klößchen, der einen Hälfte sind auf irgend eine Weise kenntlich gemacht —, stellen sie sich an der Mittellinie des Übungsplatzes in genügenden Entfernungen einander gegenüber auf, und es sucht jede Partei der andern soviel Stäbe als nur möglich zu entwinden oder die einzelnen Gegner über die Mittellinie zu ziehen. Oder es stellen sich beide Parteien in den gegenüberliegenden, an den Grenzen des Spielplatzes befindlichen Malen auf, rücken auf ein Zeichen des Spielleiters gegen einander und wechseln die Male, suchen aber bei dem Begegnen einander die Klößchen zu entreißen, ohne die

eigenen selbst zu verlieren. In beiden Fällen gilt: Wem das Klötzchen entwunden, oder wer über die Grenze gedrängt oder gezogen worden ist, gilt als Gefangener. Der Sieger bringt dessen Stab nach dem oben erwähnten Male, der Gefangene folgt ihm dahin. Statt des einen gemeinschaftlichen Males können auch deren 2 bestimmt werden, so zwar, daß sich das Mal der einen Partei r. vom Spielplatze, und das Mal der andern Partei links von demselben befindet, wobei auch noch bestimmt werden mag, daß derjenige Gefangene, welcher das Gegenmal erreicht, wieder frei ist, doch die Gegenpartei nun nicht etwa im Rücken anfallen darf. Hat eine Partei alle oder eine vorherbestimmte Zahl Stäbe erobert, so ist der Sieg auf ihrer Seite. — Die Klötzchen oder Stäbe dürfen mit den Händen festgehalten und ebenso nur mit ihnen entwunden werden. Der schwächere Gegner sucht dem stärkeren auszuweichen, dieser mit seinesgleichen zu kämpfen. Wer die beiden andern Grenzen des Spielplatzes überschreitet, ist Gefangener der Gegenpartei, deren jede etwa auch einen Grenzwächter aufstellen mag. Ein Schlagen oder Stoßen mit dem Stabe ist streng verboten. Die Gefangenen dürfen sich in keiner Weise in das Spiel mischen.*)

*) Bem. Von dem eigentlichen Ringen (mit gleichem oder ungleichem Griffe) wird hier abgesehen, weil dasselbe mehr für Erwachsene sich eignet. Wer es jedoch einmal vornehmen lassen will, für den sei die Beschreibung in kurzer Weise dennoch gegeben:

a) Ringen mit gleichem Griffe beider. Die beiden (gleichgroßen und) gleichstarken Gegner stellen das r. Bein vor, reichen sich zum Gruß die Hand, umfassen sich auf ein Zeichen des Spielleiters so, daß jeder z. B. den r. Arm über die l. Schulter, den l. unter die r. Schulter des Gegners legt und seine Hände auf dessen Rücken so vereinigt, daß die eine Hand das Gelenk der anderen (zur Faust geschlossenen) umfaßt. Gleichzeitig schreiten beide in die Seitgrätschstellung, neigen sich mit steilem Kreuz vor und beginnen (abermals auf ein Zeichen des Spielleiters) das Ringen so, daß der eine den anderen an sich zu ziehen oder zu heben sucht, ihn rückbeugt und so zum Falle bringt, oder ihn bei einer schnellen $\frac{1}{4}$ Drehung an sich reißt und über die vorgehaltene Hüfte wirft, womöglich ohne selbst mitzufallen.

b) Ringen mit ungleichem Griffe beider. Wie bei a), es greifen jedoch hier beide Arme des einen unter denen des Gegners hinweg, und ist das Abgewinnen dieses Griffes Sache der Berechnung und der Stärke, sowie der Benützung des rechten Augenblickes. Ein Wechseln des Griffes, z. B. zu dem unter a bezeichneten, ist jederzeit und je nach Vorteil und Gelegenheit gestattet, nie aber das Erfassen der Kleider und das sogenannte Beinstellen. — Der Besiegte muß auf den Rücken gefallen sein; ein Fallen nur auf eine der Leibeseiten ist noch nicht Besiegtein. Nach dem Kampfe erfolgt abermals die Handreichung. Die Sieger mögen wieder unter sich kämpfen, wenn man erfahren will, wer der beste Ringer der Klasse ist.

Bahn frei! Zwei Gegner treten sich in der Mitte eines abgegrenzten Spielraumes gegenüber, um sich gegenseitig den Weg zu versperren. Auf des Spielleiters Ruf: „Los“ fassen sich beide und drängen, tragen, heben, ziehen den Gegner fort. Wer den Gegner bis über diejenige Grenze des Spielplatzes gebracht hat, die ursprünglich vor ihm lag, wer also die anfänglich verspernte Bahn sich frei gemacht hat, der hat den Sieg davon getragen und muß einen anderen Gegner als Weghindernis bekämpfen, bis er selbst besiegt ist. Ein eigentliches Ringen mit Hinwerfen hat hierbei nicht stattzufinden. Sollten die Kämpfer ja einmal fallen, so darf ein Fortschleifen auf dem Boden durchaus nicht stattfinden; beide stehen auf und setzen vom Orte des Fallens den Kampf um den Weg fort. (R. Wassmannsdorff)

Wächter und Diebe. (Räuber und Gensdarme). Nachdem ein Richter ernannt ist, teilt derselbe die Gesellschaft in 2 Parteien und giebt jeder Partei ein Erkennungswort, z. B. den Wächtern das Wort Deutschland, den Dieben Kamerun. Dann giebt er den mit Plumpsäcken bewaffneten Dieben Zeit, sich in (nicht zu entfernte) Schlupfwinkel zu begeben, zieht aber alsbald mit den durch ein Reis an der Mütze, durch ein um den Arm gebundenes Tuch u. kenntlich gemachten Wächtern aus, um die Diebe einzufangen. Gelingt es, einen Dieb am Arm zu fassen oder sonst zu berühren, so nennt er das Wort Deutschland, und der Dieb ist gefangen, darf sich auch nicht widersetzen. Der Gefangene wird verurteilt und bestraft, wenn er bis dahin nicht entwischt ist. Die Strafe besteht in einer Anzahl von Plumpsackschlägen u. s. w., aber nicht in dem sonst üblichen Hinrichten. Als Wächter steht der Bestrafte wieder auf und erhält das entsprechende Abzeichen. Die Diebe sind ebenfalls bestrebt, die Wächter, ja sogar den Richter heimlich zu verfolgen, zu überfallen und mit dem Plumpsack unter Nennung ihres Wortes einen Streich zu versetzen, also zu Gefangenen ihrerseits zu machen, wovon sich z. B. der Wächter nur durch schnellvorhergehende Nennung seines Wortes schützen kann. Glückt es den Dieben sogar, den Richter zu fangen, so erheben sie ein Hurrageschrei; er muß deshalb immer einige Wächter bei sich haben.

