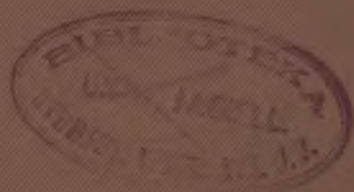


Taschenbuch
der
Jugendspiele.



Vt 180706
N 00 220 2560

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800053175

39202

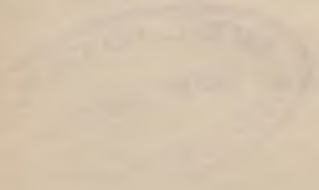
1/50

~~Z BIBLIOTEKI~~
kursu naukowego gimnazjum
W KRAKOWIE L. i: 596.

Taschenbuch der Jugendspiele.



555
11.



~~Z BIBLIOTEKI~~
~~kursu naukowego gimnastycznego~~
~~W KRAKOWIE~~
~~L. 596.~~

Taschenbuch

der

Jugendspiele

für

^E
Lehrer, Erzieher und Spielleiter.

Im Auftrage der Central-Leitung des Vereines zur Pflege des
Jugendspieles in Wien und auf Grundlage der Lehrpläne für
österreichische Volks- und Bürgerschulen

herausgegeben von

^{sch}
Karl Schwalm,

Bürgerschullehrer in Wien, geprüft für das Lehramt des Turnens
an Mittelschulen, Lehrer- und Lehrerinnen-Bildungsanstalten.

H 59
Mit 70 Abbildungen.



Preis, gebunden 3 K, broschirt 2 K 80 h.

Wien.

Im kaiserlich-königlichen Schulbücher-Verlage.
1898.



468

Die in einem k. k. Schulbücher-Verlage herausgegebenen
Schulbücher dürfen **nur** zu dem auf dem Titelblatte
angegebenen Preise verkauft werden.

Alle Rechte vorbehalten.

[37.016:796] : 796,1/1,2] (436) 1181

Vorwort.

In nachfolgenden Blättern veröffentliche ich die Ausarbeitung meiner Präparationen für einen Spielleiter-Curs, welchen ich im Auftrage der Centralleitung des Vereines zur Pflege des Jugendspieles in Wien in den Monaten November und December 1896 mit Wiener Lehrern und Lehrerinnen abgehalten habe.

Auswahl und Anordnung der Spiele und Übungen stützen sich auf die officiellen Lehrpläne für österreichische Volks- und Bürgerschulen; ich wollte zunächst meinen vaterländischen Berufsgenossen ein praktisches Hilfs- und Nachschlagebuch für Schule und Spielplatz bieten. Doch glaube ich, man werde auch anderwärts die Sammlung mit Nutzen verwenden können.

Hinsichtlich der Behandlung des Stoffes, seiner Einreihung unter die durch den Lehrplan gegebenen Schlagwörter und der Zusammenstellung aller Übungsgruppen bin ich meine eigenen Wege gegangen; ob dies mit Glück geschehen ist, mögen diejenigen beurtheilen, welche meinen Darbietungen in der Praxis Beachtung schenken werden.

Neue Spiele zu erfinden und schulgerecht zu machen, liegt keine Nöthigung vor; denn Spiele sind wie Freunde — je älter sie sind, desto lieber hat man sie. Dagegen habe ich mich nicht gescheut, aus diesem oder jenem Grunde einzelne Spiele unter Wahrung des Grundgedankens in neue Formen zu kleiden. Der Aufbau des Regelwerks stimmt deshalb in manchen Punkten mit dem anderer Spielbücher nicht überein. Nachdem es für keines der behandelten Spiele allgemein anerkannte Normalregeln gibt, würde dem Verfasser eines Spielbuches nichts anderes übrig bleiben, als die ihm am meisten zusagenden Regeln eines Fachmannes abzuschreiben. Hiemit wäre aber nicht viel erreicht, da man in diesem Falle jede subjective, objective, orts- und zeitgemäße Eigenart unterdrücken müßte; viel wichtiger, als nach der Schablone zu spielen, ist es, einheitlich gegliederte und logisch geordnete Regeln zu befolgen, welche Zweifel und Streit ausschließen. Wer den Geist des Spieles erfaßt hat, der darf immerhin auch Abänderungen erfinden und ausführen. — Leider ist es hinsichtlich der Nomenclatur der Spiele noch zu keiner Einigung gekommen; eine solche wäre schon im Interesse der Klarheit höchst wertvoll.

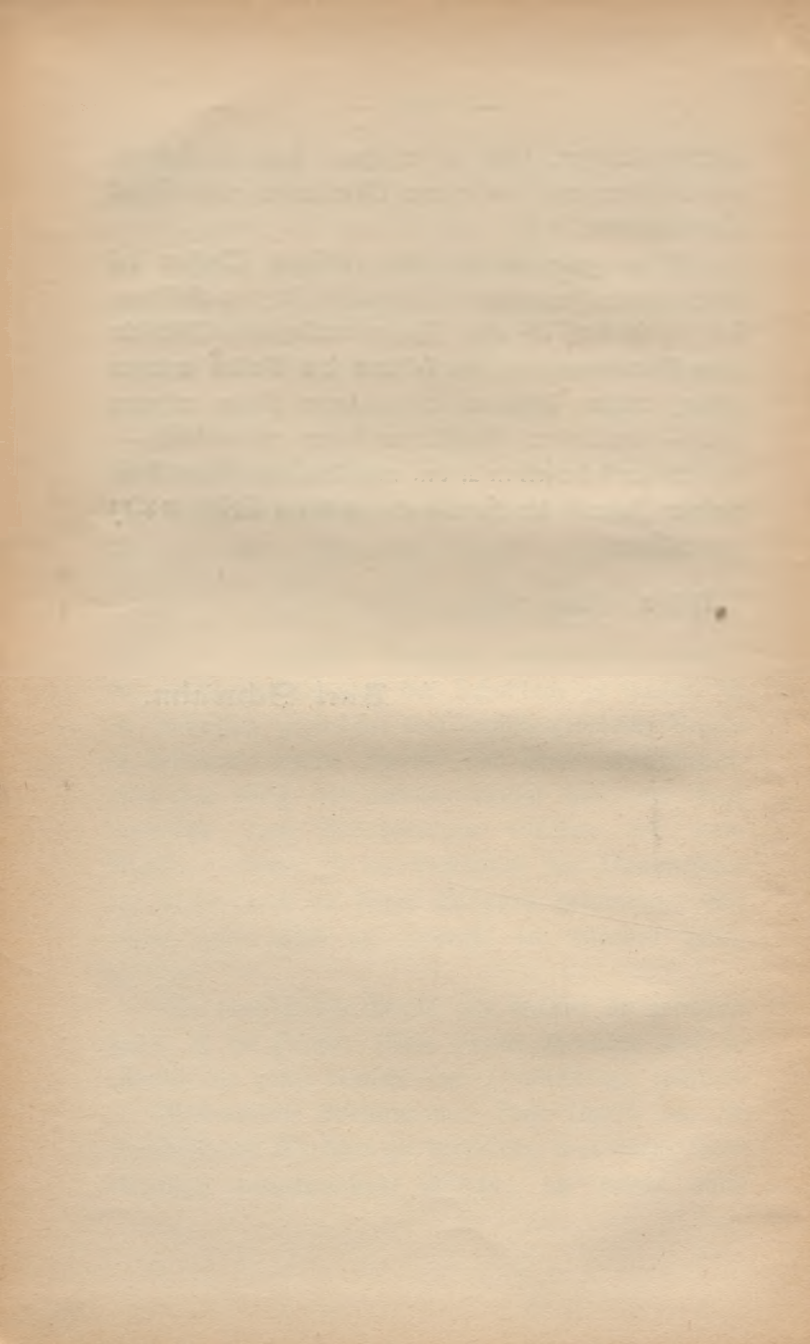
Die vorzüglichste Quelle, aus welcher ich geschöpft habe, ist die Praxis. Mein zweiter Berather war so ziemlich die ganze deutsche und — allerdings spärliche — österreichische Spielliteratur. Diese letztere um ein verwendbares Werkchen zu bereichern, war meine schon eingangs ausgesprochene Absicht; ich würde mich

glücklich schätzen, sollte ich erfahren, dass ich Lehrern und Schülern meines theueren Vaterlandes einen Dienst erwiesen habe.

Wenn gute Absicht und redliches Wollen bei einem Unternehmen nur einigermaßen für das Gelingen bürgen, so darf ich ohne Zagen vorliegendes Büchlein seine Wanderung zu den Lehrern des Volkes antreten lassen; mögen diese es in sorgsame Pflege nehmen und — den todten Buchstaben Leben einhauchend — an der Hand desselben in den empfänglichen Gemüthern unserer Jugend die Freude am wahren Spiele wecken und nähren!

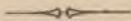
Wien, Ostern 1898.

Karl Schwalm.



Inhalts-Verzeichnis.

	Seite
Einleitung	XI
Lehrpläne	XXVII
Spiele: Erstes Schuljahr. I. Classe der Volksschule . . .	1
Zweites II. " " " " . . .	25
Drittes III. " " " " . . .	55
Viertes IV. " " " " . . .	85
Fünftes V. " " " " . . .	117
Sechstes Schuljahr. I. Classe der Bürgerschule .	155
Siebentes II. " " " " .	205
Achstes III. " " " " .	269
Anhang	353
Register	361





Sinleitung.

Aus des Philosophen Lucius Annäus Seneca Briefen citieren wir gerne den berühmten Ausspruch:

„Mihi crede, res severa
est verum gaudium,“

d. h.: „Glaube mir, eine ernste Sache ist eine wahre Freude.“ Mit Bezug auf unseren Verhandlungs-Gegenstand dürfen wir wohl auch sagen: Eine wahre Freude — das Bewegungsspiel — ist eine ernste Sache. — Das Kind erfüllt die Aufgaben des Spieles mit demselben Ernste wie der Mann die Pflichten seines Berufes. Der Jugendbildner erkennt im Bewegungsspiele ein hervorragendes Erziehungsmittel und stellt sein ganzes Wissen und Können in den Dienst dieser ersten Sache.

In einem Buche, das für die Hand des Lehrers und Erziehers bestimmt ist, darf man die Fragen nach Begriff, Wesen, Wert und Bedeutung der Bewegungsspiele unserer Jugend als längst gelöst betrachten und den Leser sofort „in medias res“ führen.

Turnen und Spiel. Das Bewegungsspiel ist ein wesentlicher Bestandtheil des Turnens; eines kann das andere nicht ersetzen, eines muß das andere harmonisch ergänzen. Wer fortwährend Grammatik betreibt, wird zeitlebens kein gewandter Stilist werden; in einem ähnlichen Verhältnisse befinden sich Turnen und Spiel. Wer dagegen durch bloßes Spielen die hohen Ziele harmonischer Leibesbildung erreichen wollte, gliche einem Baumeister, der seinen Werken keine Grundmauern gibt. Wir, die wir den edeln Bau des Jugendspieles auf die sicheren Fundamente des Turnens gegründet wissen wollen, werden dementsprechend bei Behandlung der Spiele auch Turngebrauch und Turnsprache unseren Zwecken dienstbar machen müssen.

Auf der Unterstufe soll das Spiel im Mittelpunkte des Turnunterrichtes stehen, auf der Mittel- und Oberstufe zum Begleiter der Jugend werden und sich für das spätere Leben zum treuen Freunde des Einzelnen, wie des ganzen Volkes ausgestalten. Damit das Bewegungsspiel diese erhabene Bestimmung erfülle, muß es mit der Schuljugend auch außerhalb des Turnunterrichtes gepflegt werden. Der Turnplatz ist der Ort, wo — und die Turnstunde die Zeit, in welcher die Spiele zu lehren und zu lernen sein werden; das Turnspiel ist also die Vorbereitung für das freie Jugendspiel auf besonderen Spielplätzen. Aus diesem freien Jugendspiele wächst dann das Volksspiel heraus, wie aus der Blüte die Frucht; und wie die Frucht den Keim zu neuen Blüten in sich trägt und

nach außen zum Wachsen bringt, so wird — den Kreislauf schließend und erneuernd — das Bestehen und die Pflege der Volksspiele auch wieder den Bestand der Jugendspiele sichern.

Unsere Spiele. Die am Schlusse der Einleitung angefügten Lehrpläne besagen — meist in Form von Schlagwörtern — welche Spiele auf den verschiedenen Jahresstufen zu pflegen sind.

Die Kindergartenspiele bilden den Übergang von den Kinderspielen zu den Jugendspielen. Sie üben nicht bloß die Körperkräfte der kleinen Theilnehmer, sondern auch deren Beobachtungsgeist, Gedächtnis und Phantasie. Die schön ausgeführten, meist nachahmenden Bewegungen verleihen dem Spiele Reiz und fördern die erste turnerische Ausbildung. Viele Kindergartenspiele gründen sich auf Lieder, deren Inhalt zugleich Spielanweisung ist. Der Gesang regt das Gemüth an, erleichtert das Takthalten in der Bewegung und bildet eine treffliche Lungen- und Halsgymnastik. Mit dem Singen ist aber nach zwei Richtungen hin Maß zu halten: qualitativ und quantitativ. Wenngleich der Gesang nicht Zweck, sondern Mittel ist, muß stets gut und im richtigen Zeitmaße gesungen werden; ist letzteres zu langsam oder zu schnell, so wird das Spiel plump, beziehungsweise überanstrengend. Nicht gesungen wird bei Spielen, welche die Aufmerksamkeit so stark in Anspruch nehmen, daß eine Theilung derselben nicht rathlich erscheint, wie auch bei Spielen mit besonders heftigen Bewegungen. Jede Spielzeit kann durch ein Lied eröffnet und durch ein Lied geschlossen werden.

Die Jugendspiele der späteren Unterrichtsstufen sind theils Bewegungs-, theils Ruhespiele, theils mehr turnerische Übungen und Wettkämpfe, wie es eben der Lehrplan vorschreibt; sie bilden den eigentlichen Stoff des freien Spieles auf dem Spielplatze, wohin also erst Kinder von der dritten Volksschul-Classse an gehören.

In der vorliegenden Schrift findet die durch den Lehrplan vorgeschriebene strenge Abgrenzung der Spiele nach Schuljahren volle Würdigung. Es wird aber niemals ein Unglück bedeuten und sich auf dem Spielplatze oft als nothwendig herausstellen, Schüler höherer Stufen mit solchen niederer Stufen bei den Spielen der letzteren zu vereinigen; erfahrungsgemäß finden selbst reifere Jünglinge und Jungfrauen innigen Gefallen an kindlichen Spielen, wie ja auch Erwachsene, die sich ihr frohes Gemüth durch die Stürme des Lebens nicht haben rauben lassen, freudiger Theilnahme an den Spielen der Jugend fähig sind.

Der Spielleiter. Der beste Spielleiter ist der Turn- und Classenlehrer selbst. Er muß die Spiele kennen und können. Er lehrt, leitet, fördert, überwacht die ihm anvertrauten Schüler und schränkt ihre Freiheit nicht mehr als unumgänglich nothwendig ein. Man kann die Zügel festhalten und locker lassen zugleich. Ein Griesgram taugt nicht zum Spielleiter.

Die thätige Mitwirkung des Lehrers beim Spiele ist wenigstens erwünscht. Der Spielleiter wird, solange er den Herrn nicht allzu stark vorkehrt, durch reges Mitthun nicht dämpfend wirken, sondern im Gegentheile alle mit sich fortreißen, und es wird ihm

auch hin und wieder eine kleine Niederlage, ein Fehlschlag oder Fehlwurf nichts von seiner Autorität rauben. Übrigens darf man sich in dieser Hinsicht nicht unterschätzen. Wenn man von allem Anbeginne mitspielt, wird man von den Schülern nicht so leicht in der Spielfertigkeit übertroffen; was ihnen zweifellos an Geschmeidigkeit und Schnelligkeit zugute kommt, ersetzt der Lehrer reichlich durch seine körperliche und geistige Überlegenheit. Hat ein Spielleiter mehrere Gruppen zu führen, so wird es ihm zumeist an Kraft und Zeit fehlen, sich direct am Spiele zu betheiligen.

Wie jede Arbeit des Lohnes wert ist, so sollte man auch den Spielleiter, der seine freie Zeit und seine Arbeitskraft in den Dienst der körperlichen Erziehung unserer Jugend stellt, nach Verdienst entlohnen. Die innere Befriedigung, welche das mit Freude übernommene und freudig verwaltete schwierige Amt im Herzen des aufopferungsvollen Spielleiters erregt, kann nicht Lohn sein, „der reichlich lohnet.“ Es ist nur gerecht und billig, ihm einen festen Ehrensold auszusprechen.

Spieler auf dem Jugendspielplatze sind die mit Theilnehmerkarten (Disciplinarmittel!) versehenen Schulkinder von der dritten Jahresstufe angefangen. Sie werden nach dem Geschlechte in Spielkameradschaften eingetheilt, welche sich mit der Schulkameradschaft thunlichst decken sollen. Doch schließen sich auch Kinder verschiedener Schulen leicht an ihresgleichen an. Jede Spielkameradschaft steht unter einem freigewählten Oberhaupte. Die Spielkameradschaft der Mädchen ist ein Anklang inniger Jugendsfreundschaft, die Spielkameradschaft der Knaben

eine Art Waffenbruderschaft, ein unauflösliches Band, das Zeit und Schicksal überdauert.

Die Theilnahme am Turnspiele — während der Turnzeit — ist für Turnschüler obligat. Mit dem Begriffe des freien Spieles aber verträgt sich der Zwang zum Besuche desselben nicht — es wäre denn ein unwiderstehlicher Selbstzwang, welchen anzuregen die Kunst des Spielleiters ausmacht; Zwangsmaßregeln hat man übrigens gegenwärtig nicht zur Hand.

Die Theilnehmer an den freien Spielen erscheinen weder zu früh, noch zu spät und in bequemer, aber anständiger Kleidung auf dem Spielplatze. Wertgegenstände, sowie spitze und scharfe Dinge sind daheim zu lassen; wurden aber solche doch mitgebracht, so sind sie dem Spielleiter zur Aufbewahrung zu übergeben, beziehungsweise in den abzulegenden Oberkleidern und Kopfbedeckungen zu versorgen.

Alle Spieler haben sich auf dem Spielplatze den Anordnungen des Platzleiters und der Gruppen- oder Spielführer, wie auch den Bestimmungen der Platzordnung zu fügen. Sie müssen ruhig und besonnen, vorsichtig und achtsam sein, damit weder der Verlauf des Spieles, noch der Friede auf dem Platze gestört werde, damit aber auch die körperliche Gesundheit der Spielgenossen nicht in Gefahr komme.

Daß durch strenge Befolgung aller Regeln des Anstandes auch die gute Sitte gewahrt werden muß, ist selbstverständlich. Nur darf man in dieser Hinsicht nicht zu streng verfahren. Lautes Lachen und Rufen, wie es der Eifer im Spiele oft unwillkürlich mit sich

bringt, verstoßt keineswegs gegen die Anstandsregeln auf dem Spielplatze; Beifalls- und Mißfallensbezeugungen dieser Art dürfen nur nicht in Verwilderung, Boshaftigkeit oder gar in Roheit ausarten. Wenn zugegeben wird, daß das übersprudelnde Jugendblut irgendwo austoben müsse, so geschehe es auf dem Spielplatze!

Der Spielplatz. Turnsaal und Turnplatz reichen nicht hin? Zur Vorbereitung der freien Spiele wohl, aber nicht für die Ausübung derselben. Die Gasse ist gleichfalls nicht der rechte Ort dazu, obwohl sie noch immer besser wäre als versteckte Höfe und sonstige Schlupfwinkel. Auch läßt sich nicht an jedem Spieltage ein Ausflug unternehmen, um eine Wiese ausfindig zu machen, auf welcher gespielt werden kann und darf. Für die unter pädagogischer Leitung auszuführenden freien Jugendspiele bedürfen wir also eines besonderen Spielplatzes, an welchen wir eine stattliche Reihe von Forderungen stellen; je mehr von ihnen erfüllt werden können, desto wertvoller ist er uns.

Der Spielplatz sei von dem Wohnungsgebiete der Schüler nicht allzu weit entfernt, aber doch so weit, daß Rauch, Staub und Straßenlärm sich nicht mehr fühlbar machen; hat man die Wahl zwischen einem näheren und minder geeigneten Platze und einem entfernteren besseren, so entscheide man sich lieber für den letzteren! Man sehe ferner darauf, daß der Platz einen angenehmen Zugang habe, damit auch der Weg hin und her zur Luft werde! Hohe Lage sichert den nothwendigen reichlichen Zufluß von Licht und Luft. Vergleichen, angrenzende Waldparcellen oder Baumreihen

(in deren Schatten sich Bänke befinden) an den Seiten gewähren einigen Schutz gegen Wind und Sonnenbrand. Die nothwendige Größe des Platzes sollte bloß von der Schülerzahl und von der Art der Spiele abhängen, richtet sich aber in Wirklichkeit meist nach örtlichen Verhältnissen und pecuniären Rücksichten; zu groß ist noch nie ein Spielplatz gewesen. Rechteckige oder länglichrunde Form ist die geeignetste.

Der Boden sei weder felsig, noch sumpfig, völlig eben und nahezu wasserrecht; eine sanfte Neigung begünstigt den Ablauf des Niederschlagswassers und die rasche Austrocknung des Platzes. Kurzer, dichter Rasen ist die beste Bodenbedeckung, wird aber auf einem stark benützten und verhältnismäßig kleinen Platze trotz aller Pflege zerstampft; die Grasnarbe hält sich nur in einem Klima, wie England es hat. In vielen Fällen wird sich staubfreier Flußsand oder Kies empfehlen, dessen Untergrund behufs Umwandlungsfähigkeit in einen Eislaufplatz asphaltiert oder betoniert sein kann.

Es ist zweckmäßig, an einer Schmalseite ein großes Flugdach mit Rückenwand und erhöhtem Fußboden aufzuführen (Schutz gegen plötzlich einbrechendes Unwetter); an den Enden des Flugdaches können geschlossene Räumlichkeiten untergebracht werden, und zwar einerseits Inspectionszimmer mit Spiel- und Arbeitsgeräthen, Rettungskasten, Wasserleitung u., andererseits Unstandsorte. Abschließung des Spielplatzes durch einen lebenden Zaun oder durch ein Gitterwerk oder durch beides ist besonders dort zu empfehlen, wo man sich unliebsame Zuschauer vom Halse halten

muß. Willkommene Gäste, wie Lehrer, Eltern und sonstige Jugendfreunde, finden bereitwilligst Einlaß.

In kleinen Orten, wo Grund und Boden wohlfeil sind und nur für wenig Schüler Raum geschaffen werden muß, wird es nicht schwer sein, die Platzfrage befriedigend zu lösen; in der Großstadt bildet diese Angelegenheit das größte Hinderniß, welches sich der Verallgemeinerung des Spielbetriebes entgegensetzt.

Spielgeräthe. Wir brauchen nicht vielerlei, aber alles, was nothwendig ist, muß in hinreichender Menge und entsprechender Güte vorhanden sein. Mit Ausnahme der Hohlbälle lassen sich alle Spielgeräthe durch einfache Handwerker, durch Laien, ja selbst durch Schüler herstellen. Ubrigens sind Behörden, Vereine, einzelne Jugendfreunde, austretende Schüler u. gerne bereit, beizustellen, was an Spielgeräthen, insbesondere Hohl- und Vollbällen aller Größen, Birtschen, Schlagnezen, Tambourins, Reifen, Stäben, dann aber auch an sonstigen Erfordernissen, wie Malstangen, Fahnen, Schärpen, Armbinden und dergleichen mehr erforderlich ist oder als wünschenswert erscheint.

Es gehört zu den Aufgaben der Platz- und Spielleitung, für den ungeschmälernten Bestand, die Conservierung und rechtzeitige Ausbesserung der Geräthschaften Sorge zu tragen. Verlässliche Schüler bewirken die Ausfolgung und Einsammlung der Spielgeräthe; sie haben jede Beschädigung und jeden Verlust sofort zu melden. Muthwillige Beschädigungen verpflichten zu voller Ersatzleistung.

Die Spielzeit. Frühling und Herbst sind jene Jahreszeiten, welche dem freien Spiele auf unserem Spielplatze die größte Theilnahme sichern. — Die langen und heißen Sommertage laden vielmehr zum Baden im Freien, zu Ausflügen und Wanderfahrten ein, bei welchen übrigens unschwer ein Plätzchen gefunden wird, das sich zu heiteren Spielen eignet. Außerdem fallen in den Sommer auch die Ferien, während welcher wenigstens der glücklichere Theil unserer Stadtjugend Landaufenthalt genießt. — Der Winter dürfte auch ziemlich leer ausgehen, wenn man das Schlittschuhlaufen nicht in Anrechnung bringt, obwohl — gute Bekleidung, insbesondere wasserfeste Schuhe, vorausgesetzt — Schneeballwerfen und Schlittensfahren ganz prächtige Spiele sind.

Wöchte doch bald das Wort eines hervorragenden Mannes zur That werden: „Der Vormittag dem Geiste, der Nachmittag dem Körper und dem Gemüthe!“ Dieses kühne Endziel unserer Wünsche wollen wir anbahnen, indem wir wöchentlich zweimal je zwei Stunden ausgiebig spielen. Mehr als vierzig Spieltage wird uns ein Schuljahr kaum gewähren.

Die geeignetste Tageszeit für den Betrieb der Spiele ist der spätere Nachmittag. Körperliche Bewegung fördert die Verdauung, aber sie darf nach einer alten Gesundheitsregel weder kurz vor, noch gleich nach der Hauptmahlzeit erfolgen, damit Verdauungsstörungen, innere Schädigungen, Überfüllung der Blutgefäße zc. hintangehalten werden. Am frühen Nachmittag steht meist auch die Sonne noch zu hoch.

An Regentagen und bei stürmischem Wetter entfällt das Spiel im Freien. Wenn der Spielplatz nach andauerndem Regenwetter noch nicht trocken ist, empfiehlt sich eine Fußwanderung oder ein Bad an Stelle des Spieles.

Methodische Winke sind zum Theile schon an anderen passenden Stellen gegeben; ergänzend möge noch hinzugefügt werden:

Der für die ganze Saison, wie für jeden einzelnen Spieltag entworfene Spielplan soll nach pädagogischen und hygienischen Grundsätzen bearbeitet sein. Wir gehen vom Einfachen zum Zusammengesetzten, vom Leichten zum Schweren, vom Bekannten zum Neuen über, lassen anstrengende und ruhigere Spiele, Lauf- und Wurfspiele zc. in angemessenen Zeitabständen (15 bis 30 Minuten, selten mehr) wechseln und beobachten nach Bedarf auch die Grundsätze der Concentration.

Wir betreiben jedes Spiel so lange, bis alle Schüler dasselbe gut und in Folge dessen auch gern spielen, aber wieder nicht so lange, daß sie seiner überdrüssig werden.

Berechtigten, in anständiger Form und zur passenden Zeit ausgesprochenen Wünschen und Bitten unserer Schüler kommen wir gerne nach; wir dürfen niemals vergessen, daß der Spielplatz kein Lehrzimmer ist; die Jugend erweist sich in solchen Fällen ungemein zartfühlend und dankbar.

Unlust zum Spiele ist niemals ursächliche Erscheinung. Wer deshalb die Unlust beheben will, muß sich vor allem darüber Klarheit verschaffen, ob dieselbe

in körperlichem Unwohlsein oder aber in Schen, falscher Scham, Unkenntnis u. s. w. begründet ist. Mit Ausnahme derjenigen Schüler, welche sich unwohl fühlen, mögen nur alle spielen! Die Unlust schwindet gar bald, da die helle Freude ringsum im günstigsten Sinne ansteckend wirkt.

Vorgebrachten Beschwerden muß man wohl immer nachgehen, aber nicht nachgeben; denn man darf nicht unterlassen, dahin zu wirken, daß die Spielgenossen den Geist der Verträglichkeit erfassen und sich lästige Angebereien abgewöhnen — selbstverständlich ohne gröbliche Übertretungen zu verheimlichen.

Nun noch ein Wörtlein über Strafen. — Den fast bei jedem Spiele gesetzlich bestimmten Strafen muß sich jede Person und jede Partei ohneweiters fügen. — Es wäre gefehlt und wird auch in vorliegendem Buche mehrfach widerrathen, ungeschickte und schwerfällige Spieler zur Strafe für begangene Fehler und dadurch verursachte Störungen vom Weiterspielen auszuschließen; denn erstens macht nur Übung den Meister, und zweitens ist die Ausschließung eine kränkende Demüthigung für das mit dem besten Willen mitspielende Kind. Geeignete Spielstrafen milderer Art sind bei einzelnen Übungen und Spielen angegeben. — Unaufmerksame, faule und indolente Schüler sollen nicht voreilig ausgeschlossen werden. Das Interesse für den Gang des Spieles stellt sich bei der Mehrzahl von ihnen gar bald ein; es ist eine dankenswerte Aufgabe des Spielleiters, solche Schüler durch folgerichtigen Ernst der Überwachung in erziehlich entsprechender Weise

zur Theilnahme am Spiele heranzuziehen. — Streitfüchtige und geschwätzige Spielfameraden trennt man voneinander oder behält sie nahe bei sich; da wird man kaum Anlaß haben, sie zu ermahnen oder zu strafen. — Nur wahrhaft unverbesserliche Spielverderber schließt man aus, ohne Aufregung zu verathen; solche Schüler müssen aber auch den Platz verlassen, weil schon das Zusehen ein Vergnügen bereitet, dessen sie nicht wert sind.

Gesundheitliche Rathschläge. Einiges, was man unter diese Überschrift setzen könnte, ist schon erwähnt. Nachstehende Bemerkungen mögen zur Vervollständigung dienen.

Kein Spiel darf überanstrengend sein. Im Zustande freudiger Erregung vermögen die Schüler den Zeitpunkt einer nothwendig gewordenen Pause oder Abwechslung nicht zu erkennen; es ist deshalb Sache des Spielleiters, Worte der Mäßigung zuzurufen, Erholungspausen oder Spielwechsel eintreten zu lassen.

Grelles Sonnenlicht schadet dem unbedeckten Kopfe und den Augen; gegen den Wind soll nicht andauernd gelaufen werden. In beiden Fällen kann man das Übel zuweilen durch Änderung der Aufstellung beseitigen.

Aus gesundheitlichen und ästhetischen Gründen erscheint es geboten, zum Verbinden der Augen bei Blindlingspielen nur reine, weiße Tücher anzuwenden; dieselben sollen nicht zu dicht sein und auch nicht zu stark angepresst werden. Einen Ersatz bilden offene Papp=Cylinder, welche so weit sind, daß sie mit

Leichtigkeit über den Kopf gestülpt werden können; unten sind diese cylindrischen Röhren zum Zwecke der Verhinderung des Ausblickes entweder mit einem Schulterauschnitt versehen oder durch einen Gewebestoff verlängert. — Auch die Plumpsäcke oder Knötel sollen aus reinen Tüchern geformt werden, in welche absolut nichts einzuknüpfen ist; Plumpsäcke anderer Art, wie Papprollen, Wollsträhne, Bälle in Netzen oder an Schnüren und dergleichen mehr können in das Spielgeräthe-Inventar aufgenommen werden.

Vor Verköhlungen schützt leichtes Gewand während der Bewegung und Anlegen der Oberkleider während einer Rast und auf dem Heimwege.

Wassertrinken soll aus ethischen und hygienischen Rücksichten möglichst eingeschränkt werden. Gänzlich abschaffen läßt es sich nicht, ist auch gefahrlos, wenn man folgende Weisungen beachtet: 1. Es darf nur unter Aufsicht einer Lehrperson getrunken werden. 2. Vorher muß der Schüler sich einigermaßen beruhigen. 3. Das Wasser — höchstens $\frac{1}{4}$ l — wird schluckweise genommen und im Munde vorgewärmt. 4. Nach dem Trinken ist die Bewegung augenblicklich wieder fortzusetzen.

Von Speisen darf nur Brot und Obst auf den Spielplatz mitgebracht und während der Pausen — vor dem Trinken — in geringer Menge genossen werden.

Unfälle leichterer Art (Nasenbluten, Hautabschürfungen u.) behebt der Spielleiter durch die im Rettungskasten vorhandenen Mittel. Bei schweren Verletzungen, welche auch da wie auf dem Turnplatz vorkommen können, beschränkt er sich auf die

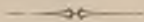
erste Hilfeleistung und läßt entweder einen Arzt herbeirufen oder den Verunglückten auf einer Tragbahre dahin befördern.

Die Platzordnung enthält eine Zusammenstellung disciplinärer, sachlicher und gesundheitlicher Vorschriften; sie ist kurz und klar abgefaßt, auf der Rückseite jeder Theilnehmerkarte zum Abdrucke gebracht und außerdem auf dem Spielplatze ersichtlich gemacht. Die beste Spielplatzordnung ist unzulänglich, wenn die Platz- und Spielleitung mangelhaft ist.

Aufbringung der Mittel. So lange die öffentlichen Factoren für das freie Spiel außerhalb der Turnzeit nicht Vorsorge treffen, eröffnet sich der Opferwilligkeit jugendfreundlicher Personen und Körperschaften ein weites und überaus dankbares Gebiet. Die Beschaffung und Instandhaltung der Plätze und Geräthe, die Entlohnung der Spielleiter und sonstigen Hilfskräfte, wie die Einrichtung des ganzen Spielbetriebes fordern bei aller Bescheidenheit nicht bloß entsprechende Summen Geldes, sondern auch eine Menge unbezahlter Zeit und Arbeitskraft.

Schulbehörden und Gemeindevertretungen gewähren erwiesenermaßen kräftigste materielle und moralische Unterstützung. Wo Turnvereine bestehen, werden diese nicht selten sich verpflichtet fühlen, in Gemeinschaft mit den Lehrkörpern die ganze Angelegenheit durchzuführen. Auch läßt sich durch wohl vorbereitete Gründung von Jugendspielvereinen das angestrebte Ziel erreichen.

Der mächtig anschwellenden Spielbewegung steht unser österreichisches Volk schon lange nicht mehr theilnahmslos gegenüber — es bedarf nur eines Impulses, und den sollen und wollen die Lehrer des Volkes geben. Nicht immer wird die große Öffentlichkeit erfahren, wer den edeln Keim gepflanzt und gepflegt hat; aber Volk und Vaterland werden die wohlthätigen Wirkungen empfinden und dankbar anerkennen. Des Lehrers Werk wird einem Denkmale gleichen, das dauernder als Erz und Stein ist und mit der Wohlfahrt des Reiches fortleben wird für alle Zeiten.



B. Lehrplan für dreiclassige Knaben- und Mädchen- Bürgerschulen in Niederösterreich.

Genehmigt mit hohem Erlasse des k. k. Ministers für Cultus und Unterricht vom 1. April 1884, Z. 3833; für die einzelnen Bürgerschulen vorgegeschrieben mit Erlaß des k. k. nieder-österreichischen Landes-
schulrathes vom 23. April 1884, Z. 2554.

Turnen. (Für Mädchen nicht obligat.)

Turnspiele.

Classe	Knaben	Mädchen
I.	<p align="center">— —</p> Fuchs aus dem Loch. Den Zweiten abschlagen. Geier und Glucke. Topf schlagen. Zielball. Ziehen.	Der hüpfende Kreis. Fuchs aus dem Loch. Die Zweite abschlagen. Geier und Glucke. <p align="center">— —</p> <p align="center">— —</p> Fangball. Wanderball. Federball.
II.	Den Dritten abschlagen. Diebs schlagen. Bären schlagen. Die blinde Jagd (Mundlauf). Fußball. Zielball. Federball. Ziehen.	Die Dritte abschlagen. <p align="center">— —</p> <p align="center">— —</p> Die blinde Jagd (Mundlauf). <p align="center">— —</p> <p align="center">— —</p> Federball. <p align="center">— —</p> Keulenwerfen. Topf schlagen.
III.	Foppen und Fangen. Schlagball. Zielball. Ziehen. Schieben.	<p align="center">— —</p> <p align="center">— —</p> <p align="center">— —</p> <p align="center">— —</p> <p align="center">— —</p> Diebs schlagen. Die Post. Federball. Keulenwerfen.

Erstes Schuljahr.

I. Klasse der Volksschule.

Erstes Schuljahr.

I. Classe der Volksschule.

Knaben und Mädchen gemeinsam: Kindergartenspiele*).

Vorbemerkung: Über das Singen während des Spieles wolle Seite XIII nachgesehen werden.

„Ringelreihen“, „Der bunte Kranz“,

„Wir winden einen bunten Kranz.“

Die Kinder bilden unter Handfassung einen Stirnkreis mit nach innen gewandten Gesichtern und gehen, der Marschrichtung etwas zugekehrt, taktmäßig im Kreise links oder rechts herum, während sie das unten ange-schlossene Liedchen singen. Bei dem Vortrage der Stelle „sieht sich um“ wird die Bewegung etwas verlangsam't, das im darauffolgenden Takte nach Angabe der Lehrperson oder eines bestimmten Schülers genannte Kind löst am Schlusse des Gesanges seine Hände aus der

*) Wiewohl die aufgenommenen Kindergarten-spiele nicht willkürlich und planlos in die Stufen 1 und 2 eingereiht worden sind, läßt sich gegen eine durch den Anschauungsunterricht und dergleichen mehr begründete Verschiebung selbstverständlich kein Einwand erheben.

Fassung und wendet sich mit einer halben Drehung links oder rechts freisauzwärts; dann sucht es die Verbindung mit den Nachbarn wieder auf. Bei jeder Wiederholung des Liedchens kreist der Stirnring nach der entgegengesetzten Seite.

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Kinder freisauzwärts gefehrt sind, oder gar bis alle freisauzwärts gefehrten Kinder sich wieder in ihr ursprüngliches Verhältnis zurückgedreht haben.

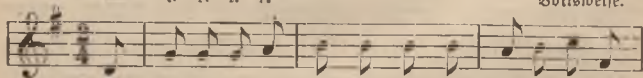
Gelangt das Spiel öfters zur Aufführung, so möge behufs Abwechslung manchmal mit dem freisauzwärts angetretenen Stirnringe begonnen werden!

Es belebt und beschleunigt den Spielgang, wenn die Kinder mit ihren Vornamen bezeichnet werden und der Spielleiter anordnet, dass, wenn z. B. „und alle Karlchen dreh'n sich um“ gesungen wird, auch thatsächlich alle, welche „Karl“ heißen, sich gleichzeitig freisauzwärts, beziehungsweise freiseinwärts fehren.

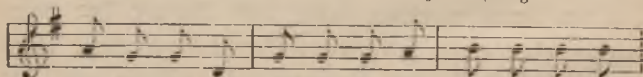
Lied:

l. r. l. r.

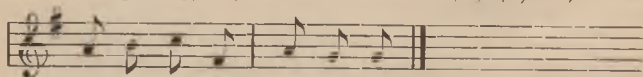
Vollstweije.



Wir min-den ei-nen bun-ten Kranz und fan-gen an den



Rin-gel-tanz; doch kein's von al-len sieht sich um, und



nur Ma-rie-chen dreht sich um.

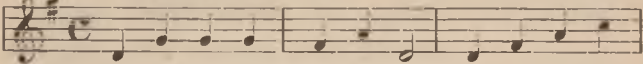
„Liebes Kindlein, tanz' mit mir!“

Zwei geöffnete Stirnreihen von gleicher Kinderzahl treten — zueinander gewandt — auf zwei Schritte Abstand zum Spiele an. Jedem Kinde der einen Reihe steht ein Kind der anderen Reihe genau gegenüber; diese zwei spielen auch miteinander. Die musikalische Begleitung besorgt das anmuthige Liedchen:

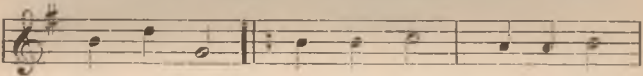
Bewegt.

l. r. l. r. l. r. l. r.

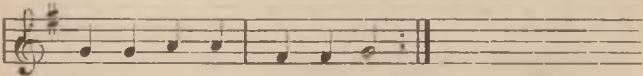
D. Schettler.



1. Lie = bes Kindlein, tanz' mit mir! Mei = ne Hän = de
2. Ei, das hast du schön ge = macht! Ei, das hatt' ich
3. Noch ein = mal das schö = ne Spiel, weil mir's gar so



2. reich' ich dir.
2. nicht ge = dacht! } Ein = mal hin, ein = mal her,
3. wohl ge = fiel. }



1.—2. rund her=um, das ist nicht schwer.

Die vorzunehmenden Bewegungen sind theilweise durch den Text — nämlich im Refrain — gegeben; sie bleiben während des Singens aller drei Strophen dieselben, u. zw.:

1. bis 4. Takt: Gehen an Ort nach dem Zeitmaße des Gesanges.

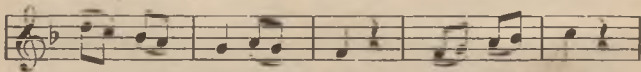
3. bis 8. Takt: Handfassung entweder bloß rechts — rechts, oder bloß links — links, oder r. — l. und l. — r., oder endlich r. — r. und l. — l.
5. Takt: Auf „1“ Seitenschritt l. (r.), auf „2“ Nachstellen des r. (l.) Beines, auf „3“ wieder Seitenschritt l. (r.) und auf „4“ Pause.
6. Takt: Wie 5. Takt, jedoch im entgegengesetzten Sinne.
7. und 8. Takt: Kreisen der beiden Kinder um eine zwischen ihnen gedachte Achse; mit dem Ende des Liedchens steht jedes Kind wieder auf seinem Platze. —
5. bis 8. Takt: Werden in Gesang und Bewegung wiederholt.

„Der Schnee“ oder „Weißer Schnee“.

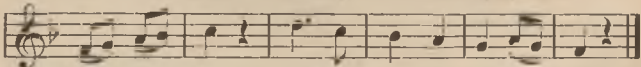
Lied:



1. Wei-ßer Schnee aus der Höh' kommt her-
2. Schnee ver = geht, Saat er = steht aus der



1. ab mit leich-tem Flug; deckt das Feld,
2. lan = gen Win-ter = ruh'; Halm hoch steigt,



1. Saat er = hält grün sich un-tern wei-ßen Tuch.
2. Ihr sich neigt, so, mein Kindchen, so auch du!

Spiel:

Der Inhalt dieses gemüthvollen Liedes gelangt durch mannigfache Bewegungen des Rumpfes und der Gliedmaßen im Stand an Ort auch sichtbar zum Ausdruck. Die Kinder bilden in Stirnstellung einen geöffneten Kreis oder eine Ellipse, ein Rechteck, zwei gegenüberstehende Reihen u. dgl. m., immer mit dem Gesichte gegen die Mitte gewandt.

1. Strophe: Grundstellung mit Hochhehalte der Arme; letztere senken sich während des Gesanges zur Waghalte vorlings und aus dieser unter gleichzeitigem Kniebeugen zum Abhang, bis die Finger, welche während der ganzen Bewegung das Niederfallen der Schneeflocken veranschaulichen, den Boden berühren.
2. Strophe: Hände und Finger verlassen den Boden und zeigen das Erstehen der Saat durch Aufrichten der zusammengeschlossenen und gestreckten Finger nach der entsprechenden Drehung der Handgelenke. Während die Arme allmählich wieder zur Hochhehalte übergehen, wird auch der Körper gestreckt; mäßiges Rumpfbeugen vorwärts mit passender Armhaltung möge am Schlusse des Liedes das Neigen der reifen Ähren zur Darstellung bringen.

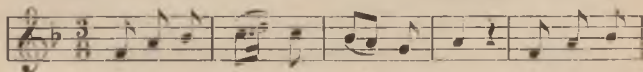
„Fischlein im Bach“ oder
„Luftig im klaren Bächlein“.

Ersteres ist die Überschrift, letzteres der Text-Anfang des Liedes, welches wir zu einem munteren Bewegungsspiele verwenden wollen.

a) Der „Bach“ gelangt vermitteltst zweier zueinander gefehrten und sich vielleicht mächtig dahinschlängelnden Stirnreihen mit einem Abstände von 4 bis 8 Schritten zur Darstellung. Durch regelmäßige Schwingungen der wagrecht vorgehaltenen Arme deutet das kleine Volk die Bewegung der Wellen an und singt dazu:

Weiter.

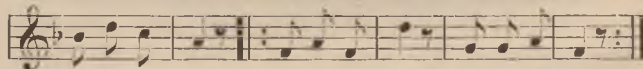
R. Kohl.



Luftig im klaren Bächlein schwimmen die



kleinen Fischlein, sie schwimmen darin



immer herum; bald sind sie g'rad', bald sind sie krumm.

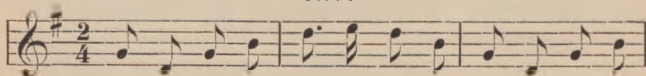
In entsprechenden Zeitabständen — vielleicht auf einen Wink des Lehrers — lösen sich immer 2 Kinder, von den ungleichnamigen, also gegenüberstehenden Flügeln beginnend, als „Fischlein“ ab, treten in den „Bach“ hinein und durchheilen denselben, indem sie mit Armen und Händen die Schwimmbewegung der Flossen versinnbilden. Bei der Stelle „bald sind sie g'rad', bald sind sie krumm“ strecken sie sich, die Arme zur Hochhehalte aufschwingend, mächtig empor und führen darauf tiefes

Rumpfbeugen mit Armsenfken aus. Am Ende des „Flusses“ angelangt, verlängern sie dessen „Ufer“ durch Anschluß an ihre Stirnreihe. Der „Bach“ schreitet also nach einer Seite hin vor, und das Spiel endet, bis alle Kinder „Fische“ gewesen sind. Der „Fluss“ hat sich inzwischen um seine ganze Länge fortbewegt, was im geschlossenen Raume meist nur durch eine halbkreisförmige Krümmung ermöglicht wird.

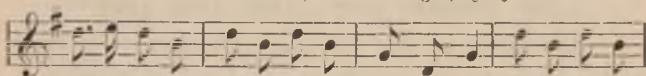
b) Statt des „Baches“ bildet man einen kreisförmigen, länglichrunden oder unregelmäßigen „Teich“, in welchem mehrere „Fischlein“ während des Singens wie oben herum schwimmen. Auch der „Wellenschlag“ darf in der bekannten Weise veranschaulicht werden. Ist das Lied zu Ende, so treten die „Fischlein“ auf die Plätze jener Kinder, welche bei der Wiederholung des Spieles und Gesanges „schwimmen“ sollen. Wer den Text mit dieser Ausführungsweise in vollen Einklang bringen will, muß „Bächelein“ durch „Teichelein“ ersetzen.

„Der Holzfäger“ oder „Un're Arme laßt uns regen!“

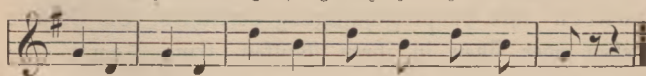
Lied:



Unj'-re Ar-me laßt uns re-gen, Holz der lie-ben



Mutter jägen! Sä-ge, sä-ge Holz ent-zwei! klei-ne Stücke,



gro-ße Stücke, schni schna, schni schna, schni schna, schnucks!

Spiel:

a) Die Kinder treten in zwei zueinander gefehrten, offenen Stirnreihen derart an, daß jedes einen Gegner hat; diese beiden verbinden ihre linken (rechten) Hände, welche das „Holz“ vorstellen, das zu zerfägen ist. Die oben darüber gereichten r. (l.) Hände bilden die „Säge“, welche während der Absingung des obigen Liedes genau nach dem Werte der Noten, also nicht eigentlich taktmäßig, in Bewegung zu setzen ist. Die das „Holz“ veranschaulichenden Hände, beziehentlich Arme, müssen während des Sägens vollkommen ruhig gehalten werden. Bei der Silbe „schnucks!“ ist die Verbindung aufzulassen und das Entzweibrechen des „Holzes“ durch einmaliges kräftiges Händeklatschen anzudeuten. Wird das Lied wiederholt, so wechseln die Hände in den Thätigkeiten.

b) Bei Aufstellung wie in a) wird eine andere Ausführungsweise angeordnet: Während der Takte 1 bis 6 singen die Kinder einer Stirnreihe, ohne sich zu bewegen; die andere Stirnreihe übt schweigend in der Rumpfbeugehaltung vorwärts taktmäßig Armstoßen abwärts abwechselnd links und rechts in 2 Zeiten. Für die Takte 7 bis 12 erfolgt Wechsel der Thätigkeit.

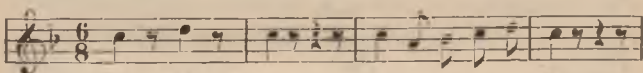
„Der Tischler“ oder „Zisch, zisch, zisch.“

Wir haben es hier mit dem „Tischler“ zu thun, dessen „Gesellen“ und „Lehrlinge“ an den „Hobelbänken“ ihre Hauptbeschäftigung verrichten. Die Schüler stehen oder sitzen in ihren Bänken. Eine Faust oder beide Fäuste bilden den „Hobel“, welcher auf dem

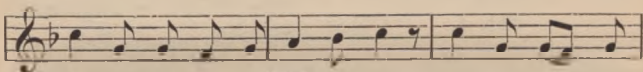
Pulte ruht. Nach dem Takte des gleichnamigen Liedchens wird durch ausgiebiges Seitsschwingen der Arme bei „zisch“, „lang“ und „schett“, durch etwas gemäßigtere Bewegung bei den übrigen Silben (Takttheilen) das „Hobeln“ geübt.

Aber sowohl in den Bänken, wie auch außerhalb derselben kann das „Hobeln“ bei Waghalte oder Schräg- hochhalte der gestreckten Arme in der Luft zur Darstellung gelangen.

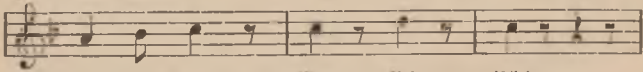
Nach einer Volkstheife.



1. Zisch, zisch, zisch! Tisch-ler, hob-le den Tisch!
2. Lang, lang, lang! Tisch-ler, hob-le die Bank!
3. Schett, schett, schett! Tisch-ler, hob-le das Bett!



1. Tisch-ler, hob = le den Tisch recht glatt, daß er fei = ne
2. Tisch-ler, hob = le sie recht blank, daß da = ran fein
3. Tisch-ler, hob = le es nur recht, daß ich d'rin=nen



1. Lö = cher hat! Zisch, zisch, zisch!
2. Span mehr hang'! Lang, lang, lang!
3. lieg' nicht schlecht! Schett, schett, schett!



1. Tisch = ler, hob = le den Tisch!
2. Tisch = ler, hob = le die Bank!
3. Tisch = ler, hob = le das Bett!

„Die Ölmühle“, „Die Wassermühle“,
„Die Stampfen in der Mühle“.

Die Schüler haben unter leichter rhythmischer Bewegung das taktmäßige Stampfen eines Mühlwerkes darzustellen und bilden zu diesem Behufe eine Flanken-

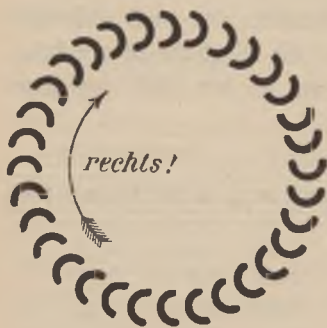


Abb. 1.

kreisreihe, welche sich unter Absingung und nach dem Takte des folgenden Liedes in mäßigen Stampfschritten rechts oder links vorwärts kreisend bewegt.

Abbildung 1 zeigt eine Flankenkreisreihe, in welcher die Schüler durch kleine Bögen — angedeutet sind; die concave Seite stellt

die Brust, die concave den Rücken vor. Das Kreisen rechts ist durch einen Pfeil angegeben.

Winter. l. r. l. r. Volksweise.

Die Stam-pfen in der Müh-le, die ge-hen auf und
ab; das Was-ser macht's, das füh-le, daß laut er-schallt: Klipp
klapp, klipp klapp, klipp klapp, klipp klapp, klipp klapp.

F. Fröbel.

Während des Singens der Silbe „-schallt“ wird der Stampfgang eingestellt, eine Vierteldrehung rechts

oder links nach innen gemacht und auf jedes „klipp“ und „klapp“ einmal mit den Händen geklatscht.

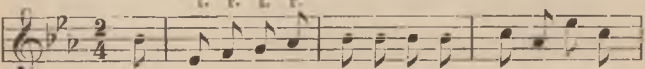
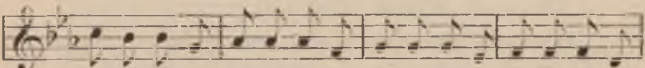
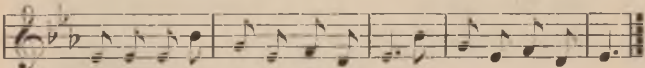
Zur Wiederholung des Liedchens ist nach dem letzten „klapp“ eine Vierteldrehung r. (l.) zu machen und die kreisende Bewegung nun nach l. (r.) anzutreten. Es belustigt die Spielenden außerordentlich, wenn das Zeitmaß wechselt und entweder immer rascher oder immer langsamer wird.

Bildet man am Beginne dieses Spieles 2 concentrische Kreise, so mögen sie sich in entgegengesetzter Richtung bewegen und beim Stehenbleiben auf „—schallt“ zueinander drehen.

„Herr Adam hatte sieben Söhne“, „Kusti“ oder „Simon jagt's“.

a) Es handelt sich hier um die Erprobung der Erfindungsgabe für scherzhafte Bewegungen und Körperstellungen und um die rasche Nachahmung des Vorgezeigten.

Lied:

Marschtakt.	i. r. l. r.	Volksmelodie
		
Herr A-dam hat-te sie-ben Söh-ne, sie-ben Söh-ne		
		
wohl-ge-zählt, sie a-ßen nicht, sie tran-ken nicht, sie sa-hen sich ins		
		
An-ge-sicht und machten's al-le jo und machten's al-le jo :		

Mit Handfassung in einem zur Mitte gerichteten (einwärts gefehrten) Stirnringe angeordnet, umtanzen die Kinder singend einen im Centrum stehenden Gespielen. Bei dem Worte „Angesicht“ machen sie halt, achten genau auf das Kind in der Mitte und ahmen augenblicklich die Bewegung oder Körperstellung nach, welche dieses vorführt. Stoff bieten nicht bloß turnerische Kopf-, Kumpf-, Arm- und Bein-Bewegungen oder -Haltungen, sondern auch Thätigkeiten und Stellungen des Soldaten, des Handwerkers, des Musikers, der Hausfrau u. dgl. m.

Bei jeder Erneuerung des Liedes und Spieles tritt ein anderes Kind in den Kreis. Keine bereits vor- und nachgemachte Bewegung darf wiederholt werden. Es empfiehlt sich daher, die unbeholfenen und schüchternen Kinder zuerst in die Mitte zu stellen, damit ihnen gewecktere und lebhaftere nicht die einfachsten Thätigkeiten vorwegnehmen, sondern immer wieder neue und erheiternde ausdenken.

b) Unter dem Namen

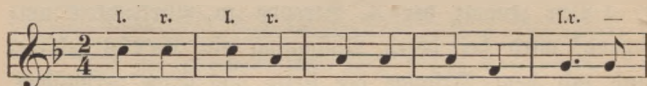
„Nachahmungsspiel“ oder „Die artigen Kinder“

ist dasselbe Spiel dort bekannt und beliebt, wo man der obigen Melodie (mit Hinweglassung des Auftaktes) nachstehenden Text unterlegt:

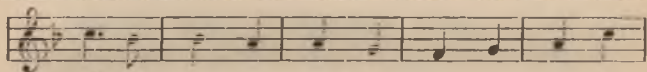
„Wenn die Kinder artig sind
 Und recht von Herzen gut und froh,
 [: Dann machen sie zu Scherz und Spiel :]
 Es alle, alle so,
 Dann machen's alle so: —“

„Der Knäuel“ oder „Fädchen, Fädchen“.

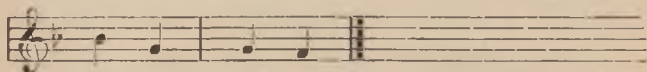
Nachdem die Schüler in der Umzugsbahn Stirn-Aufstellung genommen und die Hände erfaßt haben, bewegt sich die so gebildete Kette nach einer Achteldrehung links oder rechts halb in Flanke gegen die Mitte des Spielplatzes hin, woselbst der Führer, am besten der Lehrer, stehen bleibt. Nun erst beginnt das eigentliche Spiel in Verbindung mit dem Liede:



- | | | | | |
|--------------|-----------|-----------|----------|---------|
| 1. Fäd=chen, | Fäd=chen, | wie ein | Mäd=chen | dich um |
| 2. Fäd=chen, | Fäd=chen, | wie ein | Mäd=chen | lö = se |
| 3. Fäd=chen, | Fäd=chen, | nun ver = | bin = be | mit dem |



- | | | | | |
|--------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1. dei = nen | An = fang | win = de, | dass man | dich als |
| 2. dich von | in = nen | wie = der | beim Ge = | sang der |
| 3. An=fang | sich das | En = de, | so nun | schön das |



- | | |
|---------------|------------|
| 1. Knäu = el | fin = del |
| 2. mun = tern | Lie = der! |
| 3. Spiel sich | wen = de! |

Während die 1. Strophe gesungen wird, wickelt sich die ganze Kette um den in der Mitte feststehenden Führer — Gesicht nach ihm gekehrt — zu einem lockeren Knäuel zusammen.

Bevor die 2. Strophe angestimmt wird, erheben die beiden letzten (äußersten) Kinder, wie auch alle jene, die

vor ihnen gegen den Führer hin stehen, die gefassten Hände zu einer Pforte empor; es entsteht ein Laubengang, durch welchen sich der Knäuel, die 2. Strophe singend, unter Vorantritt des Führers von innen her auflöst. — Wem diese Art der Auflösung zu schwierig erscheint, der entscheide sich für die bedeutend leichtere Abwicklung vom äußeren Ende angefangen, welches nun die Führung übernimmt. Doch entspricht diese Auflösung nicht dem Texte.

Den Inhalt der 3. Strophe in Wirklichkeit umsetzend, wird bei deren Absingung ein Kreis gebildet und mit dem Anfange der Kette das Ende verbunden.

**„Rupfe, rupfe Gräschen!“ „Der Jäger“,
„Aleine Jagd“ oder „Häschen auf der Wiese“.**

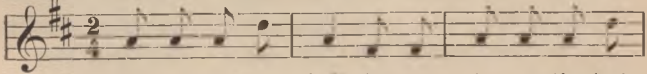
Bei diesem „dramatischen“ Haschspiele wird für Scenerie und Handlung gesorgt. Es bilden je 3 bis 4 Schüler mit Händefassung zum Kreise zerstreut umherstehende „Gebüsch“ und einzelne Schüler freiwachsende „Bäume“ (die Arme sind Äste, die Finger sind Zweige, vom Winde bewegt).

Inmitten der „Bäume“ und „Sträucher“ oder seitab von ihnen dient ein freier Platz zur „Wiese“, auf welcher mehrere Kinder als „Hasen“ hockend die Thätigkeit des Grasrupfens markieren, während ein „Jäger“ sich in einer beliebigen Ecke des Raumes verborgen hält.

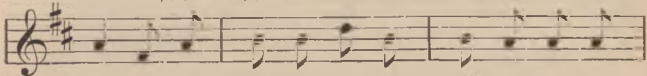
Mit Ausnahme der „Hasen“ und des „Jägers“
wird im Chore gesungen:

Munter.

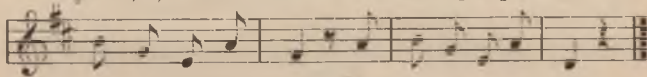
H. Härtner.



Ku = pfe, ru = pfe Gräs-chen, es si = ben hier drei



Häs-chen, und kommt der wil = de Jä = ger dort, husch!



sind sie al = le fort, husch! sind sie al = le fort.

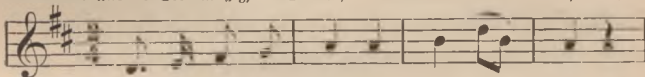
Bei dem Worte „husch!“ des 6. Taktes klatscht der „Jäger“ in die Hände, läuft herzu, die „Häslein“ fliehen unter die „Bäume“ oder in die „Gebüsch“, wo ihnen der „Jäger“ nichts zuleide thun kann; wen er aber vorher fängt, der ist bei Wiederholung des Spieles der neue „Jäger“.

„Häschen in der Grube“ oder „Das franke Häschen“.

Lied:

1. und 2. Str. mäßig, 3. Str. schnell.

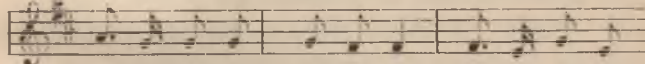
Volksthümlich.



1. Häs-chen in der Gru = be isst und schläft.

2. Häs-chen in der Gru = be nicht und weint.

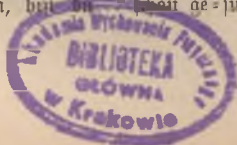
3. Häs-chen in der Gru = be hüpf und springt.

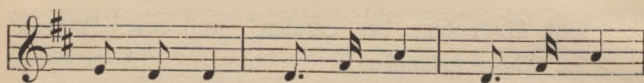


1. Ar = mes Häs-chen, bist du frank, daß du nicht mehr

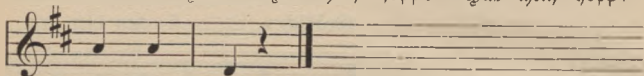
2. Doc = tor, komm' ge = schwind her = bei und ver = schrei = be

3. Häs = lein, bist du schon ge = sund? Hü = te dich nur





1. hü = pen kannst? Häs = chen, hüpf! Häs = chen, hüpf!
 2. ihm Arz = nei! Häs = chen, schluck! Häs = chen, schluck!
 3. vor dem Hund! Häs = chen, hopp! Häs = chen, hopp!



1. Häs = chen, hüpf!
 2. Häs = chen, schluck!
 3. Häs = chen, hopp!

8. Enslin.

Spiel:

Der freiseinwärts gedrehte, geschlossene Stirnring bildet die „Grube“, in deren Mittelpunkt ein Kind mit geschlossenen Augen als „krankes Häslein“ kauert; die Hände hält es, „Döffel“ nachahmend, zu beiden Seiten des vorgeneigten Kopfes empor. Ein zweites Kind, der „Arzt“, bleibt außerhalb des Kreises, ebenso — jedoch auf der entgegengesetzten Seite — ein drittes, welches den „Hund“ vorstellt.

Der Chor singt die 1. Strophe, das „Häslein“ laßt aber die Aufforderung: „Häschen, hüpf!“ unbeachtet. Während der Abfingung der 2. Strophe tritt der „Doctor“ durch das ihm bereitwillig geöffnete „Thor“ ein, gibt dem „Häslein“ Arznei, welche es schluckt; dann geht der „Doctor“ wieder auf seinen Platz, und das Thor schließt sich. Sobald in der 3. Strophe der „Hund“ genannt wird, zwingt sich dieser zwischen den widerstrebenden Gespielen hindurch und trachtet das „Häslein“ zu erhaschen; dieses jedoch ist schon gesund, legt die Hände auf die Knie und hüpfet auf beliebigem Wege zu einem

im Kreisumfang stehenden Kinde, das es durch Berührung zum „Hasen“ macht. Wird es aber früher gefangen, so muß es nochmals „Hase“ sein. „Arzt“ und „Hund“ werden jedesmal neu gewählt.

„Stilles Spiel“ oder „Stummes Spiel“.

Im Mittelpunkte eines Stirnkreises vorlings (Gesicht zur Mitte) von hinlänglicher Größe steht ein Kind. Dieses dreht sich an Ort, hält nach Belieben ein, blickt einem bestimmten Kinde des Kreisumfangs scharf in die Augen und winkt dasselbe unauffällig und stillschweigend zu sich heran. Das aufgeforderte Kind begibt sich im Behengange geräuschlos nach der Mitte, reicht dem dort befindlichen Spielgenossen die Hand zum Gruße, und der letztere geht ebenso stille und stumm auf den Behen zu dem freigewordenen Plaze hin. — Hierauf nimmt das Spiel in gleicher Weise seinen Fortgang.

Es muß ununterbrochen die denkbar größte Ruhe und Aufmerksamkeit herrschen. Wer den ihm zugeordneten Blick und Wink aus Unachtsamkeit nicht bemerkt, wird sofort übergangen.

Unter Umständen lassen sich auch zwei und mehr Kinder in der Kreismitte aufstellen, und jedes winkt seinen Nachfolger heran.

„Wettlaufen,“ „Einfacher Wettlauf“, „Sinkhüpfen“ und „Froschhüpfen“ oder „Wetthüpfen der Frösche“.

a) Einfacher Wettlauf: Je nach dem verfügbaren Raume werden die Schulkinder in mehrere Gruppen

von gleicher Stärke eingetheilt. Jede Gruppe läuft für sich auf ein gegebenes Zeichen **nach** dem vorher bestimmten Ziele hin oder zu einem genau bezeichneten Gegenstande, dann um diesen herum und wieder zurück. Wer zuerst ankommt, ist Sieger. Hernach laufen alle Sieger miteinander, und wer nun der erste ist, wird als „Meister“ ausgerufen. (Auf Secunden und Bruchtheile von Secunden kommt es ja nicht an.) Der „Meister“ ist zum Lohne für seine Ausdauer bei einem etwaigen Laufen oder Hüpfen in der Flankenreihe („Gänsemarsch“) der Anführer.

b) **Hinkhüpfen**: Die Wettbewerber treten in einer Stirnreihe an, erfassen mit der linken (rechten) Hand das l. (r.) Bein am Fußgelenk und hüpfen auf ein Zeichen des Lehrers den gegenüberstehenden Zielen (z. B. Kindern) zu. Wer das hinkfreie Bein auch nur einmal losläßt oder gar niederstellt, wird bei Bestimmung der Sieger nicht mehr in Betracht gezogen.

c) **Froschhüpfen** oder **Wett hüpfen der Frösche**: Dieses Spiel wird folgendermaßen bewerkstelligt: Sämmtliche Schüler sind mit 1 bis 2 Schritten Abstand in einer Stirnreihe aufgestellt. Auf: „Eins!“ gehen sie in die tiefe Kniebeuge oder Hockstellung über, auf: „Zwei!“ nehmen sie Hüftstütz oder legen ihre Hände auf die gleichnamigen Knie oder halten sie unter den Knien fest verschlungen, und auf „Drei!“ hüpfen alle in parallelen Bahnen nach einem Ziele oder nach mehreren gleich weit entfernten Zielen.

„Ballrollen“ und „Kugelrollen“.

Geräthe: Graue Gummi-Hohlbälle oder hölzerne Kugeln, nicht größer und schwerer, als die noch schwache Hand leicht zu halten und ebenso leicht fortzubewegen, zu rollen vermag. Gerollt wird in der Regel auf dem Fußboden. Wo dieser nicht parketiert ist, soll senkrecht auf die Holzfasern der Dielen gerollt werden. Einleitendes zu den Ballübungen und Ballspielen, deren systematischer Betrieb erst im dritten Schuljahre beginnt, wolle auf Seite 70 nachgelesen werden.

Roll-Übungen:

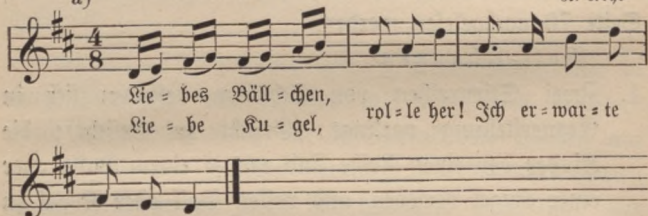
1. Zwei Stirnreihen von Schülern befinden sich in Gegnerstellung vorlings (Gesicht zu Gesicht); die Kinder der einen Reihe sind mit je einem Balle oder einer Kugel versehen und rollen Ball oder Kugel zu ihren Gegnern hinüber, welche das Ding unverweilt wieder heimsenden. Es wird fortgesetzt hin- und hergerollt. — Zum Zwecke gleichmäßiger und allseitiger Ausbildung wird in verschiedenen Körperstellungen (stehend, hockend, kniend, sitzend, mitunter auch liegend) mit beiden Händen, mit der linken oder der rechten Hand allein gerollt und aufgefangen. — Die Entfernung der Gegner wächst allmählich.
2. Jeder von beiden Gegnern hat einen Ball; das Hin- und Herrollen geschieht in verschiedener Weise, aber immer gleichzeitig und unter sorgfältiger Vermeidung von Zusammenstößen.
3. Die beiden einem Gegner-Paare zugehörigen Bälle oder Kugeln befinden sich auf einer Seite; sie rollen

gleichzeitig und in parallelen Bahnen von einem Kinde zum anderen.

4. Drei bis sechs Schulkinder stehen in einer regelmäßigen Figur beisammen und rollen einen oder mehrere Bälle (Kugeln) links oder rechts von Nachbar zu Nachbar. Die Zahl der Bälle kann bis zur Zahl der Spieltheilnehmer vermehrt werden.

Zur gesanglichen Begleitung mögen zwei kleine musikalische Gaben geboten werden:

a) R. Kuhl.

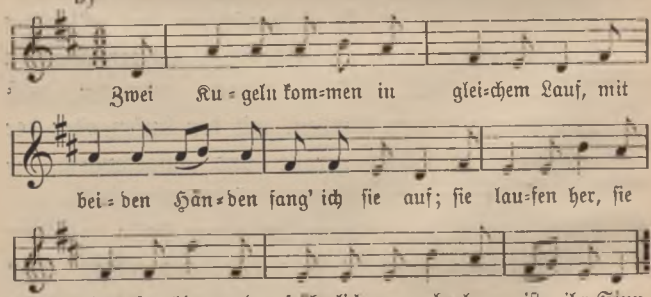


Sie = bes Bäll = chen, rol = le her! Ich er = war = te
 Sie = be Ku = gel,

dich gar sehr.

F. Fröbel.

b)



Zwei Ku = geln kom = men in glei = chem Lauf, mit
 bei = den Hän = den fang' ich sie auf; sie lau = fen her, sie
 lau = fen hin, und fröh = lich zu rol = len ist ihr Sinn.

„Ballwerfen.“

Die Ballwurfübungen im ersten und im zweiten Schuljahre sollen das Kind mit dem Balle einigermaßen vertraut machen und auf die späteren Fang-, Wander- und Ziel-Ball-Übungen und =Spiele vorbereiten.

I. Stufe *).

1. Je 3 bis 6 Kinder treten in eine Gruppe zusammen und erhalten einen Ball. Der Reihe nach kommt jeder einzelne Schüler daran, die eben gestellte Aufgabe zu lösen. Derlei Aufgaben sind:

a) Zweimaliges Aufwerfen in die Höhe und Fangen aus der Luft; dabei kann folgendes Verslein gesprochen werden:

„Steig auf — fall' nieder!

Flieg' weg — komm' wieder!“

b) Siebenmaliges Niederwerfen zu Boden und Fangen während des Abprallens; gezählt wird von 1 bis 7 oder mit den Tagen der Woche.

c) Zwölfmaliges Werfen an die Wand und Fangen während des Rückprallens; gezählt wird durch Nennung der Monate.

Fehler sind Fallenlassen des Balles und Irrung im Sprechen; die einstweilen nicht beschäftigten Kameraden sind scharfsichtige Wächter, denen nichts entgeht. Wer gefehlt hat, tritt für den Augenblick ab, muß aber, wenn die Reihe um ist, strafweise nochmals beginnen.

*) II. Stufe siehe Seite 54!

2. Je zwei Schüler treten in Gegner-Stellung vorlings an und werfen einander den Ball in mäßig hohem Bogen abwechselnd zu; dies geschieht in verschiedenen Körperstellungen, mit beiden Händen oder mit einer Hand, endlich aus allmählich wachsender Entfernung.

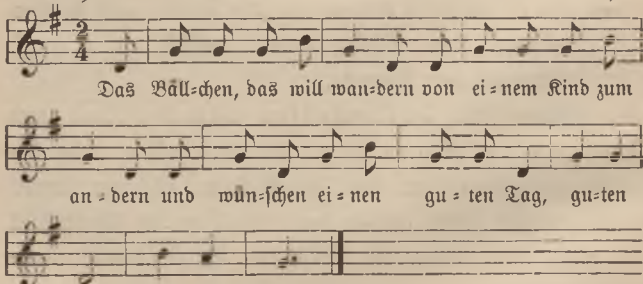
Zwei sängbare Verselein:

a) R. Kohl.



Jetzt kommt das Bäll-chen zu dir, jetzt
kommt es wie-der zu mir. Zu dir, zu mir, zu
dir, zu mir, zu dir, zu mir, zu dir. Es
wech-selt den Ort in ei-nem-ort auf un-ser Wort.

b) R. Kohl.



Das Bäll-chen, das will wan-bern von ei-nem Kind zum
an-bern und wün-schen ei-nen gu-ten Tag, gu-ten
Tag, gu-ten Tag.

F. Fröbel.

Zweites Schuljahr.

II. Klasse der Volksschule.

Zweites Schuljahr.

II. Klasse der Volksschule.

Knaben und Mädchen gemeinsam: Kindergartenspiele *).

Vorbemerkung: Über das Singen während des Spieles wolle Seite XIII nachgelesen werden.

„Schneckenpost“ oder „Ich fahr' auf der Post“.

Der das Spiel begleitende, belebende und erheiternde Gesang lautet in Melodie und Text:

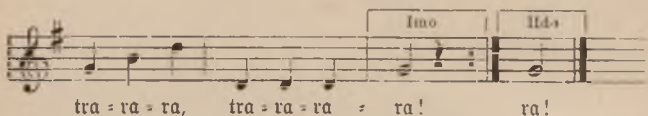
Bewegt und markiert.

Im Volkston.

l. r. l. — r. l. r. — l. r. l. — r. l. r.

Ich fahr', ich fahr', ich fahr' auf der Post,
fahr' auf der Schnecken-post, wo's gar nichts. kost't, ja, ich
fahr', ich fahr', ich fahr' auf der Post! Tra-ra-ra,

*) Wiewohl die aufgenommenen Kindergarten-Spiele nicht willkürlich und planlos in die Stufen 1 und 2 eingereiht worden sind, läßt sich gegen eine durch den Anschauungs-Unterricht u. dgl. m. begründete Verschiebung selbstverständlich kein Einwand erheben.



Wenngleich der „Dreitritt“ erst unter den Freiübungen des dritten Schuljahres vorgeschrieben ist, so wird derselbe ohne Schwierigkeit auch schon auf der zweiten Jahresstufe „spielend“ erlernt werden. Auf: „Eins!“ schreitet das linke (rechte) Bein vor, auf: „Zwei!“ stellt das r. (l.) Bein nach, und auf: „Drei!“ macht das l. (r.) Bein einen Tritt an Ort. Dieser Schneckengang im Wechsel von l. r. l. und r. l. r. eignet sich ganz vorzüglich für unsere Schneckenpost, zu welcher die Kinder am besten in 2 geöffneten Stirnreihen hintereinander antreten.

Der Vordermann, das „Postpferd“, und der Hintermann, der „Postknecht“, fassen einander an den Händen; das Festhalten von Kleidungsstücken ist nicht empfehlenswert. Nach dem Takte des Liedes geht es dann im Dreitritt vorwärts, bis die Fermate ♩ erreicht ist. Für das „Tra-ra-ra“ wendet sich das „Pferd“ mit einer halben Drehung dem „Postillon“ zu, und beide ahmen das Blasen auf einem Posthorne singend nach. Ist das „Tra-ra-ra“ wiederholt und beendet, so macht der bisherige „Postknecht“ die Drehung „rechts (oder links) um — kehrt!“, es tritt Rollentausch ein, das Liedchen beginnt von vorne, und der Marsch schlägt nun die entgegengesetzte Richtung ein.

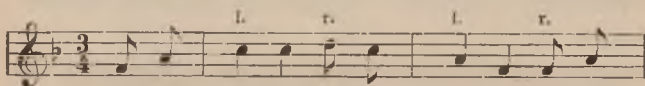
Die „Schneckenpost“ lässt sich auch in anderen Schrittarten, z. B. im Schrittwechselgang ausführen.

„Wollt ihr wissen, wie der Bauer“ oder kurz
„Der Bauer“.

Zur Aufführung dieses bekannten und beliebten Kindergarten=Spieles mögen die Kinder in einem Stirn= kreise vorlings (Gesicht zur Mitte) oder in einem ge= öffneten Reihenkörper antreten. Es wird gesungen:

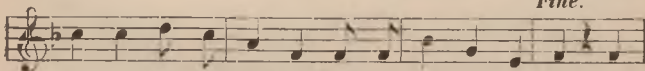
Mäßig geschwind.

Nach einer Volksweise.



1. Wollt ihr wis = sen, wie der Bau = er, wollt ihr
Schluss: La la la la la la la la la la la la

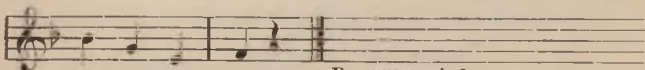
Fine.



1. wis = sen, wie der Bau = er sei = nen Ha = fer aus = sä't? Seht,
La la la la la la la la la la la la la la. —



so sä't der Bau = er, seht, so sä't der Bau = er sei = nen



Ha = fer ins Feld.

Da capo al fine.

2. Wollt ihr wissen, wie der Bauer seinen Hafer abmägt?
Seht, so mäht der Bauer seinen Hafer vom Feld.
3. Wollt ihr wissen, wie der Bauer seinen Hafer heimfährt?
Seht, so fährt der Bauer seinen Hafer vom Feld.
4. Wollt ihr wissen, wie der Bauer seinen Hafer ausdriecht?
Seht, so driecht der Bauer seinen Hafer im Zelt.
5. Wollt ihr wissen, wie der Bauer seinen Hafer verkauft?
Seht, so verkauft der Bauer seinen Hafer fürs Geld.

6. Wollt ihr wissen, wie der Bauer bei der Ernte sich freut?
Seht, so freut der Bauer bei der Ernte sich sehr.
7. Wollt ihr wissen, wie der Bauer nach der Arbeit ausruht?
Seht, so ruht der Bauer nach der Arbeit gern aus.

Bis zur Beendigung der jedesmaligen Frage (d. i. des 1. Theiles) wird im Stirnkreise vorlings mit einfacher Handfassung und unter Rücksichtnahme auf die über den Notenlinien angegebene Bezeichnung während des Absingens der 1., 3., 5. und 7. Strophe links (rechts), während des Absingens der 2., 4. und 6. Strophe r. (l.) herum gegangen; im geöffneten Reihenkörper aber vollzieht sich die Bewegung an Ort.

Zum Vortrage des 2. Theiles jeder Strophe gehört die Nachahmung der betreffenden Thätigkeit im Stand an Ort und zwar:

1. Strophe: Säen: Der linke Arm beugt sich vor dem Kumpfe zum sogenannten Saatmantel (Mädchen falten die Schürze zusammen), die rechte Hand greift wiederholt hinein und streut, während der Arm geschwungen wird, den Samen auf den Boden.
2. Strophe: Mähen: In Vorschrittstellung links mäßig vorgeneigt, werden beide gestreckten Arme, gleichsam die Sense haltend, mehrmals kräftig von r. nach l. seitwärts geschwungen, wobei auch ein schwaches Kumpfdrehen zum Ausdrucke gelangt.
3. Strophe: Heimfahren: Das Rollen der Räder am Getreidewagen wird durch entsprechende Bewegungen der Arme (z. B. Unterarmkreisen oder Haspeln) gekennzeichnet.

4. Strophe: Dreschen: Beide Arme werden in der Art, wie man einen Dreschflegel anfaßt, erhoben und bei Kumpfbeugung vorwärts heftig gegen den Boden geschwungen.
5. Strophe: Verkaufen: Alle Kinder zählen mit der einen (geschlossenen) Hand in die andere (geöffnete) hinein; bei dem letzten Worte „Geld“ reiben alle vergnügt die Hände.
6. Strophe: Freuen: Die Einzelnen hüpfen an Ort und führen dabei eine ganze Drehung l. (r.) aus, oder sie vereinigen sich zu Paaren und tanzen fröhlich im Kreise.
7. Strophe: Ruhen: Entweder wird eine bestimmte Ausführung angeordnet, (z. B.: fest verschlungene Hände auf dem Nacken, Kopfbeugen rückwärts, Schließen der Augen), oder jedes Kind bringt nach seiner Art die Pantomime des Ruhens (Schlafens) zur Darstellung.

Den dritten Theil jeder Strophe bildet das „La la“, während dessen die Kinder stille stehen; übrigens kann auch hierbei irgend eine passende Thätigkeit vorgenommen werden.

„Die Mühle“: „Es klappert die Mühle.“

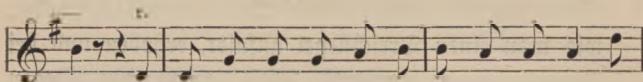
Lied:

Lebhaft.

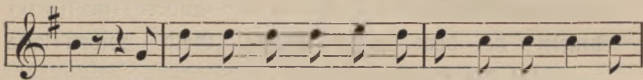
Softsweise.



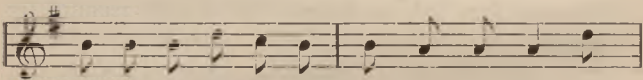
1. Es klappert die Mühle am rauschen-den Bach, klipp
2. Flink lau-sen die Räder und dre-hen den Stein, klipp
3. Wenn reich-li-che Räder das A-cker-feld trägt, klipp



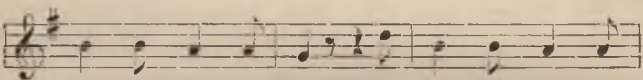
1. klapp! — Bei Tag und bei Nacht ist der Mül-ler stets wach, klipp
2. klapp! — Sie mah-len den Wei-zen zu Mehl uns so fein, klipp
3. klapp! — Die Müh-le dann sink ih = re Kä = der be = wegt, klipp



1. klapp! — Er mah-let das Korn zu dem kräf = ti = gen Brot, und
2. klapp! — Der Bä-cker dann Zwie-bach und Ku-chen draus bäckt, der
3. klapp! — Und schenkt uns der Him-mel nur im = mer = dar Brot, so



1. ha = ben wir die = ses, dann gibts kei = ne Noth. Klipp
2. im = mer den Kin-dern be = son = ders gut schmeckt. Klipp
3. sind wir ge = bor = gen und lei = den nicht Noth. Klipp



- 1.—3. klapp, klipp klapp, klipp klapp! Klipp klapp, klipp klapp, klipp



- 1.—3. klapp!

Spiel:

Die Schüler stellen sich in zwei concentrischen Stirn-kreisreihen vorlings an. Die Thätigkeiten während des Singens stehen im Zusammenhange mit der Dichtung.

1. Strophe: Bis zum zweiten Gedankenstriche (siehe Text!) wird wechselbeiniges Fußklappen taktmäßig ausgeführt; hernach ist das Mahlen durch Übereinanderlegen und Reiben der inneren Handflächen nachzuahmen.

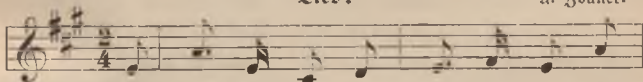
Nur während des jedesmaligen „klipp klapp“ muß allezeit still gestanden und bei jeder Note einmal mit den Händen geklatscht werden. Die Pausen sind genau einzuhalten.

2. Strophe: Der innere Kreis macht: „Links (rechts) — um!“, der äußere dagegen: „Rechts (links) — um!“ Die nunmehrigen Flankenkreisreihen laufen im Takte l. (r.), beziehungsweise r. (l.) herum, nur immer bei „klipp klapp“ zum Händeklatschen anhaltend. Am Schlusse der Strophe drehen sich beide Kreise wieder zur Stirnstellung, u. zw. der innere kreisaußwärts, der äußere kreiseinwärts.
3. Strophe: Je 2 Kinder der inneren und der äußeren Kreisreihe bilden durch Zusammenlegen der l. (r.) Hände bei gestreckten Armen vier Speichen eines Rades, welches sich um seine Achse dreht. Zum Zwecke des Händeklatschens bei jedem „klipp klapp“ muß die Verbindung aufgelassen, dann aber rasch wieder hergestellt werden.

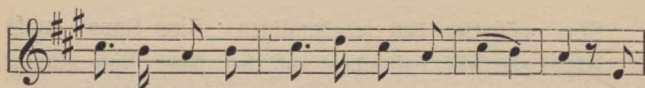
„Wanderichaft“, „Wandertlust“ oder
„Das Wandern ist des Müllers Lust“.

Lied:

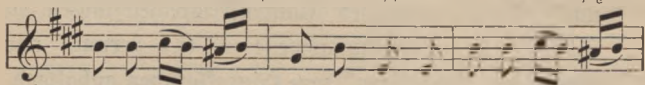
A. Böllner.



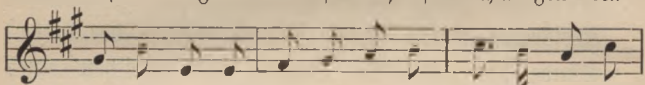
1. Das Wan = dern ist des Mül = lers Lust, das
2. Vom Wa = ser ha = ben wir's ge = lernt, vom
3. Das seh'n wir auch den Rā = dern ab, das
4. Die Stei = ne selbst, so schwer sie sind, die
5. O, Wan = dern, Wan = dern, mei = ne Lust, o,



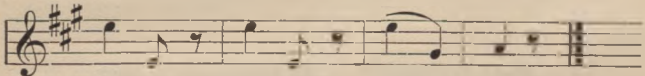
1. Wan-bern ist des Müll-ers Lust, das Wan = bern; das
2. Was = ser ha = ben wir's ge-lernt, vom Was = ser; das
3. seh'n wir auch den Kä = dern ab, den Kä = dern, die
4. Stei = ne selbst, so schwer sie sind, die Stei = ne, sie
5. Wan-bern, Wan-bern, mei = ne Lust, o Wan = bern; Herr



1. muß ein schlech-ter Müll-er sein, dem nie-mals fiel das
2. hat nicht Raß bei Tag und Nacht, ist stets auf Wan-ber =
3. gar nicht ger = ne stil = le steh'n und sich mein' Tag' nicht
4. tan = zen mit den mun-tern Reih'n und wol-len gar noch
5. Mei-ster und Frau Mei = ste = rin, laßt mich in Frie = den



1. Wan-bern ein, dem nie-mals fiel das Wan-bern ein, das
2. schaft be = dacht, ist stets auf Wan-ber = schaft be-dacht, das
3. mü = de dreh'n, und sich mein' Tag' nicht mü = de dreh'n, die
4. schnel = ler sein, und wol = len gar noch schnel = ler sein, die
5. wei = ter = zieh'n, laßt mich in Frie = den wei = ter = zieh'n und



- | | | |
|----------------|-------------|-------------|
| 1. Wan = bern, | Wan = bern, | Wan = bern! |
| 2. Was = ser, | Was = ser, | Was = ser! |
| 3. Kä = der, | Kä = der, | Kä = der! |
| 4. Stei = ne, | Stei = ne, | Stei = ne! |
| 5. wan = bern, | wan = bern, | wan = bern! |

Wilh. Müller.

Spiel:

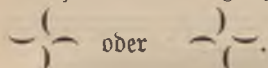
Ursprüngliche Aufstellung in einer Flankensäule mit Stirn-Paaren oder ebensolchen Viererreihen.

1. Strophe: Taktgang im Umzuge l. oder r. oder in einem großen Kreise; hierbei können die Schüler ebenso gut unverbunden bleiben, als auch die Hände fassen oder die Arme zur Kette verschränken.

Nach Beendigung der 1. Strophe bleiben alle Kinder stehen; je 2 benachbarte machen eine Vierteldrehung zueinander und nehmen einen näher zu bezeichnenden Händeschluss an.

2. Strophe: Nachstellgang l. oder r. seitwärts mit taktmäßigem Hin- und Herschwingen der Arme, welche die Wellenbewegung des Wassers veranschaulichen sollen.

Hierauf ordnen sich die 4 Kinder je zweier benachbarten Paare gleich den Speichen des Rades zu einem Kreuze mit Vereinigung aller linken oder rechten Hände:



3. Strophe: Die Räder drehen sich entweder mit Vorwärtsgen oder mit Rückwärtsgen um die im Vereinigungspunkte der Hände liegende Achse.

Sodann bilden die 4 Kinder jedes Rades durch Auswärtsdrehen und Händefassen einen Stirnring rücklings (Rücken gegen die Mitte).

4. Strophe: Jeder solche Ring bildet einen „Mühlstein“ und dreht sich mit Nachstell- oder Kreuzschritten wie vorhin das Rad um den Mittelpunkt.

Vor dem Beginne der 5. Strophe wird dieselbe Ordnung wieder hergestellt, wie am Anfange des ganzen Spieles und eine halbe Drehung r. oder l. ausgeführt.

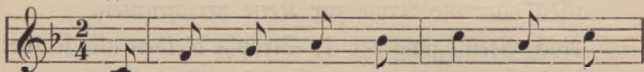
5. Strophe: Taktgang im Umzuge, wie während des Vortrages der 1. Strophe, jedoch in entgegengesetzter Richtung.

„Das Büblein auf dem Eise“ oder
„Gefroren hat es heuer“.

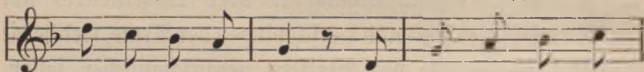
Nicht schleppend.

Lied:

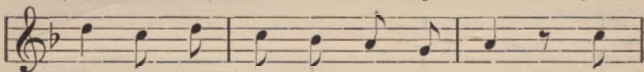
H. Schwalm.



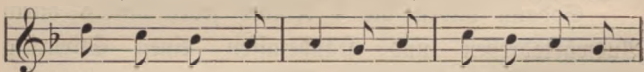
1. Ge = fro = ren hat es heu = er noch
2. Das Büb = lein stampft und ha = cket mit
3. „O, helfst, ich muß ver = sin = ken in
4. Der packt es bei dem Echo = pfe und



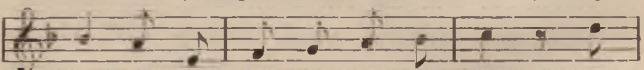
1. gar fein fe = stes Eis, das Büb = lein steht am
2. sei = nen Stie = fe = lein, das Eis auf ein = mal
3. lau = ter Eis und Schnee, o, helfst, ich muß er =
4. zieht es dann her = aus, vom Fu = ße bis zum



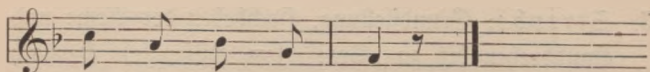
1. Wei = her und spricht so zu sich lei': „Ich
2. kna = cket und krach! schon bricht's hin = ein. Das
3. trin = ken im tie = fen, tie = fen See!“ Wär'
4. Ko = pfe wie ei = ne Was = jer = maus. Das



1. will es ein = mal wa = gen, das Eis, es muß doch
2. Büb = lein platscht und krab = belt als wie ein Krebs und
3. nicht ein Mann ge = kom-men, der sich ein Herz ge =
4. Büb = lein hat ge = tro = pfet, der Ba = ter hat's ge =



1. tra = gen! Wer weiß? Wer weiß? Wer weiß? Wer
2. zap = pelt mit Schrei'n, mit Schrei'n, mit Schrei'n, mit
3. nom = men, o weh! o weh! o weh! O
4. klo = pfet zu Haus', zu Haus', zu Haus'; zu



1. weiß? Wer weiß? Wer weiß?
2. Schrei'n, mit Schrei'n, mit Schrei'n.
3. weh! o weh! o weh!
4. Haut', zu Haut', zu Haut'!

Spiel:

Aufstellung in der Umzugbahn, Gesicht zur Mitte gewandt — oder in einer geöffneten Stirnkreisreihe vorlings — oder endlich in zwei ziemlich weit abstehenden concentrischen Stirnringen, von denen der äußere kreis= einwärts und der innere kreisaußwärts gekehrt ist.

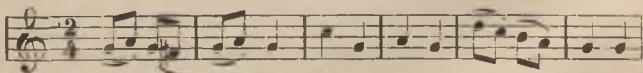
Thätigkeiten während des Singens:

1. Strophe: Aus der Grundstellung mit Hüftstütz zum Kumpfbeugen vorwärts (= Betrachten des Eises), hierauf von „noch“ bis „Eis“ Kopfdrehen l. und r. (= Verneinung), dann wieder Grundstellung mit Hüftstütz und je einmaligem Stampfen auf „will“, „Eis“ und „muß“ (= Entschluß), endlich bei den Fragen „Wer weiß?“ in Grundstellung mit Hüftstütz gleichzeitiges Schulter=Heben und =Senken nach dem Takte des Liedes (= Zweifel).
2. Strophe: Hüftstütz der Arme, Vorspreizen eines Beines, das mit dem Schuh=Absatz bei jedem ersten und dritten Achtel gegen den Boden schlägt (= Versuch), bis auf die Silbe „krach!“ mit einem Stampftritt in die Grundstellung und aus dieser sofort zur Kniebeuge übergegangen wird, wobei die Arme willkürlich, doch heftig zu bewegen sind (= Einbruch).