Festungerobern. Die eine Hälfte der Schüler stellt sich auf einem Hügel auf. Die andere stürmt den Hügel hinauf und

sucht jene zu verdrängen. Die Bedrängten, sobald sie bis zu einem vorherbestimmten Male gebracht sind, gelten als Gefangene; ebenso diejenigen der stürmenden Partei, welche bis zur Mitte des Hügels gebracht worden sind. Ist die eine Hälfte so geschwächt, daß sie einen Angriff nicht mehr wagen, bez. aushalten kann, so erklärt sie dies selbst und gilt als besiegt. Die Gefangenen dürfen am Kampfe sich nicht mehr beteiligen.

Ebenso kann nur ein Schüler gegen einen oder 2 andere den Hügel zu behaupten suchen. Wem aus der Gespielschaft es gelingt, jenen zu verdrängen, tritt unter dem Rufe: „Der Berg ist mein!“ an dessen Stelle.

Holland-Seeland. Ein Ort des Spielplatzes wird als das feste Land bezeichnet. Wer von den Spielgenossen dasselbe betritt, gilt als gefangen. Von diesem Orte aus „stechen“ 2 Erwählte (ein Holländer und ein Seeländer, die man sich in einem zum Fischfange ausgerüsteten Schiffe stehend denken mag) mit gefaßten Händen „in See“ und suchen zunächst einen kleineren Fisch zu fangen, den sie, unbehelligt von den übrigen Fischen, von der Erde aufheben und in den „Hafen“ tragen. Ein zweiter Gefangener läuft dann mit dem zuerst Gefangenen aus, und auch später laufen immer nur 2 Spieler, die nach eigener Wahl sich vereinen dürfen, mit gefaßten Händen von dem Hafen aus. Wird es dem einen Paare schwer, etwa einen von den Riesenfischen zu bändigen, so müssen auf den Notruf: Holland=Seeland! die anderen Paare ihnen Hilfe bringen u., bis zuletzt das ganze Meer ausgefischt ist, worauf ein neuer Fischzug beginnt, bei welchem die zuletzt Gefangenen zuerst „in See stechen“. (Vergl. die Turnzeitung von 1866 S. 114.) —

Bärenschlagen (Excellenz Freiwolf). Die Gefangenen vereinigen sich in der Bärengrube mit dem zuerst fangenden Paare, so daß die Reihe der Bären nach und nach immer größer wird. Es dürfen jedoch in diesem Falle nur die beiden Führer, also diejenigen, welche eine Hand frei haben, schlagen. Wird die Stirnreihe durch irgend ein Versetzen oder von den zu Fangenden mit Absicht zerissen, so werden die Fangenden von jenen mit Plumpsackschlägen bis zur Grenze der Bärenhöhle verfolgt. — Statt zweier kann auch ein sog. Urbär allein auslaufen, indem er zwischen seinen Händen ein Tuch ausspannt und mit demselben einen zweiten Bären zu fangen sucht. Nun brechen beide aus der

Bärenhöhle hervor zc. Sobald ein Spieler geschlagen ist, lassen alle „los“ und flüchten zur Höhle, ebenso wenn die Bärenkette zerissen ist, weil sie sonst geplumpsackt werden. Ein müder Bär kann „mit Gunst!“ während eines Fanges in der Höhle verweilen. Ist schließlich nur noch ein Bär zu fangen, so wird derselbe von allen bis zur Höhle geplumpsackt und ist im nächsten Spiele Urbär.

Kopf und Schrift. (Tag und Nacht). Die Male sind dieselben wie z. B. bei dem „Schwarzen Mann“. Die Schüler stehen aber nicht in denselben, sondern bilden 2 sich in der Mitte des Spielplatzes gegenüberstehende Reihen, so daß das Freimal je der einen Reihe hinter der anderen liegt. Die eine Reihe hat zur Losung: Kopf!, die andere: Schrift! Der Spielleiter tritt zwischen beide Reihen, wirft eine Münze in die Höhe und ruft, je nachdem dieselbe zu Boden fiel: Kopf! oder, sobald die Schrift oben: Schrift! War es z. B. Kopf, so wird diejenige Reihe, deren Losungswort „Kopf“ ist, zur angreifenden, während die andere schnell, aber nicht vor jenem Rufe des Spielleiters in ihr hinter den Feinden liegendes Freimal sich zu retten sucht. Wer bei dieser Flucht geschlagen wird, ist gefangen und hat im Freimale der angreifenden Spielreihe das Ende des Spieles abzuwarten. Die übrigen vereinigen sich wieder am früheren Orte; die Münze wird abermals geworfen zc., bis schließlich alle der einen oder der anderen Reihe zu Gefangenen gemacht sind. — Statt der Münze werde auch ein anderer Gegenstand gewählt, der z. B. auf der einen Seite weiß oder rot, auf der anderen schwarz oder grün ist.

Kriegsdingen. Zwei ausgeloste Hauptläufer wählen sich ihre Genossen aus und stellen sich in zwei Parteien dies- und jenseits eines Grabens gegenüber; die einen rufen: Zu leben in euerm Land, ist 'ne gottlose Schand'! Die anderen: In euerm Land ist's guat lebe, d' Schelme wohne danebe! Sie sendet einen auf das andere Gebiet, der ein guter Läufer sein muß. Hier fordert er die Königlichen heraus, indem er spricht: I tritt eurm König uf sei Bode und speu ihm uf d' golding Komode! Wird er darüber gefangen genommen, so muß der beste Springer seiner Partei hinüber, um ihn zu erlösen. Kann er ihn berühren, ohne selbst gefangen zu werden, so kann er mit ihm ungehindert zu den Seinen zurück. Hat nun die eine

oder die andere Reihe genugsam zugenommen, so kommt sie Arm in Arm verschränkt gegen die andere angerückt und sucht sie, die ebenfalls verkettet ist, im Marsche zu durchbrechen; dies ist der „Stoß“.