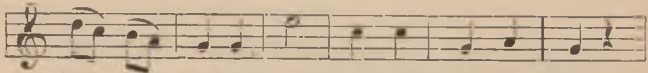
3. Strophe: Grundstellung, Hochheben der Arme und Handdrehen bis zu „See!“ (= Hilferufe). Hernach wieder Hüftstütz und bei „o weh!“ taktmäßiges Kopfeigen seitwärts abwechselnd l. und r. (= Jammer).
4. Strophe: Während des Singens der ersten zwei Verszeilen ist das mühevoll Emporheben einer schweren Last mit beiden Armen zu zeigen (= Rettung) und bei den darauffolgenden zwei Zeilen mit beiden Händen vom Kopfe bis zu den Füßen herabzustreifen; nach der Streckung werden die Arme bei etwas vorgeneigtem Körper schlaff hängen gelassen (= Triesen). Den Vortrag der letzten Verszeile begleitet die bekannte Armbewegung mit der Ruthe (= Strafe), und das „zu Haus“ wird gekennzeichnet durch Auflösung der Gruppe im Taktgehen nach beliebiger Richtung bis zum Ende des Liedes.

„Die Welle“: „Winden, winden eine Welle“.

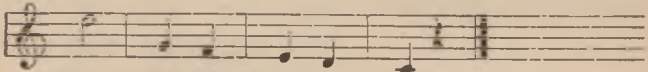
Von dem Gesange des nachstehenden Liedes begleitet, wird ähnlich wie bei dem Spiele „Fädchen, Fädchen“ (siehe Seite 15!) ein Knäuel zusammengerollt und wieder aufgelöst; der Unterschied besteht nur darin, daß bei „Fädchen, Fädchen“ der die Spindel vorstellende Führer während der Bildung des Knäuels feststeht, bei dem Spiele „Die Welle“ sich dagegen fortbewegt.



1. Win = den, win = den ei = ne Wel = le, da = zu sin = gen
 2. Nun auf = lö = sen un' = re Wel = le, da = zu sin = gen



1. klar und hel = le, o, wie er = freut's das Kind,
 2. klar und hel = le, o, wie er = freut's das Kind,



1. al = le bei sam-men sind!
 2. al = le in Rei = he sind!

F. Fröbel.

Am Beginne des Liedes und Spieles bilden die Schüler eine Stirnreihe oder einen Stirnring. Der Führer dreht sich während des Gesanges der 1. Strophe langsam r. oder l. um sich selbst und wickelt, allmählich bis zum anderen Ende der Kette fortschreitend, diese zu einem Knäuel, einer Welle mit nicht allzu engen Windungen, um sich herum. — Die Auflösung der Welle zur Reihe erfolgt vom letzten (äußersten) Kinde angefangen, welches die ganze Kette nach der entgegengesetzten Richtung abwickelt und zu einer geraden oder freisrunden Reihe umgestaltet, während der jeweilige Rest des Knäuels oder der Welle sich nach der entsprechenden Seite dreht. Dazu wird die 2. Strophe des Liedes gesungen.

„Die Schnecke“ oder „Hand in Hand“.

Zur Bildung der Schnecke kann man bei Händefassung entweder aus der Stirnreihe oder dem Stirnringe, bei Auflegen der Hände auf des Vordermannes Schultern

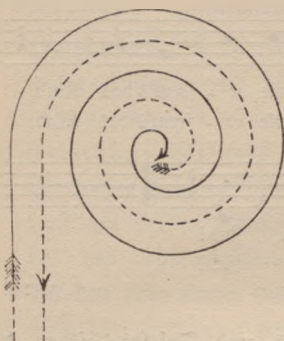


Abb. 2.

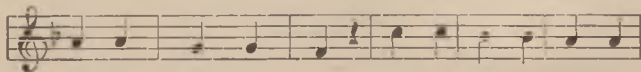
aus der Flankenreihe oder dem Flankenkreise schreiten. In Abb. 2 wird die Schnecke rechts eingewickelt und links aufgelöst; selbstverständlich übt man dieselbe auch nach der entgegengesetzten Richtung ein. Weiterer Erklärungen bedarf es nicht, wohl aber des Rathes, auf genaue Einhaltung der vom (verläs-

lichen!) Führer eingeschlagenen Bahn zu dringen und die Schneckenwindungen so weit voneinander abstehend zu ziehen, daß die Auflösung von innen her leicht durchführbar ist.

Nachfolgend ein Liedchen, dessen Text mit obigen Thätigkeiten harmoniert; die 1. Strophe wird während des Einrollens, die 2. während des Aufrollens gesungen.



1. Hand in Hand wir jetzt uns seh'n, wol = len
2. Hand in Hand wir jetzt uns seh'n, wol = len



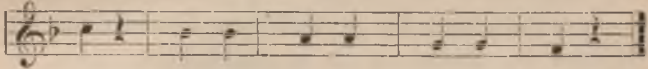
1. wie das Schneck = lein geh'n. Im = mer nä = her, im = mer
2. wie das Schneck = lein geh'n. Im = mer lo = ser, im = mer



1. nä = her, im = mer en = ger, im = mer en = ger, im = mer
2. lo = ser, im = mer wei = ter, im = mer wei = ter, im = mer



1. dich-ter, im-mer dich-ter; so vom gro-ßen Kreis her=
2. fer-ner, im-mer fer-ner; so vom klein-sten Punt- te



1. ein bis zum klein-sten Punkt hin = ein.
2. aus bis zum gro-ßen Kreis hin = aus.

„Die Windmühle“ oder „Seht die Mühle!“

Die „Windmühle“ gelangt auf folgende Art zu wirkungsvoller Darstellung: Je 8, 12, 16 oder 20 Schüler bilden, zu je 2, 3, 4 oder 5 abgezählt, eine aus 4 gleichen Theilreihen zusammengesetzte Flankenkreisreihe (Abb. 3),

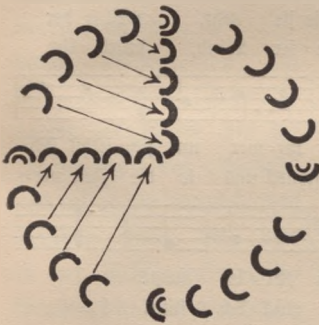


Abb. 3.

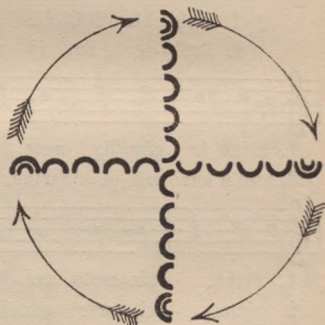



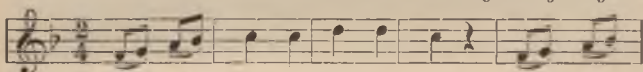
Abb. 4.

welche sich durch Nebenreihen der Einzelnen an die vier mit  bezeichneten Führer, u. zw. gegen die Mitte hin, zu einem vierstrahligen Schwenksterne umwandelt (Abb. 4). Die 2, 3, 4 oder 5 Schüler jedes Strahles und die in der Mitte zusammenkommenden inneren Flügel verbinden

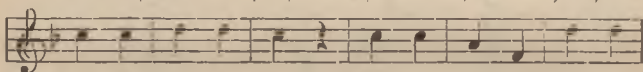
sich durch Handreichung, durch Einhängen der Unterarme oder durch Verschränken der Arme zur Kette.

Während der Chor das unten angeschlossene Lied singt, drehen sich die „Flügel“ der „Windmühle“ unter strenger Einhaltung der regelmäßigen Abstände in der Richtung der Pfeile um die gemeinschaftliche Achse. — Nach Beendigung der 1. Strophe wechselt die Windrichtung. Die Kinder veranschaulichen dies nach Lösung der Hand- oder Arm-Verbindung durch eine halbe Körperwendung l. oder r. Sodann vereinigen sie wieder Hände oder Arme. Unter dem Absingen der 2. Strophe dreht sich die „Windmühle“ nach der anderen Seite hin.

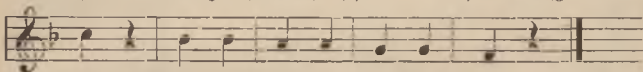
J. Stangenberger.



1. Seht die Müh = le, wie sie geht, weil der
2. Unf' = re Luft ist un = ser Wind, durch ihn



1. Wind so gün = stig weht, im = mer um sich selbst sich
2. dreh'n wir uns ge = schwind, schnell uns so die Zeit ver =



1. dreht, nie = mals mü = sig stil = le steht!
2. rinnt, ei, wie wir so glück = lich sind!

„Das Rad“ oder „Wir sehen hier ein Rad“.

Die Zusammenstellung der Schüler in ein „Rad“ läßt sich ziemlich getreu in nachstehender Weise bewerkstelligen. Angenommen, es stünden 36 Schüler oder Schülerinnen zur Verfügung; 16 bilden einen inneren

und 20 einen äußeren Flankenring; der innere Ring ist in 4 Teilreihen von je 4 Kindern, der äußere in 4 Teilreihen von je 5 Kindern abgeschnürt (Abb. 5). Auf den Befehl des Lehrers bilden die Kinder jeder Reihe des inneren Kreises

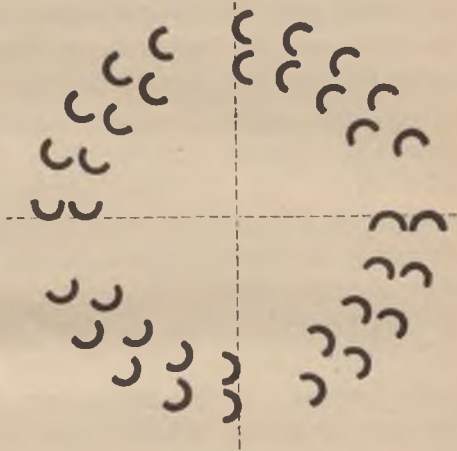


Abb. 5.

durch Nebenreihen an den vorderen Führer*) gegen die Mitte hin die „Speichen“ des „Rades“ und fassen die benachbarten Hände; auch die vier in der Achse zusammenkommenden Kinder nehmen Handfassung an. Die vier Teilreihen des äußeren Kreises treten hinter die

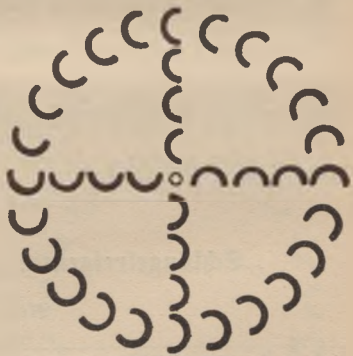
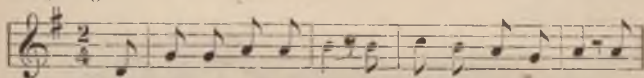


Abb. 6.

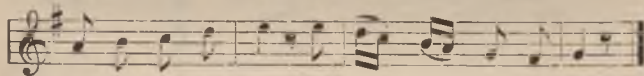
*) Die Führer beider Kreise müssen auf einer Linie nebeneinander zu stehen kommen, soll die Umformung der Abb. 5 zum Rade (Abb. 6) rasch und ohne Störung vonstatten gehen.

stehen gebliebenen vorderen, nunmehr r. oder l. Führer, also an die Stelle der nebengereichten Schüler; sie legen die Hände auf der Vordermänner Schultern, und das gleiche thun mit der einen noch freien Hand auch die vorgenannten Führer des zum „Speichenkreuze“ umgewandelten inneren Kreises. Das „Rad“ ist mit „Speichen“ und „Felgen“ fertig und dreht sich während des Abfingens des unten beigefügten Liedes durch Vorwärts- oder Rückwärtsgehen um den Mittelpunkt, die Achse o (Abb. 6).

Ist das Lied beendet, so wird die Handverbindung aufgehoben, nach einer halben Drehung l. oder r. aber wieder hergestellt, und das Kreisen des „Rades“ vollzieht sich unter erneuertem Gesange, jedoch in der geänderten Richtung.



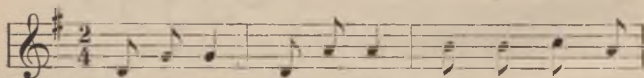
Wir se = hen hier ein Rad, das dre = het sich her = um; die



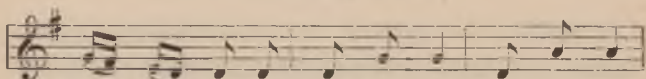
Spei = chen, die sind g'rad', die Fel = gen, die sind krumm.

„Schlängeltreiben“: „Gü, wie schön!“

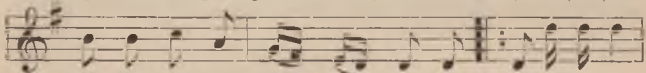
Lied:



1. Gü, wie schön, so zu geh'n, in dem fro = hen.
2. Hän = de schön sich er = höh'n, wenn wir fom = men
3. Wie im Mai'n Bö = ge = lein, flat = ten in den



1. mun = tern Krei = se! Wel = che Lust in der Bruñ,
2. an = ge = zo = gen, uns' = re Schar, froh und klar,
3. grü = nen Zwei = gen, tan = zen wir froh = lich hier,



1. so zu sin = gen uns' = re Wei = se!
2. schrei = tet durch den Gh = ren = bo = gen. { La la la la,
3. Lie = der sin = gend, munt' = re Rei = gen.



- 1.—3. la la la, la la la la, la la la. la la la.

Spiel:

Zwei gleich große Schüler-Abtheilungen bilden mit gleichzeitigem Händeschluss zwei concentrische Stirnkreisreihen vorlings. Während des Vortrages der 1. Strophe bewegen sich beide Kreise mit Nachstell- oder Kreuzschritten in entgegengesetzter Richtung. — Bei dem Singen der 2. Strophe bilden die Kinder des inneren Kreises durch Schräghoch- und Seitheben der gestreckten Arme unter Beibehaltung der Handfassung Thore, zwischen denen sich die Kinder des zur Stirn- oder Flankenreihe umgewandelten äußeren Kreises mit oder ohne Verbindung hindurchschlängeln (Abb. 7). — Die

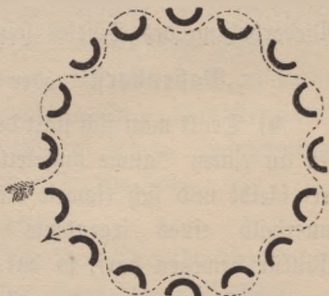


Abb. 7.

3. Strophe wird begonnen, wenn die ursprüngliche Aufstellung in zwei concentrischen Stirnkreisen vorlings wieder vorhanden ist. Wie bei der 1. Strophe, so bewegen sich auch jetzt die beiden Kreise mit Nachstell- oder Kreuzschritten fort, der eine nach links, der andere nach rechts.

—♦♦—

„König, ich bin in deinem Land.“

a) Ein Schüler befindet sich als „König“ in der Mitte eines kreisförmig oder quadratisch abgegrenzten und von allen Seiten zugänglichen „Reiches“. Die auf Raub ausgehenden Spielgenossen kommen aus der Ferne herbei; an der Grenze rufen sie einzeln oder im Chöre:

„König, ich bin in deinem Land,

Ich hol' mir Gold- und Silbersand.“

Dann dringen sie in das „Reich“ ein und thun, als ob sie etwas (den Sand) vom Boden aufheben wollten. Wen der „König“, ohne die Grenzen seines „Reiches“ zu verlassen, erhascht oder mit einem bereitgehaltenen Plumpfacke*) berührt, der muß bei der nächsten Wiederholung des Spieles seine Stelle einnehmen.

„Rabenhorst“ oder „Rabenschloß“.

b) Denkt man sich statt des Königs einen „Raben“, der an einem Baume angefettet ist, in Wirklichkeit aber frei bleibt und sich (soweit die angenommene Kette reicht) innerhalb eines irgendwie bezeichneten Kreises nach Willkür bewegen darf, so hat man das Spiel „Raben“

*) Näheres über den „Plumpfack“ Seite XXIV.

horst“ oder „Rabenschloß“. Von den „Vögeln“, welche auf verschiedenen Seiten und in unregelmäßigen Zeitabständen über den „Horst“ oder das „Schloß“ hinwegfliegen, muß derjenige beim nächsten Spielgange an die Stelle des „Raben“ treten, welcher von diesem innerhalb des Kreises erhascht oder mit dem Knötel geschlagen worden ist.

—♦♦—

**„Vogelverkaufen“, „Vogel, flieg' aus!“,
„Der Vogelhändler“ oder „Goldvögelein“.**

Nachdem ein „Vogelverkäufer“ und ein „Vogelkäufer“ aus der Kinderschar gewählt sind, stellen oder setzen sich alle übrigen Schüler in einer beliebigen Anordnung zusammen und erhalten von dem „Vogelhändler“ insgeheim die unterschiedlichsten Vogelnamen, welche der gute Mann aber wohl im Gedächtnis behalten muß.

Der „Käufer“, welcher bis zu einem verabredeten Zeichen in einem 10 bis 20 Schritte weit entfernten Male stehen bleibt und die Namen nicht gehört hat, kommt heran, macht eine Bewegung, als ob er an einem Klingelzuge läuten würde, und spricht: „Klingelingink!“ Hierdurch schafft er den Anlaß zu einem Zwiegespräche herbei, welches folgendermaßen lauten kann:

Verkäufer: „Herein, herein!“

Käufer: „Guten Tag, Herr Vogelhändler!“

Verkäufer: „Guten Tag, Herr Ignaz Müller!“

Käufer: „Haben Sie Vögel zu verkaufen?“

Verkäufer: „Alle, welche Sie sehen!“ — Und zu seinen Schutzbefohlenen: „Vögelein mein, singt einmal fein!“

Die Kinder, welche sich bis dahin ruhig verhalten haben, ahmen die Stimme jener Vögel, welche sie vorstellen, kurze Zeit nach. Dann fragt wieder der

Verkäufer: „Was für einen Vogel wollen Sie?“

Käufer: „Einen Haushahn“ (er hat das Krähen eines solchen in dem Stimmengewirre vernommen).

Verkäufer: „Den können Sie haben.“

Käufer: „Wieviel kostet er?“

Verkäufer: „Fünf Kronen.“

Während des Feilschens oder Auszahlens ruft der Vogelhändler:

„Mein Hahn, mein Hahn, flieg' aus,
Komm' wieder in mein Haus!“

Das betreffende Kind läuft, die Arme gleich Flügeln schwingend, auf beliebigen Wegen zu dem bereits erwähnten Male und wieder zurück. Wird es unterdessen nicht von dem nachlaufenden „Käufer“ eingefangen, so gehört es wieder dem „Vogelhändler“ an; sonst aber ist es Eigenthum des „Käufers“ und muß diesem zuweilen bei späteren Einkäufen fangen helfen.

Abweichende und besondere Regeln:

Begehrt der „Käufer“ nacheinander drei „Vögel“, die nicht auf Lager sind, so wird er vom „Vogelhändler“ davongejagt und darf erst nach dem Berühren des abseits gelegenen Males wieder nachfragen.

Ist die Spielerschar groß, so bekommen mehrere Kinder gleiche Namen und laufen im gegebenen Falle auch gleichzeitig aus.

Läßt man nach jedem versuchten oder vollzogenen Kaufe oder nach einer beschränkten Reihe von Käufen ein anderes Kind (aus der Vogelschar) als „Käufer“ auftreten, so ergibt sich die Nothwendigkeit einer gründlichen Umtaufung der zurückgebliebenen „Vögel“.

Als herziger Spieltext sei das Gedicht „Vogel, flieg' aus!“ von Hoffmann von Fallersleben empfohlen; bei Verwendung desselben bedarf das Spiel einiger Abänderungen, die sich von selbst ergeben.


„Leztes Paar vorbei!“, „Fang' ichon“,
 „Haich, haich!“, „Vöckchen, ichiele nicht!“,
 „Wittmann“, „Das einjame Vöglein“ oder
 „Zwei Vöglein sind verbunden“.

Das sind zwar viele, aber gewiß nicht alle Bezeichnungen eines und desselben Spieles.

Die Schüler bilden eine aus Stirnpaaren zusammengesetzte Flankensäule, an deren Spitze das „Vöckchen“, der „Fänger“ oder „Wittmann“ gleichsam als Führer steht (Abb. 8). — Spielgedanke: Das jeweilig lezte Paar soll nach getrenntem Laufe zu beiden Seiten der Flankensäule erstes Paar werden, was der spähende „Wittmann“ durch Abfangen eines Läufers und Bereinigung mit demselben zu verhindern trachtet.



Abb. 8.



im = den und flie = gen fröh = lich in den Hain. Ich
 a = ber hin al = lein, mag's län = ger nicht mehr
 sein, ich hasch' mir auch ein Vö = ge = lein.

„Blinde Kuh.“

a) Ein im Verhältnis zur Kinderzahl mäßig großer, ebener und wohl abgegrenzter Raum dient als Spielplatz. Die Mehrzahl der Kinder steht ringsum oder bildet mit Fassung der Hände einen Kreis. Die durch Auszählen ermittelte erste „blinde Kuh“ wird mit verbundenen Augen *) in den freien Raum geführt und soll nun, das Gehör doppelt anstrengend, eines von den übrigen, frei herumlaufenden (nicht geblendeten) Kindern erhaschen, um demselben die Rolle der „blinden Kuh“ zu übertragen; die den Kreis schließenden und gleichsam als Rahmen dienenden Schüler kommen hierbei nicht in Betracht. Nähert sich die „blinde Kuh“ einem harten Gegenstande oder ergreift sie ein im Kreisumfange stehendes Kind, so wird mit dem Rufe: „Es brennt!“ rechtzeitig gewarnt. Mit der neuen „blinden Kuh“ treten meist auch neue Necker in den Kreis.

*) Siehe diesbezüglich Seite XXIII

Von den mancherlei Gesprächsformeln am Beginne des Spieles seien zwei erwähnt:

1. „Blinde Kuh, ich führe dich.“ — „„Wo hin?““
 „Nach dem Kuhstall.“ — „„Was soll ich dort?““ —
 „Suppe essen.“ — „„Ich habe keinen Löffel.““ —
 „Suche dir einen!“ —

2. „Blinde Kuh, wir führen dich.“ — „„Wo hin?““ —
 „In die Wüste; wehre dich!“ — „„Gegen wen?““ —
 „Es gibt dort der Hunde viel, davon dich jeder beißen will. Wenn sie dir zu mächtig sind, flieh' vor ihnen wie der Wind!“ —

Damit der Reiz des Spieles nicht beeinträchtigt werde, sind zwei Dinge wesentlich nothwendig: flottes Treiben der „blinden Kuh“ und der Necker — und dann allseitige Ruhe.

b)

„Stille blinde Kuh“,
 „Mungatzen“ oder „Munkertzen“.

Die beiden letztgenannten Bezeichnungen sind in Oesterreich volksthümlich.

Der Gang des Spieles ist folgender:

Die „stille blinde Kuh“ hat die Augen verbunden; sie tritt, mit einem Stäbchen versehen, in die Mitte eines kreiseinwärts gefehrten Stirnringes von Kindern. Diese tanzen links oder rechts herum. Sobald die „stille blinde Kuh“ mit dem Stäbchen auf den Boden klopft, stehen alle still, die „stille blinde Kuh“ geht zur Peripherie hin und berührt ein Kind, welches daraufhin einen Laut von sich geben und diesen auf

Verlangen noch zweimal wiederholen muß. Die „stille blinde Kuh“ darf dreimal rathen, wer den Laut von sich gegeben haben könnte. Das erkannte oder errathene Kind wird hierauf „stille blinde Kuh“. Im entgegengesetzten Falle bleibt die alte noch innerhalb des Kreises, und der Ringeltanz hebt neuerdings an.

Das Kreisen kann auch mit dem Vortragen des Liedchens, welches hier folgen möge, verbunden werden.

Blin-de Kuh, soll dir's ge-lin-gen, hö-re wohl auf

un-ser Sin-gen! Hö-re zu, hö-re zu, sonst bleibst du die

blin-de Kuh.

c) Die „stille blinde Kuh“ kann auch mit der Abänderung gespielt werden, daß statt der Abgabe eines Lautes dem rathenden Kinde, welches nicht geblendet wird, gewöhnlich bei künstlicher Beleuchtung das Schattenbild des zu errathenden Genossen dargeboten wird (= französische Spielweise unter dem Namen „colin-maillard à la silhouette“); endlich kann die „stille blinde Kuh“ durch bloßes Betasten der Kinder auf deren Namen geführt werden.

„Ballwerfen“.

Die Ballwurfübungen im ersten und im zweiten Schuljahre sollen das Kind mit dem Balle einigermaßen

vertraut machen und auf die späteren Fang-, Wander- und Ziel-Ball-Übungen und =Spiele vorbereiten. Einleitendes zu den Ballübungen und Ballspielen, deren systematischer Betrieb erst im dritten Schuljahre beginnt, wolle auf Seite 70 nachgelesen werden.

II. Stufe *).

3. Wiederholung und Weiterausbildung der für die erste Stufe zusammengestellten Übungen im Ballwerfen.
4. Je zwei Schüler in Gegnerstellung vorlings \sim werfen einander den Ball zu, jedoch nicht in flachem oder hohem Bogen, sondern durch Vermittlung des Erd-, beziehentlich Fußbodens. A schlägt den Ball schräg zu Boden, so daß er nach der anderen Seite hin abprallt und von B gefangen wird; auf demselben Wege gelangt der Ball wieder von B zu A.
5. Die im Stirnring kreiseinwärts aufgestellten Schüler reichen einen Ball oder deren mehrere in regelmäßigen Abständen mit thunlichster Beschleunigung von Nachbar zu Nachbar; diese Übung, welche nach jeder Seite hin ausgeführt werden muß, ist eine gute Schulung der Aufmerksamkeit und der Behendigkeit.
6. In der bis zur doppelten Armlänge geöffneten Stirn-kreisreihe vorlings wird ein Ball links oder rechts kreisend von Nachbar zu Nachbar geworfen.

*) I. Stufe siehe Seite 23!

Drittes Schuljahr.

III. Klasse der Volksschule.

Drittes Schuljahr.

III. Klasse der Volksschule.

A.

Für Knaben und Mädchen gemeinschaftlich vorgeschrieben.

„Jakob, wo bist du?“ oder „Anna, wo bist du?“

in einer besonderen Ausführungsart auch

„Käse und Maus“.

a) Um das Blindlingspiel „Jakob, wo bist du?“ auszuführen, treten die Schüler in Stirnkreisauflistung vorlings (Gesicht zur Mitte) an, können aber auch eine Ellipse, ein Quadrat, ein Rechteck von entsprechender Größe bilden. Das durch Schüler abgegrenzte Spielfeld darf weder zu klein, noch zu groß sein. 20 Kinder schließen mit Händefassung und ohne Drängen einen Kreis von 4 bis 5 m Durchmesser; weniger als 20 nehmen ein etwa 15 m langes, an den Enden zusammengebundenes Seil zuhilfe, mehr als 20 werden zu benachbarten Spielgruppen abgetheilt. Der Umfang darf an keiner Stelle offen bleiben oder während des Spieles unterbrochen werden.

Ist die Auflistung getroffen, so werden zwei vorher bestimmten und in den Umfang nicht einbezogenen Kindern die Augen verbunden, oder es werden ihnen eigens

für diesen Zweck bereitgehaltene blendende Papphüllen aufgesetzt (vergleiche „gesundheitliche Rathschläge“ Seite XXIII); das eine dieser beiden Kinder stellt den suchenden „Herrn“ (die suchende „Herrin“), das andere dagegen den gesuchten arbeitscheuen „Knecht“ Jakob (beziehungsweise die faule „Magd“ Anna) vor. Nachdem beide mit vorgehaltenen Armen in dem abgeschlossenen Raume entsprechend aufgestellt worden sind (etwa auf entgegengesetzten Seiten, Gesicht nach außen), beginnt das Spiel mit der Frage des Suchers: „Jakob (Anna), wo bist du?“ Sofort erfolgt als Antwort: „Da bin ich!“ Auch kann statt dieser Antwort Piepen, Händeklappen, Schellen u. angeordnet oder gestattet werden. Der Sucher eilt vorsichtig und lautlos dahin, woher die Antwort kam, indes der Flüchtende sachte und unverweilt von dannen zieht. Unermülich wiederholt der Gebieter seine sehnsuchtsvolle Frage, eilend und haschend, immer und immer wieder antwortet der Diener, scheu und zurückhaltend, und sucht sich rasch in Sicherheit zu bringen — bis endlich, meist wohl zufällig, der eine dem andern in die Arme läuft. Jetzt ist der Spielgang beendet, falls der Lehrer nicht schon früher: „Halt!“ befiehlt; während die Gesellschaft einmal freist, bezeichnen „Herr“ und „Diener“ durch Antasten von Spielgenossen ihre Nachfolger, wenn nicht schon im vorhinein eine andere Reihenfolge bestimmt worden ist.

Von dem suchenden „Herrn“ und dem ausweichenden „Diener“ fordert man rege Aufmerksamkeit und lebhaftes Spiel; die Umstehenden haben sich thunlichst ruhig zu verhalten, damit die ersteren in der verdoppelten An-

spannung des Gehörs Ersatz für die Unthätigkeit des Gesichtes finden können. Ernsthaft zu bleiben vermag wohl auch der Lehrer nicht.

b) Zur Rechtfertigung des Namens „Katz und Maus“: Die Schüler stehen in einem Kreise oder einem Quadrate, ohne Händefassung und in kleineren oder größeren Abständen. Die beiden Geblendeten denkt man sich als „Katz“ und „Maus“; ruft jene: „Miau!“, so antwortet diese: „Piep!“ Geräth eines von beiden in Gefahr, etwa durch Verlassen des Spielfeldes oder durch Losgehen auf harte Gegenstände, so weisen die zunächst stehenden Kinder den irrenden Spieler durch die rechtzeitig anzuwendende Warnung: „Es brennt!“ oder: „Kessel brennt!“ auf die rechte Bahn zurück.

c) Die Aufstellung der Spielgesellschaft erfolgt nach a) oder b). Es werden jetzt nur dem suchenden Kinde die Augen verdeckt. Als Erwiderung auf seine Frage oder seinen Lockruf hat der Partner dem Häfcher einen leichten Schlag auf dessen Schulter oder vorgehaltene Hand zu geben; wird er hiebei dingfest gemacht oder mit einem bereitgehaltenen Plumpsacke geschlagen, so ist der Gang zu Ende, und neue Spieler treten auf den Plan.

d) „Herr“ und „Diener“, beide mit verhüllten Augen, gehen, indem sie die linke oder die rechte Hand auf den Umfang eines runden Tisches, eines Brunnenrandes u. dgl. legen, an diesem je nach Bedarf vor oder zurück; der „Herr“ hält in der freien Hand einen Plumpsack. Bei der Suche kann sich folgendes Gespräch abwickeln:

Herr: „Jakob, wo bist du?“

Knecht: „Herr, da bin ich!“

Herr: „Warum hast du meine Schuhe nicht gepuht?“

Knecht: „Ich war zu faul dazu.“

Herr: „Ei, so soll dich der Plumpsack treffen!“

Gerathen beide zufällig aneinander oder berührt der „Gebietet“ den „Diener“ mit dem Plumpsacke, so treten beide ab.

„Kinglein, du mußt wandern!“ oder kurz:
„Der Ringsucher“.

a) Zu diesem ruhigen Spiele bedarf man einer Schnur, deren Länge hinreicht, den Kreisring der sämtlichen Spieltheilnehmer zu umfassen. Diese Schnur wird durch einen mäßig großen Ring gezogen und mit ihren Enden zusammengeknüpft. Die Kinder — alle bis auf eines — stehen oder sitzen im Stirkreise vorlings, halten die Schnur mit den Händen im Kreise gespannt und lassen das Kinglein in beliebiger Richtung unauffällig von Nachbar zu Nachbar gleiten, während sie beide Hände an der Schnur hin- und herschieben. Das einzige nicht an der Schnur haltende Kind steht als Sucher im Kreise, beobachtet scharf Hände und Mienen und fährt zu, wo es den Ring weiß oder vermuthet. Wer grundlos verdächtigt wird, darf manchmal mit einem in Bereitschaft gehaltenen Plumpsacke gelinde zuschlagen. Der Gertappte und der Finder wechseln ihre Plätze. Während des Spieles pflegt man ab und zu folgendes Liedchen singen zu lassen:

Ring-lein, Ring-lein, du mußt wan-bern von dem ei-nen
zu dem an-bern; das ist herr-lich, das ist schön,
Ring-lein, du mußt wan-bern geh'n.

Mit dem „Ringsuchen“ sind das „Thaler-suchen“ und das „Knotenspiel“ verwandt; diese beiden Spiele mögen anhangsweise erklärt und zur Vor-nahme empfohlen werden.

b)

„Thalersuchen“

wird in gleicher Weise wie „Ringsuchen“, jedoch ohne die Schnur, gespielt. Nach dem Takte des obigen Liedes (statt „Kinglein“ ist „Thaler“ zu singen) werden auf jedes erste Achtel beide Hände darreichend, resp. zu-langend nach den Nebenstehenden ausgestreckt, auf jedes dritte Achtel dagegen vor der eigenen Körpermitte vereinigt; hiebei wandert ein größeres Geldstück (eine Krone, ein Silbergulden) oder ein großer Knopf unauf-haltbar aus einer Hand in die andere. Ist der Sucher weit vom Schuß, so darf er wohl auch durch Klopfen mit dem Gegenstande gehänselt werden. Wer im Besitze des Geldstückes oder des Knopfes betroffen wird, desgleichen wer den Gegenstand unvorsichtigerweise fallen läßt, wird neuer Sucher.

c)

„Knotenspiel.“

Hier gestalten sich die Verhältnisse etwas anders. In die zum „Ringsuchen“ benützte Schnur wird nach der Entfernung des Ringleins an einer beliebigen Stelle ein Knoten gemacht; dieser wandert nun entweder durch Kreisen der Schnur im einwärts gefehrten Stirnringe oder durch Kreisen der Schüler und der Schnur in gleicher oder entgegengesetzter Richtung von Hand zu Hand. Der Sucher innerhalb des Kreises gebietet nach Willkür: „Halt!“ und fragt darauf:

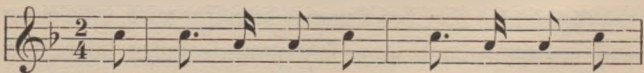
„Wo ist der Knoten?

In wessen Hand?“

Wer den Knoten hat oder ihm am nächsten ist, meldet: „Hier!“ Die Gesellschaft spricht nun im Chore:

„Sing' uns was,
Sag' einen Spas,
Erzähl' eine Geschichte,
Trag' vor ein Gedichte!
Fällt dir nichts bei?
Eins, zwei, drei!“

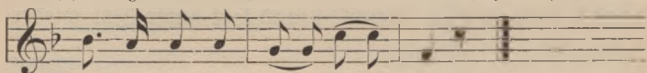
Tritt auf: „1, 2, 3!“ das aufgeforderte Kind nicht in den Kreis, um augenblicklich etwas zum besten zu geben, so wird es entweder plumpsackend hinausgejagt oder mit nachstehendem Singsprüchlein verhöhnt:



Hat's schlecht ge = macht, hat's schlecht ge = macht, hat's



schlecht ge = macht, d'rum wird er (sie) auch recht



aus = ge-lacht: Ha, ha, ha, ha!

War der Schüler jedoch so schlau, sich für alle Fälle etwas zurechtzulegen, oder weiß er nun gar geistesgegenwärtig dem Verlangen zu entsprechen, so verwandeln die ihn umtanzenden Kinder obige Zeilen in das Lob: „Hat's gut gemacht, hat's gut gemacht, hat's gut gemacht, D'rum wird er (sie) auch nicht ausgelacht; sehr brav, sehr brav, sehr brav!“

Plumpsack=Spiele.

Wollte man jedes Spiel, bei welchem ein sogenannter „Plumpsack“, auch „Knötel“ zc. genannt, zur Anwendung kommt, schon ein „Plumpsack=Spiele“ heißen, so gäbe es deren unendlich viele von grundverschiedener Art. Dem ist aber nicht so. In der Regel faßt man unter diesem Gattungsbegriffe nur jene Spiele zusammen, bei welchen der „Plumpsack“ ein ganz wesentliches Requisit zum Treiben, Werfen, Schlagen, Verstecken zc. ist.

Dergleichen Spiele sind:

a)

„Der Plumpsack geht um“,
 „Ein Knötel geht 'rum“ oder „Der Lunzi kommt“.

Zur Ausführung dieses Spieles stellen sich die Schüler in einer dichten Stirnkreisreihe auf, Schulter an Schulter und Gesicht zur Mitte, den Kopf etwas vor=

geneigt und die offenen Hände vereint auf dem Rücken nach außen haltend. Ein mit dem Plumpsack bewehrtes Schulkind, das keinen Platz im Kreise hat, geht außen links oder rechts herum*) und legt unter dem wiederholten Rufe:

„Schaut euch nicht um,
Der Plumpsack geht um!“

den Plumpsack unauffällig in die Hände eines Spielers. Dieser schlägt alsogleich nach seinem linken, beziehungsweise rechten Nachbar, welcher durch rasche Flucht rechts, beziehentlich links*) um den Kreis herum den Schlägen zu entgehen sucht. Der erste Besitzer des Plumpsackes geht nach Übergabe desselben noch 3 bis 4 Schritte weiter, tritt dann zurück und stellt sich auf den Platz des bereits ansgelaufenen Verfolgers. Der Flüchtende nimmt nach einmaligem Kreisen wieder seinen alten Standort ein, und der nunmehrige Besitzer des Plumpsackes setzt das Spiel fort.

Es ist noch zu beachten, daß derjenige, welcher sich bei dem Kreisen des Plumpsack-Besitzers neugierig umsieht, einen Schlag bekommt. Wer indes aufmerksam genug war, um die Einhändigung des Plumpsackes an seinen rechten, resp. linken Nachbar zu bemerken, darf augenblicklich rechts, beziehungsweise links kreisen, bevor noch der andere sich zur Verfolgung anschickt. Wer grundlos flieht, wird mit Plumpsack-Schlägen auf seinen Platz zurückgejagt. Wenn der Verfolgte an seinem

*) Außen rechts herum = die rechte Körperseite dem Kreise zugewandt; außen links herum = die linke Körperseite dem Kreise zugewandt.

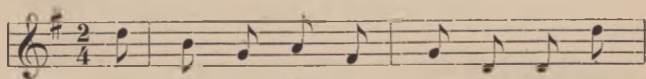
Aufstellungsorte vorbeiläuft, darf er nicht zurüctreten, sondern muß unter den neuerlichen Schlägen des Verfolgers nochmals kreifen.

Nachfolgend einige Verslein und ein Liedchen, welche entweder von dem Plumpsack-Reicher oder von allen gesprochen, resp. gesungen werden können, wobei noch bemerkt sei, daß die Verfolgung entweder schon während des Vortrages oder erst nach Beendigung desselben beginnt.

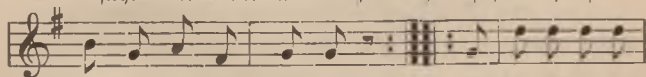
„Eibideleidum, ein Knötcl geht 'rum,
Wer sich umsieht, wird ein'n Klaps bekumm'.“

„Eibideleidum, ein Knötcl geht 'rum,
Es tanzt euch auf dem Buckel 'rum
Und wird euch schlagen lahm und krumm.“

„Der Lunzi kommt, der Lunzi kommt
Mit feinen langen Füßen,
Ist sieben Jahr' im Himmel g'west,
Hat wieder 'runter müssen.“



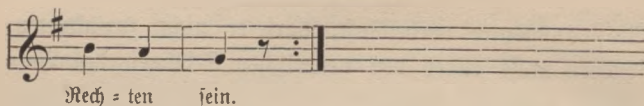
Es geht ein bö = ses Ding her = um, das
sieht ei = ner nur nach ihm sich um, so



wird euch tüch-tig zwa-cken;
fährt's ihm auf den Nu-cken. | Doch kehrt es gar bei



ei-nem ein, so möcht' ich nicht zur Rech-ten sein, zur



b)

„Gühuchen (Gänschen) hat gelegt“.

Der Plumpsack-Besitzer kreist außen rechts (links) und läßt den Plumpsack hinter einem der wie vorhin dastehenden Spieler zu Boden fallen. Der Betroffene hat den Plumpsack aufzuheben und seinen rechten (linken) Nachbar in der bekannten Weise links (rechts) um den Kreis herum zu verfolgen; nimmt er jedoch nicht wahr, daß der Plumpsack hinter seinen Füßen liegt, so hebt der nochmals kreisende erste Besitzer des Plumpsackes diesen auf und jagt den unachtsamen Spielkameraden mit Schlägen einmal um den Kreis herum.

Als begleitender Text kann das nachfolgende Verslein dienen:

„Die Gans, die Gans, die legt ein Ei,
Und wenn es fällt, so bricht's entzwei.“

c)

„Plumpsack-Verstecken.“

In dem Mittelpunkt eines eng geschlossenen Stirnkreises vorlings steht ein Schüler mit dem Plumpsacke und wirft diesen am Beginne des Spieles einem der in dem Kreisumfange stehenden Kameraden zu. Der Plumpsack verschwindet hinter dessen Rücken und wandert nun nach Bedarf und Belieben bald rechts, bald links herum, bald ruht er längere Zeit in den Händen eines Mitspielers.

Der innen stehende Schüler, welcher den Plumpsack weggeworfen, hat ihn wieder aufzufinden und in seine Gewalt zu bekommen, was ihm mitunter recht sauer wird; denn die Nachbarn jedes unschuldig Verdächtigten dürfen von ihrem Platze aus auf den herangetretenen Sucher mit dem Plumpsacke zuschlagen — falls sie denselben haben. Wenn der Plumpsack abgenommen wird, der tritt beim nächstfolgenden Spielgange als Zuwerfer und Sucher in den Kreis.

d)

„Das Hässlein ist gebraten“ oder „Es brandelt“

ist eine besondere Art des „Plumpsack-Versteckens“. Ein ausgewählter oder durch das Los *) bestimmter Schüler versteckt den Plumpsack irgendwo im Saale oder auf einem abgegrenzten Platze, womöglich in bedecktem oder coupiertem Terrain. Unterdessen müssen alle übrigen Genossen „einschauen“ (wie man in Oesterreich sagt), d. i. auf einem Freimal andermwärts hinblicken. Nach erfolgtem Verbergen des Knötels tritt der Schüler an das Freimal und sagt: „Das Hässlein ist gebraten“. In schwierigeren Verhältnissen darf er auch einzelne Fragen seiner Kameraden, welche nachher zu suchen haben, beantworten, als: „In welchem Bezirke?“ „In welcher Höhe?“ u. Überdies mag er den vom Plumpsacke weit Entfernten: „Wasser, Wasser!“, den sich immer mehr Nähernden: „Es brandelt, es brandelt!“, endlich sogar: „Feuer, Feuer!“ zurufen.

*) Über das Auslosen siehe im Anhang!

Der glückliche Finder verheimlicht das Geschehnis so lange, bis er vielen Suchern nahe ist; diese treibt er dann plumpfackend in das Freimal hinein. Hierauf versteckt er den Blumpfack.

„Katz und Maus.“

a) Ein Kreis, eine Katze, eine Maus: Nach Ausscheidung zweier als „Katz“ und „Maus“ bestimmter Kinder bildet die Spielerschar mit Handsfassung einen lockeren Stirnkreis vorlings. Die „Maus“ stellt sich innen, die „Katz“ außen auf. Letztere soll erstere fangen, also nicht bloß durch einen Schlag mit der Hand berühren, sondern festhalten. Die übrigen Kinder, welche gewissermaßen eine kreisförmige und mit zahlreichen „Mauselöchern“ versehene „Mauer“ bilden, sind bei dieser Hehjagd nicht müßige Zuschauer, sondern sie nehmen entschieden Partei für die Maus; dieser gestatten sie überall ungehinderten Durchgang, jener dagegen erschweren sie das Eindringen in den Kreis, resp. den Austritt aus demselben durch Niederhalten der Arme, Seitgrätschen, Hockstellung u.

Das Spiel beginnt, wenn der Leiter: „Los!“ oder „Lauf!“ ruft. Es kann sich aber auch vor dem Anfange ein kleines Zwiegespräch — etwa folgenden Inhaltes — entwickeln:

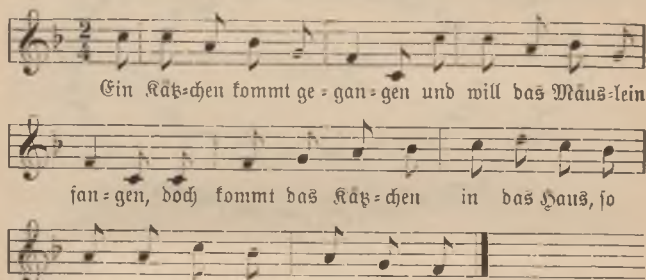
Katz: „Mäuschen, Mäuschen, komm' heraus!“

Maus: „Nein, ich gehe nicht hinaus.“

Katz: „Kraze dich ins Augelein.“

Maus: „Schlüpfe in das Loch hinein.“

Wieder ein anderesmal können die in der Peripherie stehenden Schüler, welche sich übrigens auch gehend oder hüpfend l. (r.) seitwärts bewegen dürfen, folgendes Liedlein singen:



Ein Käz-chen kommt ge - gan - gen und will das Mäus-lein
 fan - gen, doch kommt das Käz-chen in das Haus, so
 springt das Mäus-lein schnell hin - aus.

Nach Beendigung des Zwiegesprächs, oder, wenn gesungen wird, während des Gesanges beginnt die Jagd.

b) Neuen Reiz und größere Lebhaftigkeit gewinnt das Spiel, wenn eine „Katz“ oder ihrer zwei die Aufgabe haben, zwei bis sechs „Mäuslein“ zu fangen; der Spielgang ist in einem solchen Falle erst dann beendet, wenn alle „Mäuse“ zur Strecke gebracht sind. Eine weitere Erschwerung tritt ein, wenn die übrigen Schüler in zwei oder drei concentrischen Kreisen oder Ellipsen angeordnet sind, welche sich nach links und rechts weiterbewegen. Ein derartiges Beispiel möge hier Platz finden:

Zwei Kreise oder Ellipsen, zwei „Kazen“, eine „Maus“: Die Aufstellung der Spieltheilnehmer ist in Abb. 9 ersichtlich gemacht. Den „Kazen“ ist Ein- und Auslauf nur durch die „Thore“ erlaubt; sie dürfen

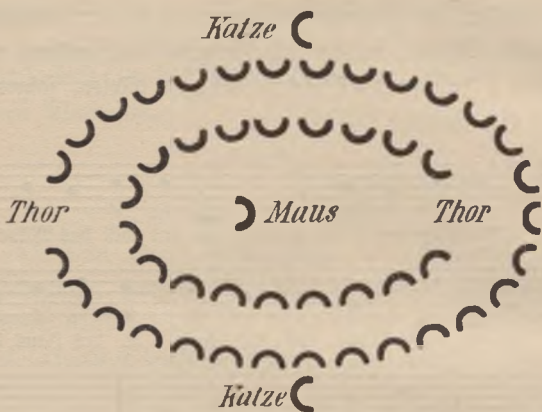


Abb. 9.

also nicht einmal versuchen, anderswo ein- oder auszutreten. Die einzige „Maus“ soll sich so lange als möglich innen aufhalten; muß sie einmal hinauslaufen, so trachte sie, baldigst wieder hineinzukommen; denn außen wird sie durch Parallellaufen der „Katzen“ (die eine außerhalb, die andere innerhalb der Ellipse) augenblicklich gefangen. Anfangs wird ohne Bewegung der beiden Umfänge, dann mit Gehen, Galopp hüpfen nach verschiedenen Richtungen gespielt. Die „Thoröffnungen“ dürfen weder vergrößert, noch verkleinert werden.

„Fangball.“

A. Einleitendes.

Vor 4000 Jahren schon war der Ball ein Lieblings-Spielgeräth für die Jugend; er ist es heute nicht minder und dürfte es ewig bleiben. Wie irrig es

jedoch ist, anzunehmen, daß die Vertrautheit unserer Jugend mit der Handhabung des Balles bei den verschiedenen Übungen und Spielen etwas Selbstverständliches sei, das weiß der Lehrer und Spielleiter nur zu gut aus Erfahrung.

Ballübungen und Ballspiele verdienen allgemeinste Verbreitung und sorgsamste Pflege; sie schärfen das Gesicht, üben das Augenmaß, erzielen Anmuth und Sicherheit der Bewegungen, führen Kraft und Gewandtheit der Hände, der Arme, ja des ganzen Körpers herbei — und dies alles in einem so hohen Grade, wie sonst kaum eine andere Leibesübung.

Zwei Thätigkeiten — gutes Werfen und Fangen — sind unerlässliche Vorbedingungen für alle Ballspiele und bilden gleichzeitig einen ganz vorzüglichen Turn-Übungsstoff; sie sind also gleichzeitig Zweck selbst und Mittel zu einem höheren Zwecke.

Werfen.

Der Wurf mit beiden Händen wird am häufigsten beim Fortschleudern großer Bälle geübt. Mit kleinen Bällen dagegen wirft man beidhändig bloß bei den ersten Versuchen ganz ungeübter Spieler, später wohl nur ab und zu der Abwechslung wegen. Der Wurf geschieht in folgender Weise: Die Arme befinden sich in Tieffstreckhaltung vor dem Körper oder an einer Seite desselben, wobei die den Ball haltenden Hände kammgrieffartig und mit den kleinen Fingern aneinandergeschlossen, einer Schüssel nicht unähnlich, nebeneinander zu halten sind.

Den Wurf mit einer Hand führt man am leichtesten und schönsten in mäßiger Vorschrittstellung

aus; zum Werfen mit der rechten Hand paßt Vorschrittstellung links und umgekehrt. — Der Hochwurf wird in den meisten Fällen bei Kammhaltung der Hand vollzogen, wobei es sich empfiehlt, dem Ball beim Loslassen durch Schnellen der Finger gegen den Daumen hin nebst der fortschreitenden Bewegung auch eine Art Achsendrehung zu verleihen, wodurch man, wie die Ballistik lehrt, einen bedeutend sichereren Wurf erzielt. — Beim Tiefwurf schleudert man den Ball mit Rifthaltung der Hand gegen den Boden u. dgl. — Der Fernwurf wird mit einer allerdings nicht immer ganz reinen Kammhaltung der Hand bewerkstelligt; der Arm schwingt an der Seite des Körpers rasch rück- und vorwärts, um dem Ball eine möglichst große Anfangsgeschwindigkeit zu geben; die beim Hochwurfe (siehe oben!) empfohlene Rotation ist für einen richtigen Fernwurf geradezu unerlässlich.

Fangen.

Zum Fangen mit beiden Händen wird dadurch gleichsam ein „Korb“ gebildet, daß die Handwurzeln einander berühren und die eine Hand in Rifthaltung nahe am Körper bleibt, während die andere, entferntere, Kammhaltung annimmt. Die Arme können gestreckt oder auch gebeugt sein. Anfangs wird dieser „Korb“ in der Höhe des Gesichtes gehalten, damit die Augen bei Beobachtung der Flugbahn des Balles auch die Hände überblicken und die etwa nothwendig werdende Correctur ihrer Stellung veranlassen können. — Große Bälle werden meist mit jener Tiefstreckhaltung der Arme gefangen, welche bei dem Wurf mit beiden Händen erklärt wurde. —

Durch Rücktreten, Beugen der gestreckten Arme u. beim Fangen eines wuchtig geworfenen Balles kann der Stoß erheblich gemildert werden.

Beim Fangen mit einer Hand wird diese in Ristgriff gehalten, wenn der Ball nach einem Hochwurfe lothrecht oder wenigstens sehr steil von oben oder nach einem Bodenprellwurfe von unten zufliegt. Kommt der Ball jedoch in flachem Bogen oder nur aus sehr geringer Höhe lothrecht oder steil herab, so wird oft das Fangen mit Kammhaltung angezeigt sein.

B. Fangball-Übungen und =Spiele.

Vorgeschrieben sind dieselben für die III. und die IV. Volksschul=Classe (Knaben und Mädchen) und für die I. Mädchen=Bürgerschul=Classe. Demzufolge müssen die Fangball-Übungen und =Spiele hier auf drei Stufen vertheilt werden. An diese Stelle gehört der Übungen und Spiele

I. Stufe:*)

Einzelübungen: Diese tragen selbstverständlich den Charakter von Massenübungen, wenn jeder Schüler der Kiege mit einem (seinem) Balle versehen ist.

1. Werfen und Fangen eines mäßig großen Balles mit beiden Händen; der Ball wird lothrecht in die Höhe geworfen, anfangs mit geringem, später mit wachsendem Kraftaufwande.
2. Gleicher Wurf mit beiden Händen gegen eine verticale Wand, dann Prellwurf gegen den Boden.

*) II. Stufe Seite 94! III. Stufe Seite 182!

3. Zuordnung von Nebenthätigkeiten zwischen Wurf und Fang; solche Nebenthätigkeiten sind z. B.: ein- und mehrmaliges Händeklatschen, ein- und mehrmaliges Unterarmkreisen („Haspeln“), ganze Drehung links oder rechts u.
4. Die unter 1 bis 3 genannten Übungen, jedoch mit rechtshändigem, später linkshändigem Wurf und beidhändigem Fang.
5. Die unter 1 bis 3 aufgezählten Übungen, aber mit beidhändigem Wurf und rechtshändigem, dann linkshändigem Fang.
6. Die unter 1 bis 3 angeführten Übungen, doch mit einhändigem Wurf und Fang, und zwar:
 - a) Wurf und Fang mit der rechten Hand;
 - b) Wurf mit der linken, Fang mit der rechten Hand;
 - c) Wurf mit der rechten, Fang mit der linken Hand;
 - d) Wurf und Fang mit der linken Hand.

NB. Ist nur eine Hand bei Werfen und Fangen thätig, so empfiehlt es sich, den freien Arm auf den Rücken legen oder einseitigen Hüftstütz nehmen zu lassen.

Ü b u n g e n z u z w e i e n : Die Aufstellung der Schüler erfolgt in zwei gleich großen, offenen und einander zugewandten geraden Stirnreihen oder in zwei gleichzähligen concentrischen Stirnkreisreihen, deren innere den Rücken und deren äußere das Gesicht gegen den Mittelpunkt wendet; jedes Kind in der einen Stirnreihe ist mit einem Balle versehen, wirft denselben seinem Gegenüber zu und empfängt ihn wieder von diesem. Die für Einzelübungen entworfene Stufenfolge findet hierbei sinngemäße Anwendung.

Spiele:

a)

„Kreisfangball“, auch „Königsball“*).

Die Schüler stehen in einer lockeren Stirnkreisreihe mit kleinem Halbmesser, Gesicht zur Mitte gewandt, wo der „Meister“ oder „König“ aufgestellt ist. Dieser dreht sich langsam an Ort und wirft (Abb. 10) den Ball der Reihe nach jedem Mitspieler zu, welcher die Aufgabe hat, den Ball sofort in gleicher Weise zurückzuwerfen. Die verschiedenen Wurf- und Fangarten ohne und mit Nebenthätigkeiten dürfen planmäßig zur Benutzung gelangen. Begeht der „Meister“ einen Fehler, so

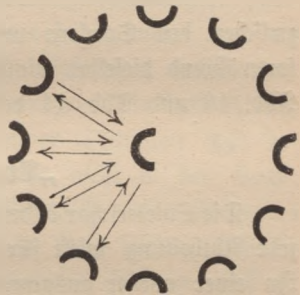


Abb. 10.

wird er seiner Stelle verlustig und muß mit einem im Kreisumfange stehenden Spieler Platz wechseln; fehlt dagegen einer von diesen, so muß er einen Schritt weit zurücktreten oder auf einem Bein stehen oder niederknien u. dgl. m., bis er wieder einen guten Fang macht.

b)

„Ballchule“

ist jene Abart des Kreisfangballspieles, wobei die Teilnehmer in einer geraden Stirnreihe stehen, der „Meister“ oder „Lehrer“ sich einem Flügel gegenüber postiert und

*) Nicht zu verwechseln mit dem gleichfalls „Königsball“ genannten Spiele „Der König nimmt den Ball“ (f. S. 147!).

während des Hin- und Herwerfens immer weiter gegen den anderen Flügel vorschreitet. Doch kann der „Meister“

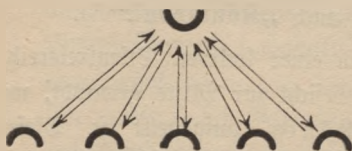


Abb. 11.

auch vor der Mitte seiner Schülerreihe stehen bleiben, wodurch das Werfen und Fangen an Schwierigkeit zunimmt; denn die Entfernung

zwischen den Spielern und ihrem Meister bleibt nicht fortwährend dieselbe, wie dies aus der Vergleichung von Abb. 10 und Abb. 11 deutlich hervorgeht.

c)

„Preisball.“

Die Spiellerschar bildet Gruppen zu je 4 bis 8 Schülern; jede Abtheilung spielt für sich und bekommt einen Ball. In einer vorher ausgemachten Reihenfolge (wenn Auslösen, Abzählreime zc. als zeitraubend verpönt werden, so gelte die Ordnung nach der Größe, nach dem Alphabet zc.) wirft jedes Kind den Ball dreimal in die Höhe (z. B. lothrecht bis zur Saaldecke, schräg an eine Wand oder auf ein Dach) und fängt ihn dann mit beiden Händen, oder mit der r. Hand oder endlich mit der l. Hand allein. Die erste Art des Auffangens gilt 1, die zweite 3, die dritte 5 Punkte; für jeden nicht gefangenen Ball wird 1 Punkt in Abzug gebracht. Wer mit seinen drei Würfen die relativ höchste Zahl von Punkten erreicht, ist Sieger. Kommt die Höchstzahl von Punkten mehrmals vor, so wiederholt sich das Spiel mit Auslassung der ungeschickteren Spieler.

„Zielball.“

Einleitendes.

Wenn man bei Ballübungen und Ballspielen den jeweiligen Fänger, beziehungsweise dessen bereitgehaltene Hand als das Ziel betrachtet, wohin der Ball zu gelangen hat, so ist man berechtigt, jeden derartigen Ballwurf in gewissem Sinne als Zielball-Übung anzusehen. Es erscheint aber höchst nothwendig, systematische Zielball-Wurfübungen schon um ihrer selbst willen und als Vorbereitung für die gründliche Erlernung später vorkommender Spiele aller Art zu pflegen. Die Befürchtung, daß das Interesse an derartiger Thätigkeit bald erlahmen könnte, hat ihren Grund nicht in der Sache, sondern in der Methode. Diesbezüglich wolle Folgendes wohl beachtet werden: Um den Reiz solcher Zielball-Wurfübungen nicht bloß zu wahren, sondern auch zu erhöhen, ist es nothwendig und wird es auch gar nicht schwer sein, für reiche Abwechslung insbesondere hinsichtlich der Zielobjecte und — was sehr vortheilhaft ist — für eine sinnfällige Wirkung guter Zielwürfe auf Auge und Ohr zu sorgen. Ehrgeiz und Wetteteifer, welche gerade hier ebenso leicht zu erwecken als zu nähren sind, lassen die Freude an dieser heilsamen Beschäftigung nicht erkalten.

Die dem vorliegenden Buche als Basis dienenden Lehrpläne bestimmen Zielball-Übungen und Zielball-Spiele als Stoff in den Classen III, IV und V der allgemeinen Volksschule für Knaben und Mädchen und in sämtlichen drei Classen der Knaben-Bürgerschule. Es ergibt sich also die Nothwendigkeit, das hieher gehörige Material auf sechs Stufen zu vertheilen.

Die Schwierigkeit des Treffens wächst — stets gleiche Geschosse (Bälle) vorausgesetzt — in demselben Grade, als das Ziel sich

a) weiter entfernt,

b) verkleinert,

c) bewegt.

Je nachdem von diesen drei erschwerenden Momenten keines, eines, zwei oder alle in die Erscheinung treten, ergibt sich nachstehende Stufenleiter als Grundlage für Auswahl und Anordnung der Übungen:

Stufe	I	Das Ziel ist	nahe	groß	unbeweglich
	II und III		weit	groß	unbeweglich
			nahe	klein	unbeweglich
	IV und V		nahe	groß	beweglich
			weit	klein	unbeweglich
			nahe	klein	beweglich
			weit	groß	beweglich
	VI		weit	klein	beweglich

Feste Ziele können in Augenhöhe senkrecht stehen, höher und tiefer gestellt werden, endlich in verschiedenen Höhen horizontal liegen. — Bewegliche Ziele rühren sich an Ort, oder sie bewegen sich von Ort; in letzterem Falle ist die Richtung entschieden und constant (von links nach rechts und umgekehrt, von vorn nach hinten und umgekehrt, von oben nach unten und umgekehrt, schräg in der Ebene, schräg im Raume), oder sie ist willkürlich wechselnd. Die Geschwindigkeit der Bewegung ist ein weiterer Factor, mit dem gerechnet werden muß. —

Große Bälle werden mit beiden Händen und mit einer Hand, kleine Bälle auf jeder Stufe nur mit einer Hand geworfen. Gleichmäßige Ausbildung der linken und der rechten Körperseite ist eine ganz selbstverständliche Forderung. — Aus der planmäßigen Berücksichtigung aller dieser Momente entspringt eine lange Reihe von Übungsformen aller Schwierigkeitsgrade.

I. Stufe: *)

Übungen:

1. Mit einem kleinen Gummiballe wird nach einer (offenen) Thür, einem an die Wand gelehnten Sturm- oder Sprungbrette rechts- oder linkshändig aus geringer Entfernung geworfen; sind Bälle von verschiedener Farbe oder Zeichnung vorhanden, so dürfen auch mehrere Kinder gleichzeitig durch eine offene Thür, in einen offenen Kasten u. werfen.
2. Zielobjecte sind bestimmte Felder einer etwa vorhandenen hölzernen Wandverkleidung, die Wand hinter den Zwischenräumen des Stangengerüstes u. s. f. Da die Entfernung, aus welcher geworfen wird, sehr klein ist, können die Bälle nach ihrem Rückprallen vom Ziele aus der Luft oder nach einmaligem Berühren des Bodens aufgefangen werden.
3. Die Schüler stellen sich in zwei gleichzahligen offenen Stirnreihen, Gesicht nach derselben Richtung, hintereinander an. Die rückwärts stehenden Kinder, welche sämtlich mit Bällen versehen sind, werfen gleich-

*) II.—VI. Stufe siehe Seite 98, 146, 169, 250 und 320!

zeitig nach ihren Vordermännern. Jeder von letzteren holt dann einen der geworfenen Bälle, tritt wieder auf seinen Platz und wird nach Ausführung des für alle giltigen Befehles: „Rechts (links) um — kehrt!“ Hintermann und Werfer.

4. Auf dem Boden wird ein Kreis von höchstens 3 Schritten Durchmesser bezeichnet; im Freien bildet ein Bottich, eine Grube, ein Beet u. s. w. trefflichen Ersatz. Alle Kinder bilden einen concentrischen Stirnring vorlings um den Zielkreis herum und werfen nacheinander oder gleichzeitig in denselben hinein.

Spiele:

a)

„Ballerrathen“ oder „Ballrathen“.

In der Mitte zwischen zwei einander zugewandten Stirnreihen steht ein ausgeloster Theilnehmer, den Rücken jener Reihe zugekehrt, deren l. (r.) Flügelmann einen Ball hält. Auf dieses Flügelmannes Veranlassung wirft ein Kind aus seiner Reihe nach dem in der Mitte stehenden Kameraden, der, sobald er getroffen ist, rasch eine halbe Drehung l. (r.) machen und rathen muß, wer ihn beworfen hat. Lage und Richtung der getroffenen Stelle, Bewegung und Gesichtsausdruck derjenigen, die etwa geworfen haben könnten, führen mitunter auf die richtige Spur, doch wird der Rathende oft absichtlich irregeleitet. Es darf nur einmal gerathen werden. Ist der Schütze entdeckt, so tauscht er mit dem Errather den Platz, was er übrigens ohne Aufforderung sogleich thun muß, wenn sein Wurf das Ziel verfehlt hat. Rath der Getroffene falsch, so bleibt er nach der oben erwähnten Drehung stille stehen

und wird von der anderen Reihe aus beworfen; denn inzwischen hat der I. (r.) Flügelmann derselben den Ball erfaßt oder geholt und sich selbst oder einen Mitkämpfer zum Zielwurfe bestimmt.

Das „Ballrathen“ ist eine ganz vortreffliche Zielball=Wurfübung und erzieht gleichzeitig bei heiterem Spiele ganz unbewußt und außerordentlich wirksam zu Schnelligkeit, Selbstbeherrschung und scharfsinniger Beobachtung.

b)

„Herüber—hinüber.“

Je 8 bis 16 Schüler der Classe bilden eine Spielgruppe, welche mit einem Handball ausgerüstet wird. Die Kinder jeder solchen für sich allein spielenden Abtheilung treten in zwei zueinander gefehrten, parallelen und geöffneten Stirnreihen an; die Entfernung der Gegner schwankt mit Rücksicht auf ihre Fertigkeit im Zielwerfen zwischen 6 und 15 Schritten.

Das Loß entscheidet, welcher Reihe der Ball für den Anfang zugehört. Der I. (r.) Flügelmann dieser Seite macht den ersten Versuch, durch einen Zielwurf mit dem Balle (rechts= oder linkshändig) einen Gegner zu treffen. Gelingt dies, so ruft er stolz: „Herüber!“ Der Betroffene holt den Ball, übergibt ihn dem Werfer und verlängert dann dessen Stirnreihe unter Beachtung gleichen Abstandes. Der Werfer von vorhin zielt weiter. Dies wird sich selten so lange wiederholen, bis die Reihe der Gegner vollständig aufgelöst ist. Gewöhnlich wird sehr bald ein Fehlwurf vorkommen. Dann ruft der

ungefickte Werfer ganz demüthig: „Hinüber!“, holt den Ball, übergibt ihn demjenigen, welchen er zu treffen beabsichtigt hat, und reißt sich drüben an. Nach mannigfachen Wechselfällen endet ein Spielgang in der Regel mit der gänzlichen Vernichtung einer Reihe.

Die bei Zielwürfen in Betracht kommenden Opfer dürfen nicht ausweichen und höchstens die gespreizten Finger vor ihren Augen halten.

B.

Für Mädchen allein vorgeschrieben.

„Wie gefällt dir deine Nachbarin?“

Bei diesem und den beiden angeschlossenen Spielen „Kämmerchen vermieten“ und „Schneider, leih' mir die Scher!“ gilt als Vorbedingung: Jedes Kind mit Ausnahme eines einzigen besitzt ein bestimmtes, äußerlich erkennbares Plätzchen. Aufgabe des einzigen stiefmütterlich bedachten Spielgenossen ist, seine Gespielen zum Wechseln der Plätze aufzumuntern und bei dieser Gelegenheit einem der Tauschenden zuvorzukommen.

a) Im Freien an Bäumen, Pflöcken, Steinen, Grübchen, im geschlossenen Raume an Möbeln, Geräthen, auf den Fußboden gezeichneten Kreuzen u., deren Zahl um 1 geringer ist als die Spielerzahl, stehen, kreisförmig oder quadratisch angeordnet, die Theilnehmer. Ein Auszählreim bestimmt dasjenige Kind, welches am Beginne des Spieles keinen Platz bekommt und sich einen

solchen erst ergatteren muß. Dieses Kind stellt sich in die Mitte und fragt einen mit dem vollen Namen anzusprechenden Teilnehmer: „N. N., wie gefällt dir dein Nachbar (deine Nachbarin)?“ oder, was besser ist: „N. N., wie gefallen dir deine Nachbarn (Nachbarinnen)?“ Auf die zweite, richtigere Frage gibt es drei Antworten, von denen eine erfolgen muß, nämlich: „Gut.“ — „Schlecht.“ — „Der (die) linke (rechte) gut, der (die) rechte (linke) schlecht.“

Im ersten Falle, also wenn „Gut“ geantwortet wird, bleibt dem Frager oder der Fragerin nichts anderes übrig, als anderwärts die gleiche Frage zu wiederholen.

Erfolgt aber die zweite oder die dritte Antwort, so muß weiter gefragt werden: „Wen wünschst du links, wen rechts?“ beziehungsweise: „Mit wem soll der (die) rechte (linke) tauschen?“

Nach der namentlichen Bezeichnung durch den Gefragten befiehlt der Frager: „Tauscht!“ oder: „Lauf!“ Die mißliebigen und die erwünschten Nachbarn tauschen ihre Plätze, bei welcher Gelegenheit der Frager von der Mitte aus irgend einem der Wechselnden zuzukommen trachtet. Das übrigbleibende Kind bezieht die Mitte und fragt aufs neue.

b)

„Kämmerchen vermieten“ oder
„Stübchen vermieten“.

Die Aufstellung der Teilnehmer kann wie immer geschehen: im Kreise, im Quadrate, schachbrettförmig und auch ganz regellos — immer aber auf deutlich

erkennbaren Plätzen von mindestens 5 Schritten gegenseitiger Entfernung. Das einzige obdachlose Kind geht von Haus zu Haus (auch sprungweise) mit der bescheidenen Anfrage: „Kämmerchen (Stübchen) zu vermieten?“ Überall erhält es einen die Lachlust erregenden abschlägigen Bescheid, während hinter seinem Rücken nach stillem Übereinkommen lebhaft Plätze gewechselt werden. Es ist jedem Kinde gestattet, den Plan zweier in Verhandlung getretener Spielgenossen durch eigenmächtige Beschlagnahme eines freigewordenen Platzes zu durchkreuzen.

Gelangt der Frager längere Zeit zu keinem Platze, so darf er wohl auch durch dreimaliges Händeklappen alle Spieler zu sofortigem Wechseln der Plätze verpflichten.

c)

„Schneider, leih' mir die Scher'!“

Der einzige Unterschied zwischen diesem und dem vorangehenden Spiele ist der, daß die von Platz zu Platz gehende Person nicht: „Kämmerchen (Stübchen) zu vermieten?“ fragt, sondern: „Schneider, leih' mir die Scher'!“ bittet.

NB. Ähnliche Spiele siehe Seite 333 bis 336!



Viertes Schuljahr.

IV. Klasse der Volksschule.

Viertes Schuljahr.

IV. Klasse der Volksschule.

A.

Für Knaben und Mädchen gemeinschaftlich vorgeschrieben.

„Häschen“, „Fangen“, „Beck“, „Boderl“.

Im Grunde genommen reichen schon 2 Spieler für die einfachen Formen des „Häschen“ hin, jenes aller-einfachsten und beliebtesten Gelegenheits-Spieles, welches die niederösterreichische Jugend „Boderl“ nennt.

a) Das durch Wahl, Auslosung oder einen Abzählreim zum ersten „Fänger“, „Häscher“ oder „Beckmann“ bestimmte Kind hat einen der vor ihm herumtänzelnden, ausweichenden, davoneilenden, aber doch stets neckenden Spielgenossen durch Berührung mit der Hand zu seinem Nachfolger zu machen und dessen Namen laut auszurufen. Sofortiger Rückschlag durch den Berührten ist ungiltig. Derjenige Verfolgte, welcher die (eventuell bestimmte) Außengrenze überschreitet, gilt für gefangen und wird ungesäumt als der neue Häscher ausgerufen.

b) Häschen „mit Freimal“: Ein kleines, wohl abgegrenztes Plätzchen auf dem Spielplane wird als

„Freistätte“ (auch „Freimal“, „Asyl“, „Pax“*), „Depold“ genannt) bestimmt. Wer ausruhen will, muß dahin eilen und ist für die Dauer seines Aufenthaltes dortselbst schlagfrei.

Dem „Häscher“ ist nur in einem einzigen Falle der Eintritt in das „Asyl“ gestattet. Verweilen nämlich zu viele oder alle Läufer im „Freimal“, so spricht der „Beckmann“ auf 3 Schritte Abstand (je nach Vereinbarung ein- oder dreimal) die Formel:

„Dreimal drei ist neun,

Wer nicht ausläuft, der ist mein.“

Jetzt ist es die Aufgabe aller, den „Freiplatz“ zu räumen. Wollen sich jedoch einzelne Spieler hiezu nicht bequemen, dann dringt der „Beckmann“ in das „Asyl“ ein und macht den ersten, welchen er durch einen Schlag mit der Hand berührt, zu seinem Nachfolger; damit aber auch die anderen Widersetzlichen nicht ungestraft ausgehen, wird verfügt, daß dieselben bei dem nächsten Spielgange (d. i. bis zum abermaligen Wechsel des „Häschers“) die „Freistätte“ zu meiden haben.

c)

„Eisenzeit“ oder „Fass' Eisen an!“

So wird jene Abart des einfachen „Häschens“ (siehe oben!) geheißen, bei welcher derjenige Läufer, welcher ermüdet ist und ausruhen will, mit der linken (rechten) Hand einen eisernen (metallinen) Gegenstand berühren muß. Solange er daran festhält, gilt er als

*) pax (lat.) = Friede, Ruhe (in Schlesien gebräuchlich).

unverletzlich und darf nicht geschlagen werden. Auf diese Art kann jeder Fensterbeschlag, jedes Schloß, jeder Nagel u. zum „Freimal“ für einen Läufer werden. Machen aber, was nicht selten vorzukommen pflegt, die Verfolgten von dieser Begünstigung allzu ausgedehnten Gebrauch, so hilft der „Fänger“ sich mit dem warnenden Sprüchlein:

„Dreimal eiserne Stangen,
Wer nicht läuft, wird gefangen.“

Wirkung und Folgen dieser Mahnung sind beim einfachen Haschen dargelegt worden.

d)

„Du hast den Lezten!“ „Lezten geben“,
in Osterreich „Lezerl“.

Ein Haschenspiel, das dort, wo lustige Jungen nach Ernst oder Spiel auseinander gehen, selten versäumt wird, ist „Lezten (Schlag) geben“. Mit den Worten: „Du hast den Lezten!“ gibt A dem B einen sanften Schlag auf Schulter oder Rücken. B aber mag den „Lezten“ nicht heimnehmen und überträgt ihn dem vergeblich ausweichenden C, der seinerseits für das Weitergeben entsprechend Sorge trägt. Die Hezjagd setzt sich fort, bis endlich ein Knabe übrig bleibt, welcher den Schlag nicht mehr anbringen kann. Dieser „Lezerlmann“ schleppt das „Lezerl“ nach Hause und wird von seinen Kameraden so lange weidlich geneckt, bis es ihm gelingt, ihrem Gesichtskreise völlig zu entschwinden. —

NB. Manche Haschspiele können auch mit der Abweichung geübt werden, daß der erste „Fänger“ als solcher verbleibt und jeder Gefangene sein „Helfer“ wird; der vorletzte Gefangene wird beim nächsten Gange erster „Häscher“.

Wird verlangt oder ausgemacht, daß das Haschen erst dann gilt, wenn der „Beckmann“ dem Flüchtenden 2 oder 3 leichte Schläge gibt, so bildet diese Bedingung wegen des zu ihrer Erfüllung nothwendigen Zeitaufwandes eine ganz wertvolle Erschwerung.

Weitere Haschspiele, nämlich „Kreuzhaschen“, „Silfshaschen“, „Schattenhaschen“, „Kauerhaschen“ und „Jägerspiel“ finden unter den Spielen des fünften Schuljahres eingehende Behandlung.

„Ringschlagen“, „Kreislaufen“, „Komm' mit!“,
 „Guten Morgen, Herr Fischer!“
 „Wie steht's, wie geht's?“ etc.

Das ist eines jener Spiele, bei welchen die Aufzählung der Benennungen fast länger dauert als die Erklärung der ganzen Sache selbst.

a) Die Schüler treten zu einem Stirnkreise an, Gesicht zur Mitte. Das zum ersten „Schläger“ bestimmte oder ausgeloste Kind läuft außen links oder rechts herum (beachte diesbezüglich die Fußnote auf Seite 64!) und gibt einem im Kreise stehenden Spielgenossen wortlos oder mit der Aufforderung: „Komm' mit!“ oder mit dem Gruße: „Guten Morgen, Herr (Frau)

Fischer!" einen unvermutheten leichten Schlag auf Arm oder Schulter. Das hiedurch zum Wettlaufe herausgeforderte Kind läuft in derselben Richtung dem „Schläger“ nach und hat gewonnen, wenn es denselben einzuholen und zu berühren vermag, bevor er den freigewordenen Platz im Kreisumfange erreicht. Wer verliert, muß als „Schläger“ weiter kreisen und zum Wettlaufe einladen. Diejenigen Schulkinder, welche schon einmal gelaufen sind, stellen sich im Kreisumfange auswärts, d. i. mit dem Gesichte nach außen, und dürfen nicht mehr zum „Ringlaufen“ aufgefordert werden.

b) Zweite Spielweise: Das in gleicher Art wie vorhin herausgeforderte Kind wählt die dem Laufe des „Schlägers“ entgegengesetzte Richtung. Es wird ohne oder mit Unterbrechung gelaufen. Im ersten Falle hat zur Vermeidung eines Zusammenstoßes jeder Läufer links (rechts) auszuweichen. Im zweiten Falle ist folgender Vorgang üblich: Sowie beide Spieler zusammenkommen, hemmen sie ihren Lauf, reichen einander die Hände und verbeugen sich dreimal, oder sie führen gleichzeitig einen tiefen Knix aus, oder sie fassen einander an den Schultern und hüpfen dreimal an Ort u. z., begrüßen sich wohl auch, wobei der Schläger fragt: „Wie steht's, wie geht's?“ und der Gefragte antwortet: „Danke, gut; ich habe keine Zeit.“ Dann lassen sie los, und jedes eilt hastig weiter. Die Unterbrechung des Laufes hat den besondern Vortheil, daß sie ein wuchtiges Zusammenstoßen der Gegenläufer verhindert. Es ist strenge darauf zu achten, daß die geforderte Begrüßung vollkommen exact geschehe und daß beim nachherigen

Auseinandergehen entweder bloß nach links oder bloß nach rechts ausgewichen werde.

c) Dritte und vierte Spielweise: Die Gesellschaft steht mit Handfassung in einem geöffneten Stirnkreise vorlings und bildet, wenn das Spiel anhebt, durch Schräghochhalte der in Handfassung verharrenden Arme gewissermaßen „Thore“, unter welchen sich die beiden Läufer nach derselben Seite hin (a) oder in entgegengesetzter Richtung (b) durchschlängeln.

Anmerkung: Ist die Schülerzahl für einen Kreis zu groß, so stellt man zwei concentrische Kreise mit je einem „Schläger“ zusammen; in den inneren Kreis kommen dann die kleineren Kinder.

„Schlaglaufen“

ist ein treffliches Spiel und bildet die beste Vorbereitung für das auf der achten Jahrestufe vorgeschriebene „Foppen und Fangen“ und das hiedurch eingeleitete „Barlaufen“ (siehe Seite 271 und 276!).

a) Auf einem völlig ebenen Platze, der jedoch nicht glatt oder schlüpfrig sein darf, werden in einer Entfernung von 25 bis 50 Schritten zwei parallele gerade Linien abgesteckt. Die Spieler stellen sich, nach Zahl und Laufertigkeit in 2 gleichwertige Parteien gesondert, hinter jenen Grenzlinien derart an, daß sie zwei Stirnreihen mit Gegnerstellung vorlings bilden, und daß bei Vorschrittstellung links (rechts) die Spitzen der vorgestellten Füße, resp. Schuhe die bewußten Linien berühren. Der am rechten (linken) Flügel der einen Partei stehende

Spieler tritt hart an die gegnerische Partei heran und fordert einen ihm voraussichtlich nicht überlegenen (aber auch nicht zu schwachen) Gegner dadurch zu seiner Verfolgung auf, daß er ihm, nachdem beide ihre linken (rechten) Fußspitzen aneinander gestellt haben, in unregelmäßiger Folge und laut zählend (etwa: „Eins! zwei! drei!“) drei leichte Schläge auf die dargebotene Hand erteilt. Während er darauf unverweilt heimwärts segelt, rennt ihm der Geforderte nach, um ihn durch Berührung mit der Hand zu strafen. Wird der „Forderer“ eingeholt und geschlagen, so tritt er als „Gefangener“ hinter die Reihe seiner Gegner. War jedoch die Jagd erfolglos, oder dringt der Verfolger in die Reihe der stehenden Gegner ein, so wird er deren Gastling, in letzterem Falle aber nur dann, wenn sie es nicht unterlassen haben, ihn vor dem Zurückweichen — noch innerhalb ihres Males — durch einen Schlag mit der Hand zu berühren.

Die Gefangenen müssen sich ohne Widerstreben hinter die Front der Gegner führen lassen und dürfen nicht entrennen. Verstöße gegen diese Anordnung lassen sich dadurch empfindlich strafen und gründlich ausmerzen, daß man der hierüber klageführenden Partei gestattet, sich zu dem widerseßlichen Gefangenen noch einen zweiten aus dessen Partei zu wählen.

Die jeweilig gewinnende Partei (d. i. also jene, welche einen Gefangenen macht) schießt ihren Sieger oder — falls es anders vereinbart ist — den nächstfolgenden aus ihrer Reihe zum „Fordern“ aus.

Das Spiel ist beendet und der Sieg entschieden, wenn auf einer Seite keine Spieler mehr stehen, oder wenn eine Partei es zu einer vorher bestimmten Zahl von „Gefangenen“ bringt.

b) Ist obige einfache Form gut eingeübt, so können später gleichzeitig 2 oder 3 „Forderer“ von einer Seite auslaufen und ebensoviele Verfolger in Bewegung setzen. Jene Partei, welche (bei 2 Forderern) den ersten, beziehungsweise (bei 3 Forderern) die Mehrzahl von Gefangenen erwirbt, hat das Recht der nächsten Forderung. In zweifelhaften Streitfällen entscheidet das Urtheil des Spielleiters oder eines anderen sachkundigen und unbefangenen Beobachters. Ist eine Klarstellung oder Einigung nicht möglich, so wird der strittige Spielgang für ungiltig erklärt.

„Fangball.“

II. Stufe:*)

Einzelübungen (Nr. 1 bis 6, I. Stufe):

7. Die meisten der für die erste Stufe angeetzten Übungen werden insoferne erweitert, beziehungsweise ausgestaltet, daß der Ball zuerst aufgeworfen (lothrecht in die Höhe oder schräg gegen eine Wand), dann zu Boden fallen gelassen und erst nach dem Rückprallen von diesem aufgefangen wird; also: Hand — Luft (Wand) — Boden — Hand.

*) Einleitendes siehe Seite 70! I. Stufe siehe Seite 73! III. Stufe siehe Seite 182!

8. Dieselben Übungen, nur mit dem Unterschiede, daß der Ball zuerst auf den Boden geworfen wird und das Fangen während des auf das Rückprallen und Auffliegen des Balles folgenden Niederfallens geschieht; also: Hand — Boden — Luft (Wand) — Hand.
9. Abermals dieselben oder ähnliche Übungen, doch läßt man den Ball vor dem Fangen nochmals auf den Boden niederfallen und von diesem abprallen; also: Hand — Boden — Luft (Wand) — Boden — Hand.
10. „Bodenprellball“ oder „Talpen“: Der Ball wird zu Boden geschlagen und während des Rückprallens nicht gefangen, sondern abermals und wiederholt mit den Handflächen gegen den Boden zurückgetrieben. Zuerst übt die rechte Hand allein, während die linke Hüftstütz nimmt; dann übt die linke Hand allein bei rechtsseitigem Hüftstütz; endlich wird abwechselnd links- und rechts-handig geübt.
11. „Wandprellball“ oder „Talpen“ gegen eine senkrechte Wand, dann gegen eine hohle Mauer-
ecke wird in übereinstimmender Weise wie „Bodenprellball“ geübt; besonders geschickte Kinder lassen mitunter zur allgemeinen Erheiterung den von der Höhe herabfallenden Ball auch vom Kopfe abprallen, bevor sie ihn endgiltig fangen.
12. Einfache Wurf- und Fangübungen werden auch während des Gehens von Ort zur Ausführung gebracht.

Übungen zu zweien: Die Aufstellung der Schüler erfolgt in derselben Weise, wie es für diese Übungen auf der ersten Stufe (siehe Seite 74!)

empfohlen wurde. Wie dort, so haben auch hier je zwei Schüler zusammen einen Ball. Doch wachsen die Abstände der Partner, und die Erweiterungen, beziehentlich Erschwerungen, welche in den für die zweite Fangball-Übungsstufe angeführten Einzelübungen enthalten sind, kommen auch bei den Übungen zu zweien sinngemäß in Anwendung.

Spiele:

„Blumenball.“

a) „Blumenball im Kreise:“ Die Kinder stehen in einem Stirnkreise vorlings, dessen Halbmesser nicht mehr als 4 bis 6 Schritte beträgt. Ein durch Wahl oder Los bestimmter Schüler, der „Werfer“ oder „König“, treibt vom Mittelpunkte des Kreises aus den Ball lothrecht in die Höhe oder senkrecht gegen den Boden und ruft beim Loslassen — anfangs vielleicht etwas früher — einen der im Kreisumfange stehenden Gespielen zum Fangen herbei. Der Gerufene eilt zur Mitte und fängt den Ball auf. Gelingt dies, ohne daß der niederfallende Ball den Boden berührt, so darf der behende „Fänger“ zum Lohne dann selbst werfen und rufen.

Der „Werfer“ muß, bevor er sich zum Wurf ansetzt, im klaren sein, wen er rufen wird; dem Gerufenen muß er rechtzeitig aus dem Wege gehen.

Wenn man, die Sache durch eine Außerlichkeit erschwerend, den Spieltheilnehmern Pflanzen-, resp. Blumenamen gibt, bei denen sie zu rufen sind, so wird man auch der oben angeführten Bezeichnung des Spieles gerecht.

b) „Blumenball im Halbkreise.“ Diese Aufstellung der Schüler erscheint zweckmäßig, wenn der Ball nicht wie in a) lothrecht in die Höhe oder senkrecht zu Boden, sondern schräg gegen eine ziemlich hohe Wand oder auf ein Dach geworfen wird. Alles übrige stimmt mit dem unter a) Gesagten vollkommen überein.

„Bogenwurfball“

ist ein Wettspiel, zu welchem 2 nach Zahl und Gewandtheit möglichst gleiche Parteien antreten. Dieselben stellen sich in willkürlicher Ordnung (im Rudel) 10 bis 30 Schritte voneinander auf. Ein Handball wird von einer Partei zur anderen geworfen. Wer dem im Bogen herabfliegenden Balle am nächsten ist, fängt ihn aus der Luft und wirft ihn der gegnerischen Partei ohne Zögern zurück. Für jeden direct (also ohne Berührung des Bodens) gefangenen Ball zählt die betreffende Partei 1 guten Punkt; wird der Ball erst nach dem Abprallen vom Boden oder überhaupt gar nicht gefangen, so wird entweder nichts oder aber 1 schlechter Punkt gerechnet. Diejenige Partei, welche nach einer gewissen Zeit die größere Überzahl guter Punkte (nach event. Abrechnung der schlechten) nachzuweisen vermag, hat gesiegt. Es ist beiderseits gewissermaßen Ehrenpflicht, den Ball so zu werfen, daß er von der Gegenpartei leicht gefangen werden kann. Bälle, die schon von Haus aus unfangbar sind, können von der Gegenpartei bei rechtzeitigem Protest zurückgewiesen werden und sind ihr nochmals — besser — zuzuworfen.

„Zielball.“

II. Stufe.*)

Übungen.

5. In einen Reckständer werden 2 Stangen eingelegt, oder man richtet Sprunggestelle wie für den Fenster-sprung her; durch die Öffnung ist bei stetig wachsendem Abstände einfach durchzuwerfen. Für den Einwurf in ein horizontales Ziel unter sonst gleichen Bedingungen eignet sich der längsgestellte Barren. Wo keine Turngeräthe zur Verfügung stehen, kann man sich mit hunderterlei anderen Dingen behelfen. Lattengestelle werden leicht zu beschaffen sein, Malstangen und Schnüre sind auch sonst auf einem Spielplatze nothwendig. Bäume, Maueröffnungen, Beete, Gruben u. lassen sich ganz vortrefflich verwerten.
6. Bei kleinerem Abstände soll der Ball zwischen 2 mit Kreide oder Bändern bezeichneten Leiter sprossen (senkrechte oder schräge Aufstellung der Leitern) durchgeworfen werden. Der Raum zwischen den Holmen des quergestellten Barrens bildet ein geeignetes horizontales Ziel. Im Freien wirft man durch oder in entsprechend eng gemachte Lattengestelle, welche entweder vertical aufgestellt oder auf den Boden gelegt werden. Natürlich lassen sich noch mancherlei andere Vorrichtungen erfinden, wie auch zufällig vorhandene Gegenstände verwenden.

*) Einleitendes und I. Stufe s. S. 77 u. 79! III. bis VI. Stufe s. S. 146, 169, 250, 320!

7. An den Längsseiten des Turnsaales stehen 2 offene Stirnreihen von Schülern. Die Schüler der einen Reihe sind mit dem Gesichte zur Wand gelehrt und dienen als Zielscheiben, nach welchen die mit Bällen versehenen Schüler der anderen Reihe (selbstverständlich Rücken an der Wand) mit der rechten, dann mit der linken Hand zu werfen haben. Wird hierauf eine halbe Drehung l. (r.) ausgeführt, so tauschen die Reihen auch ihre Bestimmung. Die als Zielobjecte dienenden Kinder dürfen sich anfangs nicht rühren; späterhin wird ihnen Neigen, Ducken, Hocken u. dgl. an Ort gewährt; das Verlassen ihres Aufstellungs-ortes ist ihnen noch nicht zu gestatten. Die geworfenen Bälle haben jene Schüler zu holen, welchen der nächste Wurf zukommt.
8. Dieselbe Übung wie 7, nur mit der Erweiterung, resp. Erschwerung, daß die mit dem Balle zu bewerfenden Schüler auf dem ihnen zugebote stehenden beschränkten Raume von Nachbar zu Nachbar links und rechts seitwärts gehen, laufen und springen dürfen.

Spiele:

Das im Lehrplane der Knaben-Volkschulen für die IV. Classe vorgeschriebene und auf Seite 110 zur Behandlung gelangende „Stehet alle!“, wie auch die dortselbst angeschlossenen Spiele „Grübchenball“, „Mützen- oder Kappenball“ und „Rufball“ sind treffliche Zielballspiele, welche sich wohl auch für Mädchen ganz gut eignen. Nichtsdestoweniger sei hier ein anderes Zielballspiel beschrieben, welches sich in gleicher Weise für Knaben und Mädchen empfiehlt:

Ballkrieg.

Untenstehende Abb. 12 zeigt die Aufstellung zweier Parteien, welche durch vortretende „Schützen“ den auf

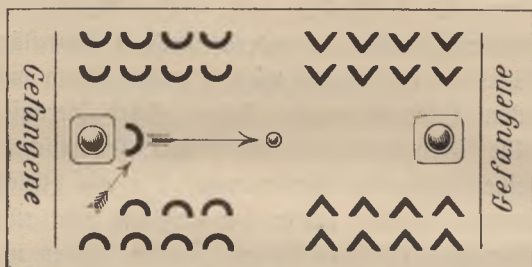


Abb. 12.

einem Bock oder sonstigen hierzu brauchbaren Geräth ruhenden großen (Leder-) Ball der Gegner bei einer Entfernung von etwa 8 bis 12 Schritten (später mehr) mit kleinen, aber festen (dickwandigen) Handbällen herunterschließen zu lassen bestrebt sind.

Spielweise a): Jedem vortretenden „Schützen“ sind 3 Würfe gestattet, weshalb es sich zum Zwecke der Zeitersparnis empfiehlt, jederseits 3 Bälle ins Spiel zu bringen. Wird der Ball schon auf den ersten oder zweiten Wurf herabgeschleudert, so entfallen die übrigen zwei Würfe, resp. der letzte Wurf; doch kann auch die Einrichtung getroffen werden, daß derartige Ersparnisse ungeübten Werfern der eigenen Partei zugute kommen. Wer den Ball nach Ableistung der ihm zustehenden Würfe nicht getroffen hat, geht als „Gefangener“ zur feindlichen Partei hinüber; diese stellt den zweiten Werfer.

Spielweise b): Es wird immer nur 1 Schuß von der einen und dann wieder nur 1 Schuß von der

anderen Seite gemacht. Wer den Ball herunterwirft, darf ein Mitglied der Gegenpartei in das eigene „Gefangenenmal“ herüberrufen; wer dagegen fehlschießt, tritt in Stille wieder auf seinen Platz zurück. Der zweite Schuß erfolgt, wie schon erwähnt, von der Gegenseite.

Ist die Reihe um, so wird wieder von vorn begonnen; natürlich schießen die „Gefangenen“ nicht mehr mit. Diejenige Partei, welche zuerst eine im voraus vereinbarte Zahl von „Gefangenen“ erwirbt, hat den „Krieg“ gewonnen. Man kann es aber auch auf die totale Vernichtung einer Partei ankommen lassen.

B.

Für Knaben allein vorgeschrieben.

„Der wilde Mann.“

„Wilder Mann“ und die beigefügten verwandten Spiele „Chinesische Mauer“, „Schwarzer Mann“ und „Tag und Nacht“ sind eine besondere Art von Haschspielen, bei welchen entweder schon von Haus aus zwei feindliche Parteien gegeneinander kämpfen oder die eine Partei erst im weiteren Verlaufe des Spieles aus der anderen heraus, also auf deren Kosten, gebildet wird. Geschicktes Laufen und Ausweichen innerhalb mehrfacher Beschränkungen sind die Thätigkeiten, welche hauptsächlich gepflegt werden.

a) Das Spiel „Der wilde Mann“ nimmt mit folgender Herrichtung des Platzes seinen Anfang:

Zuerst wird (siehe Abb. 13!) ein Rechteck abgegrenzt, dessen Länge ca. 40 Schritte beträgt, und dessen

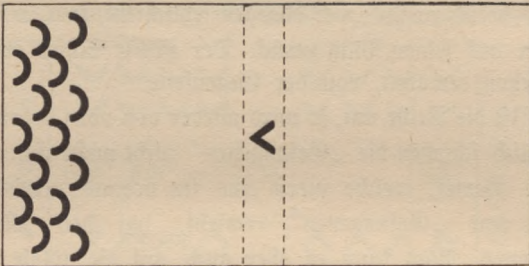


Abb. 13.