Preßball. Ein Schüler ist Schläger, die anderen sind seine Gegner. In der Mitte des Spielplatzes wird ein etwa fußlanges Holzstück auf einen Stein zc. gelegt, so daß die kürzere Hälfte über denselben hervorraget. Das ausliegende Ende dieses Preßholzes ist flach und breit, hat wohl gar eine Vertiefung, in welche der (kleine) Ball gelegt wird. Der Schläger thut mit einem schweren Ballholze einen gewaltigen Schlag auf das hervorragende Ende des Preßholzes, so daß der Ball hoch in die Luft fliehet. Die Spielgenossen stehen in einem Halbkreise umher, jeder hat seinen Standort durch einen Stein zc. bezeichnet und sucht den niederfliegenden Ball aufzufangen. Wem dies gelingt, der löst den Schläger ab. — damit könnte das Spiel schon beendigt sein, allein für die Knaben dieses Alters kann es noch erschwert werden, wie folgt: Während die Schüler den Ball zu fangen suchen, muß der Schläger alle die Plätze mit seinem Schlagholze berühren, die frei geworden sind, oder er muß unterdes nach einem bestimmten Male hin- und wieder zurücklaufen. Wird der Ball nicht aufgefangen, sondern nur aufgehoben, so kann der Schläger immer noch seinen Posten verlieren, dann nämlich, wenn er mit dem Balle getroffen wird, ehe er noch mit dem Berühren der Plätze fertig ist, bez. seinen Herlauf vollendet hat. — Das Preßholz werde, um Gefahr zu verhüten, an eine Schnur gebunden, damit es nicht fortfliegen kann.

Fünfte Stufe.

Hier back' ich und hier brau' ich!	S. die Turnspiele für Mädchen S. 45
Bildhauer.	S. die Turnspiele für Mädchen S. 45
Versteckens.	" " " " " " 46
Plumpjackverstecken.	" " " " " " 47

Freund und Feind.	S. die Turnspiele für Mädchen	S.	47
Mattmachen.	" " " " " "	"	48
Nette sich, wer kann!	" " " " " "	"	49
Der Letzte stirbt.	" " " " " "	"	49
Steht alle!	" " " " " "	"	50
Ballkorbspiele.	" " " " " "	"	51

Der Bärenreiber (Baste the bear). Ein Schüler, der „Bär“, kauert nieder, berührt aber gleichzeitig mit den Händen den Boden, nachdem er einen Bärenreiber sich gewählt, der das eine Ende eines nicht zu langen Seiles (oder auch zusammengebundener Taschentücher zc.) in die Hand nimmt, das andere aber seinem Bären in eine „Vordertasche“ giebt. Auf seinen Ruf: „Los!“ bemühen sich die Mitspieler, dem Bären einen leichten Schlag auf den Rücken (der Kopf darf nur gekrazt oder gestreichelt werden) beizubringen. Der Bärenreiber sucht natürlich sein Tier zu beschützen, umkreist dasselbe, und wen er berührt, der löst den Bären ab, der nun Bärenreiber d. h. Beschützer des neuen Bären wird. Sind die Spieler gewandt, und der Bärenreiber ungeschickt im Fangen, so muß auf des Bären Wunsch der Führer die Rolle mit ihm wechseln, und frei wird im Falle eines Fanges nur der eigentliche Bär. (Vergl. das echte deutsche Spiel „Wein-Ausrufen“, Turnzeitung von 1872. S. 223.) Eine Abweichung dürfte sein, den Bärenführer wegzulassen, so daß der Bär selbst, nachdem er eine Weile das Treiben seiner Kameraden sich gefallen ließ, einen derselben, ohne aufzustehen, erhaschen muß.

Stickseln. Jeder Schüler ist mit einem etwa $\frac{1}{4}$ m langen und 4—5 cm dicken, spizen Holzpflöcke bewaffnet. Nach der Reihe werfen sie ihre Stäbe so zur Erde, daß diese in derselben stecken bleiben. Sobald alle Pflöcke im (weichen) Boden stecken, zieht der erste seinen Pflöck heraus, wirft ihn wieder ein, doch so, daß er mit diesem Wurf einen anderen Pflöck zum Liegen bringt, ohne ihn berührt zu haben. Gelingt ihm dies, so schleudert er den herausgeschlagenen Pflöck soweit als möglich fort, und der Besitzer desselben hat ihn zu holen, wieder einzuwerfen, aber ohne dadurch einen anderen Pflöck zum Liegen zu bringen. Der zweite der Reihe zieht darnach seinen Pflöck aus der Erde, stickselt nach einem anderen u. s. f. Der Einwerfende sucht sich immer den lockersten Pflöck heraus. Sieger ist derjenige, dessen Pflöck schließlich nicht zum Falle gebracht worden ist.

Froschtreiben (Porscheck). Ein etwa 6 cm langes, 2—3 cm dickes, an beiden Enden zugespitztes Pflöckchen wird so auf einen Stein, einen Balken zc. gelegt, daß die kleinere Hälfte darüber hervorsteht. Einer ist Schläger, die anderen stehen in einiger Entfernung vom Schläger. Letzterer fragt: „Fertig?“ und auf die von den übrigen gegebene Antwort: „Ja!“ schlägt er mit einem wuchtigen Schlagholze auf das hervorragende Ende des Pflöckes, so daß derselbe in weitem Bogen davonfliegt. Die anderen suchen den „Frosch“ mit der Schürze, der Mütze, den Händen zc. zu fangen. Gelingt dies einem, so löst er den Schläger ab; gelingt's nicht, fällt also der „Frosch“ zur Erde, so hat von hier aus einer der Fangenden das Pflöckchen nach dem an der Auflage vom Schläger angelehnten Schlagholze zu werfen. Wird dasselbe getroffen, so löst der Schütze den Schläger ab. Geht der Wurf daneben, so schlägt der Schläger auf eine der Spitzen des Frosches, sucht ihn während des Fluges mit dem Schlagholze zu treffen und so recht weit von der ursprünglichen Auflage zu entfernen. Nach 3 Schlägen auf das jeweils niedergefallene Pflöckchen wird die Entfernung desselben von der Auflage (dem Stein, dem Balken zc.) nach Schlagholzlängen abgemessen. Kann der Schläger nicht bis 100 messen, so beginnt das Spiel von neuem. Sobald er aber bis 100 zählt, wird er abgelöst. Um das Spiel abzukürzen, wird aber die betr. Entfernung in der Regel nur abgeschätzt und nur, wenn die Gegner glauben, daß die Entfernung überschätzt worden sei, tritt die wirkliche Messung ein. (Vergl. Döring: 70 Spiele für Knaben und Mädchen. F. C. Neupert. Plauen.)