Breite von der Teilnehmerzahl abhängt (per Spieler etwa 1 bis 2 Schritte Raum). In der Mitte dieses Spielfeldes ist ein Querstreifen von 2 bis 3 Schritten Breite als „Wohnung“ des vor Beginn des Spieles auszulosenden „wilden Mannes“ zu bezeichnen. Dieser befiehlt, nachdem die ganze Schar auf der einen Schmalseite angetreten ist, mit vernehmbarer Stimme: „Zum wilden Mann!“ Daraufhin laufen alle, die „Wohnung“ des „wilden Mannes“ durchquerend und diesem ausweichend, nach der anderen Schmalseite des Spielplatzes hinüber. Wer hierbei von dem „wilden Manne“, der übrigens die Grenzen seiner „Wohnung“ nicht überschreiten darf, geschlagen wird, gilt als gefangen und hat fortan die Pflicht, seinem Unterjocher helfend zu dienen. Der zuletzt Eingefangene wird im nächstfolgenden Spielgange „wilder Mann“. Will ein übrigbleibender etwa nicht durchlaufen, so wird er plumpsackend in die Wohnung des „wilden Mannes“ hineingetrieben und muß dessen Amt übernehmen. Gelingt es dem Letzten, dreimal durch-

zulaufen, ohne daß er gefangen wird, so sind weitere Versuche aufzugeben, und der geschickte Läufer darf den „wilden Mann“ für den nächsten Spielgang selbst bestimmen.

b)

„Die chinesische Mauer.“

Dieses Spiel unterscheidet sich nur in einigen unwesentlichen Dingen von dem vorhergehenden. Statt des „wilden Mannes“ in der „Wohnung“ steht ein „Baumeister“ auf der (unvollendeten) „chinesischen Mauer“. Mit dem Rufe: „Zum Bau der chinesischen Mauer!“ zwingt er die auf der einen Seite angesammelten Spielgenossen, durchzulaufen, wobei er nach „Gehilfen“ und „Material“ zur Verdichtung des Bauwerkes hascht. Wer nämlich einen rechtmäßigen Schlag (oder — je nach Abmachung — 2, 3 Schläge) bekommt, wird „Gehilfe“ und schlägt beim nächsten Durchbruche der Läufer mit. Werden mehrere, sagen wir 3 Schläge gefordert, so kann auch folgende Einrichtung getroffen werden: Alle Geschlagenen ohne Ausnahme bleiben im Bereiche der „chinesischen Mauer“; gleich dem „Baumeister“ gültig schlagen dürfen aber nur jene, welche innerhalb der Mauer dreimal geschlagen worden sind. In strittigen Fällen gibt man gewöhnlich dem Schläger Recht.

c)

„Der schwarze Mann.“

An der einen Schmalseite des 40 bis 60 Schritte langen Raumes steht der (durch eine Armbinde kenntlich

gemachte) „schwarze Mann“, an der gegenüberliegenden Seite befinden sich alle übrigen Spielgenossen. Der „schwarze Mann“ fragt: „Fürchtet ihr den schwarzen Mann?“ Antwort im Chöre: „Nein.“ — Oder: „Wer fürchtet den schwarzen Mann?“ Antwort: „Niemand.“ — Oder: „Was macht ihr, wenn der schwarze Mann kommt?“ Antwort: „Wir fliehen.“

Bei dem hierauf zu erfolgenden Wechsel der Plätze ist es die Aufgabe des „schwarzen Mannes“, recht viele Spieler durch einmaliges Berühren (oder durch 3 deutlich gezählte Schläge) zu „Gefangenen“, beziehentlich „Helfern“ zu machen. Die Getroffenen kehren alsogleich mit dem „schwarzen Manne“ um, erhalten Abzeichen und unterstützen ihren nunmehrigen Gebieter im Fangen. Wer die Seitengrenzen der Laufbahn überschreitet, den ereilt zur Strafe dafür dasselbe Schicksal. Ebenso gilt auch derjenige als gefangen, welcher nicht ordnungsgemäß und rechtzeitig ausläuft. Der zuletzt Eingefangene wird bei der Wiederholung des Spieles „schwarzer Mann“.

Ein „schwarzer Mann“, welcher während der ersten drei Durchläufe keinen Gefangenen erworben hat, wird entfernt und durch einen andern ersetzt. Auch wird die weitere Verfolgung aufgegeben, wenn der zuletzt übrig bleibende Läufer in drei Gängen nicht geschlagen werden kann; der brave Unbesiegbare bestimmt den nächsten „schwarzen Mann“.

Ob, resp. wem beim Wechsel der Plätze auch Zurücklaufen gestattet ist, muß vorher ausdrücklich vereinbart und angesagt werden. Für die „schwarzen Männer“ ist es am leichtesten, wenn sie bei ihrer Thätigkeit auch

umkehren und zurücklaufen dürfen, die Gegner aber nicht. Die entgegengesetzte Anordnung oder Vereinbarung gestaltet die Situation der „schwarzen Männer“ am schwierigsten. Niemandem das Umkehren und Zurücklaufen gestatten ist am besten. Am wenigsten empfiehlt es sich, allen diese Erlaubnis zu geben; dabei entsteht nämlich eine heillose Verwirrung. Die „schwarzen Männer“ erzielen auch ohne die Bewilligung des Umkehrens und Rück-, resp. Nachlaufens gute Erfolge, wenn sie nur nicht, was zu ihrem eigenen Nachtheile gewöhnlich der Fall ist, allzu hastig vorwärts stürmen.

„Tag und Nacht“ oder „Weiß und Schwarz“, auch „Bild und Schrift“ oder „Scherbenspiel“.

Zwei erwählte oder durch den Spielleiter ernannte „Parteiführer“ rufen abwechselnd je einen Genossen

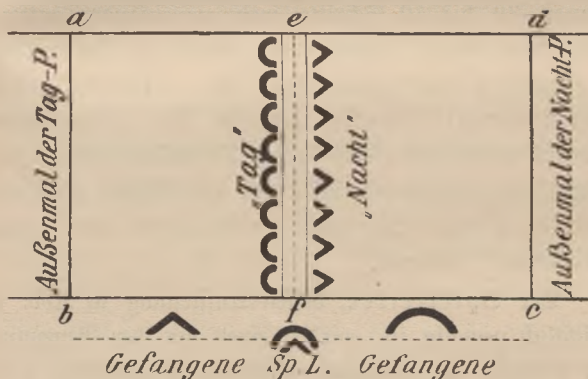


Abb. 14.

auf ihre Seite und stellen hiedurch aus der Spielerchar zwei Abtheilungen her, welche nach Zahl und wohl auch

nach Spieltüchtigkeit einander gleich sind, und von welchen die eine „Tag“, „Weiß“, „Bild“ z., die andere „Nacht“, „Schwarz“, „Schrift“ z. genannt wird.

Erste Spielweise.

Wo man nicht auf einen bescheideneren Raum angewiesen ist, wird der Spielplatz in folgender Weise abgegrenzt: An den Schmalseiten des Platzes bezeichnet man 2 parallele Gerade $a b$ und $c d$, welche 60 bis 80 Schritte voneinander entfernt sind und die „Lauf-“ oder „Außenmale“ der Parteien vorstellen. Die Bestimmung der Seitengrenzen, welche über die „Außenmale“ hinausragen sollen, hängt von der Partienstärke ab, und man rechnet pro Kind $1\frac{1}{2}$ bis 2 Schritte Frontraum, so daß es bei einer Spielerzahl von 40, also bei einer Partienstärke von 20 genügt, wenn die Seitengrenzen 30 bis 40 Schritte weit voneinander entfernt sind. Einen Schritt diesseits und jenseits der Quermittelleinie $e f$ wird je eine gerade Linie als „Stand-“ oder „Innenmal“ kenntlich gemacht. Die „Tag-Partei“ stellt sich auf die eine „Mal-“ oder „Standlinie“, die „Nacht-Partei“ auf die andere, beide mit dem Rücken zur Quermittelleinie $e f$ und mit dem Gesicht gegen das eigene „Außenmal“ gewandt.

Der Spielleiter, dessen Aufstellung in Abb. 14 ersichtlich gemacht ist, wirbelt einen mit der Benennung der Parteien im Einklang stehenden Gegenstand, z. B. eine doppelfarbige Pappscheibe (einerseits weiß, andererseits schwarz) oder eine Pappscheibe mit den gegenseitigen Aufschriften „Tag“ und „Nacht“, eine Münze,

einen zweifarbigen, glasierten Topfscherben zc. derart in die Höhe, daß der Gegenstand zwischen beiden Parteien und unsichtbar für diese zu Boden fällt. Niemand darf sich darnach umsehen, und der Spielleiter ruft, was zu oberst liegt, aus: „Weiß“, „Tag“, „Bild“ oder „Schwarz“, „Nacht“, „Schrift“ Die mit einem solchen Rufe gleichzeitig genannte Partei nimmt Reißaus, die andere wendet sich um und läuft der ersteren nach. Jeder vor Erreichung seines parteieigenen „Lauf-“ oder „Außenmales“ ereilte Flüchtling wird durch Berührung mit der Hand zum „Gefangenen“ gemacht und auf das „Gefangenenmal“ seiner Gegner geführt, von welchem er nicht entinnen darf. In Abb. 14 sind die „Gefangenenmale“ zu beiden Seiten des Spielleiters bezeichnet; doch können dieselben auch jenseits der beiden „Außenmale“ und parallel mit diesen angebracht werden.

Wer sich vor dem Auslaufen nach dem geworfenen Gegenstande umsieht; wer nach der entgegengesetzten Seite ausläuft; wer bei Flucht oder Verfolgung die Seitengrenzen überschreitet; wer endlich in seiner Eigenschaft als Verfolger bis in das feindliche „Außenmal“ läuft: der gilt ohneweiters als „Gefangener“ der Gegenpartei.

Nach Ausscheidung und Unterbringung der „Gefangenen“ auf den abseits oder auswärts gelegenen „Gefangenenmalen“ kehren die noch in Freiheit befindlichen Mitglieder der beiden Parteien im Schritt auf ihre zugehörigen „Stand-“ oder „Innenmale“ zurück und warten den nächsten Wurf und Ausruf ab. Diese gemäßigte Rückkehr ist aus gesundheitlichen und erziehlichen Gründen wichtig; denn nach der überaus heftigen Laufbewegung ist eine Be-

ruhigung höchst zuträglich, und das langsame Antreten zum neuen Auslauf erleichtert die Überwachung, welche bei einem anderen Spiele kaum nothwendiger und schwieriger sein kann als hier.

Diejenige Partei, welche der anderen alle Spieler abfängt, oder jene, welche bei früherer Einstellung des Spieles die Mehrzahl von „Gefangenen“ aufzuweisen vermag, wird in der Regel als die siegende anerkannt. Die Schlussbemerkung (siehe unten!) führt jedoch aus, daß und warum eine derartige Beurtheilung falsch ist.

Zweite Spielweise.

Eine erschwerende Abänderung besteht darin, daß die beiden Parteien vor jedem Wurf auf dem feindlichen „Stand=" oder „Innenmale“ antreten, u. zw. gleichfalls mit dem Rücken zur Quermittle. Die fliehende Partei muß daher, um in ihr eigenes „Außenmal“ zu gelangen, die Reihe der Verfolger durchbrechen oder innerhalb der Seitengrenzen umgehen. Hierbei ist ein Dreifaches wohl zu beachten, nämlich:

1. Es darf erst außerhalb des Bereiches der „Stand=" oder „Innenmale“ geschlagen werden.
2. Zur Gefangennahme sind drei Schläge auf Rücken oder Schulter erforderlich.
3. Den Häschern ist es untersagt, sich bloß vor dem feindlichen „Lauf=" oder „Außenmale“ anzustellen und den Zutritt dahin abzusperren.

Dritte Spielweise.

Als solche sei jene sehr verbreitete Ausführung des Spieles erwähnt, wobei die Parteien vor Beginn des

Laufens Stirn gegen Stirn auf den „Innenmalen“ stehen. Flucht und Verfolgung beginnen, sobald die zwischen die Spielenden geschleuderte doppelfarbige Scheibe zur Ruhe gelangt ist, also ohne besonderen Aufruf seitens des Spielleiters. Die hierbei zur Verwendung gelangende Scheibe muß hinlänglich groß sein, damit sie selbst von den entferntest stehenden Spielern deutlich gesehen werden kann. —

Schlussbemerkung. Dieser rege Wettlauf hält die Jugend fortwährend in Spannung, ja geradezu in Aufregung; er ist auch deswegen noch empfehlenswert, weil er zu raschem Entschluß und zu Selbstbeherrschung anregt.

Ein Übelstand jedoch liegt darin, daß der Zufall mitunter die eine Partei ganz oder beinahe ausschließlich zur verfolgenden bestimmt und der anderen unvergleichlich weniger Gelegenheit gibt, „Gefangene“ zu erwerben. Aus diesem Grunde ist es — wie schon oben gesagt wurde — verfehlt, die Bestimmung der Sieger von der Zahl der „Gefangenen“ abhängig zu machen. Einen richtigen Maßstab für die Constatierung des Sieges kann nur die Berechnung der auf jede Verfolgung entfallenden Durchschnittszahl von Gefangenen abgeben. Ein angenommenes Beispiel möge dies erläutern:

Partei:	Verfolgungen	Gefangene	Durchschnitt
Tag	++++ = 7	+++ +++ +++ = 15	$\frac{15}{7} = 2\frac{1}{7}$
Nacht	= 3	+++ . = 7	$\frac{7}{3} = 2\frac{1}{3}$

Also hat die Nacht-Partei gesiegt!

„Steht alle!“ „Stehball,“ „Standio.“

Nebst dem gewöhnlichen „Stehball“ werden an dieser Stelle noch „Grübchenball“, „Mützen- oder Kappenball“ und „Kufball“ zur Erörterung gelangen.

a) In einem mäßig großen Kreise rings um den mit dem großen Balle versehenen ersten „Werfer“ stehen die Spielgenossen, deren jeder vor sich mit dem Absafe in das weiche Erdreich ein faustgroßes Grübchen gebohrt und dasselbe durch Hineinlegen eines ihm gehörigen kleinen Gegenstandes als sein Eigenthum bezeichnet hat. Im Turnsaale werden statt dessen nahe der Wand kleine Ringe auf den Boden gezeichnet und mit Nummern versehen. Während nun der im Mittelpunkte des Kreises stehende „Werfer“ den Ball in die Höhe „schupst“, flüchten alle in größter Eile, bis jener nach dem Auf-fangen des Balles: „Halt!“, „Steht!“, „Steht alle!“, „Stehball!“, „Stand!“ oder „Standio!“ ruft. Die „Läufer“ halten augenblicklich ein und dürfen nur noch, wenn nöthig, dem „Werfer“ den Rücken zu-kehren, damit sie nicht etwa ins Gesicht getroffen werden. Der Besitzer des Balles wirft von dem Punkte aus, wo er den Ball gefangen oder nach etwaigem Niederfallen aufgehoben hat, nach einem ihm günstig Stehenden. Trifft er ihn, so laufen alle, auch der bisherige „Werfer“, aus der Nähe des Getroffenen weg; denn dieser ist von nun an „Werfer“, greift rasch nach dem Balle, ruft: „Steht!“ oder ähnlich (s. o.!) und wirft nach einem anderen. So geht das Spiel weiter, bis ein Wurf sein Ziel verfehlt. In diesem Falle holt der schlechte Schütze selbst den Ball,

alle kehren zum Kreise zurück, und das Spiel beginnt neuerdings wie oben. Vorher aber bekommen alle Getroffenen nebst dem ungeschickten Zieler ein Steinchen, ein Papierfögelchen in ihre Grube oder einen Strich in ihren Ring. Es kann aber auch vereinbart werden, daß nur derjenige, dessen Wurf fehl geht, ein Steinchen u. bekommt.

Übertragen des Wurfes: Will der Besitzer des Balles wegen zu großer Entfernung der Mitspieler oder wegen geringer Treffsicherheit den Wurf nicht wagen, so darf er — etwa durch stilles Zuwinken — irgend einem damit einverständenen Kameraden Ball, Wurf und Verantwortung übertragen. Während er jedoch dem Übernehmer den Ball zuwirft, laufen alle übrigen wieder weiter, bis der nunmehrige Werfer den Ball ergriffen und den bekannten Befehl ertheilt hat. Weiterübertragen ist unzulässig.

Fordern des Balles: Steht ein Spielgenosse dem Werfer so nahe, daß er annehmen muß, unzweifelhaft getroffen zu werden, so kann er mit dem Rufe: „Zuwurfen!“ den Besitzer des Balles zur Ausfolgung desselben verpflichten. Natürlich dürfen die übrigen Schüler während des Zuwerfens wieder fliehen, bis der freiwillige Werfer den Ball erfafst und die Einstellung des Laufes befohlen hat. Auch das Fordern ist in der Regel nur einmal gestattet.

Die anfangs bestimmte Zahl von Steinchen (Strichen) in einer Grube (einem Ring) beendet das Spiel. Wer diese Zahl zuerst erreicht, wird von allen seinen Kameraden der Reihe nach durch Zielwürfe mit dem Ball

gestraft (siehe Zielball-Übungen 7 und 8 Seite 99!). Eine andere Strafe ist das „Spießruthen laufen“: durch eine enge Gasse der Spielgenossen laufend, wird der Un- geschickte von jenen mit sanften Schlägen bedroht, — oder es wird eine weite Gasse gebildet, bei deren Durchlaufen der BÜßer mit Bällen beworfen wird; Ausweichen ist gestattet.

b)

„Grübchenball.“

Jeder Teilnehmer am Spiele bohrt ein Grübchen in die Erde, so groß, daß der Ball hineinrollen und darinnen liegen bleiben kann. Die Anordnung der Grübchen erfolgt in einer geraden oder krummen Linie, schachbrettförmig, regellos (im Rudel) u. dgl. m.; die einzelnen Grübchen sind etwa handbreit voneinander entfernt.

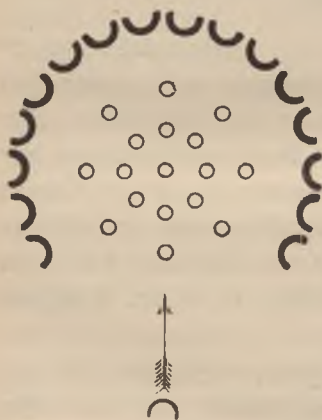


Abb. 15.

Alle Schüler stehen in einem Dreiviertelkreise um die Grübchen herum (Abb. 15), während einer, vielleicht der größte, von der offenen Seite her aus einem Abstände von 3 bis 6 Schritten den Ball nach den Grübchen rollt. Fällt der Ball in ein Grübchen hinein, so entfliehen alle bis auf den, in dessen Grübchen der Ball liegt.

Dieser Spieler ergreift den Ball und ruft: „Stehball!“

oder ähnlich, worauf sich das Spiel ganz so, wie vorhin unter „Steht alle!“ dargethan wurde, entwickelt.

Wer bei dreimaligem Rollen den Ball in sein Grübchen bringt, übergibt ihn seinem Nachfolger (vielleicht dem nächstgrößten Schüler) und bekommt gleich jedem Getroffenen und jedem schlechten Schützen einen Stein in sein Grübchen.

Übertragen und Fordern des Balles kann auch für den „Grübchenball“ als zulässig erklärt werden (siehe „Steht alle!“).

c)

„Mützenball“ oder „Kappenball“.

Die nach ihrer Größe geordneten Knaben legen ihre Kopfbedeckungen mit der Innenseite nach oben in eine gerade Linie, und zwar an einer Stelle, wo sie nicht im Wege sind. Der erste (größte) Schüler tritt in der Verlängerung jener Kappenreihe zu unterst an und wirft den Ball in eine der Kappen. Fehlt er dreimal, oder springt der Ball immer wieder aus der getroffenen Mütze heraus, so unterläßt er weitere Versuche, holt seine Kappe vom oberen Ende, reißt sie zu unterst an, legt ein Steinchen oder ein Papierkugeln hinein und überläßt Ball, Platz und Wurf jenem Mitspieler, dessen Kappe nun zu oberst liegt. Bleibt der Ball endlich in einer Kappe liegen, so entfliehen alle bis auf einen: den Besitzer eben dieser Kappe. Derselbe ergreift den Ball, ruft: „Halt!“ oder ähnlich und wirft nach einem der stille stehenden Flüchtlinge. Wem ein Zielwurf mißglückt,

dessen Mütze wandert an die unterste Stelle der Reihe und bekommt ein Steinchen oder ein Kügelchen in ihre Höhlung. Alle oberhalb der „gestürzten“ Kappe liegenden schließen an, indem jede um ein Plätzchen weiter nach unten gerückt wird. Das Spiel kann so lange dauern, bis nur noch ein einziges Kind in seiner Mütze kein Steinchen oder Papierkügelchen hat. Dieses Kind wird zum „Spielmeister“ ausgerufen.

Mädchen (übrigens auch Knaben), welche keine Kopfbedeckung bei sich haben, legen statt derselben ihre durch Verknüpfung der Ecken zu „Zipfelmützen“ umgestalteten Sacktücher auf den Boden.

d)

„Rufball“

ist eine Verbindung des „Blumenballspieles“ (siehe Seite 96!) mit dem „Stehballspiele“.

Das zum ersten „Rufer“ ausgeloste Kind hält den Ball in den Händen, während seine Gespielen sich im Kreise oder Halbkreise rings herum aufstellen. Der „Rufer“ wirft nach dem Befehle: „Achtung!“ den Ball lothrecht in die Höhe oder senkrecht zu Boden oder an eine hohe Wand, auf ein Dach zc. und ruft einen Mitschüler rechtzeitig (d. i. während er den Ball losläßt) zum Fangen herbei, z. B.: „Krause!“ Fängt Krause den Ball, bevor dieser (nochmals) den Boden berührt, so wirft Krause denselben ebenfalls von der Kreismitte aus in gleicher Weise weg und befiehlt einem anderen, den Ball zu fangen. Derart geht Werfen, Rufen und Fangen fort, bis einer der gerufenen Spieler den Ball

vor dem Fangen (noch einmal) zu Boden fallen läßt oder ihn überhaupt nicht fängt. Alle Schüler entfliehen, der einzige unachtsame aber langt nach dem Ball, ruft dann: „Stehet alle!“ oder ähnlich, und das Spiel nimmt den bereits bekannten Fortgang.

5 bis 10 Steinchen, resp. Papierkugeln in der dazu vorbereiteten Grube, Kasse oder ringsförmigen Umrandung beenden gemeinsam das Spiel. Wer zuerst die festgesetzte Höchstzahl erreicht, hat als Strafe sämtliche Grübchen, Kassen u. ihres Inhaltes zu entleeren und wird inzwischen unausgesetzt bald von diesem, bald von jenem Spielkameraden mit dem Ball beworfen.

Anmerkung: Der unter den Zielballspielen der fünften Jahrestufe angeführte „Königsball“ (auch „Der König nimmt den Ball“ genannt) läßt sich nicht zu der eben behandelten Gruppe von „Stehballspielen“ einreihen.

C.

Für Mädchen allein vorgeschrieben.

„Hallo, der Müller ist draußen.“

Es ist dies eine Abänderung des unter den Knabenspielen dieser Stufe besprochenen Spieles „der schwarze Mann“ (siehe Seite 103!).

Auf dem Spielplatze werden zwei parallele Freimale in einer Entfernung von 20 bis 30 Schritten abgegrenzt.

Die Spielgesellschaft scheidet, vielleicht durch einen Abzählreim, den „Müller“ aus, welcher eine der beiden

Freistätten bezieht. Die übrigbleibenden Mädchen wählen eine „Wächterin“ oder „Hüterin“ und beziehen unter deren Führung das andere Freimal.

Zum Zeichen, daß das Spiel beginnt, verläßt der „Müller“ seine Behausung, naht sich dem gegenüberliegenden Freimale bis auf wenige Schritte und leitet ein Gespräch mit der vortretenden „Wächterin“ ein.

B. B.: Müller: „Halloh, halloh!“

Wächterin: „Wer ist draußen?“

Müller: „Der Müller.“

Wächterin: „Was will er?“

Müller: „Einen Sack voll Körner (Kinder).“

Wächterin: „Ich streue sie aus (er fange sich eins).“

Hierauf läuft die „Wächterin“ mit ihrer Schar am „Müller“ vorbei in das von dem letzteren verlassene Mal. Der „Müller“ hascht nach den Auslaufenden, welche jedoch von der „Hüterin“ thunlichst zu schützen sind; dies kann umso leichter und ausgiebiger geschehen, als die „Hüterin“ unverleglich ist, so daß ein etwaiger Schlag ihrer Freiheit keinen Eintrag macht. Der „Müller“ hascht auch nicht nach ihr, sondern nur nach ihren Schutzbefohlenen, welche schon durch die leiseste Berührung ihm anheimfallen und entweder gefangen gehalten werden oder als „Müller-Gehilfen“ beim nächsten Laufe (in entgegengesetzter Richtung) mitthun müssen.

Das zuletzt gefangene Mädchen wird beim nächsten Gange „Müller“, und die anderen wählen eine neue „Hüterin“.

Fünftes Schuljahr.

V. Klasse der Volksschule.

Fünftes Schuljahr.

V. Klasse der Volksschule.

A.

Für Knaben und Mädchen gemeinschaftlich vorgeschrieben.

„Kreuzhaschen“, „Querlaufen“ oder „Schneidezack“.

Das „Kreuzhaschen“ und das im Anschlusse an dieses Spiel beschriebene „Hilfshaschen“ bilden eine ganz besondere und ungemein anregende Gruppe der Haschspiele. Man könnte diese zwei Spiele mit Rücksicht auf den darin zur Geltung kommenden Grundgedanken sehr richtig unter dem als Gattungsbegriff aufgefaßten Namen des zweitgenannten Spieles „Hilfshaschspiele“ vereinigen. Dieser gemeinsame Grundgedanke lautet: Jedem vom Häfcher verfolgten und in Gefahr befindlichen Läufer kann durch einen seiner Genossen Hilfe geleistet werden. Je nach der Art dieser Hilfe unterscheidet man dann die zwei oben erwähnten und nachfolgend gesondert zur Behandlung gelangenden Spiele.

Die Mindestzahl der zum „Kreuzhaschen“ erforderlichen Theilnehmer beträgt drei: 1 „Verfolger“ und 2 „Läufer“, von denen abwechselnd der eine

verfolgt wird und der andere hilft oder rettet. Nach oben hin wird die Grenze meist durch den für das Spiel verfügbaren Raum bestimmt. Doch sind 8 bis 20 Spieler am besten daran.

Der Spielplatz muß so groß sein, daß er ein tüchtiges Auslaufen der Flüchtlinge gestattet; auf beschränktem Raume gedeiht das Spiel nicht, außer man ordnet an, daß alle Bewegungen auf einem (bestimmten) Bein hüpfend ausgeführt werden müssen.

a) Beim „Kreuzhaschen“ muß, sobald der ausgeloste erste „Häscher“ irgend einen „Läufer“ ins Auge gefaßt hat und diesen verfolgt, ein dritter Mitspieler die Bahn zwischen den beiden ersten durchkreuzen, durchqueren, durchschneiden. Von diesem Augenblicke an darf der „Häscher“ dem ursprünglich auserkorenen Opfer nicht mehr folgen; er muß vielmehr von demselben ablassen und den „Querläufer“ auf Korn nehmen, welchem übrigens gar bald wieder ein anderer aus der Noth hilft oder wenigstens helfen soll. Erreicht der „Fänger“ einen „Läufer“, bevor noch der erste „Querläufer“ eingegriffen hat, so gilt der Fang dessenungeachtet. Ist einmal der erste „Querläufer“ durch, so gelangt im weiteren Verlaufe des Spieles der Grundgedanke gewiß auch zum Ausdrucke.

Um zu bewirken, daß von allem Anbeginne quer-
gelaufen werden kann, gibt es ein einfaches Mittel: Man löst vor Beginn des Spieles nicht bloß den „Häscher“, sondern auch noch den zuerst zu verfolgenden „Läufer“ aus — und zwar diesen vor jenem, damit

er sich inzwischen aus dem Staube machen kann. Dadurch ist die Möglichkeit der sofortigen Anwendung, beziehungsweise Einleitung des „Querlaufens“ vollkommen gewährleistet.

Der gefangene „Läufer“ wird von seinem „Jäger“ mit vernehmlicher Stimme als neuer „Beckmann“ ausgerufen.

Ist keine Noth an Spielern, so kann man den abtretenden „Beckmann“ im nächsten Spielgange (bis zum abermaligen Wechsel des „Häschers“) ausruhen lassen; jedenfalls aber ist augenblicklicher Rückschlag verboten.

b) Eine reizvolle Erschwerung des giltigen Ganges kann man dadurch herbeiführen, daß man dem jeweiligen „Häscher“ das Berühren eines ausdrücklich bestimmten geeigneten Körpertheiles, z. B. der linken (rechten) Schulter, aufträgt, so daß jeder andere Schlag unwirksam ist. Es verschafft einen überaus erheiternden Anblick, zu sehen, wie sorgsam die Flüchtenden ihre „einzig verwundbare Stelle“ hüten, nach welcher der „Häscher“ so großes Verlangen trägt.

c) Wird das „Kreuzhäschen“ auf beschränktem Raume mit einbeinigem Hüpfen ausgeführt, so ist das hüppfreie Bein von der gleichseitigen Hand im Fußgelenke zu halten. Wer ermüdet ist, darf ohneweiters in einem ungefährlichen Augenblicke stehen bleiben und unter Umständen den Wechsel des Hüppbeines vornehmen.

NB. Das „Kreuzhäschen“ kennt in keiner Form ein „Freimal“.

„Hilfshaschen“ oder „Rettungshaschen“,
in der Schweiz „Hilfsjägli's“.

Die Mindestzahl der zu diesem flotten und in den Alpenländern volksthümlichen Spiele erforderlichen Theilnehmer beträgt nicht drei, wie beim „Kreuzhaschen“, sondern fünf: 1 „Verfolger“ und 4 „Läufer“, welche letztere sich in Augenblicken der Gefahr abwechselnd zu Paaren vereinigen dürfen.

Das „Rettungshaschen“ wird als gewöhnliches Haschenspiel ohne Freistätte eröffnet. Die Besonderheit desselben tritt erst dann zutage, wenn ein Spieler in Gefahr ist, von dem „Beckmann“ erreicht und geschlagen zu werden. Jetzt springt der erstbeste freie Genosse herzu und reicht dem gefährdeten Flüchtling raschestens die Hand, welche der Verfolgte natürlich ohne Zaudern erfafst. Jetzt bilden der Gerettete und sein Retter ein Paar, welchem der „Häscher“ nach der unten angeführten Hauptregel des Spieles für die berechtigte Dauer der Handverbindung keinen gültigen Schlag versetzen kann. Übel oder wohl schwenkt er ab und sieht sich nach einem Einzelläufer um, dem aber voraussichtlich wieder ein anderer Genosse helfend beispringt.

Regeln:

1. Die Hauptregel des „Hilfshaschens“ lautet: Nur einzeln laufende Spieler dürfen verfolgt, beziehungsweise gültig geschlagen werden.
2. Im Augenblicke der Gefahr darf ein Spieler seinem Genossen helfend beispringen, ohne Noth aber nicht.

3. Die Hilfe besteht darin, daß der Ketter sich mit dem Verfolgten durch Handreichung zu einem Paare verbindet, bevor einer von beiden geschlagen wird.
4. Dieses Spielerpaar ist bis auf weiteres schlagfrei und darf auch dann nicht berührt werden, wenn es stehen bleiben sollte.
5. Die Verbindung darf höchstens so lange dauern, bis sich ein zweites Paar gebildet hat; von einem gegen diese Regel verstößenden Paare wird der Ketter strafweise zum „Häscher“ ausgerufen.
6. Wechsel des „Häschers“ löst jedes Paar sofort auf.
7. Sofortiger Rückschlag ist unstatthaft.
8. Es kann zur Erschwerung für die „Läufer“ eine im Vorhinein ausdrücklich bestimmte Handverbindung beim Helfen gefordert werden.

„Schattenhaken.“

Die Spielaufgabe besteht in folgendem: Der „Beckmann“, welcher volle Bewegungsfreiheit genießt, hat in den auf den Boden fallenden Schatten oder auch bloß Kopfschatten eines seiner Mitspieler zu treten. Diese stehen entweder in bestimmter oder willkürlicher Ordnung auf genau bezeichneten Plätzen, oder sie dürfen sich auf beschränktem Raume frei bewegen; in jedem Falle ist ihnen Niederhocken, Kumpfbeugen, Aufspringen u. dgl. m. zum Schutze des gefährdeten Schattens gestattet. Wer seinen Schatten (beziehungsweise Kopfschatten) so schlecht verwahrt, daß der „Fänger“, welcher überall hin freien Zutritt hat, daraufzutreten vermag, muß mit ihm Platz und Beschäftigung tauschen.

Das befriedigende Gelingen des „Schattenhaschens“ hängt von der Erfüllung einiger nicht unwichtigen Bedingungen ab; diese sind: 1. Heller Sonnen- oder Mondschein oder gute künstliche Beleuchtung; — 2. lange Körperschatten, also niederer Stand der Lichtquellen; — 3. lichtgefärbter Boden, von dem sich die Schatten gut abheben.

Regeln und Winke:

1. Es wird ohne „Freimal“ gespielt.
2. Niemand darf sich so aufstellen, daß sein Körper keinen Schatten gibt, oder daß der Schatten unzugänglich wird, z. B. auf eine Mauer fällt.
3. Mit Ausnahme des „Häschers“ stellt oder bewegt sich jeder Spieler nach Thunlichkeit so, daß er die Lichtquelle im Rücken, also den Schatten vor seinen Augen hat.
4. Der „Häscher“ darf keine Person berühren.

„Mauerhaschen“, „Mauermännchen“, „Bauermännchen“, „Hockezed“ oder „Gudezed“.

Unter diesen Bezeichnungen werden nachfolgende zwei in Auffassung und Ausführung voneinander ziemlich bedeutend abweichenden Spiele verstanden.

Erstes Spiel:

Auf einem entsprechend begrenzten Spielplatze jagt ein „Häscher“ den vor ihm davoneilenden „Freien“ nach. Wer von diesen in Gefahr ist, geschlagen zu werden, kann sich dadurch in Sicherheit bringen, daß er — je nach der getroffenen Vereinbarung — plötzlich hockt,

niederkniet, die Hände vorlings auf den Boden wirft, als wollte er auf allen Vieren laufen, u. dgl. m. Solange er nach den Spielgesetzen gültig in dieser Stellung verharret, wird er als auf einem „Freiplatz“ befindlich angesehen, ist also unantastbar.

Nachdem es nicht so leicht ist, einen raschen Lauf in der oben erwähnten Weise plötzlich einzustellen, wird gar bald ein neuer „Häscher“ ausgerufen werden.

Zu dieser Ausführungsart ist etwas mehr Vorsicht nothwendig, damit weder die aus vollem Laufe niederfauernenden und deshalb auch oft niederfallenden „Läufer“, noch ihre „Verfolger“ durch Umrennen, Treten, Stolpern u. zu Schaden kommen.

Regeln:

1. Es wird ohne „Freiplatz“ gespielt.
2. Aus dem Stand darf nicht in die schützende Körperhaltung übergegangen werden, sondern immer nur aus dem Lauf.
3. In dem Augenblicke, da ein zweiter Spieler sich duckt, muß der erste empor schnellen und weiterlaufen.
4. Der neue „Häscher“ darf erst schlagen, bis derjenige, durch den er dazu gemacht worden ist, seinen Namen ausgerufen hat.
5. Sofortiger Rückschlag ist ungültig.
6. Die etwa angegebenen Spielplatzgrenzen müssen von jedem, ob „Schläger“ oder „Läufer“, eingehalten werden; außerhalb derselben hat ersterer kein Schlagrecht, während letzterer — sofort angerufen! — als erhascht gilt.

Zweites Spiel:

Der „Häscher“ steht im Mittelpunkte eines Kreises von mindestens zwölf Schritten Durchmesser. Auf dem Umfange hocken oder knien in gleichen Abständen die übrigen Spieler als „Necker“ und wenden ihr Gesicht dem „Häscher“ zu. Indem sie aus dieser ermüdenden Körperhaltung wechselweise und vorübergehend zum aufrechten Stande empor schnellen, necken sie den „Häscher“ und reizen ihn zum Schlage. Wer vor Wiedererlangung der kauenden Stellung vom Häscher berührt wird, muß mit diesem Platz und Wirksamkeit wechseln.

Der „Beckmann“ mustert die auf dem Kreisumfange Kauenden — und richtig! hinter seinem Rücken ist ein Spieler fecklich aufgestanden; er eilt hin, um zu schlagen und sich dadurch freizuspielen, doch der „Necker“ klappt noch rechtzeitig zu der vorgeschriebenen Körperhaltung zusammen und ist nun wieder schlagfrei. Jetzt beginnt es sich auf der entgegengesetzten Seite zu rühren. Dort haben sich zwei oder drei andere Kameraden die Entfernung des „Fängers“ zunutz gemacht und stehen aufrecht da; bis der „Häscher“ sie erblickt und ihnen nahekommt, werden sie wohl schon wieder unten sein. In dieser Weise wird der „Beckmann“ gewöhnlich so lange von einem Punkte des Kreisumfanges zum anderen gelockt, bis er zu einer List greift: Er unterbricht einen begonnenen Lauf, und statt auf die neuen „Necker“ hinzueilen, wendet er sich unvermuthet abermals zu den eben hinabgehuckten und hinter dem Rücken schon wieder empor schnellenden zurück, berührt einen derselben — und ist frei. Der Überlistete

bezieht als neuer „Häscher“ den Platz in der Mitte, und der Abgelöste tritt in den Kreisumfang ein, um sich gleich den anderen an dem „Fänger“ sein Mütchen zu fühlen.

Ein andermal mögen sich die „Recker“ in einer Stirnreihe aufstellen; dann muß der „Häscher“ von einem Flügel zum anderen springen, um — gewöhnlich einen nahe der Mitte postierten Spielfameraden auf frischer That zu ertappen.

„Jägerpiel“, „Große Jagd“ oder „Hirsch und Jäger“.

Der Grundgedanke dieses von GutsMuths und Campe ganz besonders empfohlenen und unter der Schuljugend außerordentlich beliebten Häschespiels ist folgender: Es wird eine Jagd dargestellt; der „Jäger“ versieht sich mit einer immer mehr wachsenden Zahl von „Jagdgehilfen“ und erlegt mit ihrer Unterstützung die im Jagdreviere sich aufhaltenden „Hirsche“ und sonstigen wilden Thiere. Vorsichtiges Fernhalten vom „Jäger“ und von dessen „Knechten“, ausdauerndes Laufen, gutes Ausweichen und Berbergen, geschicktes Entwinden aus den Armen der „Helfer“ und zumeist auch rasches Überspringen von Hindernissen gelangen hierbei zur Ausübung.

Der Spielplatz soll womöglich eine nach allen Seiten hin genau abgegrenzte Waldparcette mit stunkfreien Blößen, ein Park, ein Garten u. dgl. m. sein, wo Buschwerk und Rasen nicht ängstlich geschont werden müssen. Bäume und Sträucher, kleine, ungefährliche Wasserläufe, Gräben, Hohlwege u.

welche den sonst ebenen Boden bedecken und durchschneiden, erhöhen den Wert des Spielplatzes und zugleich auch den Reiz des Spieles; denn sie gewähren den Verfolgten mancherlei Schutz und geben überdies wichtige Stützpunkte für ganz interessante Theilkämpfe ab. Jedoch ist große Vorsicht nothwendig, damit die Spielenden sich nicht etwa an sparrigen Ästen, Steinen und anderen Gegenständen verletzen. Die Ausdehnung des Platzes stehe in einem günstigen Verhältnisse zur Zahl der Spieltheilnehmer, auf deren jeden wenigstens ein Raum von 20 Schritten im Geviert entfallen soll.

Die Spieler, deren Zahl hier größer als bei den meisten übrigen Spielen sein darf, aber nicht leicht weniger als 12 betragen kann, einigen sich vor allem über die Grenzen des Spielplatzes und legen dann ein „Freimal“ an; dieses letztere muß so groß sein, daß es alle Spieltheilnehmer fassen kann, und so günstig liegen, daß es von allen oder wenigstens von mehreren Seiten zugänglich ist; auf sehr großen Spielplätzen legt man es in der Mitte an.

Ein tüchtiger Spieler, der beste Läufer, übernimmt die Titelrolle: er wird „Jäger“. Als solcher heftet er sich zum Zeichen seiner Würde auf jedem Oberarm eine breite weiße Binde an; die Stelle eines Gewehres vertritt der minder gefährliche Plumpsock. — Machen Größe und Beschaffenheit des Platzes die sofortige Verwendung von „Jagdgehilfen“ nothwendig, so werden auch gleich zwei solche bestimmt und durch je eine Armbinde (nur links oder nur rechts zu tragen!) kenntlich gemacht, jedoch nicht mit Plumpsocken versehen. —

Alle übrigen Spieler, „Hirsche“ und anderes „Wild“ vorstellend, beziehen das „Freimal“, welches der „Jäger“ und seine „Gehilfen“ nicht betreten dürfen.

Der Spielverlauf ist folgender: Der „Jäger“ (angenommen mit zwei „Gehilfen“ zur Seite) tritt vor das „Freimal“ und ruft den „Hirschen“ zu: „Freier Abzug!“ Sofort verläßt das „Wild“ einzeln oder in Rudeln die „Freistätte“; niemand darf zurückbleiben. Alles sucht möglichst bald und möglichst weit aus dem Bannkreise des noch immer stehenbleibenden „Jägers“ zu flüchten oder sich vor ihm zu verbergen. Nach kurzer Zeit, z. B. nach einer halben Minute (Zählen bis 30) ruft der „Jäger“ mit kräftiger Stimme: „Halloh, halloh!“ oder „Freier Abzug aus!“ Das ist das Zeichen zum Beginne der Jagd. „Jäger“ und „Gehilfen“ suchen das „Wild“ auf und verfolgen es. Dieses aber trachtet auf möglichst sicheren Wegen wieder in das „Freimal“ zurückzugelangen, wo es in Ruhe verschmausen und sich von der ausgestandenen Angst erholen kann. Freilich kommen nicht alle glücklich heim. Hier fängt der „Jäger“ selbst einen einlaufenden „Hirsch“ ab und bringt ihm wohlgezählte drei Plumpsackschläge bei. Dort treiben die „Jagdgehilfen“ dem „Jäger“ einen zweiten „Hirsch“ zu oder vermögen ihn trotz aller Fluchtversuche so lange festzuhalten, bis der „Jäger“ aus eigenem Antriebe oder auf ihren Ruf: „Jäger!“ erscheint und auch ihn durch 3 Schläge zum „Jagdknecht“ macht. Wieder auf einer anderen Stelle überschreitet ein „Hirsch“ flüchtend die Grenze, wird erblickt und erhält gleich den zwei anderen das Abzeichen der „Jagdgehilfen“. Jetzt

hat der „Jäger“ um drei „Knechte“ mehr, welche ihm fortan dienstbar sein müssen — und richtig erwischen diese schon im nächsten Augenblicke einen arglos dahertrabenden „Hirsch“, der die Abzeichen übersieht und in den „Häschern“ noch gute Freunde zu erkennen meint. Wieder ein „Jagdgehilfe“! — Doch inzwischen haben alle übrigen „Hirsche“ sich nach dem „Freimal“ gerettet, und im ganzen Reviere gibt es nichts mehr zu jagen. Da bleibt dem „Jäger“ nichts anderes übrig, als mit seinen (6) Helfern abermals vor das „Freimal“ zu treten, „Freier Abzug!“ und später: „Halloh, halloh!“ zu rufen, damit die Jagd neuerdings beginnen könne. Der zuletzt gefangene oder ungefangen übrigbleibende „Hirsch“ wird bei etwaiger Wiederholung des Spieles zum „Jäger“ gemacht. Haben die Theilnehmer sich zu sehr erhitzt, so muß man vorher eine Ruhepause eintreten lassen.

Regeln:

1. „Jäger“ und „Jagdgehilfen“ dürfen die „Freistätte“ nicht betreten.
2. Sie dürfen sich nicht bloß vor dem „Freiplatz“ aufstellen, um das einlaufende „Wild“ abzufangen.
3. Im Reviere kann nur der „Jäger“ allein „Hirsche“ zu „Jagdknechten“ machen, indem er ihnen („eins, zwei, drei“ zählend) in ununterbrochener Reihenfolge drei Plumpsackschläge ertheilt.
4. Die „Jagdgehilfen“ verstellen dem „Wild“ den Weg, treiben es dem „Jäger“ zu oder über die Reviergrenzen hinaus oder halten es fest und rufen den „Jäger“ herbei; schlagen dürfen sie nicht, wohl aber sich gegenseitig unterstützen.

5. Dem „Jäger“ und seinen „Knechten“ ist es gestattet, einen ins Auge gefassten „Hirsch“ so lange zu verfolgen, bis er nicht mehr weiter kann oder sich eine Grenzverletzung zuschulden kommen läßt.
6. Vor Verabfolgung der drei Plumpsackschläge sind den „Hirschen“ Fluchtversuche erlaubt, doch dürfen sie sich hierbei von ihresgleichen nicht helfen lassen; Stoßen, Schlagen, Krazen, Beißen und andere Unarten sind selbstverständlich ausgeschlossen.
7. Ohne Verabfolgung der vorgeschriebenen 3 Schläge wird jeder „Hirsch“ zum „Jagdgehilfen,“ wenn er
 - a) vor dem Er tönen des Rufes: „Freier Abzug!“ das „Freimal“ verläßt oder nach diesem Rufe noch darinnen verweilt, —
 - b) in das „Freimal“ zurückkehrt, bevor noch: „Halloh, halloh!“ gerufen worden ist, also vor Beginn der Jagd, —
 - c) die Grenzen des Spielplatzes überschreitet und dabei vom „Jäger“ oder von einem „Jagdknechte“ angerufen wird.
8. Entfernen der Abzeichen seitens der „Jagdgehilfen“ und Aufnehmen von Abzeichen seitens der „Hirsche“ in der Absicht, die Gegner zu täuschen, ist verboten.

Abweichende Spielformen:

- a) Auf großen, aber vollkommen übersichtlichen Spielplätzen erlegt der „Jäger“ nicht mittels dreier Plumpsackschläge, sondern durch Zielwürfe mit einem kleinen Ball. Jeder „Hirsch“, welchen der Ball und welcher den Ball berührt, wird „Jagdgehilfe“; als solcher muß

er dem „Jäger“ den Ball nach Bedarf zuwerfen oder zurollen. Einen zweiten oder auch dritten Ball darf der „Jäger“ nur über besondere vorherige Abmachung bei sich haben.

b) Bei entsprechender Abänderung der Regeln kann das Spiel auch ohne Freiplatz durchgeführt werden; es nähert sich dann mehr dem einfachen „Haschen“ oder „Jagen“.

„Was machst du in meinem Garten?“ oder „Dieb und Gärtner“, auch „Gärtner und Fuchs“.

Man hat es hier eigentlich mit einem „Katz und Maus“-Spiele (siehe Seite 68!) unter mehrfach geänderten Bedingungen zu thun.

a) Die Kinder, mindestens 20 an der Zahl, bilden mit nahezu gestreckten Armen und Händefassung, Gesicht zur Mitte gerichtet, den Umfang eines Kreises, den „Zaun eines Gartens“. Von den zwei vorher ausgelosten und in den Kreisumfang nicht einbezogenen Spielgenossen stellt der eine den „Dieb“ vor, welcher in den „Garten“ eingedrungen ist und in dem Mittelpunkte desselben Obst nascht; der andere Schüler tritt als „Gärtner“ auf und steht außerhalb des „Gartenzaunes“. Sobald der „Gärtner“ des „Diebes“ ansichtig geworden, leitet er ein kurzes Zwiegespräch mit dem Bösewicht ein. Dasselbe kann beiläufig folgenden Wortlaut haben:

Gärtner: „Was machst du in meinem Garten?“

Dieb: „Ich esse Äpfel (Birnen).“

Gärtner: „Wer hat dir das erlaubt?“

Dieb: „Niemand.“

Gärtner: „Hinaus!“

Nach dieser Wechselrede bricht der „Gärtner“ an einer beliebigen,



Abb. 16.

nunmehr als „Gartenthür“ offen bleibenden Stelle in den Kreis und folgt dem davoneilenden „Dieb“ genau auf denselben Schlangelwegen (Abb. 16) nach, welche dieser einschlägt. Zur Erleichterung des Hindurchschlüpfens werden die in Handfassung verbleibenden Arme schräg seit- und aufwärts gehoben. — Ziel und Aufgabe des Flüchtenden ist, ohne erhascht zu werden, endlich von außen her durch die „Gartenthür“ nach dem Kreismittelpunkte einzulaufen; dieser bildet eine Art „Freimal“, wo der „Dieb“ nicht mehr gültig geschlagen werden darf, und von wo aus er dann ungestraft abzieht.

Der „Dieb“ verliert das Spiel, wenn er

- a) nicht durch die „Gartenthür“ zur Kreismitte einläuft,
- b) vorher durch den fehlerlos nacheilenden „Gärtner“ geschlagen wird.

Dagegen verliert der „Gärtner“, wenn er

- a) den Weg des „Diebes“ verfehlt,

b) den „Dieb“ vor dessen ordnungsmäßigem Anlangen in der Mitte des Kreises nicht erhascht.

Beim nächstfolgenden Spielgange wird der im Wettlaufe Unterlegene zum „Gärtner“ (oder zu dem, was er früher nicht gewesen) und wählt sich einen Gegner aus dem Kreisumfang. Es können aber auch jedesmal zwei frische Kräfte zum Spiele antreten; diese Einrichtung ist bei großer Schülerzahl natürlich vorzuziehen.

b)

„Im verbotenen Garten.“

Unter diesem Namen sei hier noch eine zweite Form des vorigen Spieles erwähnt, welche wohl recht unterhaltend und anregend ist, jedoch gewisser

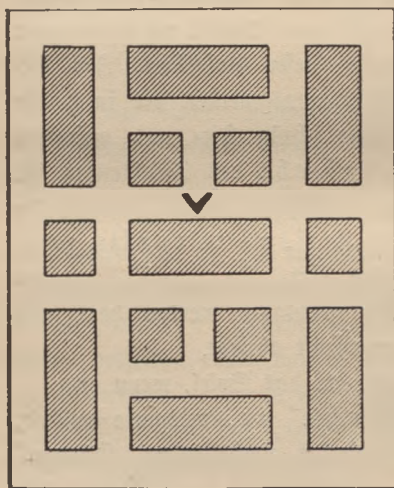


Abb. 17.

Vorbereitungen, beziehungsweise Vorbedingungen bedarf, die nicht überall getroffen, resp. geschaffen werden können.

Wo man einen großen Garten oder Park mit hinlänglich vielen geraden und krummen Längs- und Querenwegen hat, entfällt alle weitere Vorbereitung. — In einem Obstgarten oder

auf einer Waldparcelle mit weder zu schütter, noch zu dicht stehenden Bäumen läßt sich durch gespannte Schnüre ein kleines Labyrinth von Gängen herstellen. — Doch auch im Turnsaal kann man mit ein paar Kreidestrichen oder durch passende Aufstellung von Kindern mit Händefassung einen bescheidenen Irrgarten zur Darstellung bringen (siehe Abb. 17 und Abb. 18!).

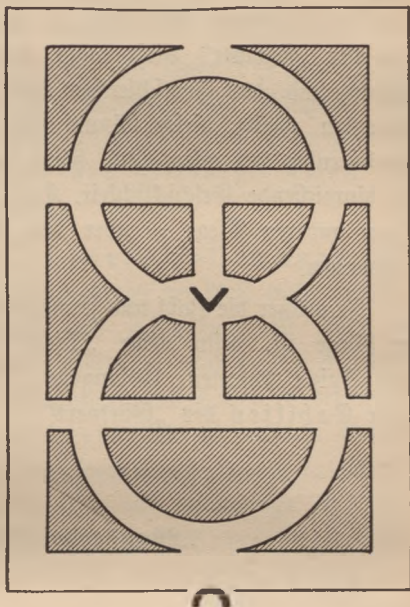


Abb. 18.

Die ursprüngliche Aufstellung des „Diebes“ (= \wedge) und des „Gärtners“ (= \smile) ist in beiden Skizzen ersichtlich gemacht.

Der „Gärtner“ sucht den „Dieb“ zu fangen, welcher natürlich davonläuft und trachtet, bei der einzigen „Thür“ aus dem „Garten“ hinauszugelangen. Der einzuschlagende Weg ist jedem der beiden Spieler freigestellt; nur darf keiner durch Umkehr oder Zurücklaufen, sondern einzig und allein durch Einbiegen in einen anderen Gang die Richtung seines

Laufes ändern. Es liegt in der Natur der Sache, daß der „Gärtner“ nicht ruhig an der „Thür“ stehen bleiben und das Fortschleichen des „Diebes“ dortselbst abwarten wird; dieser könnte sich ja in Wirklichkeit ebenso ruhig satt essen und hätte zum Schlusse gewiß die hinreichende Geschicklichkeit, Kraft und Zeit, um auf einem anderen Wege — über den „Gartenzaun“ — zu entkommen.

Je größer die Zahl und je vielfacher die Verzweigung der Wege ist, desto mehr „Diebe“ können gleichzeitig zum Spiele antreten. Gefangene „Diebe“ werden mitunter Gehilfen des „Gärtners“.

„Wanderball.“

Einleitendes.

Es ist geradezu unmöglich, die Begriffe „Fangball“ und „Wanderball“ voneinander scharf abzugrenzen; denn einerseits ist fast jedes „Wanderballspiel“ gleichzeitig auch ein „Fangballspiel“, und andererseits darf man viele „Fangballspiele“ mit Fug und Recht auch „Wanderballspiele“ nennen — keineswegs soll aber behauptet werden, daß der eine Begriff der übergeordnete und der andere der untergeordnete sei.

In dem vorliegenden Buche sind unter den „Fangball-Übungen“ und den „Fangball-Spielen“ der Schuljahre 3, 4 und 6 (= III. und IV. Volksschulklasse und I. Mädchen-Bürgerschul-Klasse) vorzugsweise

solche Wurf- und Fang-Übungen und =Spiele mit dem Ball angeführt, bei welchen es ausschließlich oder wenigstens in erster Linie auf die bloße Einübung der verschiedenen Arten des Werfens und Fangens von Bällen ankommt. Dieses Werfen und Fangen ist also mehr oder weniger der alleinige Zweck der Übung, resp. des Spieles.

Bei unseren „Wanderball-Übungen und =Spiele“ wird nun allerdings der Ball meist in derselben Weise geworfen und gefangen, wie bei den „Fangball-Übungen und =Spiele“; man verbindet jedoch mit diesem Werfen und Fangen des Balles in der Regel auch noch einen anderen Zweck, wie z. B. die Darstellung einer bestimmten Form („Zickzackball“, „Mäanderball“ u.), die gleichzeitige Durchführung einer selbständigen Spielidee („Ballzick“ = eine Art Fangballspiel mit Haschen u.) u. dgl. m. Aus diesem Grunde kann man die „Wanderball-Übungen und =Spiele“ als einen weiteren und höheren Ausbau der „Fangball-Übungen und =Spiele“ ansehen.

Die amtlichen Lehrpläne schreiben „Wanderball“ für Knaben und Mädchen der fünften Jahresstufe (V. Volksschul=Classe) und für Mädchen der sechsten Jahresstufe (I. Bürgerschul=Classe) vor; demgemäß erscheint der unter diesem Titel vereinigte Stoff in der vorliegenden Anleitung auf zwei Stufen vertheilt. Die Knaben der fünften Jahresstufe sollen aber auch wenigstens einen Theil des für Mädchen der sechsten Jahresstufe vorgezeichneten Stoffes (siehe Seite 186!) durcharbeiten.

I. Stufe*):

Übungen:

1. Aufstellung im Rechtecke (in der Umzugbahn), Gesicht nach innen. Ein Ball wandert, in einer Ecke beginnend, von Nachbar zu Nachbar nach links (nach rechts), erst in flachem, dann in hohem Bogen, zuletzt mit Bodenpressen. Später beginnen in 1 und 3 oder aber in 2 und 4 (Abb. 19) gleichzeitig



Abb. 19.

zwei Bälle die Wanderung nach derselben Richtung, hierauf in 1, 2, 3 und 4 gleichzeitig vier Bälle. Niemand darf in seinen Händen zwei Bälle zusammenkommen lassen.

2. Im Saale oder in einem geschlossenen Hofe falls dies mit Rücksicht auf Fenster, Thüren, Geräte u. c. möglich ist (Abb. 20): Aufstellung entlang der Wände (in der Umzugbahn), Gesicht nach außen, also zur Wand gerichtet. Ein Ball wandert, in einer Ecke beginnend, von Nachbar zu Nachbar nach rechts,

*) II. Stufe siehe Seite 186!

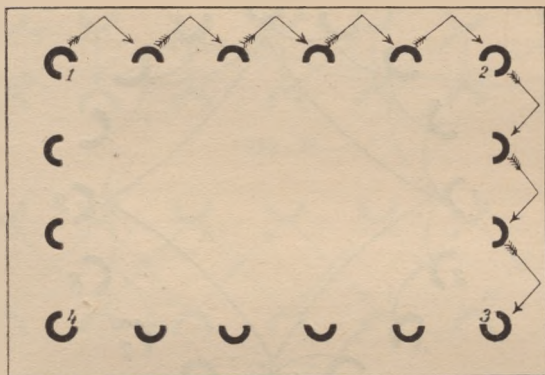


Abb. 20.

dann nach links, u. zw. dergestalt, daß der jeweilige Werfer den Ball schräg aufwärts gegen die Wand treibt und der jeweilige Fänger ihn nach dem Rückprallen von der Wand je nach Anordnung aus der Luft (direct) oder erst nach einmaliger Berührung des Bodens (indirect) fängt. Dann beginnen in 1 und 3 oder aber in 2 und 4 gleichzeitig zwei Bälle die Wanderung, endlich in 1, 2, 3 und 4 gleichzeitig vier Bälle.

3. Wanderball im Kreise oder in einer der Platzform angepaßten Ellipse (Abb. 21):

- a) Ein Ball wird nach links (rechts) von Nachbar zu Nachbar geworfen; dann beginnen zu gleicher Zeit zwei Bälle (180° voneinander entfernt) die Wanderung, ebenso später drei (120°), vier (90°), sechs (60°) u. s. f. Kein Ball darf den vor ihm wandernden einholen oder überspringen. Deshalb empfiehlt es sich, taktmäßig und gleichzeitig bei lautem Zählen zu werfen.

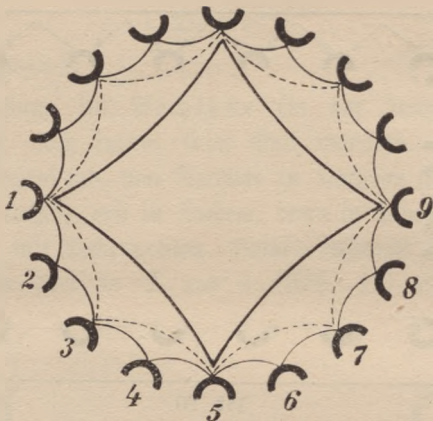


Abb. 21.

b) Ein mittelgroßer oder kleiner Ball wandert nach links oder rechts hin mit jedesmaliger Auslassung eines, zweier, dreier ... Nachbarn; der Ball wandert demnach (siehe Abb. 21!):

entweder vom 1. zum 3., 5., 7., 9.	} Schüler 2c. 2c.
oder " 1. " 4., 7., 10., 13.	
oder " 1. " 5., 9., 13., 17.	

4. „Gassenwanderball“ und „Zickzackball“. Zu diesen Übungen treten die Schüler in zwei offenen Stirnreihen mit Gegnerstellung vorlings an; eine derartige Aufstellung nennt man „Gasse“. Die Art und Weise, in welcher vorläufig ein Ball von Seite zu Seite wandert, ist in den Abb. 22 und 23 ersichtlich gemacht. Abb. 24 dagegen zeigt, wie man bei einer solchen Wanderball-Übung auch mehrere Bälle zu gleicher Zeit in Bewegung setzen kann.

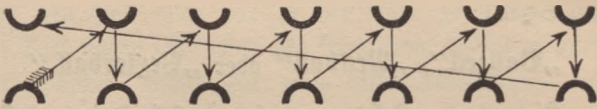


Abb. 22.

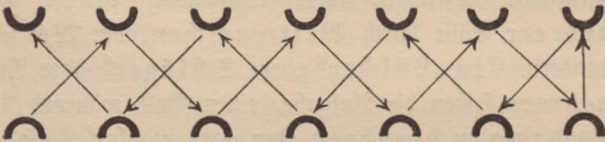


Abb. 23.



Abb. 24.

A n m e r k u n g: Eine Weiterausgestaltung des Stoffes nach dieser Richtung hin wird niemandem schwerfallen, dürfte aber kaum nothwendig sein. Wenn man nämlich bedenkt, daß alle vorgenannten Übungen gerade so wie jene der zweiten Stufe mit großen und kleinen Bällen, in den verschiedensten Wurf- und Fangarten, bei kleinem und großem Abstände der Schüler zc. zc. durchgeführt werden können und sollen, so ergibt sich des Stoffes eine solch' reiche Fülle, daß man damit in jedem Falle das Auslangen finden wird. Es kann also getrost zur Beschreibung eines Spieles geschritten werden.

Spiel:

„Ballzet“, „Reckball“ oder „Berierball.“

Hierunter versteht man ein Häschespiel, dessen Grundidee folgende ist: Die Mitglieder einer Spielgesellschaft lassen in ihrer Aufstellung einen oder mehrere Bälle durch Weiterreichen oder Werfen wandern. Ein „Häscher“ oder „Schläger“ oder ihrer mehrere haben die Aufgabe, einen Ball während der Wanderung zu berühren oder ganz in ihre Gewalt zu bekommen, um sich freizuspielen.

Von den mannigfachen Ausführungsarten, deren jede anfangs mit einem Balle und einem „Häscher“, dann aber auch mit zwei oder mehreren Bällen und gleichvielen „Häschern“ betrieben werden soll, seien nachstehende fünf zur Einübung empfohlen.

Erste Art:

Die Kinder bilden einen eng geschlossenen Stirnkreis, Gesicht nach innen. Ein großer Gummiball oder ein mit Lederüberzug versehener Fußball wird von Nachbar zu Nachbar gereicht (nicht geworfen!) und wandert in dieser Weise bald nach der einen, bald nach der anderen Seite, bald ruht er längere Zeit in den Händen eines Spielers, oder er wird gar auf einen Augenblick dem immerfort außen nacheilenden und über die Schultern seiner Spielgenossen nach innen zulangenden „Häscher“ oder „Schläger“ hingehalten. Um ihn zu tauschen, markieren die Spieler zuweilen die Bewegungen des Ballnehmers und Weitergebens,

ohne den Ball auch nur in der Nähe zu haben. Wer den Ball fallen läßt oder die Berührung desselben durch den „Häscher“ verschuldet, wird dessen Nachfolger.

Zweite Art:

Die Gesichter der im Kreisumfange stehenden Schüler sind nach außen gekehrt, der Ball wird gleichfalls außen herumgereicht, der „Schläger“ aber waltet im Inneren seines schwierigen Amtes; alle übrigen noch nöthigen Bestimmungen gleichen jenen, welche in der Beschreibung der ersten Ausführungs=Art angegeben sind.

Dritte Art:

Die ganze Abtheilung der Spieler bildet einen Stirnring kreiseinwärts und öffnet denselben bis auf doppelte Armlänge. Der außen befindliche „Häscher“ wirft den Ball (die Bälle) in den Kreisumfang, woselbst die Wanderung von Nachbar zu Nachbar mit beliebigem, meist durch das Verhalten des „Schlägers“ bedingtem Wechsel der Richtung durch Zuwerfen bewerkstelligt wird. Eines jeden „Häschers“ Sache ist, ohne Eindringen in den Kreis einen fliegenden Ball direct aus der Luft zu fangen oder einen auf den Boden niedergefallenen Ball emporzuheben. Durch wessen Schuld dies gelingt, der wechselt mit dem „Schläger“ Platz und Thätigkeit.

Vierte Art:

Auch jetzt stehen die Spielgenossen in einem auf doppelte Armlänge geöffneten Kreise und wenden das

Gesicht nach dem Mittelpunkte. Dagegen tritt der „Schläger“ in den Kreis hinein und wirft den Ball (die Bälle) den Kameraden zu. Niemand von diesen ist im Weiterwerfen eines Balles bloß auf seine Nachbarn angewiesen, sondern wird es oft für nothwendig finden, den Ball über den Kopf des „Häschers“ hinweg auf die gegenüberliegende Seite des Spielerkreises zu befördern. Unausgesetzte Aufmerksamkeit ist für die im Kreisumfange stehenden Schüler höchst nothwendig; denn jedem von ihnen kann in jedem Augenblicke ein Ball zuschlagen und große Gefahr bringen. Befinden sich mehrere „Schläger“ und mehrere Bälle im Kreise, so geht das Spiel ungestört weiter, wenn auch an irgend einer Stelle ein Fehler begangen wird; der an diesem Fehler schuldtragende „Werfer“ tauscht mit jenem „Schläger“, welcher dabei zu einem Balle gekommen ist, in aller Ruhe den Platz und natürlich auch die Beschäftigung.

Fünfte Art:

Noch größere Freiheit gewährt dem „Häscher“ wie seinen Gegnern folgende Spielweise:

Abermals bildet die spielende Abtheilung einen offenen Stirnkreis vorlings, und der zuerst gewählte (ausgeloste) „Häscher“ oder „Schläger“ tritt in die Kreisfläche ein. Im Kreisumfange wird ein mäßig großer Ball beliebig hin- und hergeworfen; derselbe darf aber auch — z. B. wenn er zu Boden gefallen ist — durch Hand oder Fuß weitergerollt werden; um Zusammenstöße u. dgl. zu verhindern, empfiehlt es sich, für letzteren Fall genau

anzuordnen, welche Hand und welcher Fuß hiezu während der Dauer eines Spielganges das Recht haben.

Ein weiteres Zugeständnis bildet die Thatsache, daß jeder Spieler, also auch der „Häscher“, den Kreisumfang, beziehungsweise das Kreisinneere verlassen darf, um den über die Grenze geflogenen oder gerollten Ball in seine Gewalt zu bekommen. Das Ausbrechen mehrerer Schüler aus dem Kreisumfang läßt sich durch eine einfache Maßregel hintanhalten; am Beginne des Spieles wird nämlich verlautbart, daß nur derjenige Mitspieler zum Verlassen des Kreisumfangs befugt ist, über dessen Kopf oder an dessen linker (rechter) Seite der Ball die Peripherie überschritten hat.

Der „Häscher“ gewinnt das Spiel und darf in die Stirnkreisreihe eintreten, sobald er den fliegenden, rollenden oder auf dem Boden liegenden Ball berührt hat; dagegen gilt weder das Erfassen des in den Händen eines anderen für einen Augenblick ruhenden Balles, noch das Herausschlagen desselben aus den Händen eines Mitspielers zum Zwecke der nachträglichen Berührung während des Fliegens, Rollens oder Liegens.

Wer vor der giltigen Berührung des Balles durch den „Häscher“ den Ball zuletzt in der Hand hatte, ohne zu werfen oder zu rollen, — resp. derjenige, dem nach Aussage des letzten Werfers der Ball vermeint war, der löst den nunmehr eintretenden „Häscher“ ab.

„Zielball.“

III. Stufe*):

Übungen:

9. Durch Vornahme der Übungen 1 bis 8 sind die Schüler gewiß so weit vorgebildet, daß man ohne Sorge selbst von größeren Entfernungen aus Fensterpfeiler u. dgl. kräftig werfen lassen kann, wobei theils als Erweiterung, theils als Erschwerung das Wiederauffangen des rückprallenden Balles direct aus der Luft oder nach einmaliger Berührung des Bodens anbefohlen werden kann.
10. Bei geringerem, jedoch allmählich wachsendem Abstände ist ein kleiner, fester Ball durch Reifen oder Schaukelringe zu werfen, welche abwechselnd in verschiedener Höhe angebracht werden sollen. Auf gleiche Art wird das Einwerfen des Balles in ein passendes Ziel (einen Korb, einen Topf, eine Mütze, ein Grübchen, eine Rinne u. dgl. m.) geübt.
11. Nach einem von links nach rechts oder umgekehrt, von vorn nach hinten oder umgekehrt langsam rollenden großen (Fuß-) Balle wird erst in kleiner, dann in immer größerer Entfernung mit einem kleinen Balle gerollt.
12. Bei großem Abstände sind Schüler zu werfen, welche an den Stangen auf- und abklettern oder an den senkrechten Leitern auf- und absteigen u.

*) Einleitendes, I. und II. Stufe siehe Seite 77, 79 und 98, IV. bis VI. Stufe siehe Seite 169, 250, 320!

Spiele:

a)

„Der König nimmt den Ball,“ auch kurz
„Königsball“.

Dieses Zielballspiel darf weder mit dem als „Kreisfangball“ oder „Königsball“ bezeichneten Spiele der dritten Volksschul=Classe verwechselt werden (siehe Seite 75!), noch soll man es zu den „Stehball“-Spielen rechnen, welche unter den Spielen der vierten Jahrestufe (Seite 110 bis 115) verzeichnet sind; die Versuchung liegt nahe.

In dem Mittelpunkt eines Schülerkreises von beiläufig 4 bis 6 Schritten Halbmesser steht der erwählte „König“, und zu seinen Füßen liegt ein kleiner Ball. Die Schüler sind zwar alle laufbereit, doch wenden sie das Gesicht unausgesetzt dem „Könige“ zu. Dieser faßt schnell seinen Entschluß und führt denselben ebenso schnell aus. Mit dem Rufe: „Der König nimmt den Ball!“ bückt er sich, ergreift den Ball und schleudert ihn mit geschicktem Zielwurfe nach einem der Mitspieler, welche schon beim ersten Worte Reißaus genommen haben.

Trifft der „König“ mit dem Wurfe, so hebt der Getroffene den Ball auf und wirft von der Stelle aus, wo er den Ball erlangt hat, nach dem noch immer im Kreismittelpunkte stehenden „Könige“. Gelingt auch dieser Wurf, so ist der „König“ durch den Werfer abgelöst, und alle Schüler treten zum neuen Spielgange wieder an. Gelingt dieser Rückwurf jedoch nicht,

so bleibt beim nächsten Spielgange der alte „König“ in Amt und Würden.

Trifft der „König“ dagegen nicht, dann wird er alsogleich durch denjenigen Mitspieler ersetzt, nach welchem er vergeblich gezielt und geworfen hat.

b)

„Kreisball“

ist die ziemlich unklare Benennung eines munteren Spieles, welches Ballwerfen, Ballfangen, Zielwerfen, Laufen und Ausweichen abwechslungsreich verbindet.

In einem großen, geöffneten Stirnkreise vorlings dessen Umfang deutlich sichtbar gemacht werden muß, damit er nach dem späteren Auseinanderlaufen sofort wieder gefunden werden könne, stehen die Schüler und werfen einen mittelgroßen Gummiball unter großer Aufmerksamkeit ganz regellos im Kreise herum. Der erste Spieler, dem das Fangen des ihm zugeworfenen Balles aus Unachtsamkeit oder Mangel an Übung nicht gelingt, tritt in den Kreis hinein, und nun ändert sich die Taktik der Spieler. Sie lassen wohl noch immer den Ball im Kreisumfange regellos wandern, aber ihr Sinnen und Trachten ist hauptsächlich dahin gerichtet, den im Kreise herumirrenden und dem Balle scheu aus dem Wege gehenden Kameraden durch wohlgezielte Würfe zu treffen. Verfehlt ein solcher Wurf das Ziel, dann muß der ungeschickte Werfer aus dem Kreisumfange scheiden und gleichfalls in die Kreisfläche treten. „Sitzt“ dagegen ein solcher Zielwurf, dann laufen alle noch Freien,

also im Kreisumfang Stehenden, davon, bis der Getroffene nach dem Ergreifen des Balles: „Halt!“ ruft. Vom Kreise aus wirft er dann nach jenem der nunmehr stehenbleibenden Mitschüler, welchen zu treffen die größte Möglichkeit ist. Ob dieser Wurf nun gelingt oder nicht, unbekümmert darum kehren alle auf ihre Plätze zurück, und nur der nach dem „Halt!“ etwa Getroffene geht mit in den Kreis; das Spiel geht wie vorhin weiter.

Jeder mißglückte Zielwurf von der Peripherie nach innen zu und jeder gelungene Zielwurf von der Kreisfläche nach außen hin bringt den im Kreisinneren Stehenden den Gewinn einer Person, da im ersten Falle der ungeschickte Werfer und im zweiten Falle der Getroffene einzutreten hat. Auf diese Weise wird die Zahl der darinnen Weilenden immer größer, während der Kreisumfang in gleichem Maße spärlicher besetzt aussieht, ohne sich jedoch zu verengern.

Es kommt gar bald so weit, daß nur noch ein einziger Schüler den Kreisumfang vertritt. Jetzt kann man das Spiel für beendet ansehen, obzwar es eigentlich noch folgenden Schluss hat: Dieser „letzte Mohikauer“ läuft in der Peripherie beliebig hin und her und richtet wohlgezielte Kernwürfe gegen die nach Thunlichkeit ausweichenden Kreis-Inassen. Jeder Getroffene ist „matt“ oder „todt“ und räumt den Platz. Zum endgiltigen Siege ist es nothwendig, alle „matt“ zu machen. Kommt aber ein Fehlwurf vor, dann wird der Werfer, welcher sich nur auf dem Kreisumfang nach Belieben frei bewegen darf, von seinen Gegnern scharf aufs Korn genommen. Das Sitzen oder

Fehlgehen des Wurfes nach ihm entscheidet, ob er das Bewerfen der noch nicht getroffenen Gegner einzustellen oder fortzusetzen hat.

Regeln (zu Abs. 1 und 2):

1. Fangbälle werden willkürlich im Kreisumfang herumgeworfen und müssen „aus der Luft“ erhascht werden.
2. Wer den ihm zugebachten Fangball nicht erhascht, tritt in das Kreisinnere; wem der Ball vermeint war, entscheidet in Streitfällen der Werfer.
3. Es gibt zwei Arten von Zielwürfen mit dem Balle:
 - a) solche von dem Kreisumfang nach der Kreisfläche hinein und
 - b) solche von dem Kreisinneren über die Peripherie hinaus.

Diese wie jene sind unfangbar.

4. Zielbälle erster Art (3 a) werden auf die in der Kreisfläche befindlichen Spielgenossen geworfen, welche innerhalb der Kreisgrenzen beliebig ausweichen dürfen.
5. Zielbälle zweiter Art (3 b) werden auf die aus dem Kreisumfang geflüchteten Freien geworfen, welche nach dem Rufe: „Halt!“ des Werfers ruhig stehen bleiben müssen.
6. Zielwürfe nach innen sollen treffen; ist dies nicht der Fall, so tritt der ungeschickte Werfer strafweise in den Kreis. Zielwürfe nach außen vermehren die Zahl der in das Kreisinnere Gehörenden dann, wenn sie „sitzen“; der Getroffene tritt ein.

Zusatz-Regeln (zu Abf. 3):

7. Der letzte auf dem Kreisumfang stehende Freie darf durch ununterbrochen aufeinander folgende Treffwürfe die Kreisfläche räumen; die Getroffenen treten als „matt“ oder „todt“ ab.
8. Kommt es aber zu einem Fehlwurf, so zielt der Nichtgetroffene nach dem letzten Freien, der sich auf der Peripherie ausweichend bewegen darf. Trifft dieser Wurf, so ist das Spiel beendet; trifft er nicht, so darf der letzte Freie seine Bemühung fortsetzen.

B.

Für Knaben allein vorgeschrieben.

„Pflöckchensuchen.“

Die Knaben sitzen im geschlossenen Stirnkreise vorlings auf dem Fußboden, ziehen die Knie gegen die Brust an und stellen die vollen Sohlen der Füße auf den Boden. Die Arme bleiben beiderseits im Abhange, so daß die Hände benachbarter Schüler unauffällig in Verbindung treten können. In dem durch die Schenkel verdeckten Kreisringe wird mit Hilfe der Hände ein eigens für dieses Spiel bestimmtes Pflöckchen (in dessen Ermanglung thut ein Borsteckbolzen, ein Holzklößchen, ein Schuh u. dgl. m. dieselben Dienste) beliebig hin- und hergereicht oder =geschoben, während der zum Suchen bestimmte Schüler im Innern des Kreises beobachtet und nach-

forſcht, wo das wandernde Ding ſich augenblicklich befinden dürfte. Sucht er an einer gänzlich unrichtigen Stelle, ſo darf er wohl gar durch flüchtiges Klopfen mit dem Gegenſtande über ſeinen Irrthum neckend belehrt werden. In noch größere Verlegenheit kann man den „Sucher“ bringen, wenn man, ohne daſſ er es ahnt, dem Kreiſe ein zweites Pflöckchen zuſteckt; doch es iſt dies eine Irreführung des „Suchers“ und dürfte ſich nur in ſeltenen Fällen empfehlen. Wer im Beſiße eines Pflöckchens ertappt wird, oder in weſſen nächſter Nähe ein ſolches gefunden wird, der räumt dem Finder ſeinen Platz ein und ſucht nun ſelbſt.

„Augenrätſel.“

Der Gang dieſes Such- und Rathespieles, welches auch Mädchen pflegen können, iſt folgender:

Die Schüler bilden ſtehend einen Stirnkreis, Geſicht zur Mitte, und bringen die geſtreckten Arme (mit leicht zuſammengehaltenen Innenflächen der Hände) zur Waghalte vorlings. Im Kreiſe befinden ſich zwei Schüler, von welchen der erſte ein kleines Pflöckchen, ein Steinchen u. dgl. in den Händen eines Spielgenoffen verbergen ſoll. Zu dieſem Zwecke geht er, Arme und Hände mit dem Gegenſtande in gleicher Weiſe wie die übrigen haltend, von einem zum andern, zieht ſeine Hände durch die nach oben hin etwas geöffneten Hände jedes Mitſpielers und läßt dabei den Gegenſtand unbemerkt bei irgend einem Kinde zurück. Er kann aber auch in der Mitte ſtehen bleiben, und es

treten alle zu ihm vor. Während dieser Thätigkeit kann er (wiederholt) das Sprüchlein sagen:

„Hänschen, halt's fest,
Wie der Baum seine Äst',
Wie der Ring seinen Demant,
Wer's hat, sagt's niemand!“

Ist der Verbergende die Reihe herum, so fordert er den zweiten im Kreise Stehenden, welcher bis dahin dem ersten unaufhörlich den Rücken zuwenden muß, mit den Worten: „Lieber Engel, komm'!“ zum Suchen auf. Der „Sucher“ befühl die Hände, liest in den Mienen und öffnet demjenigen, welchen er im Verdachte hat, die Hände. Wer im Besitze des gesuchten Gegenstandes ertappt wird, aber auch wer denselben früher schon fallen läßt, tritt an die Stelle des Suchers, welcher nunmehr das Verbergen übernimmt. Für jeden Irrthum und grundlosen Verdacht bekommt der Suchende einen Schlag mit dem bereitgehaltenen Plumpsacke.

Anhangweise sei hier noch das

„Pfeischiensuchen“

erklärt, welches wohl mehr den Charakter eines Scherzes als den eines Spieles trägt, immerhin aber einmal — u. zw. nur einmal — im Jahre gespielt werden kann; denn als „Sucher“ lassen sich nur jene Kinder verwenden, welche den Witz noch nicht kennen. Das „Pfeischiensuchen“ empfiehlt sich besonders für Mädchen zur Bornahme nach einem mehr erhitzenden Spiele.

Nach Absonderung aller oder mehrerer „Naiven“ bilden die „Wissenden“ einen dicht geschlossenen Kreis. Dann ruft man eines von den ausersehenen Opfern in den Kreis hinein, zeigt ihm ein Pfeifchen (die mit einem Häfchen versehene Schnur, an der das Pfeifchen hängt, wird verborgen gehalten) und läßt es auch auf seinen Ton erproben. Dann sagt man ihm: „Dieses Pfeifchen wirst du suchen!“ Einer von zwei vorgetretenen Schülern hält dem Ahnungslosen eine Binde vor die Augen, während der andere ihm das Pfeifchen hinten am Kleide anhängt. Der wieder sehend gemachte „Sucher“ läßt sich im Herumgehen von verschiedenen Gespielen die Hände zeigen; zögernd wird seiner Forderung entsprochen, aber die Hände sind leer. Ein Mitspieler im Rücken des Suchers langt heimlich nach dem Pfeifchen, bläset und läßt rasch los; der Gefoppte wendet sich um, das Pfeifchen pendelt nach der anderen Seite, und nun ertönt von dieser her ein schriller Pfiff. Aber bald wird das Geheimnis offenbar. Einmal gibt es ein ungeschickter Spielgenosse preis, indem er das Pfeifchen zu lange hält oder an der Schnur zerrt; ein andermal ist der „Sucher“ so schlau, daß er merkt, das Pfeifchen könne nirgends als an ihm selbst befestigt sein. Der Aufgeklärte tritt nun in den Kreis ein, und mit dem nächstfolgenden Unwissenden geht der nämliche Scherz neuerdings an.

Sechstes Schuljahr.

I. Klasse der Bürgerschule.

Sechstes Schuljahr.

I. Klasse der Bürgerschule.

A.

Für Knaben und Mädchen gemeinschaftlich vorgeschrieben.

„Fuchs aus dem Loch“ oder „Fuchs ins Loch“.

Ausdauerndes Hin- und Herlaufen auf einem bestimmten Beine, schnelles Laufen und geschicktes Ausweichen, endlich Zielwurf-Übungen gelangen hier zur Anwendung.

a) Auf eigenes Anerbieten oder durch das Los wird ein Spieler „Fuchs“. Diesem ist ein Baum, ein Busch, eine Grube, ein auf den Boden gezeichnetes Quadrat u. als „Höhle“ oder „Fuchsbau“ anzuweisen. Der Raum, über welchen die anderen Spieler nicht hinaus dürfen, richtet sich nach ihrer Zahl, ist immer genau u. zw. meist eng begrenzt. In der „Höhle“ steht der „Fuchs“ auf beiden Beinen und wird von seinen Feinden, den „Gänsen“, „Hühnern“, „Tauben“, mit Knöteln erbarmungslos geneckt („Fuchs aus dem Loch, Schläg' kriegst du doch!“) und auch gezupft. Endlich reißt ihm die Geduld. Mit dem warnenden Rufe: „Fuchs aus dem Loch!“ oder: „Der Fuchs kommt!“ hinkt der „Fuchs“ linksbeinig (ein andermal rechtsbeinig)

den davoneilenden, ihn immer noch neckenden und scharf beobachtenden Widersachern nach. Wen er fängt oder mit dem bereitgehaltenen Plumpsack schlägt, der wird von den übrigen unter dem Rufe: „Fuchs ins Loch!“ nach dem „Bau“ getrieben. — Ein „Fuchs“, welcher ohne die obige Warnung aus seinem Mal herauskommt, wird mit dem Befehle: „Fuchs ins Loch!“, dagegen ein solcher, welcher das Hinkbein wechselt oder auf beiden Beinen läuft, mit dem Ausrufe: „Berührt!“ plumpsackend zurückgetrieben. — Wer unbefugt in die „Fuchshöhle“ eindringt oder die Außengrenzen des Spielplatzes überschreitet, wer ferner dem „Fuchs“ den Weg versperret u. dgl., hat sofort an seine Stelle zu treten.

b) Von besonderen und abweichenden Regeln, welche das Spiel einerseits erleichtern, andererseits erschweren, seien genannt:

1. Ein „Fuchs“, der nach drei Ausläufen noch keinen Spieler gefangen hat, wird mit Hohn und Spott abgesetzt.
2. Dem müde gewordenen „Fuchs“ wird zuweilen erlaubt, in der Verfolgung einzuhalten und auf beiden Füßen stehend so lange auszuruhen, als er, ohne frisch Athem zu schöpfen, „Hee . . .!“ rufen kann.
3. Ab und zu, besonders auf großen Plätzen und im Kampfe mit sehr geübten Spielern, kann der „Fuchs“ sich auch durch Werfen (und Treffen!) der Flüchtlinge mit dem Plumpsack frei spielen.
4. Mitunter darf der „Fuchs“ die ersten drei Schritte nach dem Verlassen der „Höhle“ laufen oder springen.

5. Es dürfen auch gleichzeitig 2 oder 3 „Füchse“ auslaufen, von denen jeder auf eigene Faust spielt.
6. Endlich läßt sich auch anordnen: Der Gefangene oder Geschlagene löst den „Fuchs“ nicht ab, sondern wird bloß dessen „Gehilfe“; das Spiel geht weiter, bis alle Verfolgten gewonnen sind.

c) Mit dem Namen

„Hinfefuchs“ oder „Lahmer Fuchs“

bezeichnet man jene Abart unseres Spieles, wobei der (einzige) „Fuchs“ nach dem Ausfalle so lange laufen darf, als er in einem Athem „Heee...!“ schreien kann; geht ihm der Athem aus, so ruft er mit dem letzten Aufgebote seiner Stimme: „Hinfefuchs!“ oder: „Lahmer Fuchs!“ und setzt die Verfolgung auf einem Beine hinkend fort. Alle übrigen Vorschriften gelten nach a) ohne die oder mit einzelnen unter b) aufgezählten Abweichungen.

d) Das Spiel

„Fuchs und Hühner“ oder „Hühnerdieb“

weicht von den bisher behandelten Ausführungsarten etwas mehr ab. Der „Fuchs“ steht in seinem „Bau“; etwa $\frac{4}{5}$ der anderen Schüler bilden eine Stirnkreisreihe vorlings, den „Hühnerstall“, welcher an einer Stelle, der „Thür“, offen ist; die restlichen Schüler bewegen sich als „Hühner“ frei im Kreise. Während die den „Hühnerstall“ bildenden Kinder rechts oder links kreisen, hinkt der „Fuchs“ zur „Thür“ herein und sucht durch

Schlagen mit einem Plumpsack eine „Henne“ zu fangen. — Mit jedem neuen Fuchs wechselt die Abtheilung der „Hühner“.

**„Zweiten (Dritten, Vierten) abschlagen“ oder
„Zwei (Drei, Vier) Mann hoch“.**

Der Grundgedanke dieses Bewegungsspieles ist, die Überlegenheit in schnellem und sicherem Laufen, Einhalten, Drehen und Ausweichen, aber auch in augenblicklicher Beurtheilung der Lage und rascher Ausführung des plötzlichen Entschlusses zur Geltung zu bringen.

Die eingangs wiedergegebenen Lehrpläne schreiben „Den Zweiten (Die Zweite) abschlagen“ für die I. Bürgerschul=Classe und „Den Dritten (Die Dritte) abschlagen“ für die II. Bürgerschul=Classe vor. Aus sachlichen Gründen erscheint es nicht bloß möglich, sondern geradezu nothwendig, den Stoff beider Stufen gemeinschaftlich zu behandeln.

a) Die Schüler bilden einen auf doppelte Armlänge geöffneten Kreisring vorlings von Einzelnen (= „Zweiten abschlagen“), von Flankenpaaren (= „Dritten abschlagen“), von Dreier=Flankenreihen (= „Vierten abschlagen“). Einer von den 2 nicht eingereichten Spielern nimmt innen Platz und ist „Läufer“, der andere stellt sich außen auf und ist „Schläger“ oder „Abschläger“; dieser kann auch mit einem Plumpsack bewehrt sein.

Das Spiel beginnt damit, daß der „Läufer“ sich an irgend einer Stelle vorreicht, wodurch dort eine

Zweier-, beziehungsweise Dreier- oder Vierer-Flankenreihe entsteht; damit ist seine Aufgabe gelöst.

Um das verlorene Ebenmaß wiederherzustellen, muß der nunmehr hinten stehende Zweite (Dritte, Vierte) augenblicklich die Rolle des „Läufers“ übernehmen und sich auf dem kürzesten Wege vor dem eigenen Ersten (dem bisherigen „Läufer“) oder vor dessen linkem oder rechtem Nachbar anstellen (siehe Abb. 25!).

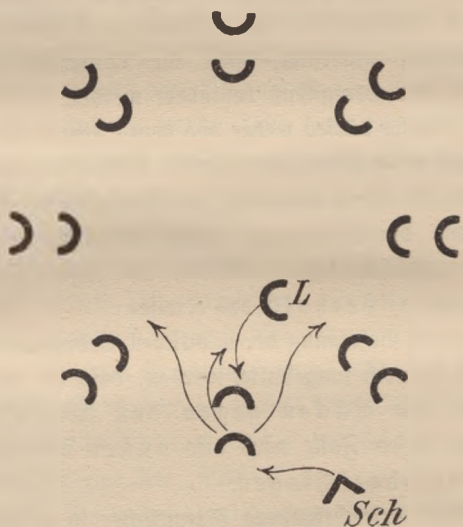


Abb. 25.

Solange das nicht ausgeführt ist, darf er von dem außerhalb des Kreises auf- und ablaufenden „Schläger“ (mit dem Plumpsack) berührt werden. Hat der „Abschläger“ einen solchen gültigen Schlag ausgeführt, so wird er „Läufer“, läßt eventuell den ihm entbehrlich gewordenen Plumpsack fallen und reißt sich an nächster Stelle vor.

Der Betroffene dagegen wird „Abschläger“, hebt den Plumpsack auf und verfolgt den jeweiligen „Läufer“, bis er gleichfalls einen solchen zu berühren vermag, der zu spät oder gar nicht wahrnimmt, daß ihm die Pflicht des Davonlaufens und Vorreihens zugefallen sei. Wird mit der bloßen Hand geschlagen, so ist Rückschlag verboten.

Die infolge des wiederholten Vorreihens entstehende Verschiebung der Kreisform wird immer wieder durch Rücktreten ausgeglichen. Den Stehenden ist Grätsch- und Schrittstellung untersagt, weil die Laufenden dadurch gefährdet oder wenigstens behindert werden.

Die Läufer dürfen weder aus dem Stirnringe hinaustreten, noch in die Mitte hineinlaufen. Auslassen einer Nachbarstellung ist ebenso untersagt, wie Vorbeilaufen an einem Paare und darauffolgendes Zurückkehren zu demselben.

Die „Abschläger“ bleiben bei dieser Spielweise fortwährend außerhalb des Kreises.

b) Unter Befolgung der nämlichen Bedingungen kann das Spiel dadurch umgestaltet werden, daß die im Kreise Stehenden den Rücken gegen den Mittelpunkt kehren; in diesem Falle wird also außen vorgereicht und innen abgeschlagen.

c) Mit Aufrechterhaltung sämtlicher in a) gestellten Forderungen können geübte Spieler für einen hinlänglich großen Kreis 2 „Läufer“ und 2 „Abschläger“ zugleich wählen; es entstehen hiedurch aber nicht zwei getrennte Kampfgruppen, sondern jeder Verfolger schlägt dort ab, wo sich ihm Gelegenheit dazu bietet.

d) Reicht die Schülerzahl für 2 Kreise hin, so stellt man diese nebeneinander oder concentrisch auf und bestellt

abermals 2 „Läufer“ und 2 „Abschläger“, welche ohne weiters von einem Kreise in den anderen übergehen können.

e) Durch theilweise Abänderung der unter a) entwickelten Gesetze gelangt man zu einer freieren Form unseres Spieles. Der jeweilige „Läufer“ darf sich nämlich beliebig vorrücken und zu diesem Behufe sowohl durch die Kreismitte, als auch über den Kreisumfang hinaus — niemals aber lange — laufen. Demgemäß genießt auch der „Abschläger“ volle Bewegungsfreiheit. Er hat je nach Anordnung oder Übereinkommen mit dem Plumpsack oder mit der Hand zu schlagen, und in jedem Falle kann sofortiges Rückschlagen erlaubt werden. — Selbst diese lebhaftere Spielweise läßt späterhin die unter b), c) und d) erwähnten Umgestaltungen zu.

f) Speciell das „Dritten abschlagen“ erlaubt noch eine weitere, sehr anziehende Spielweise. Dieselbe besteht der Hauptsache nach in folgendem: Jedes einzelne Flankenpaar in dem Kreisringe nimmt Gegnerstellung vorlings, also Gesicht zu Gesicht, an (siehe Abb. 26!). Mit erhobenen Armen werden die Hände gefaßt, und es entsteht eine Art „Käfig“ oder „Laube“, worin ein dritter Spielender hinlänglich Platz findet. Diese Paare müssen nicht durchaus in einem Kreisringe stehen, sie können auch schachbrettförmig oder regellos angeordnet sein, etwa unter dem Schatten von Bäumen, immer aber ziemlich nahe. Der „Läufer“ rettet sich in eine der „Lauben“ und überläßt das Weiterlaufen demjenigen, welchem er dortselbst sofort oder später den Rücken kehrt; mit dem Zurückbleibenden baut er dann

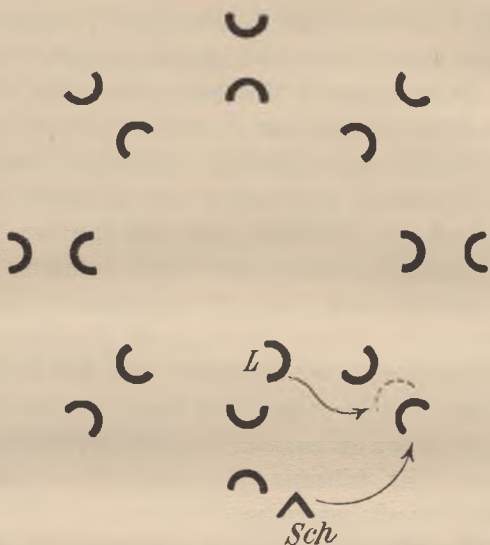


Abb. 26.

die eben erst zerstörte „Laube“ neuerdings auf. — Die Rolle des „Abschlägers“ ist insoferne nicht sonderlich begehrenswert, als dieser zumeist nicht bloß über den „Käfig“, wohin der „Läufer“ sich flüchtet, sondern auch über den Kameraden, welcher verdrängt werden wird, im Unklaren ist.