Wettspiele. An Stelle der verschiedenen, jetzt noch hier und da zu findenden Eierspiele (vergl. Guts Muths Spiele, 7. Aufl., S. 218) trete auf dem Turnplatze z. B. folgendes: Ein Lastträger hat einen seiner Kameraden (oder Gewichte, Steine u. s. w.) um den von den Mitspielern gebildeten Kreis herumzutragen. Unterdessen hat ein anderer eine Anzahl Mal zu kreislaufen, ohne oder mit Schlängeln durch die Abstände der Gereichten, ohne oder mit Umkehren zc. Wer zuerst an seinem Platze ankommt, ist Sieger. — Oder Gewichte, Feldsteine, Holzscheite, Torfstücke zc. werden in eine Reihe, oder weitauseinander gelegt. Der Ausleser hat z. B. die Scheite einzeln zu sammeln, das letzte zum ersten zu machen und schließlich das erste zum

letzten, hat also eine neue Reihe von Scheiten an derselben Stelle zu bilden. Unterdessen hat ein anderer eine bestimmte Bahn ein oder mehrere Male zu durchlaufen. — Oder eine bestimmte Anzahl Lanzen (Bere, Eisenstäbe) werden umhergelegt, auch wohl in die Erde gesteckt. Einer hat die Aufgabe, sie von einer bestimmten Stelle aus nach dem Pfahlkopfe (nach einer Scheibe zc.) zu werfen, doch müssen eine bestimmte Anzahl von Würfeln Treffer sein. Unterdessen läuft ein anderer. — Oder: Ein Knabe hat eine bestimmte Anzahl seiner Kameraden der Reihe nach zu überspringen, während der andere läuft oder Holz trägt oder Lanzen wirft zc. zc.

Kettenhund. Einer wird mittels einer langen Leine an einen Pfahl gebunden, der irgend einen gabel- oder hakenartigen Vorsprung besitzt, um welchen die Leine sich so schlingen und wickeln läßt, daß sie ohne Zuhilfenahme der Hände nicht wieder abgelöst werden kann. Es ist die Aufgabe der Spielenden, die Leine immer mehr so auf den Pfahl zu werfen, daß sie sich verkürzt, ohne daß der angebundene Hund sie dabei auf seinem Hofe berührt, bis der Hund auf den kleinen Umkreis beschränkt ist, welcher seinen Stall vorstellt. Gelingt ihnen dies, so wird die Leine wieder abgewickelt, der Hund erhält, um ihn zu reizen, einen mäßigen Backenstreich, und das Spiel nimmt seinen Fortgang. Trifft aber der Hund einen der Reizer, so kommt er von der Kette los, und dieser wird als Hund festgelegt, nachdem man ihn zuvor durch den Backenstreich wild und böß gemacht hat. (F. C. Lion.)

Kriegsspiel. Es wird dieses herrliche Spiel (z. B. bei Turnfahrten) in einem mit Unterholz bewachsenen, womöglich hügeligen Walde vorgenommen. Nachdem die Gespielschaft in 2 gleichgroße und gleichstarke Parteien geteilt worden ist, von denen die eine ein Abzeichen (ein Reis am Hüte, die verkehrt aufgesetzte Mütze zc.) trägt, bezeichnet der Spielleiter (der Lehrer) der einen Partei ziemlich genau einen Waldplatz, wo sie ihre Festung aufzuschlagen hat. Dieselbe zieht, nachdem sie noch für sich einen Führer gewählt hat, alsbald nach der bezeichneten Stelle ab, legt an einem ziemlich versteckten, aber freien kleinen Raume in der Nähe derselben alles Unnötige ab, pflanzt in der Mitte desselben die Fahne auf, läßt eine Besatzung von etwa 10 Knaben auf demselben und stellt in einer Entfernung von etwa 100 Schritten um die Festung herum Doppelposten (von je 2 Knaben) auf, die soweit von einander entfernt sind, daß

es für den Feind kaum möglich ist, ungesehen durch die Postenkette zu gelangen. Alle übrigen dieser Partei bilden „Feldwachen“ von 4—6 Knaben und befinden sich zwischen der Festung und der Vorpostenkette.

Die 2. Partei trägt das Abzeichen und rückt etwa nach einer $\frac{1}{2}$ Stunde mit dem Spielleiter in der Richtung der ersten Partei ab. Der Spielleiter gebietet Halt, sobald er annehmen kann, daß die betr. Partei sich dem feindlichen Lager auf etwa 500 Schritte genähert hat, schickt 3 Feldwachen von je 3 Mann nach verschiedenen Seiten ab, um die feindliche Vorpostenkette erspähen zu lassen, während alle übrigen sich lagern. Sobald eine Feldwache irgend etwas vom Feinde entdeckt hat, ist dem Spielleiter Meldung zu machen. Kommen mehrere übereinstimmende Meldungen, so bricht er mit seiner Schar auf, zieht etwa 200 Schritte gegen die Festung vor und schlägt ein festes Lager auf, von welchem aus nun die weiteren Angriffe erfolgen. Es werden zunächst abermals Feldwachen nach verschiedenen Seiten abgeschickt, welche sich womöglich durch die Vorpostenkette zu schleichen haben, um die Festung zu entdecken. Sobald aber die Vorposten etwas vom Feinde erspähen, läuft einer derselben schnell nach der nächsten feststehenden Feldwache, die sofort ausbricht, um den Feind abzufassen. Die ganze Schleichfeldwache hat zu folgen, wenn sie sich hat fassen lassen und wenn auf 1 Knaben derselben 2 der anderen Partei kommen; umgekehrt müssen auch jene der Übermacht weichen und sich ergeben. Die Gefangenen werden ins Lager gebracht und dürfen nichts verraten, auch nicht entlaufen. Das Ausgehen der Feldwachen wird fortgesetzt, bis das feindliche Lager genau entdeckt ist. Dann sammelt sich die angreifende Schar und zieht mit Sang und Klang in die Festung ein. Es ist jedoch die größte Schmach, wenn der entdeckte Ort gar nicht die Festung ist, und deshalb müssen die Meldungen mit Vorsicht aufgenommen und geprüft werden, ehe der Einzug erfolgt. Die Feldwachen der angreifenden Partei dürfen nie zu lange ausbleiben, damit öfter andere ausziehen können. Kommt es bei den verschiedenen Angriffen zu wirklichen Kämpfen zwischen den einzelnen, so ist nur auf eine vorherbestimmte Art zu ringen. (Vergl. die Kriegsspiele in Guts Muths Spielen, 7. Aufl. S. 297, ebendasselbst auch das „Ritter- und Bürger-spiel, (Räuber und Gensdarme).“)

Paradiespiel. In den Boden des Spielplatzes wird die nebenstehende Figur etwa 2 m lang und 1 m breit gezeichnet.

Vor dem ersten Felde steht ein Schüler und wirft in dasselbe einen flachen runden Stein, welcher etwa die Größe eines silbernen Fünfmarsstückes hat. Doch darf der Stein während des ganzen Spieles keine Linie der Figur berühren. Auf einem Beine hüpfend, die Hände auf die Hüften stützend und ebenfalls keine der Linien berührend, begiebt sich der Schüler in das 1. Feld und schnellst mit der Fußspitze das Steinchen — nicht etwa über eine Seitenlinie, sondern — über die Grundlinie der Figur hinaus, also seinem früheren Standorte zu. Darnach wirft er, nachdem er auf demselben Beine forthüpfend seinen früheren Standort vor dem 1. Felde wieder erreicht hat, das Steinchen in das 2. Feld, hüpfst ihm nach und schnellst es in derselben Weise und auf demselben Wege wieder zu-

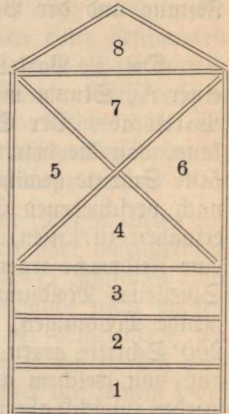


Fig. 9.

rück, also entweder zunächst in das 1. Feld und dann über die Grundlinie, oder sofort aus dem 2. Felde über das 1. hinweg nach seinem früheren Standorte hin. Er hüpfst abermals nach, stößt nun das Steinchen in das 3. Feld u. s. f. Das 8. Feld ist das Paradies und gilt als Ruheplatz. Hier also kann der betr. Schüler auch das andere Bein niederstellen. — Es möge auch bestimmt werden, daß das Hineinhüpfen in die Figur auf dem l. Beine, das Hinaushüpfen auf dem r. Beine geschehe, daß der Stein in das 1. Feld geworfen und von hier aus (nicht erst hinaus, sondern) sofort in das 2. Feld, dann von hier aus in das 3. u. gestossen werde. Sobald der betr. Schüler einen Fehler macht, tritt er ab, und der nächste tritt für ihn ein. — Die Schüler werden in diesem Spiele in mehrere kleine Gesellschaften eingeteilt, und jede derselben treibt an einem anderen Orte des Spielplatzes dasselbe Spiel.

Barrenlauf. 10—60 und mehr Schüler können sich zu diesem Spiele vereinen und zwar auf einem Spielplatze von 40—60 Schritten Länge und 20—30 Schritten Breite. Auf den Schmalseiten stehen sich die gleichstarken Parteien gegenüber. An

der r. Längenseite jeder Partei wird noch das Gefangenenmal bezeichnet, etwa 4—6 Schritte von der Partei entfernt. Einer, z. B. A, läuft aus; ihm kommt, wenn er in der Mitte des Spielplatzes ist, von der anderen Partei B entgegen. B kann den A schlagen; gelingt ihm dies, so ist A Gefangener der Partei des B und stellt sich in deren Gefangenenmal auf. Gelingt dem B das Schlagen nicht, so kommt C dem A zu Hilfe und darf den B schlagen u. s. f. Jeder später Ausgelaufene kann einen der früher Ausgelaufenen der Gegenpartei schlagen. Sobald einer geschlagen ist, ruft der Sieger: Halt! (Matt!), worauf das Spiel unterbrochen wird, und alle in ihre Male zurückkehren, während der Gefangene sich in das Gefangenenmal der Gegenpartei begiebt. Stets dürfen nur 3 oder 4 von jeder Partei auslaufen, um Verwirrung zu vermeiden. Die vorher Ausgelaufenen begeben sich überhaupt schnell wieder in des Mal zurück, weil sie ja ohnehin nicht mehr schlagen dürfen, vielmehr nur geschlagen werden können. Hat eine Partei eine bestimmte Anzahl Gefangene gemacht, so ist sie die siegende. — Die Gefangenen können aber auch erlöst werden. Damit dies leichter geschehen kann, stellt der erste Gefangene seinen l. Fuß in das Gefangenenmal, grätscht darnach soweit als möglich und hebt die Arme seitwärts; der 2. Gefangene stellt sich ebenfalls seitgrätschend und die Arme bis zur Berührung mit dem ersten seithebend an der Längenseite des Platzes hin auf; dasselbe thut der 3. u. Kommt nun einer ihrer Partei ihnen so nahe, daß er den seitgehobenen r. Arm des zuletzt Gefangenen berührt, so ruft er: Erlöst! und im Jubel führt er alle Gefangenen wieder heim, worauf alle Spieler in ihre Male zurückkehren, aber nicht etwa auch die noch nicht erlösten Gefangenen der anderen Partei. Zu merken ist noch: Die Deckung darf nie zu schnell erfolgen, eigentlich nur dann, wenn Gefahr im Verzuge ist; denn jeder kann sich ja selbst durch Kreuz- und Querlauf, sowie durch Zurücklaufen nach seinem Male vor dem Schlage schützen. Wer über die Längenseiten des Spielplatzes hinausläuft, ist gefangen. In Zweifelsfällen entscheidet der Spielleiter, oder es beginnt das Schlagen von neuem. Es kann stets nur einer geschlagen werden, womit das Spiel sofort, wie oben angegeben, für einige Zeit aufhört. Vielfach gilt auch die Regel, daß, wenn jemand, ohne geschlagen zu werden, ins feindliche Mal hinausläuft, dies für seine Partei einen Posten, d. h. einen nicht zu erlösenden Gefangenen gilt.

Das Spiel beginne, wie folgt: Die eine Hälfte (später die siegende) schiebt einen Spieler aus zum *Fordern*. Dieser geht bis zur Mitte des Spielplatzes, fordert einen aus der Gegenpartei und giebt ihm, nachdem beide quergrätschend sich gegenübergestellt, und der Geforderte sich weit vorgelegt, auch die r. Hand weit vorgehoben hat, mit den Fingerstipzen 3 Schläge auf die dargereichte Hand, ergreift aber unmittelbar nach dem 3. Schläge die Flucht, weil er sonst von dem Geforderten verfolgt und geschlagen wird. Jenem kommt nun einer aus seiner Partei zu Hilfe u. s. f. — Die Deutschen Ritter nannten dieses Spiel: „Die Barre laufen.“ Vergl. „Freund und Feind“.