„Weier und Glucke“, auch „Habicht und Henne“
oder „Hühlein hüten“.

In lebhaften Schwenkungen von Flankenreihen wird die Vertheidigung einer Kette von Schutzbefohlenen durch ihren unverletzlichen Hüter gegen feindliche Angriffe dargestellt. Hier ist als Angreifer

ein Raubvogel gedacht, den die Henne von der Kette ihrer Küchlein abzuhalten bestrebt ist.

Wenngleich dieses Spiel wegen der ausgiebigen Bewegung, die es verschafft, sehr empfehlenswert erscheint, so muß doch gleich im voraus zu besonderer Vorsicht gemahnt werden. Um durch die Schwung- und Fliehkraft, die ja bei den Schwenkungen unvermeidlich ist, nicht Unheil zu stiften, möge Folgendes beachtet werden: Völlig ebener Boden ist unumgänglich nothwendig, weicher Rasen wünschenswert. In einer Flankenreihe sei nur eine beschränkte Zahl von an Größe und Kraft ziemlich gleichen Kindern. Auf guten Schluss der Kette durch geschickte und mäßige Fassung an Leib oder Schultern ist das Hauptgewicht zu legen, damit Körperverletzungen und Kleiderbeschädigungen vorgebeugt werde. Der Anhalt erfolgt am besten mittels Drucks nach vorn, aber nie mittels Zugs nach hinten. Das krampfhaftes Umfassen der Hüften des Vorderen mit Handschluss ist nicht zu dulden, da hiebei leicht Verdrehungen des Handgelenkes, ja oft auch Armverletzungen erfolgen.

Nach Ausscheidung zweier gewandter Spieler als „Geier“ oder „Habicht“ und „Glucke“ oder „Henne“ ordnen sich die übrigen (6 bis 12, aber nicht mehr) als „Küchlein“ zu einer Flankenreihe, in welcher jeder Hintermann seinen Vordermann fest und sicher an den Schultern oder um die Hüften fasst. An die Spitze der Kette tritt die „Glucke“, welche sich mit dem „Geier“ in folgendes Gespräch einlässt:

Geier: „Guten Morgen, Frau Glucke (Henne)!“

Glucke: „Guten Morgen, Herr Geier (Habicht)!“

Geier: „Schenke mir (Hungrigem) ein Küchlein!“

Glucke: „Greif' zu, wenn du vermagst!“

Der „Geier“ springt lebhaft, aber ohne Ungestrüm bald nach rechts, bald nach links und trachtet, der „Henne“ und ihren Küchlein durch unvermuthete Wendungen in die Flanke zu fallen. Die „Gluckhenne“ breitet die „Flügel“ (Arme) aus, verstellt dem Angreifer den Weg und schiebt ihn zurück. Die „Jungen“ schwenken, den Drehungen der „Alten“ folgend, je nach Bedarf bald stärker, bald schwächer nach dieser oder jener Richtung. Das von dem Geier berührte „Küchlein“, ein andermal dieses sammt seinem Anhang, gilt als gefangen, löst sich los und tritt zur Seite. Das zuletzt gefangene oder noch übrig bleibende „Küchlein“ wird „Henne“, das zuerst gefangene „Küchlein“ oder die abtretende „Henne“ wird „Geier“.

Als

„Wolf, Hund und Schafe“,

mehr für Knaben passend, unterliegt das Spiel folgenden Abänderungen:

An die Stelle des Raubvogels tritt der „Wolf“, an die Stelle der Henne ein „Hund“, und an die Stelle der Küchlein treten die „Schafe“. Das Zwiegespräch lautet:

Wolf: „Ich bin der Wolf, der Wolf,
ich werde euch verzehren.“

Hund: „Ich bin der Hund, der Hund,
ich werde dir's verwehren.“

Der „Wolf“ hat immer nur nach dem hintersten „Schafe“ zu haschen. Dabei wird durch einen Zuschauer im Marsch-

tatte bis hundert gezählt. Gelingt es dem „Wolfe“, innerhalb der zu dieser Zählung erforderlichen Zeit mindestens ein „Schaf“ zu fangen, so hat er gesiegt. Ist dies aber nicht der Fall, so wird er mit Schande und Spott seines Dienstes enthoben.

„Neidische Glucken“.

Die „neidischen Glucken“ sind 2 starke Schüler, welche an der Spitze zweier gleich großer Flankenreihen von „Küchlein“ einander gegenüber stehen. Jede der beiden feindlichen „Hennen“ strebt nach dem hintersten (letzten) „Küchlein“ ihrer Gegnerin. Jede von beiden wehrt mit den „Flügeln“ (Armen) ab und versetzt ihre Reihe in Flankenschwenkungen, welche den Plan der Gegnerin zu vereiteln suchen.

Ein gefährdetes „Küchlein“ kann sich dadurch retten, daß es sich rasch losrennt, auf der sicheren Seite vorläuft und sich vor seiner „Mutter“ anreihet, gleichzeitig aber auch deren Pflichten übernimmt.

Dieses Spiel empfiehlt sich besonders für Mädchen.

B.

Für Knaben allein vorgeschrieben.

„Topf schlagen.“

(Ist auch für Mädchen vorgeschrieben, doch erst im siebenten Schuljahre.)

Allem Anscheine nach ist unser „Topf schlagen“ die schulgemäße Umgestaltung eines uralten Blindlings=spieles, einer Volksbelustigung, welche als „Hahnen-

kampf“ oder „Hahn schlagen“ auch heute noch hie und da bei ländlichen Festen auf der Tagesordnung steht.

Orientierung im Finstern (bei verbundenen Augen) ist die Grundidee dieses und aller ähnlichen Blindlingsspiele.

Ein minderwertiger irdener Topf wird mit dem Boden nach oben auf eine niedere Unterlage gestellt oder über einen Pflock gestülpt. Der „Schläger“ tritt mit verbundenen Augen und mit einem derben Stock in der Rechten (oder Linken!) vor den Topf, berührt denselben zum Zwecke der Orientierung, vollführt dann eine halbe Drehung links oder rechts und geht hierauf 10 bis 15 Schritte vor. Nach abermaliger halber Drehung links oder rechts marschiert er die gleiche Zahl von thunlichst gleich großen Schritten zurück und dürfte nun schon so weit von der richtigen Bahn abgekommen sein, um ohne sonderliche Gefahr für das Weiterbestehen des Topfes einen (aber nur einen!) kräftigen senkrechten Schlag gegen den vermeintlichen Standort zu führen.

Die Zuschauer bleiben bei alledem in respectvoller Ferne und verhalten sich fein still, auf daß der „Schläger“ weder durch Zurufe und Rathschläge unterstützt, noch durch Gelächter und Hohn eingeschüchtert werde.

Statt des Topfes kann man einen Lederball verwenden und diesen auf den Boß legen; es bedarf wohl keines Beweises dafür, daß man durch diese Vernüchterung des Spieles den Kindern keine Freude bereitet. Und wo bleibt dann die Rechtfertigung des Namens?

Erleichterungen und Erschwerungen:

Dem schwächeren Schüler kommt man entgegen, wenn man ihm eine kleinere Zahl von Schritten vorschreibt

und seine Augen erst vor der Wendung zum Rückmarsche verbindet; der geübtere dagegen muß sich eine Vermehrung der die Orientierung am meisten beeinträchtigenden Körperwendungen gefallen lassen; wer allzu kurze Schritte macht, dem werden noch einige weitere verordnet. Es liegt also in des Lehrers Hand, den Topf zu erhalten oder zu vernichten. Wenn auch nicht zu oft, so muß doch ab und zu einer in Trümmer zerfallen.

„Zielball.“

IV. Stufe: *)

Übungen:

13. Klettermaste, Reckständer 2c. im Turnsaale, Baumstämme, Pfosten u. dgl. im Freien sind verticale Ziele, welche bei wachsender Entfernung beworfen werden sollen; später kann ein beschränkter Abschnitt dieser Gegenstände als Zielscheibe bezeichnet werden.
14. Der horizontal liegende Schwebebaum oder irgend ein anderer, gleichfalls horizontal liegender Balken 2c. ist mit dem Handballe zu bewerfen; gelingt dies nicht bloß zufällig, sondern ziemlich allgemein, so soll nur nach einem bestimmten, klar bezeichneten Abschnitte geworfen werden.
15. Es ist nach einer an Draht oder Spagat ruhig hängenden Glocke zu zielen; später versteht man die Glocke in leichte und regelmäßige Schwingungen und läßt, wenn nöthig, die Werfer näher herantreten.

*) Einleitendes und I. bis III. Stufe s. S. 77, 79, 98, 146; V. und VI. Stufe s. S. 250, 320!

16. Von einem „Freimale“ nach einem gegenüberliegenden „Freimale“ laufende oder hüpfende Schüler sollen, solange sie außerhalb der „Male“ verweilen, aus der Ferne getroffen werden.

Spiel:

„Ball-schießen“ oder „Schützenball“.

An die 16. Übung im Zielwerfen anschließend, kann man das Ball-schießen in zwei Arten ausführen lassen.

a) Die Schüler stehen in einer Stirnreihe (Abb. 27), vor deren Mitte der „Schütze“ in ent-

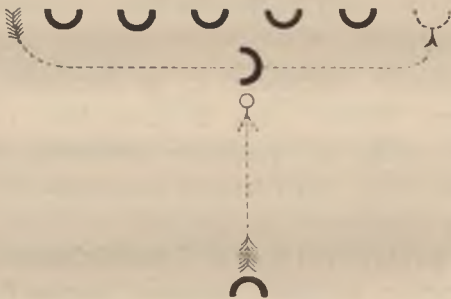


Abb. 27.

sprechendem Abstände Platz nimmt; er ist mit mehreren (3) Bällen versehen. Von dem rechten oder dem linken Flügel aus laufen die Knaben auf des „Schützen“ Befehl: „Lauf!“ knapp vor ihrer Reihe nach dem anderen Flügel und sollen während dessen von dem „Schützen“ mit dem Balle getroffen werden; es ist in Hüfthöhe zu zielen. Jeder „Schütze“ wirft so lange, bis er einen Kameraden trifft, der ihn dann ablösen muß. Die geworfenen Bälle werden von „Dienern“ zurückbefördert.

b) Dasselbe Spiel kann auch vorgenommen werden, wenn die Schüler in einer Flankenreihe stehen. Alles hiezu Nöthige läßt sich aus Abb. 28 ersehen. Der Ab-

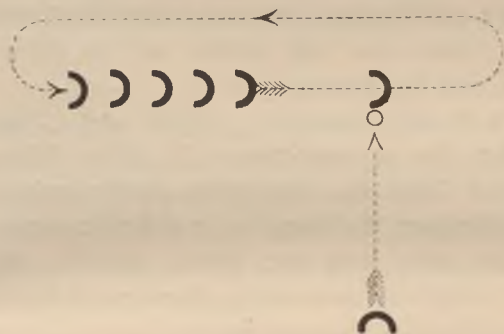


Abb. 28.

wechslung wegen kann man z. B. anordnen, daß jeder „Schütze“ so lange auf dem Platze bleibt, bis er einen Fehlwurf thut.

Während also in a) „Schütze“ zu sein gleichsam Strafe ist, erscheint dieses Amt in b) als Ehrenstelle. Dort wie hier aber wird der „Schütze“ trachten, gut zu werfen: dort, daß er baldigst abgelöst werde — hier, daß er die Würde recht lange behalten dürfe.

„Ziehen.“

Einleitendes.

„Ziehen“ und „Schieben“, ersteres für Knaben im sechsten, siebenten und achten Schuljahre (I., II. und III. Bürgerschul=Classe), letzteres bloß für Knaben des achten Schuljahres (III. Bürgerschul=Classe)

vorgeschrieben, sind gymnastische Kraft-Bethätigungen, deren Charakter sich nicht genau abgrenzen läßt. Beide sind bald reine Freiübungen, bald Übungen mit, bald Übungen an Geräthen, bald turnerische Wettkämpfe und Spiele, führen aber auch hinüber auf die Gebiete der Athletik und des Sports.

Es ist auch unmöglich, „Ziehen“ und „Schieben“ begrifflich klar zu unterscheiden. In beiden Fällen soll eine Last durch die erforderliche Kraftanwendung (in einer bestimmten Richtung) fortgeschafft werden; ob dies aber durch Zug oder Schub geschieht, ist nicht immer entschieden. Gemeiniglich nimmt man beispielsweise

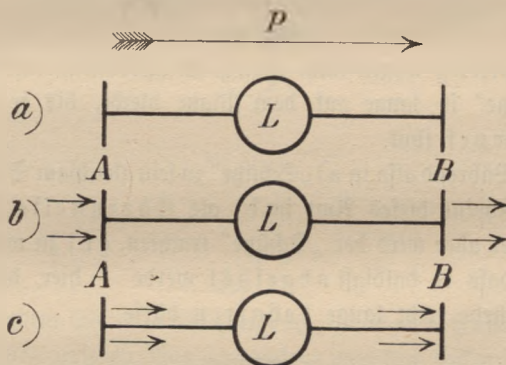


Abb. 29.

Folgendes an: Soll die Last L (Abb. 29 a) in der Richtung des Pfeiles p weiterbefördert werden, so geschieht dies durch Schub bei A oder durch Zug bei B. Streng genommen wird aber doch nur dann bei A geschoben und bei B gezogen, wenn die Kräfte so wirken, wie die kleinen Pfeile in Abb. 29 b) es erkennen lassen. Greifen

die Kräfte jedoch so an, wie es in Abb. 29 c) ersichtlich gemacht ist, so ergibt sich für A der Zug und für B der Schub. Welche Muskeln des lebendigen Organismus in Wirksamkeit treten, ist für die Unterscheidung belanglos.

Ziehen.

Zieh-Übungen und Zieh-Spiele nehmen wir sowohl als Zweikämpfe, wie auch als Massenkämpfe vor; sie lassen sich theilweise ohne besondere Hilfsmittel ausführen, zum Theile dagegen bedarf man hiefür verschiedener Stäbe, Ringe, Gurten und Seile. Ohne Ausnahme eignen sie sich weit besser für den Rasenplatz als für den Turnsaal.

I. Stufe:*)

Übungen:

1. Handziehen.

a) Zwei auf doppelte Armlänge geöffnete Stirnreihen von an Kraft und Gewandtheit annähernd gleichen Gegnern treten zu beiden Seiten einer geraden Mittellinie a b (Abb. 30) an u. zw.:

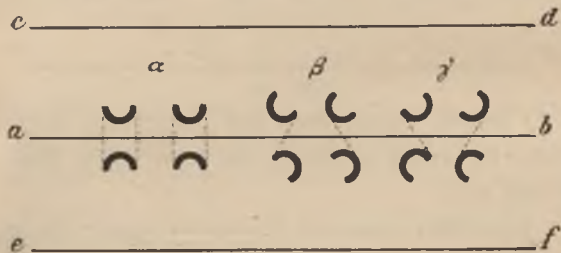


Abb. 30.

*) Einleitendes, II. und III. Stufe s. S. 171, 253 und 321!

- a) kleine Quergrätschstellung mit Griff beider Hände,
 β) Vorschrittstellung l. mit Griff der l. (r.) Hände,
 γ) Vorschrittstellung r. mit Griff der r. (l.) Hände. —

In jedem dieser Fälle geschieht die Fassung einmal an den Handgelenken, das anderemal mit Griff der Hand selbst. — Es muss langsam angezogen werden. Reißen ist nicht gestattet. — Wer seinen Gegner über die Mittellinie zieht, oder (später zu üben!) wer beim Ziehen bis auf die seinerseitige Außengrenze (e d und e f) gelangt, bekommt einen neuen Gegner. Wer die meisten Gegner an oder mit sich zieht, wird als Sieger gefeiert.

b) Auch in Gegnerstellung rücklings wird das „Handziehen“ ähnlich durchgeführt, wie in der unter a) dargestellten Gegnerstellung vorlings; vergleiche Abb. 30 und Abb. 31!

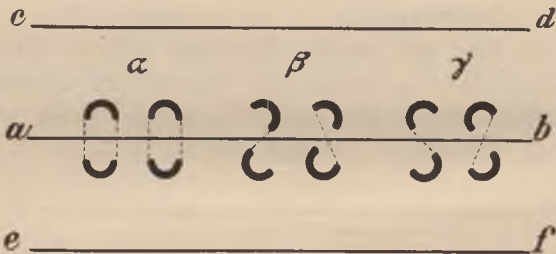


Abb. 31.

c) Endlich nimmt man das Handziehen noch mit Nebenerstellung der Paare vor u. zw. (siehe Abb. 32 α, β und γ!):

- a) bei gleicher Front mit Fassung der ungleichnamigen Hände oder Handgelenke, dann
 β) bei entgegengesetzter Front mit Fassung der gleichnamigen Hände oder Handgelenke, endlich

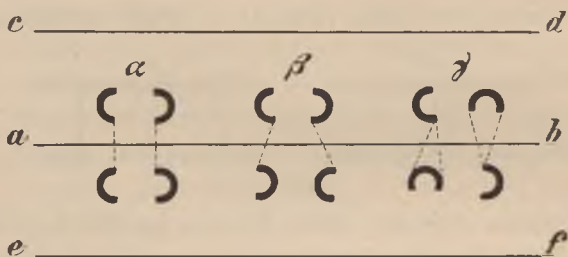


Abb. 32.

γ) bei beliebiger Front und Fassung (Kürziehen).

2. Stabziehen.

Zum Stabziehen besonders bestimmte kurze Ringstäbe werden an den wenigsten Schulen zu finden sein, und man muß sich deshalb mit den gewöhnlichen Eisenstäben behelfen. Einiges läßt sich auch mit Schieb-
stangen oder Krückenstäben ausführen.

- a) 2 Gegner stehen in Stirn- und Vorschritt- oder Ausfallstellung zu beiden Seiten einer Grenzlinie, fassen bei gestreckten Armen den überquer zu haltenden kurzen Stab mit Ristgriff beider Hände (je eine außen, eine innen) bis zur Schulterweite. Der weitere Vorgang wird nach der Übung 1. a) eingerichtet.
- b) 2 Gegner sitzen mit gegeneinander gestemmtten Füßen auf dem Erdboden und ziehen die Knie so weit an, als zum Erfassen des Stabes (wie in a) nothwendig ist. Der schwächere Kampfgenosse wird von dem stärkeren emporgezogen.
- c) Wie b), nur werden 2 Stäbe durch ein kurzes Knebelseil in der Mitte (Abb. 33 a) oder durch 2 Knebel-

feile an den Enden (Abb. 33 b) derart parallel ver-



Abb. 33.

bunden, daß die beiden Streiter ihre Beine beim Sitzen strecken können.

- d) Je 2 Schüler A und B halten den einfachen Stab in der bekannten Weise. Während aber A eine Vorschrittstellung einnimmt und den vorn befindlichen Fuß in ein Grübchen oder einen Kreis von dem Durchmesser einer Fußlänge stellt, dreht ihn der auf einem Beine hüpfende B, indem er ihn umkreist und gleichzeitig zum Verlassen des Grübchens (Kreises) nöthigt. Gelingt das Vorhaben, so unterliegt A; B dagegen verliert, wenn er aus eigener Schuld oder durch A's List (plötzliches Anziehen und Nachlassen) aus dem Gleichgewichte kommt und mit dem hüpfreifen Bein auftritt.
- e) Das Ziehen an einem langen Stabe, einer hin-

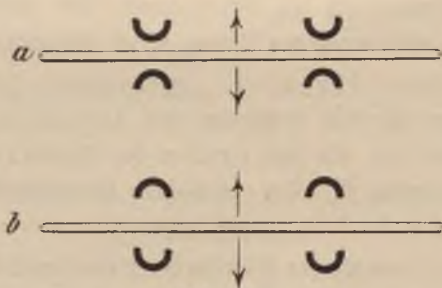


Abb. 34.

reichend festen Stange, übt man so, daß 2, 4 . . . Gegner im Seitstande bei vorgestreckten Armen rückwärts ziehen (Abb. 34 a), oder daß ebensoviele Gegner im Seitstande zum Stabe, jedoch in Gegnerstellung rücklings zueinander bei rückgestreckten Armen vorwärts ziehen (Abb. 34 b).

Ferner kann das Ziehen bei Querstand an den Enden des Stabes stattfinden, und zwar: entweder wie

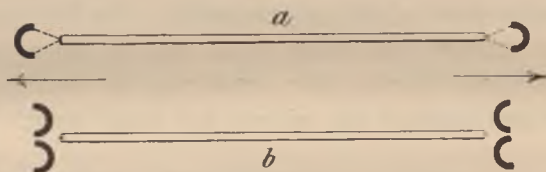


Abb. 35.

bei a in Abb. 35 mit vom Stabe abgewandtem Gesichte, oder wie bei b mit dem Stabe zugewandtem Gesichte; jederseits ziehen einzelne Schüler oder Paare.

NB. Bei einzelnen von den hier für das Stabziehen zusammengestellten Übungen, insbesondere Zweikämpfen, möge zur Abwechslung statt des Stabes ein eiserner Ring (Schaufelring) Anwendung finden.

Spiele:

Massen = Ziehkampf Hand in Hand.

Nachdem irgend eine der unter den Übungen im „Handziehen“ (Seite 173) vorkommenden Griff- und Zugweisen anbefohlen oder beschlossen ist, treten zwei gleiche Parteien unter dem Befehle je eines Führers mit paarweise gleich großen und voraussichtlich auch gleich

starken Gegnern zu beiden Seiten einer geraden Mittelgrenze in der entsprechenden Ausgangsstellung und mit den erforderlichen Abständen an. Auf den Befehl: „Los!“ oder „Eins . . . zwei . . drei!“ beginnt das Handziehen in der bekannten Weise. Wer über die Grenzscheide gezogen wird, gilt als Gefangener der Gegenpartei und darf nicht mehr entlaufen. Der Sieger fordert einen neuen Gegner, und der Kampf endet erst dann, wenn eine Partei gänzlich aufgerieben ist. — Die Gefangenen treten entweder vom Spiele zurück, oder sie helfen ihren nunmehrigen Herren, aber immer nur in Verbindung mit einem derselben und niemals auf eigene Faust.

Sitz- und Ziehkampf.

Dieser Zweikampf soll die Darstellung des Ringens zweier bereits auf einem Bein gelähmten Gegner bieten. Nachdem diese sich in gleicher Weise wie beim vorhergehenden Spiele geordnet und angefaßt haben, heben sie je ein Bein (erst gleichnamig, dann ungleichnamig) und ziehen, an und von Ort hüpfend, seit- und rückwärts, lassen wohl auch plötzlich nach und beugen die etwa gestreckten Arme, um einander aus dem Gleichgewichte zu bringen und wenigstens zum Auftreten auf beide Beine zu nöthigen, womit der Kampf beendet ist.

Der jeweilige Gewinner wählt nach kurzer Ruhepause einen neuen Kampfgenossen; fehlen dagegen beide Spieler, so treten zwei neue an. Wer die meisten Gegner überwunden hat, ist der endgiltige Sieger. — Um

diesen zu ermitteln, kann auch noch folgender Weg eingeschlagen werden: Haben alle Paare einmal gekämpft, dann tritt die verlierende Hälfte der Spieler ab. Die Gewinner werden neuerdings gepaart, so daß nach dem zweiten Gange nur noch ein Viertel der Spielerzahl kampffähig ist. Auf diese Weise muß es endlich dahin kommen, daß nur noch ein einziger Unbesiegter übrig bleibt.

„Stangenreihen.“

Hier herrscht der wahre Massenkampf, da eine Abtheilung geschlossen gegen die andere vorgeht. Zwei an Zahl und Gesamtstärke gleiche Parteien treten zu beiden Seiten einer Mittellinie $a\ b$ (Abb. 36) und

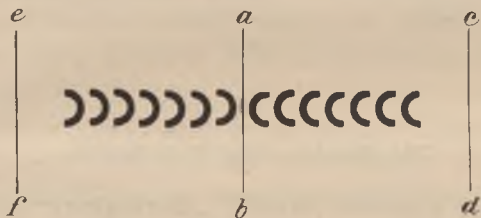


Abb. 36.

senkrecht auf diese in Flankenstellung einander entgegen. An der Spitze jeder Flankenreihe („Stange“) steht der Führer. Jeder hinter ihm stehende Schüler faßt seinen Vordermann sicher an Schultern oder Hüften. Haben die Führer einander gut an den Händen erfaßt, so bemüht sich auf ein gegebenes Zeichen jede „Stange“, die gegnerische Abtheilung über die Mittellinie in das eigene Gebiet zu ziehen. Doch

gelten nur jene Herübergezogenen als gefangen, welche durch ein Mitglied der im Vortheile befindlichen und sich augenblicklich auflösenden „Stange“ drei leichte Schläge auf Arm oder Schulter erhalten haben. Die anderen kehren ungeschoren heim.

Mit Ausschluß der „Gefangenen“ werden beiderseits neuerdings Ketten formiert, und der Kampf ungleicher Parteien geht gar bald mit der völligen Gefangennahme der Glieder jener Partei zu Ende, welche zuerst geschwächt wurde.

Man bereitet der feindlichen Partei ein jähes Ende, wenn man ihre Kette mit unvermuthetem und heftigem Stoß und Ruck oder unter Anwendung einer sonstigen erlaubten List zerreißt. Selbstverständlich haben die Gegner gleiche Gelüste.

C.

Für Mädchen allein vorgeschrieben.

„Der hüpfende Kreis“, „Springtanz“ oder „Wiesel“.

Hier handelt es sich darum, einem regelmäßig wiederkehrenden und nahe am Boden dahinsausenden Gegenstande durch rechtzeitiges Aufspringen auszuweichen und diesen Gegenstand in seiner Bewegung nicht aufzuhalten.

a) Zur Ausführung dieses Spieles bilden die Mädchen mit oder ohne Händefassung einen Stirnkreis vorlings. Die Lehrperson tritt in den Mittelpunkt und schwingt eine Springschnur dergestalt

im Kreise, daß der Sandbeutel am Ende der Schnur nahe am Boden zuerst vor den Füßen und dann nach dem Befehle: „Springt!“ unter oder etwas hinter den Füßen der nach Bedarf aufspringenden Schülerinnen kreist. Wer die Springschnur in ihrem Rundlaufe aufhält, tritt aus. Dadurch wird der Kreis immer lockerer, darf aber nicht kleiner werden. — Beim nächsten Spielgange wird die Schnur nach der entgegengesetzten Seite geschwungen.

b) Der Übergang aus dem Kreisen des Sandbeutels vor den Füßen zum Kreisen unter oder hinter den Füßen ist schwierig und verursacht Stockung, bevor noch das Spiel in Gang kommt. Es sei deshalb folgender Vorgang empfohlen: Der Kreisumfang, dessen Größe sich nach der Schülerzahl richtet, wird auf dem Boden durch Einritzen, resp. Kreidezeichnung kenntlich gemacht. Die Mädchen treten 1 Schritt außerhalb dieses Umfanges in einer Stirnkreisreihe vorlings an und springen erst dann auf die bezeichnete Linie vor, wenn die Schnur mit dem Sandbeutel richtig kreist. Wer die Bewegung der Schnur unterbricht, tritt in den Mittelpunkt des Kreises und übernimmt die Schnur, während alle übrigen wieder um 1 Schritt zurückspringen. Die Schnur wird abermals (nach der entgegengesetzten Seite!) in Bewegung gesetzt; wenn sie tadellos kreist, springen die Schülerinnen auf die Kreislinie vor.

c) Jede der soeben erörterten Spielweisen läßt die Aufstellung der spielenden Abtheilung in einer Flankenkreisreihe zu; diese wendet abwechselnd bald die

linke, bald die rechte Körperseite dem Kreis-Mittelpunkte zu. Die Schnur kreist jedesmal so, daß sie sich den Springenden immer von vorne her nähert, um hinter ihrem Rücken weiterzugehen.

„Fangball.“

III. Stufe: *)

Einzelübungen:

13. Freier Hochwurf des Balles und Fang aus der Luft mit verschiedenen Erschwerungen, als:
 - a) Aufwerfen auf der einen Seite und Fangen auf der anderen Seite eines wagrecht vorgestreckten oder vor der Brust gebeugten Armes. — b) Aufwerfen hinter dem Rücken und Fangen vor der Brust (erst wechselhandig, dann gleichhandig). — c) Verschiedene Wurfarten verbunden mit Fangen in Körbchen, Hüten, Netzen, Schürzen u. dgl. m.
14. Bei dieser und den beiden folgenden Übungen befindet sich in jeder Hand der Schülerin ein Ball. Es wird zuerst abwechselnd mit je einer Hand, dann gleichzeitig mit beiden Händen Lothrecht aufgeworfen und ohne, in der Folge aber mit Nebenthätigkeiten gefangen. Anfangs kehrt jeder Ball wieder in seine Hand zurück, später wechseln die Bälle bei steilen Bogenwürfen von der einen Hand zur anderen,

*) Einleitendes, I. und II. Stufe siehe Seite 70, 73 und 94!

so daß also die rechte Hand den von der linken Hand aufgeworfenen Ball fängt und umgekehrt.

15. Dieselben Übungen beider Hände mit zwei Bällen wie in 14), jedoch mit Benützung einer senkrechten Wand, gegen welche geworfen wird.
16. Dieselben Übungen beider Hände mit zwei Bällen wie in 14), jedoch mit Bodenprellen.
17. Zwei Bälle ruhen in einer Hand; der eine Ball liegt zwischen den Fingerspitzen, der andere im Handteller. Werfen und Fangen beider Bälle mit derselben Hand folgen ununterbrochen aufeinander und gewähren bei hinreichender Fertigkeit einen schönen Anblick — bis zur Gaukelei ist noch ein weiter Weg. — NB. Die eben gerade unthätige Hand wird auf den Rücken gelegt oder nimmt Hüftstütz.
18. Zum Schlusse läßt man eine passende Auswahl der im Stand an Ort vorgenommenen Fangball-Übungen in Verbindung mit Taktgehen und Taktlaufen ausführen.

Übungen zu zweien:

Bei irgend einer der unter dem gleichen Titel auf Seite 74 angeführten Aufstellungen ist jeder Spieltheilnehmer mit einem Ball ausgerüstet. Das Werfen geschieht beiderseits gleichzeitig auf den Befehl: „Werft!“ oder auf Zählen: „Eins zwei drei!“ — Damit die gegeneinander fliegenden Bälle sich nicht kreuzen, wirft z. B. die Reihe A in flachem, die Reihe B in hohem Bogen — oder die Reihe A im

Bogen, die Reihe B mit Bodenprellen, — oder es wird angeordnet, daß bei einhändigem Wurf und Fang jede linke (rechte) Hand zu werfen, aber jede rechte (linke) Hand zu fangen habe.

Spiel:

„Hohlball mit Brelle.“

Zu dieser spielgemäßen Anwendung des „Brellens“ oder „Talpens“ ist ein größerer, gut springender Ball erforderlich; als Spielplatz eignet sich der harte Fußboden eines Saales besser, da der Ball vom weichen Erdboden nicht gut genug abspringt.

Die Spielerinnen bilden zwei gleich große Parteien, welche je eine Hälfte des durch eine niedere Querschranke (Schwebebaum) abgetheilten Raumes beziehen. Die von der Partei A gewählte Schiedsrichterin S nimmt auf oder an dem einen Ende

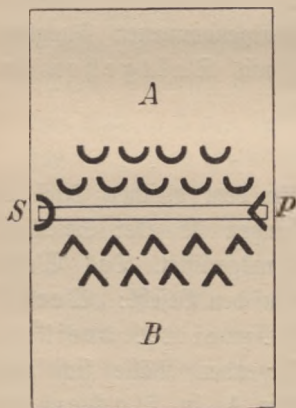


Abb. 37.

der Barre Platz, die von der Partei B gewählte Protokollführerin P stellt sich zum anderen Ende des Grenzbalkens (siehe Abb. 37!).

S wirft den Ball in den Raum der eigenen Partei derart hinein, daß er in ziemlich steilem Winkel vom Boden zurückprallt. Die Mädchen auf dieser Seite haben nun den Ball durch Schlagen mit Handteller oder

Faust im Springen („lebendig“) zu erhalten, doch zu trachten, daß er bald in der Nähe des Querbalkens abprallt und dann auf die gegnerische Seite hinüber fliegt. Zu diesem Zwecke darf der Ball nicht senkrecht gegen den Boden getrieben werden, sondern in einem entsprechend großen schiefen Winkel. — Die gegnerische Partei hat ihrerseits in gleicher Weise vorzugehen.

Schiedsrichterin und Protokollführerin constatieren und verzeichnen laut ausagend die Fehler jeder Partei; als solche Fehler gelten:

1. Jeder nicht von oben, sondern von der Seite oder von unten her geführte Schlag.
2. Jeder Schlag, der den Ball auf die Feindeseite befördert, ohne daß er vorher den Boden des eigenen Gebietes berührt.
3. Jede Berührung des Querbalkens durch den Ball oder einen Mitspieler.
4. Rollen oder Liegenbleiben des Balles (der Ball ist „matt“ oder „tot“).

Jeder Fehler zählt einen schlechten Punkt, und die Schiedsrichterin läßt die damit belastete Partei nach Bedarf durch Einwerfen des Balles in ihr Gebiet neu anspielen.

Ein Spielgange endet mit der Niederlage derjenigen Partei, welche zuerst eine vorher bestimmte Zahl von Fehlern (= schlechten Punkten) erreicht hat.

Nach jedem Spielgange wechseln die Parteien ihre Plätze; die Partei, welche vorher die Schiedsrichterin beigestellt hat, wählt nun eine Protokollführerin und umgekehrt.

„Wanderball.“

II. Stufe:*)

Übungen:

5. Zickzackball im Kreise. In Abb. 38 bilden beispielsweise 20 Schülerinnen zu je 10 zwei concentrische Kreise; Abstand 2 bis 4 Schritte.

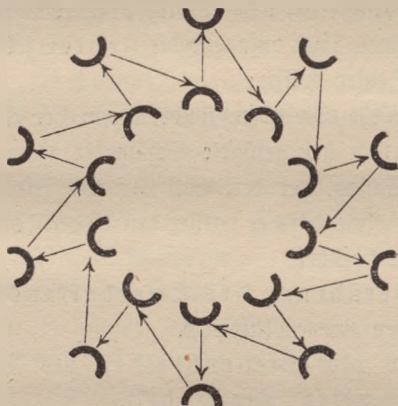


Abb. 38.

- Der Ball wandert nach der Pfeilrichtung; bis er eine Runde gemacht hat, ist er in den Händen jeder Schülerin einmal gewesen.
- Der Ball wandert in entgegengesetzter Richtung von einer zur andern.
- In Abständen von 180° beginnen zwei Bälle die Wanderung nach ein und derselben Seite hin, dann nach entgegengesetzten Seiten.

*) Einleitendes und I. Stufe s. S. 136 und 138!

- d) Jede Schülerin des inneren (äußeren) Kreises ist mit einem Ball versehen, so daß die gleichmäßige Zickzack-Wanderung nach einer bestimmten Seite hin von 10 Punkten aus beginnt.
- e) In Abb. 39 hat jeder der beiden gleichzähligen concentrischen Kreise eine ungerade Zahl von Schülerinnen

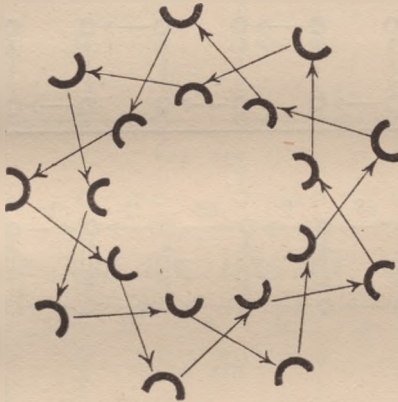


Abb. 39.

(hier je 9). Der Ball, welcher an einem Punkte der inneren oder der äußeren Peripherie seine durch Pfeile angegebene Wanderung beginnt, gelangt erst nach zwei Runden in die Hand desjenigen Mädchens zurück, welches den Ball in Umlauf gesetzt hat. Auch hier werden weitere Bälle eingeschaltet und später gleichzeitig entgegengesetzte Richtungen in der Bewegung der Bälle eingeschlagen.

6. Mäanderball. Die Schülerinnen stehen in einem geöffneten Reihenkörper und haben sich einen oder mehrere Bälle nach einem bestimmten Rhyth-

muß zuzuerwerfen. Insoferne es hierbei nicht bloß auf Aufmerksamkeit, sondern insbesondere auch auf flinke und sichere Körperwendungen beinahe vor jedem Wurf und Fang ankommt, gestalten sich diese Übungen, deren fünf hier skizziert sind (Abb. 40 bis 44), ziemlich schwierig.



Abb. 40.

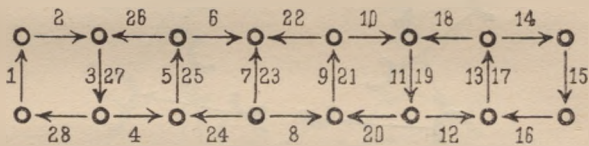


Abb. 41.

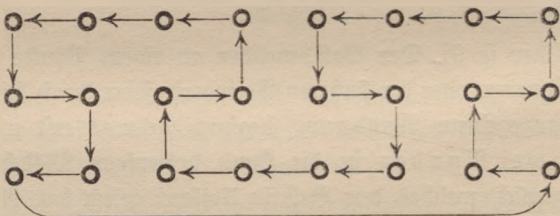


Abb. 42.

Damit die Aufstellung nicht verloren gehe, wird bei jedem Fehler „Halt!“ gerufen. Einzelne nicht eingereichte „Aufpasser“ bringen die davongeeilten Bälle herbei und übergeben dieselben jenen Mädchen, welchen sie gebühren.

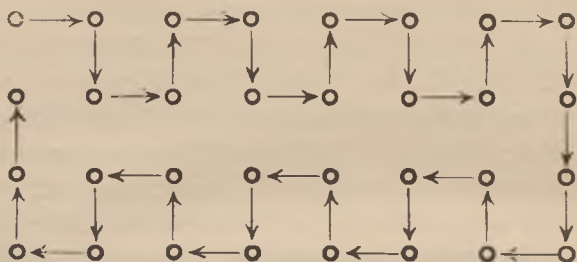


Abb. 43.

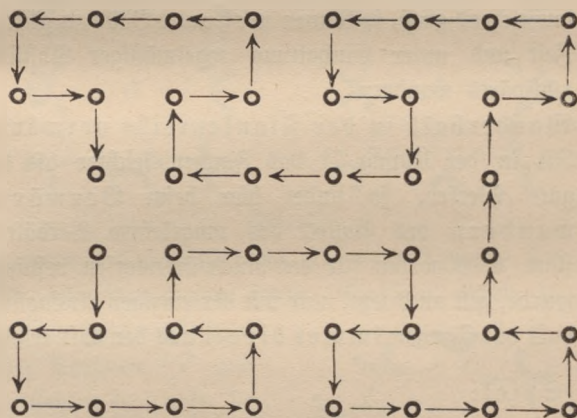


Abb. 44.

Wenn so viele deutlich sichtbare (bunte) Bälle benutzt werden, als Schülerinnen vorhanden sind, dann gewähren solche Übungen, namentlich von einem erhöhten Standpunkte aus gesehen, einen geradezu prächtigen Anblick.

7. Wanderball in der Flankenreihe rückwärts: Die Schülerinnen bilden in offener Flankenaufstellung einen Kreis, eine Ellipse, eine Schnecken-

linie *z.* Ein großer Ball wandert derart von vorne nach hinten, daß die an der Spitze stehende Schülerin ihn mit beiden Händen über ihren Kopf hinweg in steilem Bogen der hinter ihr stehenden zuwirft; diese hat den Ball je nach Anordnung entweder während des Herabfliegens direct aus der Luft oder nach einmaliger Berührung des Bodens im Aufspringen zu fangen und ohne Aufenthalt in gleicher Weise weiterzuwerfen. Ist die spielende Abtheilung hinreichend groß, so können mehrere Bälle zu gleicher Zeit und unter Einhaltung regelmäßiger Abstände rückwärts wandern.

8. Wanderball in der Flankenreihe vorwärts: Ist in der Übung 7) das Fangen leichter als das gute Werfen, so findet hier beim Vorwärtswandern des Balles das umgekehrte Verhältnis statt. Was vorhin für das Rückwärtswerfen bestimmt wurde, gilt auch jetzt, nur mit der einzigen Ausnahme, daß das Fangen immer direct aus der Luft erfolgt.

Spiel:

„Balljagd“ oder „Jagdball“.

Die „Balljagd“ ist ein Spiel, welches wie wenig andere den lebhaftesten Wettstreit anregt und vom ersten bis zum letzten Augenblicke wach erhält. Mag man diese oder jene Variation wählen, die Hauptsache bleibt immer dieselbe: Zwei an Zahl und wohl auch an Spielfertigkeit gleiche Parteien kämpfen miteinander um den Ruhm, einen Ball unter vollkommen übereinstimmenden Vorbedingungen rascher und sicherer zu

werfen (nicht zu reichen). Von den beiden Spielmethoden, welche in nachfolgenden Zeilen zur Behandlung gelangen, hat die erste mehr den Charakter eines Wettlaufes, die zweite mehr den Charakter einer eigentlichen Jagd.

Erste Art: **Wettlauf.**

Die beiden gleich starken Parteien (in Abb. 45 je 8, in Abb. 46 je 11 und in Abb. 47 je 14 Mitglieder zählend) bilden in benachbarter Aufstellung entweder

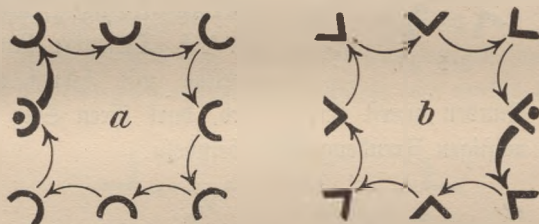


Abb. 45.

2 congruente Quadrate (Abb. 45) oder 2 gleiche Kreise (Abb. 46) oder 2 eben solche „Gassen“ (Abb. 47) zc.

Die Führerinnen beider Parteien ($\hat{\circ}$ und $\hat{\triangle}$) stehen so, daß sie einander gut sehen; sie halten je einen gleichen Ball bereit, um auf den Befehl: „Werft!“ oder auf: „Eins... zwei... drei!“ gleichzeitig mit dem Werfen von Nachbarin zu Nachbarin in der angegebenen Richtung (links, rechts) zu beginnen.

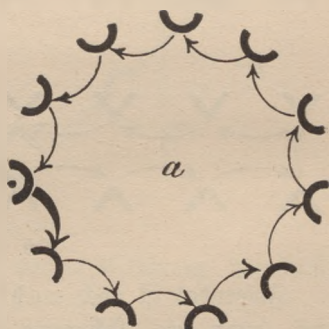


Abb. 46.

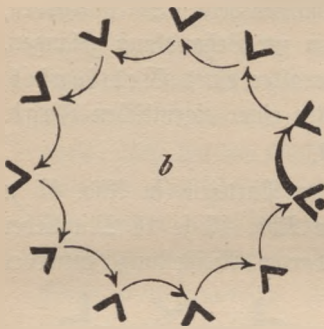


Abb. 46.

Sobald der Ball nach einer Runde wieder in die Hand der Führerin gelangt, ruft diese mit lauter Stimme: „Eins!“, läßt den Ball aber ohne Unterbrechung weiter wandern; das nächstemal ruft sie ebenso kräftig: „Zwei!“ u. s. f. Diejenige Partei, welche mit fünf oder

zehn Runden zuerst fertig wird, darf ihren Sieg mit einem mäßigen Freudengeschrei bejubeln.

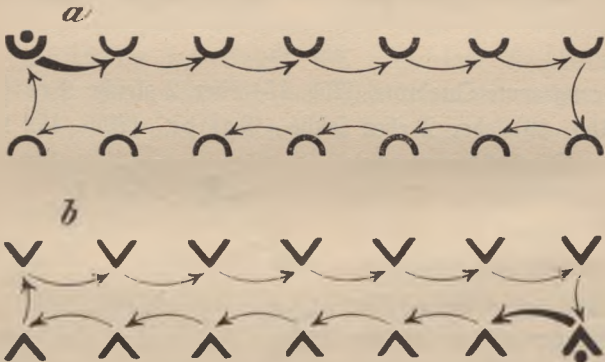


Abb. 47.

Folgendes ist noch wohl zu beachten: Niemand darf (etwa zur Abkürzung des Weges) übersprungen werden. Fällt der Ball einmal zu Boden, so hat ihn dasjenige Mädchen, dem er zugebracht war, zu holen, auf

feinen Platz zu tragen und von dort aus weiterzuwerfen; doch kann auch das Weiterwerfen vom Fundorte aus gestattet werden.

Zweite Art: Jagd.

Beide Parteien sind concentrisch angeordnet. Jede Partei hat einen Ball. Die Bälle befinden sich auf entgegengesetzten Punkten, also 180° voneinander entfernt. Ein Ball soll dem andern nicht bloß näher kommen, sondern ihn überholen; darin liegt der Sieg.

Aus den Abb. 48, 49 und 50 sind drei verschiedene Aufstellungsweisen (Parteistärke wie vorhin 8, 11

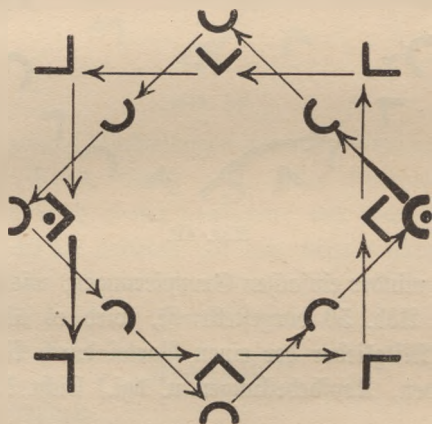


Abb. 48.

und 14) ersichtlich, deren nähere Erklärung überflüssig erscheint.