Der Türkenkopf (Hammer, Klotz und Kelle). Der Türkenkopf, eine etwa $\frac{2}{3}$ m hohe hohle Säule aus leichtem Holz, deren Oberteil mit einem Polster oder Ueberzuge (bemaltem Gesicht) versehen ist,* wird in die Mitte eines Ringtaues — ein Tau, dessen Enden fest zusammengebunden sind — gestellt. Die Spieler, so viel an Zahl, wie bequem am Ringtau Platz haben, ergreifen letzteres mit beiden Händen und laufen auf ein gegebenes Zeichen rechts oder links seitwärts im Kreise herum. Auf den Ruf: Rückwärts zieht! ziehen alle Spieler nach außen; ein jeder ist bemüht, die entgegengesetzte Seite des Kreises dem Türkenkopfe zu nähern und einen Mitspieler zum Umwerfen desselben zu veranlassen. Dies darf jedoch nicht geschehen, sondern muß durch geschicktes Ausweichen oder Überspringen vermieden werden. Wer den Türkenkopf dennoch umwirft, tritt in den Kreis, bis er beim nächsten Spiele, welches sofort beginnt, von einem anderen Spieler abgelöst wird. Die Spieler müssen in bezug auf Größe und Stärke gleichmäßig verteilt sein. Bei einer geringen Zahl genügt es, wenn sich die Spieler nur die Hände reichen. (Nach Ad. Reehn in Berlin.)

Reiterball. Die Schüler paaren sich nach der Größe, Kraft und Geschicklichkeit. Das Los oder ein Abzählreim, oder ein Geldstück, ein Messer u., das in die Luft geworfen wird und im Niederfallen das Unten und Oben angiebt, bestimmt, wer Roß (Backfel) oder Reiter sein wird. Die Reiter auf ihren Pferden bilden einen Kreis und werfen sich den Ball zu, die Pferde aber sind unruhig, um ihren Reitern das Fangen zu erschweren. Sobald der Ball einmal zu Boden fällt, sitzen sofort

*) An Stelle dessen genügt auch ein leichter, in die Erde gespießter Stab.

die Reiter ab und fliehen. Ein flinkes Roß ergreift sofort den Ball und ruft: Halt! Die Reiter haben augenblicklich stehen zu bleiben. Glaubt nun das betreffende Roß, wegen zu großer Entfernung des nächsten Reiters denselben zu fehlen, so wirft es nicht nach ihm, sondern giebt den Ball einem Rosse, das dem nächsten Reiter näher steht; auch dieses wieder kann ihn einem näheren Rosse geben, ehe es einen Fehlwurf thut; denn nach einem solchen sitzen die Reiter sofort wieder auf, im Falle des Treffens werden die Reiter Rosse, und die Rosse Reiter. Fängt dagegen der Reiter den ihm zugeworfenen Ball mit den Händen auf, so fliehen die Rosse eiligst und werden von den Reitern verfolgt, bis der Inhaber des Balles Halt! ruft und nun nach dem nächsten Rosse wirft zc.

Burg- oder Turmball. Die Spieler bilden einen Kreis. Im Mittelpunkt desselben steht eine aus 3 gegen das Ende hin zusammengebundenen Stäben bestehende Pyramide, die Burg; neben derselben steht der Wächter oder Verteidiger. Jeder Werfende ist bestrebt, vom Kreisumfang aus die Burg durch den mit dem Fuße geworfenen Ball zum Fallen zu bringen, der Wächter dagegen sucht den (großen) Ball von derselben fernzuhalten. Fällt sie, so ist das Spiel zu Ende, und für das neue kann der Sieger, also derjenige, welcher die Burg zum Fallen brachte, zum Wächter werden. Fliegt der Ball an der Burg vorbei, oder wird er vom Wächter abgewehrt, so sucht derjenige, in dessen Richtung der Ball niederfällt, denselben zu erhaschen oder wenigstens so schnell als möglich aufzuheben, eilt mit ihm an den Umfang des Kreises, um ihn von hier aus ebenfalls mit dem Fuße und im Bogen nach der Burg zu stoßen.

Festungentsehen. Ein Spiel, bei welchem je nach Uebereinkommen auch mehrere Bälle mit dem Fuße oder mit der Hand geworfen werden können. Eine kleinere Anzahl Spielende, z. B. 8, bilden einen engen Kreis, die Festung mit ihrer Besatzung; eine größere steht in einiger Entfernung um die Festung herum und ist mit Stäben bewaffnet, das Belagerungsheer; ein dritter äußerster Kreis wird von den zum Entsatz der Festung Heranrückenden gebildet. Es kommt darauf an, daß zwischen ihnen und den Belagerten eine Verbindung hergestellt werde. Sie lassen deshalb einen Ball über die Köpfe der Belagerten weg fliegen, damit er in der Festung niederfalle. Die Belagerer suchen ihn mit Stangen aufzuhalten. Gelingt es trotzdem, den Ball in die

Festung zu bringen (die die Festung Bildenden suchen ihn aufzufangen), so fallen die Festungsleute alsbald aus, und die Festung ist befreit.

Treibball. (Geierspiel, Sautreiben, Mohrenjagen.) Ein mindestens kopfgroßer Ball (der Geier, die Sau, der Mohr) wird nach einem mitten im Spielplatze befindlichen, etwa schüsselgroßen Loche (dem Gehöste, dem Kessel *rc.*) getrieben. Rings um das Mittelloch und etwa zwei Schritte von demselben entfernt, gräbt sich jeder Schüler — nur einer nicht — eine kleine Grube; auch hat jeder Schüler einen meterlangen Stab. Ist der Ball in den Kessel gebracht, so stecken alle auch ihren Stab in den Kessel, laufen nach einem „1, 2, 3!“ zu einem vorherbestimmten entfernten Male, schlagen mit dem Stabe an dasselbe, eilen zurück besetzen mit den Stäben die kleineren Löcher und suchen dabei oder noch zuvor den Ball aus dem Kessel zu treiben. Da die Löcher sämtlich besetzt sind, findet der zuletzt Ankommende kein solches und hat zur Strafe den Ball wieder in den Kessel zu treiben, jedoch nur mit dem Stabe, nicht mit der Hand oder mit dem Fuße. (Wer die Sau anrührt, gilt als unrein!) Die anderen Schüler suchen dagegen mit dem Stabe den sich nähernden Ball wieder zurückzuschlagen, müssen aber auf der Hut sein, daß der Balltreiber nicht etwa unterdes seinen Stab in eins der freigewordenen Löcher stellt, in welchem Falle er von dem, der bisher das Loch besetzt hielt, abgelöst werden müßte. Überhaupt darf sich beim Abwehren des Balles kein Schüler von dem von ihm besetzten Loche gänzlich entfernen, sondern muß wenigstens einen Fuß neben (nicht auf) demselben haben. Gelingt es dem Balltreiber, den Ball in das Mittelloch zu treiben, so laufen die übrigen rasch nach dem Laufmale, schlagen wieder daselbst an und kehren zurück, um die Löcher schnell zu besetzen. Unterdessen hat der Balltreiber bereits ein Loch besetzt, und der zuletzt Ankommende löst ihn im Balltreiben ab.

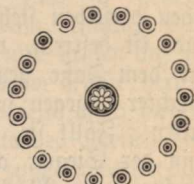


Fig. 10.

Stellen sich die Schüler statt an den Grübchen an nahen Bäumen auf, so heißt dieses Spiel auch Baumball. Von dem Treiber wird dann der Ball von dem Mittelloche aus (statt, wie vorhin, nach demselben hin) nach den Bäumen hingetrieben, und

muß der Balltreiber abgelöst werden, sobald der Ball einen der besetzten Bäume berührt. Die abwehrenden Schüler müssen wenigstens noch mit einer Hand den Baum anfassen.

Grenzball. (Balltreiben, Stoßball.) An 2 gegenüberliegenden Seiten des Spielplatzes werden die Male bezeichnet. Der freie Platz (a) zwischen den inneren Malen mißt etwa 30 Schritte. Die Gesellschaft teilt sich in 2 gleiche Hälften — selbstgewählte Anführer wählen umsichtig und abwechselnd immer die Stärksten und Geschicktesten aus dem Haufen —, und stellen sich einander gegenüber auf den inneren Grenzen ihrer Male auf. Ein vom Spielleiter oder durchs Los Bestimmter nimmt den kopfgroßen Ball (am besten von Leder oder Zwillich, ohne oder mit einem Ledergriffe*) und schleudert (wirft) ihn gegen die andere Partei, welche den Ball mit den Armen aufzufangen oder während des Fluges zurückzu-

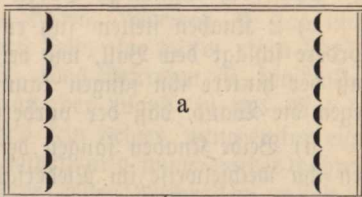


Fig. 11.

stößen sucht. Von dem Orte des Auffangens oder des Niederfallens (das Rollen dabei wird nicht gerechnet) ist der Ball zurückzuwerfen u. s. f., bis schließlich einer Partei es gelungen ist, den Ball in das feindliche Mal zu werfen. — Ist es einmal gelungen, den Ball recht weit zurückzustößen, so kann die fangende Partei auch weit vordringen; anderenfalls, also wenn sie den Ball nicht einmal aufgefangen hat, muß sie bis zur Niederfallsstelle zurückgehen. Stets hat derjenige den Ball zu werfen, der ihn aufgefangen oder zurückgestoßen hat; im Falle des Nichtauffangens aber wird der Ball am besten der Reihe nach geworfen. Dem Werfenden ist es jederzeit gestattet, seitwärts l. und r. vom Niederfallsorte zu laufen und so eine Stelle der Gegnerschaft zu finden, die entweder gar nicht oder nur mit schwachen Schülern besetzt ist, kurz alle Vorteile herauszusuchen — nur das Vorwärtslaufen gegen das feindliche Mal ist natürlich nicht

*) Bem. Diese Schleuder-Bälle sind in allen Turngerätefabriken zu haben und zu verschiedenen anderen Übungen, z. B. zum Werfen in die Höhe, in die Weite, zum Werfen mit vorhergehendem Armschwingen und Armkreisen zc. sehr gut zu verwenden.

gestattet —, um den Ball recht weit zu schleudern, so daß die Gegnerschaft zu einem möglichst großen Rückzuge gezwungen wird. Nach dem Auffangen den Ball noch fortzustößen, ist nicht erlaubt. Vielfach gilt aber die Regel, daß derjenige, der den Ball fängt, zur Belohnung 3 Schritte vorspringen darf. Die siegende Partei hat das Recht, im neuen Spiele zuerst zu werfen; doch werden vor demselben die Plätze (die Male) gewechselt.

Das Mauerballspiel. Vorübungen: a) Ein Knabe wirft den (kleinen, gewöhnlichen) Ball senkrecht gegen den Boden, schlägt ihn im Aufprallen mit der flachen Hand gegen eine (möglichst glatte fensterlose) Wand und fängt ihn beim Niederfliegen.

b) Er wirft den Ball senkrecht in die Höhe, schlägt ihn während des Niederfallens gegen die Wand und fängt ihn, oder, was besser, er schlägt ihn fortgesetzt zurück gegen die Wand, bis der Ball doch einmal zu Boden fällt.

c) 2 Knaben stellen sich entfernt hintereinander auf; der vordere schlägt den Ball, wie bei a oder b, so gegen die Wand, daß der hintere ihn fangen kann; dieser schlägt ihn wieder so gegen die Wand, daß der vordere ihn fangen kann.

d) Beide Knaben fangen den Ball gar nicht, sondern schlagen ihn wechselweise im Niederfallen oder nach dem ersten Aufprallen auf den Boden sogleich wieder gegen die Wand, so daß er immer unterwegs ist, vom vorderen zur Wand, von hier zum hinteren u. s. f.

Nun wird, einige Meter von der Wand entfernt und gleichlaufend mit dieser, eine Linie auf den Fußboden gezogen, wodurch dieser in ein vorderes und hinteres Mal (I u. II) zerfällt. Auch die Wand (die Schießmauer, das Scheunenthor u. s. w.) wird durch eine Querlinie (eine Schnur, einen Draht), etwa 1 m vom Boden entfernt, in ein unteres und ein oberes Feld geteilt. An das untere Feld darf der Ball niemals fliegen. Jetzt stellt sich im Male I die eine Partei auf (3, 6, 12 Knaben, je nachdem die Wand breit ist), im Male II die andere gleichstarke Partei. Die Partei in I zählt laut die Fehler der Partei in II, nicht aber darf umgekehrt die Partei in II die Fehler jener zählen. Die Partei in I stellt nämlich die sog. Einschenker, also diejenigen, welche den Ball in obiger Weise nach jedem Fehler zuerst zu schlagen haben. Macht aber der erste Einschenker einen

Fehler oder auch seine eigene Partei, so tritt er als solcher ab, und der Zweite seiner Partei wird Einschenker, nach ihm der Dritte u. s. f. Haben alle in I das Einschenkeramt verwaltet, so ist der erste Gang zu Ende; die Parteien wechseln die Male. Die Partei B steht also jetzt in I und zählt laut die Fehler von A in II, sie selbst aber stellt der Reihe nach die Einschenker, bis schließlich auch bei ihr der Letzte dieses Amt verwaltete. Welche Partei nun in beiden Gängen die wenigsten Fehler hatte, also B im ersten Gange oder A im zweiten, die ist Sieger. — Der Einschenker wirft also den Ball in die Höhe und schlägt ihn im Niederfallen mit der flachen Hand gegen das obere Feld der Wand; trifft er ihn nicht oder verfehlt der Ball die Wand, schlägt dieser vielleicht gar nur im unteren Felde an, so tritt er ab, und der Nächste seiner Partei folgt ihm. Die Partei in II schlägt den von der Wand kommenden Ball sofort wieder gegen sie zurück und zwar während seines Niederfliegens oder doch nach dem ersten Aufprallen auf den Boden. Vermag sie das nicht, oder verfehlt auch sie das obere Feld, so gilt's einen Fehler, den die Partei in I laut zählt. Das Bestreben ist, den Ball so zu schlagen, daß er immer von der Wand in das Mal der anderen Partei prallt; doch ist's kein Fehler, wenn er ins eigne Mal niederfliegt, nur muß er sofort, also immer wieder während des Niederfliegens oder nach dem ersten Aufprallen geschlagen werden. — Zu merken ist nur noch, daß bei der Partei in II die Reihe beim Zurückschlagen des Balles nicht eingehalten zu werden braucht, auch bei der Partei in I nur insoweit, als es sich um den Einschenker handelt; wer hier wie dort am günstigsten steht, hat eben zu schlagen, auch sogar die abgedankten Einschenker thun es. Nach jedem Fehler ist der Ball dem Einschenker zu überreichen, weil stets nur dieser den ersten Schlag hat. Hauptsache bleibt es, daß der Ball stets unterwegs ist, niemals gefangen werden, niemals ins Rollen kommen darf. (Vergl. Guts Muths Spiele.)

Das deutsche Ballspiel. Nahe an dem einen Ende des großen, freien Platzes ist das Schlagmal (A), 40—50 Schritte diesem gegenüber das Laufmal (B). An der l. Seite des Schlagmales, etwa 5 Schritte entfernt, ist das Sprungmal (C). Nachdem sich die Spieler in 2 gleiche Gegnerschaften*)

*) Bem. Welche Partei die schlagende ist, mag durch Abholzen

geteilt haben, stellt sich die eine Partei in A auf und übernimmt das Schlagen, die andere verteilt sich auf dem Spielplatze, fängt den 6—10 cm im Durchmesser haltenden, elastischen Ball oder sucht ihn auf, um ihn wieder zum Schlagmale zu befördern, ist also eigentlich die dienende Partei. — Jeder Schläger hat nur einen Schlag, und hat er den gethan, so tritt er auf das Sprungmal. Von hier aus sucht er un-

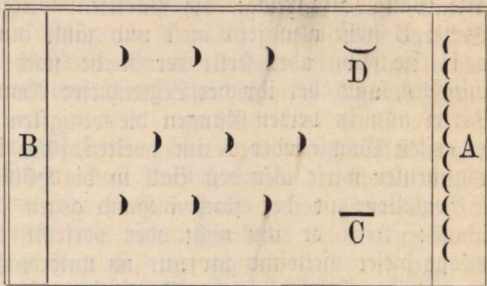


Fig. 12.

angefochten nach dem Laufmale und von hier aus bei passender Gelegenheit wieder zum Schlagmale zu gelangen. Gelingt ihm dies, so darf er noch einmal schlagen, nachdem alle Schläger ihren Schlag ausgeführt haben. — Die Fangpartei sucht jeden Schläger bei seinem Hin- und Herlaufe, also wenn er weder im Schlagmale noch im Lauf- und Sprungmale ist, mit dem Ball zu werfen, auch jeden Ball im Herunterfallen aufzufangen. Bälle, die so geschlagen sind, daß sie leicht gefangen werden können, nennt man Fänger, und ist es Ehrensache jedes Schlägers, einen guten Fänger gegeben zu haben. Hat die Fangpartei 3 Bälle „gemacht“, also entweder aufgefangen oder den laufenden Schläger getroffen, so ist das Spiel „ab!“, d. h. die Schläger haben verloren und wechseln mit den Fängern die Rollen. — Damit die fangende Partei den Ball immer in ihrer Gewalt hat, schickt sie anfangs einen ihrer gewandtesten Spieler als sog. Einschenker (D) an das Schlagmal. Dieser reicht jedem Schläger den Ball zum Schlage. Läuft jemand, wenn der Einschenker von der Fangpartei den Ball erhalten hat, so wirft dieser den laufenden Schläger, oder er wirft den Ball schnell einem seiner

bestimmt werden: Einer wirft einem anderen eine Ballpritsche zu; dieser fängt sie mit einer Hand auf und hält sie dort fest. Darnach ergreift jener die Pritsche mit einer Hand unmittelbar über der Hand des anderen; dieser wieder über der Hand des ersten u. s. f. Wer zuletzt das oberste Stabende erhält, gehört zur Schlagpartei und darf zuerst einen Spielgenossen wählen, dann der andere einen u. s. f.

Partei zu, welcher den Laufenden besser treffen kann. Ebenso sucht der Einschenker diejenigen Bälle zu fangen, die schon in der Nähe des Schlagmales wieder niederfallen. — Ist noch kein Schläger wieder zurückgekehrt, so hat der letzte (der „Löser“) 3 Schläge. Während sie erfolgen, muß ein Schläger zurückkehren, auch wenn er die sicherste Aussicht hat, getroffen zu werden. Wird er getroffen, oder kehrt kein Schläger zurück, so ist die Schlagpartei abermals „ab!“ Deshalb ist es ratsam, daß die Schlagpartei den besten Schläger zuletzt schlagen läßt; denn am besten ist es, zu laufen, wenn der Ball recht hoch und weit geschlagen oder von der Fangpartei recht weit fortgeworfen worden ist. — Zu merken ist noch: Wenn der Schläger den Ball hat, darf niemand laufen. Kein Schläger darf den Ball selbst nehmen, sondern muß ihn sich vom Einschenker geben oder so zuwerfen lassen, daß er ihn mit der sog. Ballpritsche (mit abgerundetem Griffe und breiter Schlagfläche) schlagen kann. Das Ueberschreiten der Seitengrenzen ist den Laufenden streng verboten, ebenso den Schlägern das mutwillige Seitwärtschlagen. Ist der Ball schlecht eingeschenkt, so braucht ihn der Schläger nicht anzunehmen. Der Schläger darf den Ballstock nicht mit über das Schlagmal hinausnehmen, auch bei dem Wegwerfen desselben keinen Genossen treffen, sonst rechnen sich die Dienenden einen Ball an. Fängt einer den Ball, und trifft er auch noch den laufenden Schläger, so zählt dies doppelt.

BIBL
UNIW. JAGIELL.
STODZIE HICZ. WZ. O.J.

KOLEKCJA
SWF UJ

A

464

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800053178