Der besseren Übersicht wegen empfiehlt es sich, 2 verschiedenfarbige Bälle zu verwenden oder die vorhandenen gleichfarbigen in verschiedenfarbige

Tücher einzubinden. Letzteres hat auch noch den Vortheil, daß ein Ball, welcher zu Boden fällt, nicht weit rollt.

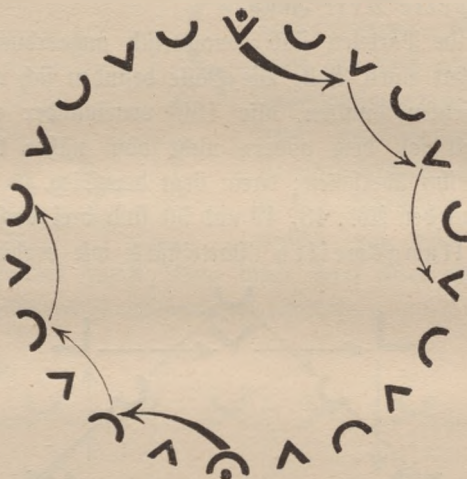


Abb. 49.

Bei minder einfachen Gruppierungen, wie eine solche z. B. in Abb. 50 dargestellt ist, wird es überdies gut sein, die Mitglieder der einen Partei durch Abzeichen (Armbinden, Kopfbedeckungen u. dgl.) leicht kenntlich zu machen.

Die Spielvorschriften sind dieselben, wie bei der Balljagd erster Art. Hier kommt nur noch hinzu, daß jeder Spieler einzig und allein den Ball seiner eigenen Partei im Auge behalten soll, und daß niemand den Ball der Gegenpartei aufhalten oder einem Werfer oder Fänger in den Weg treten darf.

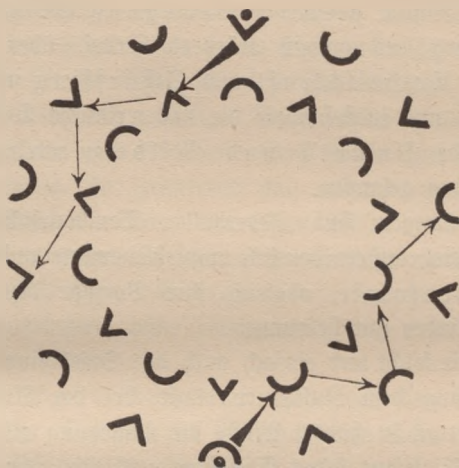


Abb. 50.

Bei großen Abtheilungen bedingt einmaliges Überholen den Sieg. Sonst zählt jedes Überholen einen Punkt, doch wird weiter geworfen; erst jene Partei gewinnt, welche der anderen mit dem dritten guten Punkte zuvorkommt.

„Federball.“

Einleitendes.

Das „Federballspiel“ hat mit zwei später zur Besprechung gelangenden Spielen, dem „Reifenwerfen“ (siebentes und achtes Schuljahr) und dem „Lambourinballspiele“, sowohl in objectiver, als auch in subjectiver Hinsicht viel Übereinstimmendes. Alle diese spielgemäßen Beschäftigungen erfordern einen mäßigen Kraftauf-

wand, führen ausgiebige Bewegung und vorzügliche Haltung des ganzen Körpers herbei, üben Auge, Hand, Urtheilskraft und Scharfsinn und lassen überdies und insbesondere die das weibliche Wesen auszeichnende Anmuth und Milde zu wirkungsvoller Entfaltung gelangen.

Deswegen sind Federball-, Tambourinball- und Reifenspiel außerordentlich empfehlenswerte und beliebte Mädchenspiele, obgleich ihre Vorzüge den Knaben nicht minder gut bekommen.

Wie leicht und einfach auch das Spiel einer geübten Abtheilung dem Zuschauer dünkt, bei der Ausführung erfordert es in hohem Maße die Einsetzung aller Kräfte und Fähigkeiten jedes Einzelnen und ein planmäßiges, verständnisvolles Zusammenwirken der ganzen Gruppe.

An dieser Stelle soll vom Federballspiele die Rede sein.

Der gute Betrieb des Federballspieles hängt zum großen Theile von der Beschaffenheit des dabei gebrauchten Spielgeräthes ab. — Ein Federball soll fest und doch elastisch, groß (5 cm im Durchmesser) und doch leicht sein, aus überzogenem Kork oder aus Gummi bestehen und eine 6 bis 7 cm lange, grellfarbige Krone aus schmalfahigen steifen Federn tragen, welche den Ball gut sichtbar macht, gleichzeitig aber auch seinen Flug verlangsamt und regelt. — Der Schläger (die Raquette) ist ein oval gebogener Stab, über dessen Öffnung ein Netzgeflecht aus Schnüren oder Saiten (Kagensehnen), besser aber Pergament oder Thierblase straff gespannt ist; die Endstücke des Stabes sind zu

einem Handgriffe verbunden. Gewicht und Stiellänge müssen der Körperstärke jedes Spielers angepasst sein.

Im Freien läßt sich das Federballspiel nur bei Windstille und günstiger Beleuchtung auf völlig ebenem Platze gut betreiben; sonst spielt man in einem hohen Saale. In Frankreich und anderwärts, wo derartigen Spielen während der ersten Hälfte des 18. Jahrhunderts geradezu leidenschaftlich gehuldigt wurde, baute man vielfach eigene „Ballhäuser“; manche von ihnen sind noch erhalten, ohne jedoch mehr ihrem ursprünglichen Zwecke zu dienen.

Die Hantierung mit Federball und Raquette ist einfach: Der mit der schlagnezfreien Hand oder mit beiden Schlagnezen selbsteingeschlenkte Federball wird beim Niederfallen durch einen sanften Schlag mit der Mitte der Raquette (auf den Kopf des Federballes) emporgeschleudert und beim Herablangen von demselben Mädchen oder von einer Spielgenossin immer wieder hinaufgetrieben; die Federkrone hindert nicht, da der Ball mit dem Kopfe voran herabkommt und sich so ganz gut zum Schlage darbietet. Ab und zu, insbesondere bei einzelnen Spielen, kann die Anwendung des Schlagnezes entfallen.

Wie bei jeder turnerischen Thätigkeit, so ist auch hier auf gleichmäßige Ausbildung der linken und der rechten Körperseite gebührende Rücksicht zu nehmen. Anfangs werden die Übungen im Stand „an Ort“ ausgeführt. Das darf jedoch nicht mißverstanden werden; denn nur sehr geübte Spieler können wahrhaftig an Ort stehen bleiben, während man Anfängern

gestatten muß, sich auf beschränktem Raume vor-, seit- und rückwärts zu bewegen, wie es eben das mehr oder weniger mangelhafte und unsichere Herausfliegen des Federballes nothwendig macht. Auf einer höheren Stufe der Spielfertigkeit gelangt eine passende Auswahl von Übungen auch im Taktgehen und Laufen nach allen Seiten zur Ausführung. Unbeholfene Anfänger läßt man nicht strafweise austreten, weil sie ja nur durch Übung sich vervollkommen.

Übungen und Spiele:

Hier bietet sich der Phantasie des Lehrers ein überaus weites Feld dar. Die nachfolgenden Übungen und Spiele wollen deshalb nicht als ein lückenloses System angesehen werden; sie sind nur einzelne Beispiele, nach jeder Richtung hin abänderungs- und erweiterungsfähig.

Der Lehrplan für Mädchen-Bürgerschulen schreibt die Beschäftigung mit dem Federballe für die I., II. und III. Classe vor; aus diesem Grunde ergibt sich die Nothwendigkeit einer Vertheilung des Stoffes auf drei Stufen.

In dem Lehrplane für Knaben-Bürgerschulen dagegen erscheint „Federball“ nur einmal genannt, und zwar bei den Spielen der II. Classe. Es wird gewiß keinem Lehrer schwer fallen, aus den drei für die Mädchen-Bürgerschule entworfenen Übungsstufen eine passende Auswahl von Federball-Übungen und -Spielen für die Knaben der II. Bürgerschul=Classe zusammenzustellen.

I. Stufe: *)

Übungen:

Einzelübungen bilden den Ausgangspunkt aller Beschäftigung mit dem Federballe. Jedes Mädchen wird anfangs mit 1 Federballe und 1 Schlagneze, späterhin mit 1 Federballe und 2 Schlägern versehen und übt das Ein-schenken, Schlagen, Auffangen und Wiederschlagen mit der linken und der rechten Hand, bis es sich mit der Eigenart und Handhabung dieses Spielwerkzeuges hinlänglich vertraut gemacht hat. Wird mit 2 Schlagnezen geübt, so darf der niedergefallene („matt“ oder „todt“ gewordene) Federball nicht mit der Hand vom Boden aufgehoben und neuerlich eingeschenkt werden, sondern man muß ihn mit Hilfe der beiden Schläger erfassen, emporschnelles und weiterschlagen.

- a) Der Federball wird so lange mit der in der rechten Hand befindlichen Raquette geschlagen, bis er zu Boden fällt oder bis die Hand ermüdet ist.
- b) Dieselbe Übung mit der linken Hand; diese soll wenigstens annähernd die gleiche Fertigkeit erlangen.
- c) 10 Schläge mit der rechten Hand, 10 Schläge mit der linken Hand im Wechsel; nur 1 Raquette.
- d) Linke und rechte Hand wechseln je nach Willkür und Bequemlichkeit; 2 Schlagneze.
- e) Linke und rechte Hand wechseln nach je einem Schläge; 2 Schläger nothwendig.

*) II. und III. Stufe siehe Seite 257 und 336!

Übungen zu zweien, von denen jedes einen Schläger anfänglich in der rechten, dann in der linken Hand hält. Ein Federball wechselt unaufhörlich zwischen den Mädchen A und B, welche in mit der zunehmenden Spielfertigkeit wachsenden Entfernungen mit einander zugewandten Gesichtern dastehen. — Späterhin gibt man jeder Schülerin zwei Schlagneze und läßt erst willkürlich, dann in regelmäßigem Wechsel von links und rechts zuschlagen.

Je vier Schülerinnen mit je 1 Raquette bilden in quadratischer Aufstellung eine Spielgruppe und lassen einen Federball von Nachbarin zu Nachbarin wandern; nach jedem Fehler wechseln der Federball die Flugrichtung und die Schlagneze die haltende Hand. — Gibt man dieser kleinen Gesellschaft zwei Federbälle, so lassen sich folgende Übungen anordnen: a) Ein Federball fliegt immer nur zwischen der 1. und der 3. Schülerin, der andere zwischen der 2. und der 4. Schülerin (also diagonal) hin und her. b) Beide Federbälle wandern, von der ersten und der dritten Schülerin gleichzeitig ausgehend, in der nämlichen Richtung weiter; der Abstand zwischen beiden Federbällen darf nicht verloren gehen.

Eine größere Zahl von Mädchen steht:

1. In einem geöffneten Reihenkörper oder in lockerem Rudel. Ein einziger Federball wird von der Mitte aus emporgeschlagen und beim Herabfallen von der jeweilig zunächststehenden Schülerin immer wieder hinaufgetrieben. Ist nur eine Hand mit Schlagneze versehen, so wird dieses von allen Schülerinnen nach

jedem Fehler in die andere Hand genommen. Beschränkte (vorübergehende) Ortsveränderung kann gestattet werden.

2. In einem Kreise, einer Ellipse, einem Quadrate, einem Rechtecke u. bei einem Abstände von mindestens doppelter Armlänge. Zur Wanderung in derselben Richtung gelangen 2 und mehr Federbälle in gleichen Entfernungen voneinander; ihre Zahl kann bis zur Hälfte der Spielerzahl gesteigert werden. Jedes Mädchen hat eine Raquette, welche es bei dem einen Gange in der linken, bei dem nächstfolgenden Gange in der rechten Hand hält.

Spiele:

Specielle Federballspiele, das sind solche, welche ausschließlich für den Gebrauch des Federballes eingerichtet sind, haben wir in unserem ganzen großen deutschen Spielschatze nicht, und wir können ihrer auch ohne Schmerz entrathen.

Die Mehrzahl der Fangball- und Wanderballspiele, wie auch einige andere Spiele erlauben eine sinngemäße Umgestaltung zu ganz gut brauchbaren Federballspielen; dies soll hier auf allen drei Stufen an einzelnen Beispielen gezeigt werden.

„Königsfederball“

wollen wir jenes Federballspiel nennen, dessen Grundform im Stoffe des dritten Schuljahres (siehe Seite 75!) als „Kreisfangball“ oder „Königsball“ vorgeführt wurde.

Für jeden Spielerkreis von 8 bis 16 Mädchen sind ebensoviele Schlagnetze und ein einziger Federball erforderlich; übrigens kann auch jede Schülerin mit 2 Schlägern ausgerüstet werden.

Die mit je einer Raquette versehenen Mädchen bilden einen offenen Kreis von mindestens 4 Schritten Halbmesser rings um die erwählte oder ausgeloste „Schlägerin“ oder „Königin“ herum. Diese befiehlt: „Schlagnetz in die linke (rechte) Hand!“, schlägt dann den Federball mit dem in der anbefohlenen Hand befindlichen Schlagnetz nach entsprechendem Selbstentschenken durch die freie Hand der Reihe nach jeder Spielgenossin in hohem Bogen zu und erhält ihn von dieser ungesäumt in gleicher Art wieder zurück.

Die Fälle, in welchen die „Schlägerin“ abgesetzt wird und einer anderen den bevorzugten Platz räumen muß, sind:

1. Unterlassung des Befehles: „Schläger in die Hand!“
2. Außerachtlassung dieses Befehles für die eigene Person.
3. Übersehen einer durch die strenge Reihenfolge zum Fangen bestimmten („darankommenden“) Spielgenossin.
4. Fallenlassen des Federballes.

Mit Rücksicht auf den schwierigen Stand der „Schlägerin“ kann man für den Anfang bestimmen, daß erst bei dem dritten Fehler ein Wechsel in der Kreismitte zu erfolgen habe. Jede neu antretende „Schlägerin“ befiehlt vor allem: „Schläger in die (andere) Hand!“

Spielstrafen für unaufmerksame oder ungeschickte Spielgenossen im Kreisumfange („Dienerinnen“) sind: Rücktreten um 1 Schritt für jeden Fehler, Niederknien auf 1 oder beide Knie, Stehen auf einem Beine u.; mit jedem guten Fang und Rückschlag wird eine dieser Strafen aufgehoben.

„Federballschule“

schließt sich an den „Königsfederball“ ebenso naturgemäß an, wie die „Ballschule“ (siehe Seite 75!) an den „Kreisfangball“.

Je 5 bis 15 Mädchen bilden eine Spielgruppe. Es wird anfangs mit einer Raquette gespielt, welche sich einmal in der rechten Hand, das anderemal in der linken Hand befindet; erst später bekommt jede Spielgenossin zwei Schläger und darf dieselben nach Belieben verwenden. Immer aber wird nur ein Federball ins Spiel gebracht.

Die für den Beginn auserwählte „Meisterin“ oder „Lehrerin“ veranlaßt ihre „Schülerinnen“, sich bei einem Abstände von doppelter Armlänge in einer geraden Stirnreihe aufzustellen. Die „Lehrerin“ tritt dem l. (r.) Flügel der Stirnreihe gegenüber auf 5 bis 10 Schritte Entfernung an, befiehlt eventuell: „Schläger in die.. Hand!“, schenkt sich den Federball dementsprechend ein und treibt ihn der gegenüberstehenden „Schülerin“ zu; diese schlägt den ihr nahelkommenden Ball in gleicher Weise und ohne wesentliche Ortsveränderung wieder zurück. Es ist Sache der „Lehrerin“, allgemach gegen den anderen Flügel der Stirnreihe fortzuschreiten und

hiebei den Federball der jeweilig nächstfolgenden und gegenüberstehenden „Schülerin“ zuzuworfen.

Geht das Spiel in dieser Ausführung ziemlich gut vonstatten, so stellt die „Lehrerin“ sich in der Folge gegenüber der Mitte ihrer Stirnreihe dauernd auf, wirft den Federball von hier aus zu und läßt sich denselben dahin zurückschlagen.

Die Bestimmungen über Fehler und Spielstrafen sind aus der vorstehenden Spielbeschreibung zu entnehmen.

Anmerkung: Betreffs des „Tambourinballspieles“ wolle der an die Federball-Übungen und =Spiele des achten Schuljahres angereihte besondere Abschnitt nachgeschlagen werden.

Siebentes Schuljahr.

II. Klasse der Bürgerschule.

Siebentes Schuljahr.

II. Classe der Bürgerschule.

A.

Für Knaben und Mädchen gemeinschaftlich vorgeschrieben.

„Den Dritten (die Dritte) ab schlagen“ oder „Drei Mann hoch“.

Aus inneren und äußeren Gründen ist dieses Spiel mit dem für Knaben und Mädchen des sechsten Schuljahres (der I. Bürgerschul=Classe) gemeinschaftlich vorgeschriebenen Spiele „Den Zweiten (die Zweite) ab schlagen“ schon auf Seite 160 unter einem Titel erklärt worden.

„Die blinde Jagd“

erinnert in Wesen und Ausführung an einzelne Blindlingsspiele, wie solche unter den Spielen des dritten Schuljahres (der III. Volksschul=Classe) ihre Besprechung gefunden haben.

Im Turnsaale wird die „blinde Jagd“ am zweitheiligen Rundlaufe vorgenommen, im Freien da=

gegen an einer einfachen Vorrichtung, die aus einem schulterhohen Pflocke und 2 starken, 4 bis 5 m langen Schnüren mit Handgriffen besteht (Aufwickeln der Schnur am Pfahle läßt sich durch eine einfache Vorrichtung verhindern). Zwei Schüler, „Jäger“ und „Wild“, treten mit verbundenen Augen einander diametral gegenüber, erfassen mit der linken (rechten) Hand die unterste Sprosse der ihrer Aufstellung entsprechenden Rundlaufleiter und wenden sich, diese straff anziehend, so, daß die linke (rechte) Flanke eines jeden Schülers der Kreismitte (dem Pfahle) zugewandt ist. Unter diesen schwierigen Verhältnissen soll der mit einem Plumpsack bewaffnete „Jäger“ das „Wild“ durch einen Schlag erlegen. Der „Jäger“ ruft: „Halloh, halloh!“ und geht oder läuft vor, bleibt zuweilen stehen, lauscht, ruft abermals wie oben und richtet nach der Antwort und der Richtung, aus welcher diese kommt, sein weiteres Thun ein. Das „Wild“ antwortet auf jeden Ruf des „Jägers“ sofort durch Pfeifen, Piepen, Grunzen, Brummen zc. und trachtet, in respectvoller Ferne zu bleiben oder in solche zu kommen.

Es muß geräuschlos gelaufen werden, und die Umstehenden haben sich vollkommen ruhig zu verhalten. Rücklaufen ist nicht gestattet, doch darf das „Wild“ zwischen „Jäger“ und Kreismitte nach vorne hin durchschlüpfen. Ist das „Wild“ gefangen, oder bleiben des „Jägers“ Bestrebungen längere Zeit hindurch ohne Erfolg, so tritt Ablösung ein.

Die „blinde Jagd“ muß lebhaft gespielt werden; sonst verläuft sie reizlos. — Es ist gestattet und gewährt

Abwechslung, eine der beiden Schnüre, gleichgiltig welche, kürzer zu machen.

Anschließend hieran möge

„Der blinde Marsch“

beschrieben werden, welcher sich wohl nur zur Ausführung im Freien eignet und bei Ausflügen wie bei Schülerwanderungen viel zur Erheiterung beitragen wird.

a) In der Mitte eines ebenen Platzes ist eine Person, ein Baum oder ein Pfahl das Ziel, nach welchem die Wettbewerber sich sehnen. Diese stehen in einem sehr schütterten Kreise von 50 bis 100 Schritten Durchmesser rings herum, lassen sich die Augen verbinden und marschieren dann nach dem Takte der Musik oder eines Liedes oder auf „1, 2, 1, 2 . . .!“ mit vorgehaltenen Armen gegen die Mitte. Wer bei: „Halt!“ dem Ziele am nächsten ist, trägt den Sieg davon.

b) In einem „Freimale“ von entsprechender Ausdehnung steht eine Spielerschar mit verbundenen Augen in Stirnreihe ohne Händefassung oder zu je 2 und 2 mit Handreichung. Auf 50 bis 100 Schritte Entfernung wird noch vor der Blendung jener Spieler ein anderes „Freimal“ parallel mit jenem bezeichnet; dort sind die Sehenden vorläufig untergebracht, und dorthin sollen die Nichtsehenden im Takte marschieren, während erstere ein heiteres Marschlied singen und durch geräuschlose, aber gemeinschaftliche Entfernung aus dem Male während des Gesanges die Marschierenden zu täuschen

fuchen. Diese können vor dem Beginne des Spieles von der beabsichtigten Täuschung — natürlich ohne Angabe der Richtung — erfahren.

„Federball.“

Wenngleich auf der siebenten Jahresstufe „Federball“ für Knaben und Mädchen gemeinschaftlich vorgeschrieben ist, so bleibt dieses Spiel der Gleichförmigkeit wegen doch unter den Mädchenspielen eingereiht.

Die Anführung der zweiten Stufe von Federballübungen und =Spielen an dieser Stelle könnte vielleicht auch zu der irrigen Meinung Anlaß geben, daß für die Knaben der II. Bürgerschul=Classe eben diese zweite Stufe der Übungen und Spiele mit dem Federballe bestimmt sei, was ja nach den Bemerkungen auf Seite 198 ausgeschlossen ist.

B.

Für Knaben allein vorgeschrieben.

„Diebschlagen“ oder „Räuberschlagen“.

(Ist auch für Mädchen vorgeschrieben, doch erst im achten Schuljahre).

Spielgedanke: In entsprechendem Abstände zwischen einer Reihe von „Dieben“ oder „Räubern“ und einer Reihe von „Wächtern“ hängt, liegt oder steht ein leicht ergreifbarer Gegenstand; ein „Dieb“ raubt diesen und soll dafür von dem ihm zugewiesenen „Wächter“ eingefangen werden, bevor er flüchtend das Asyl der „Diebe“ wieder erreicht.

In nachfolgenden Zeilen sei das Bild einer einfacheren und das einer etwas schwierigeren Ausführungsweise unseres Spieles entworfen.

a) Einfachere Art (siehe Abb. 51!):

Auf 40 bis 50 Schritte Entfernung werden 2 parallele Freimale abgesteckt, außerhalb welcher einer-

seits die „Diebe“, andererseits die „Wächter“ Aufstellung nehmen; die Länge dieser „Freimale“, also die Breite des Platzes muß der Parteistärke entsprechen, wobei man für jeden „Mann“ $1\frac{1}{2}$ bis 2 Schritte rechnet. Ist demgemäß auch die seitliche Abgrenzung erfolgt, so schreitet man zur Aufstellung des „Raubes“, einer Kappe, eines Tuches, eines Balles u. dgl. Für die

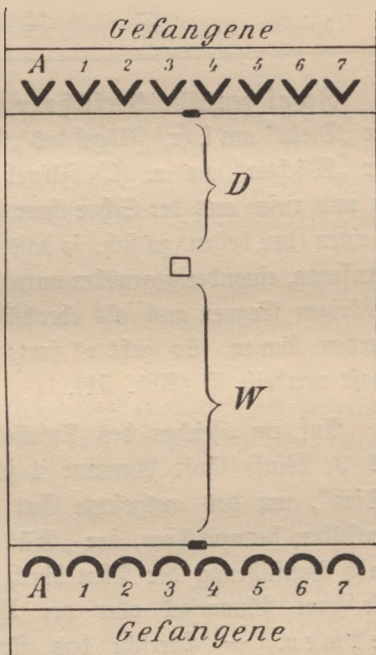


Abb. 51.

wichtige Bestimmung des Aufstellungspunktes gelten folgende Maßverhältnisse:

D : W	Bahn in Schritten	D	W	Anmerkung
$\frac{2}{5} : \frac{3}{5}$	45 50	18 20	27 30	Günstiger für die Wächter
$\frac{3}{8} : \frac{5}{8}$	40 48	15 18	25 30	Günstiger für die Diebe
$\frac{1}{3} : \frac{2}{3}$	42 45	14 15	28 30	Noch günstiger für die Diebe

Zwei gewählte Anführer A treten, u. zw. jener der „Diebe“ am l. (r.) Flügel des „Diebmales“ und jener der „Wächter“ am r. (l.) Flügel des „Wächtermales“ an und rufen aus der Schar ihrer Mitspieler abwechselnd je einen (den besten) zu sich, so daß die zwei nacheinander gerufenen, einander gegenüber antretenden und zusammengehörigen Gegner auch als ebenbürtige Läufer angesehen werden können. So geht es fort, bis die ganze Gesellschaft vertheilt ist (Abb. 51).

Auf ein Zeichen des Spielleiters (Befehl, Zählen bis 3, Wink) läuft Nummer 1 jeder Partei aus: der „Dieb“, um das ausgelegte Gut zu stehlen und mit demselben heimzukehren, der „Wächter“, um den „Dieb“ nach Vollführung der That durch einen leichten Schlag mit dem Plumpsack oder der Hand gefangen zu nehmen. — Herrscht das für die „Diebe“ ungünstigste Maßverhältnis $\frac{2}{5} : \frac{3}{5}$, so geschieht das Auslaufen wohl auch auf, stumme Veranlassung (nämlich einfaches Auslaufen) des „Diebes“; selbst der aufmerksame „Wächter“ braucht einige Zeit, bis er den Entschluß,

auch zu laufen, faßt und durchführt. Herrscht dagegen das für die „Diebe“ günstigste Maßverhältnis $\frac{1}{3} : \frac{2}{3}$, so legt man den Gegenstand auf den Boden, damit der „Dieb“ sich bücken müsse.

Niemand darf bei Flucht oder Verfolgung die Seitengrenzen überschreiten; Strafe hiefür ist Gefangenschaft auf der Gegenseite. Eindringen in das fremde „Standmal“ wird mit derselben Strafe geahndet.

Der auslaufende „Dieb“ muß nicht stehlen; dann darf er auch nicht geschlagen werden. Es ist ihm freigestellt, vor dem Diebstahle wieder umzukehren und den Gegenstand in einem günstiger scheinenden Augenblicke zu erfassen. Solche Neckereien sind oft erfolgreich, besonders wenn der „Wächter“ nicht Aug' und Ohr für den schlauen Bösewicht ist und etwa gar nach einem solchen Scherze des Diebes mit abgewandtem Gesichte heimwärts trollt.

Es ist immer, auch bei einer gänzlichen Wiederholung des Laufes, beiderseits auf dem (in Abb. 51 verdickten) Mittelpunkt der Mallinie anzutreten.

Jeder Diebstahl verschafft einer von beiden Parteien einen Gefangenen; als solcher gilt den „Wächtern“ der eingebrachte (auch der den Gegenstand verlierende) „Dieb“, den „Dieben“ der zu spät gekommene „Wächter“.

Ist der Gefangene hinter dem Standmale in sicheren Gewahrsam gebracht und der Gegenstand wieder an seinem Orte, so laufen die Nummern 2, dann 3 u. s. f., endlich die beiden Anführer selbst.

Die Mehrzahl der Gefangenen bringt den Sieg; bei gleicher Gefangenenzahl ist der Kampf unentschieden, immerhin aber wacker. Die unterlegene Partei, zu welcher nach der Entscheidung die eingebüßten Gefangenen heimkehren, muß nach Beschluß und Anordnung der Sieger irgend eine anstrengende Freiübung, z. B. Kniebeuge, Gehen im Siegestütz u. ausführen.

Bei einem etwaigen neuen Spielgange wechseln die Parteien ihre Rollen.

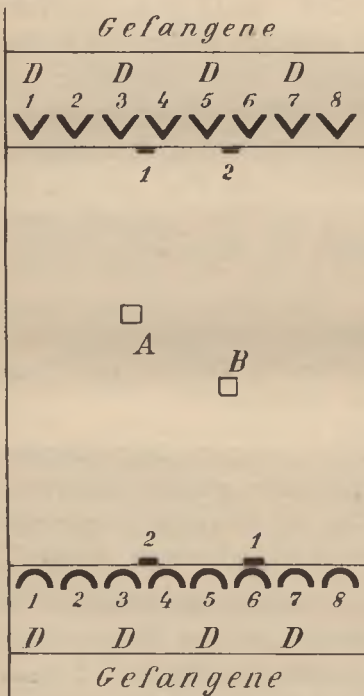


Abb. 52.

b) Schwierigere Art (siehe Abb. 52!):

Unter Annahme des Maßverhältnisses $\frac{2}{5} : \frac{3}{5}$ sind auf obigem Platte zwei Diebstahls = Gegenstände untergebracht, u. zw. in $\frac{2}{5}$ von jedem Male aus, also $\frac{1}{5}$ voneinander entfernt. Jede Partei besteht aus ebenso vielen „Dieben“ als „Wächtern“. Die mit ungeraden Nummern versehenen sind hier wie dort „Diebe“ und trachten nach dem Besitze des ihnen näher liegenden

Gegenstandes. Die mit geraden Nummern Bezeichneten auf jeder Seite sind „Wächter“ und haben den entfernteren Gegenstand zu schützen. Damit die Spieler beim Laufen und Fangen einander nicht behindern, liegen die Pfänder A und B nicht genau in der Längsachse des Platzes, sondern zu beiden Seiten derselben. Auch sind die „Malpunkte“, von denen ausgelaufen werden muß, genau bezeichnet (1, 2).

Auf ein verabredetes Zeichen laufen 4 Spieler gleichzeitig aus, nämlich jederseits der „Einser“ als „Dieb“ und der „Zweier“ als „Wächter“.

Macht jede Seite einen Gefangenen, so werden diese augenblicklich ausgetauscht; im anderen Falle bekommt eine Partei zwei Gefangene zugleich.

Ist die Sache erledigt, so laufen dann die „Dreier“ als „Diebe“ und die „Vierer“ als „Wächter“ aus u.

Alle weiteren Bestimmungen gelten wie bei der unter a) ausführlich besprochenen einfacheren Art des Diebschlagens.

„Bärenschlagen“, „Urbär“, „Bärlapp“,
„Freiwolf“, „Kettenschlagen“ u.

Unter diesen und einigen weiteren Namen versteht man ein Haschspiel, welches in mannigfachen, zum Theile sehr abweichenden Formen volksthümlich ist.

Der oder die Häsher stellen einen „Bären“, einen „Wolf“, eine im Verlaufe des Spieles an Zahl der Glieder zunehmende „Kette“, ein wachsendes „Netz“ u.

vor; das Fangen und Dienstbarmachen der in einem als „Wald“, „Teich“ u. s. w. gedachten Raume sich bewegenden Opfer gilt nur unter gewissen, mehr oder weniger umständlichen Bedingungen.

a) Auf einem allseitig begrenzten Platze wird an einer vortheilhaften Stelle die „Bärenhöhle“ bezeichnet. In diese tritt am Beginne des Spieles der zum „Urbär“ bestimmte Schüler, während die mit Plumpsäcken bewehrten „Necker“ außerhalb der Höhle den „Bären“ reizen. In einem günstigen Augenblicke „Bär aus!“ rufend, bricht der „Bär“ mit gefalteten Händen hervor und schlägt mit diesen einen der Fliehenden, indem er laut den Namen des Getroffenen oder das Wort: „Bär!“ ruft. Ist dies geschehen, so laufen Schläger (mit gelösten Händen) und Geschlagener schnurstracks in die „Höhle“ zurück, bis zu welcher alle übrigen (mit Plumpsäcken drohend) nachfolgen, ohne daß die Heimelenden sich zur Wehre setzen dürfen.

Der „Urbär“ hat nun einen Helfer. Vor dem nächsten Auslaufe reicht er diesem seine Linke, und beide haben nun das Recht, in vereintem Auslaufe mit der freien Hand zu schlagen. Wem dies zuerst gelingt, der ruft wie oben den Namen des Geschlagenen oder kurz: „Bär!“ Die Handfassung wird gelöst, und 3 „Bären“ stürmen, von Plumpsackschlägen der Freien verfolgt, in die „Höhle“ zurück.

Beim folgenden Auslaufe ist die Bärenkette dreigliedrig oder — wenn „Urbär“ und Helfer gleichzeitig geschlagen haben — viergliedrig. Nun dürfen die „Flügelbären“ mit ihren freien Händen weiterschlagen.

Die „Bärenfette“ wächst, der Necker werden immer weniger. Der zuletzt übrig bleibende Freie ist Sieger und wird im nächsten Spielgange „Urbär“.

Läßt der einzeln auslaufende „Urbär“ die gefalteten Hände los, oder reißt eine „Bärenfette“ durch Zufall oder durch Bosheit der Gegner, so fallen diese unter dem lauten Rufe: „In die Höhle!“ über die „Bären“ her, welche nun gänzlich loslassen und in ihr „Freimal“ fliehen.

Gesetze:

1. Sowohl der einzelne „Bär“, wie auch die „Kette“ darf beim Auslaufe bloß einen Spieler gültig schlagen. Nur wenn völlig gleichzeitig beide Flügelmänner der „Bärenfette“ einen Schlag thun, darf der doppelte Fang gelten.

2. Nach jedem Schlage löst die „Kette“ sich vollständig auf und wird nebst dem (den) Getroffenen mit Plumpsackschlägen in die „Höhle“ getrieben.

3. Will ein ermatteter „Bär“ in der „Höhle“ bleiben und ausruhen, so bittet er: „Um Gunst!“ Diese Erleichterung darf ihm bloß einmal und nur für die Dauer eines Auslaufes gewährt werden.

4. Ein Necker, der ohne Berechtigung die „Bärenhöhle“ betritt oder die Außengrenzen des Spielplatzes überschreitet, wird „Bär“; in gleicher Weise ist jeder Freie zu strafen, welcher die „Bären“ zu einer anderen Zeit mit dem Plumpsack bedroht, als auf der fluchtartigen Heimkehr nach einem Fange oder dem Reißen der „Kette“; überdies erfolgt dieselbe Bestrafung, wenn ein Freier den fliehenden „Bären“ im Laufe hemmt oder gar ihn fest-

hält, ihn in das Gesicht oder auf den Kopf schlägt. Das absichtliche Zerreißen der „Kette“ durch Freie darf in der Regel nur von vorne her unternommen werden.

b) Bei sehr geringer und bei sehr großer Spielerzahl trifft man nebst Einschränkung, beziehungsweise Erweiterung des Spielplatzes noch besondere Vorkehrungen u. zw.:

Sind nur wenige Spieltheilnehmer vorhanden, so macht der „Urbär“ wie oben einen Gefangenen und läuft dann mit diesem vereinigt aus. Wer von beiden nun einen gültigen Bärenschlag thut, spielt sich frei, und der Geschlagene tritt an dessen Stelle.

Ist dagegen die Schar sehr groß, so bilden die Geschlagenen nach und nach mehrere „Ketten“ von bestimmter Gliederzahl (3 bis 6). Diese „Ketten“ ziehen abwechselnd oder — um den Spielverlauf zu beschleunigen — gleichzeitig aus; in letzterem Falle bilden sich gewissermaßen Spielgruppen, und es wird immer nur jene „Kette“ allein aufgelöst und heimgeschickt, welche eben gerade einen guten Fang gethan hat oder gerissen ist. Einzelne Gefangene laufen einzeln aus, bleiben auch wohl so lange in der „Höhle“, bis die angeordnete Zahl der Glieder für eine neue „Kette“ vorhanden ist.

Als weitere Abänderung kann hier wie dort vereinbart werden, daß nicht der Schlag durch ein Flügelglied der Kette, sondern erst die völlige Einschließung in einen „Bärenkreis“ zum Gefangenen, resp. zum „Bären“ macht.

„Vorgehen!“

heißt der „Bärenschlag“ dann, wenn der zum „Urbär“ Auserwählte erst dann ausläuft, nachdem er die prophetische Mahnung gesprochen: „Vorgehen! ich warne einmal, zweimal, dreimal, und wenn der Hahn kräht, laufe ich aus . . . Kiferiki!“ Wen er mit gefalteten Händen oder mit einem zwischen beiden Händen ausgebreiteten Tuche berührt, der ist entweder sein Nachfolger oder sein Gehilfe.

„Fischzug“

wird eine weitere Abart des „Bärenschlages“ genannt. Die Teilnehmer stehen wie beim „Diebschlagen“ (siehe Seite 210!) in zwei gleichen Parteien einander gegenüber. Eine Partei stellt bei Fassung der Hände das „Netz“ dar; die lose stehenden Gegner sind „Fische“. Auf ein Zeichen oder mit dem Rufe: „Das Netz kommt!“ wechseln „Netz“ und „Fische“ ihre Aufstellung, wobei diejenigen „Fische“ als gefangen gelten und zur Seite treten, welche von dem „Netze“ mit sich fortgerissen und durch Vereinigung der Flügel in einen Kreis eingeschlossen worden sind. Sie müssen aber alsbald noch mit dem Rufe „Gefangen!“ begrüßt werden und dürfen, bevor dies geschehen, zwischen den „Maschen“ einen Ausweg suchen.

Beim nächsten Platztausche bilden die „Fische“ von vornhin das „Netz“ und umgekehrt.

Der Fischzug wird wechselweise so lange fortgesetzt, bis eine Partei die vorher bestimmte Zahl von Gefangenen erworben hat.

„Holland-Seeland“ oder „Die Fischer“.

Der wohlbegrenzte Spielplatz ist das „Meer“, in welchem sich die Spielgenossen als „Fische“ herumtummeln. Von einem „Hafen“ (Freiplatz) stechen 2 „Fischer“, ein „Holländer“ und ein „Seeländer“, in See, um zu fischen. S. ergreift E. mit der Linken, ersterer ruft „Holland!“, letzterer „Seeland!“, und dann jagen sie hinter den Flüchtenden einher, bis sie einen von ihnen durch Berührung mit der Hand zu fangen im Stande sind. Diesen führen (Fluchtversuche erlaubt) oder tragen (Fluchtversuche nicht erlaubt) sie in den Hafen, wo derselbe bis zur Einbringung eines zweiten Kameraden ruhig verweilt.

Je zwei gefangene „Fische“ werden zu „Fischerknechten“ umgewandelt, verbinden sich durch Handreichung zu einem Paare, welches gleich den Meistern vom „Lande“ abstößt, um auch „Fische“ zu fangen und neue Gehilfenpaare erwerben zu helfen.

Bermag das Fischerpaar oder ein Gehilfenpaar einen ausnehmend starken Fisch nicht zu bewältigen, so ruft es mit den Worten: „Holland in Noth!“ ein anderes Paar zuhilfe.

In kurzer Zeit dürfte das Meer völlig ausgefischt sein.

Das Führen eines gefangenen „Fisches“ kann derart geschehen: Die beiden „Fischer“ legen ihre durch Handfassung verbundenen Arme um den Rücken des Gefangenen und ergreifen dessen Hände vorne mit ihren freien Händen, u. zw. am besten so, daß seine Arme gekreuzt sind. In dieser Zwangslage ist Winden und Gegenstemmen

ziemlich umsonst und verursacht dem Widerspenstigen obendrein noch Schmerzen, auf die er ja durch Nachgiebigkeit gewiß gerne verzichtet.

Das Tragen desjenigen, der schon im voraus jeden Widerstand aufgibt, erfolgt am einfachsten dadurch, daß der Gefangene sich vorlings auf die vereinigten Hände der Träger setzt, und diese mit seinen Armen umhalszt.

Zusammenfassung der Spielregeln:

1. Nur festverbundene Paare und solche, welche vor dem Auslaufen „Holland—Seeland!“ gerufen haben, dürfen gültig fangen; sonst werden sie zurückgetrieben.
2. Bei jedem Auslauf eines Paares darf nur ein Fisch gefangen werden.
3. Die Bildung von Fischerpaaren kann nur im „Hafen“ erfolgen.
4. „Fische“, welche die Grenze überschreiten, das „Land“ oder den „Hafen“ betreten, gelten als gefangen.
5. Gefangene dürfen sich weder legen noch setzen, noch sich von anderen helfen (befreien) lassen.
6. Gefangene, welche sich für das „Tragen“ entscheiden, verzichten auf jeden Fluchtversuch; nur wer sich in den „Hafen“ führen läßt, darf zu entfliehen trachten.

Fußballspiele.

Wenn man Federball-, Tambourinball- und Reifenspiele hauptsächlich den Mädchen zuweist, so muß man

das weite Gebiet der Fußballspiele in erster Linie dem männlichen Geschlechte eröffnen.

Hier gelangen echt männliche Tugenden zu Entfaltung und Wachstum, als da sind: Kraft und Gewandtheit, Muth und Ausdauer, Entschlossenheit und Zähigkeit, Geistesgegenwart und Kaltblütigkeit, Besonnenheit und Geradheit, Gefälligkeit und Hilfsbereitschaft, Treue in der Pflichterfüllung und Gehorsam gegen das Gesetz.

Weil aber solche Eigenschaften zweifellos auch das Weib zieren, sollen die Mädchen gleichfalls einige für sie passende oder angepasste Fußballspiele pflegen.

Bei den hier in Betracht kommenden Fußballspielen besteht eine körperliche Gefahr für die Spieler kaum mehr als sonst im Turnen oder bei anderen Spielen. Einer besonderen Vorsicht bedarf es nur hinsichtlich des Gesichtes, der Magengrube und der Finger. Wo es nicht gegen das Spiel verstößt, läßt man den in hohem Bogen heranfliegenden Ball durch rasche Körperwendung von Kopf, Brust, Knie, Schulter, Rücken u. abprallen, oder man springt zur Seite. Sonst aber ist rechtzeitige Abwehr mit Hand oder Fuß das beste, weil einzige Schutzmittel — und gleichzeitig Spielzweck. Die Finger verwahrt man am sichersten durch Ballen der Faust.

„Kreisfußball.“

Spielaufgabe: Ein Fußball soll aus einem Kreise abwehrender Spielgenossen hinausgetrieben, beziehungsweise von außen her in den Kreis gebracht werden.

a) Die Gespielschaft, bestehend aus 20 bis 30 Schülern, bildet einen Stirnring kreiseinwärts mit Handfassung

und bei einfacher Armlänge Abstand. In die Mitte des Kreises begibt sich mit vor der Brust verschränkten Armen ein ausgeloster „Balltreiber“, dessen Aufgabe darin besteht, den Fußball durch Stöße mit der Innenkante des rechten (linken) Fußes zwischen den in der Peripherie stehenden Spieltheilnehmern aus dem Kreise hinauszutreiben. Die Aufgabe der letzteren, der Gegner des Treibers, ist es, durch Gegenstöße gleicher Art die Absicht des Balltreibers zu vereiteln; jeder von ihnen ist für den rechts (links) von ihm liegenden Zwischenraum verantwortlich, wenn mit dem rechten (linken) Fuße gestoßen wird. — Des „Balltreibers“ Schlaueit und eines Gegners Ungeschick oder Achtlosigkeit bringen das Kunststück bald fertig: der Ball ist draußen.

Der Schuldige wird „Balltreiber“ und rollt den Ball in die Kreismitte, während der Abgelöste den freigewordenen Platz im Kreisumfang einnimmt. — Das Spiel beginnt von neuem.

Gesetze:

1. Der Treiber stößt mit der Innenkante jenes Fußes, mit welchem die anderen in gleicher Weise abwehren; sonst ist der Stoß ungiltig.
2. Gibt der Balltreiber die Armverschränkung auf, so kann er keinen giltigen Stoß thun.
3. Stößt der Treiber den Ball über Hüfthöhe aus dem Kreise hinaus, so muß er ihn holen und das Spiel neuerdings beginnen.
4. Wer den ordnungsmäßig getriebenen Ball an der von ihm zu deckenden Seite aus dem Kreise hinausläßt, wird Treiber.

5. Ebenso löst den Treiber ab: a) wer mit dem unrichtigen Fuße abwehrt; — b) wer den Ball mit der Hand berührt; — c) wer den Ball über Hüfthöhe emporstößt.
6. Hochfliegenden Bällen wird ausgewichen.

b) Eine zweite Art des Kreisfußballspieles beginnt in gleicher Weise wie a). Erst in dem Augenblicke, da der Ball ordnungsmäßig aus dem Kreise hinausgelangt ist, erfolgt eine Änderung: Der Schuldige, welcher „Balltreiber“ wird, tritt aus, und der bisherige „Balltreiber“ nimmt den freigewordenen Platz ein. Dem ganzen Kreise wird befohlen: „Hände frei!“ — „Links (rechts) um—kehrt!“ — „Hände faßt!“ — Alle stehen jetzt mit dem Gesichte nach außen, und des neuen „Balltreibers“ Aufgabe ist es nun, durch Stöße mit dem . . . (anderen!) Fuße den Ball wieder in den Kreis hineinzubringen. Das ist also der zweite Trieb. — Der dritte Trieb geht wieder hinaus, der vierte hinein u. s. f.

Für jeden Fehler, den ein Spieler begeht, wird ihm ein Punkt vorgemerkt. Dies ist der Fall,

- a) so oft ein Spieler den Ball mit dem unrichtigen Fuße treibt;
- b) so oft ein Spieler den Ball in hohem Bogen (über Hüfthöhe) schleudert;
- c) so oft ein Spieler den Ball mit der Hand berührt;
- d) so oft ein Spieler zum „Balltreiber“ herabsinkt;
- e) so oft der „Balltreiber“ die Armverschränkung aufgibt.

Wer schließlich die wenigsten Punkte hat, ist Sieger.

c) Stehen die Schüler an Pflöcken oder Bäumen im Kreise, dann hat jeder soviel Spielraum, als er,

eine Hand an dem Gegenstande lassend, ringsherum bestreichen kann. Wer seinen Pflock oder Baumstamm durch den vom (bald außen, bald innen wirkenden) Treiber gerollten Ball berühren läßt; wer ferner den Ball mit der Hand berührt; wer endlich während des Spieles den Zusammenhang mit dem Baum auflöst: der ist der neue Balltreiber.

d) Bei großer Spielerzahl auf weitem Raume lassen sich die angeführten Spielweisen unter gleichzeitiger Thätigkeit zweier „Balltreiber“ und zweier Bälle durchführen.

„Burgball“, „Thurmball“ oder „Pyramidenball“.

Der „Thurm“, die „Burg“ oder „Pyramide“ besteht aus drei Holzstäben, welche an einem Ende zusammengebunden und zu einem nicht allzu fest stehenden Dreifuß auseinandergezogen sind. Obenauf darf auch noch ein großer Ball liegen (Abb. 53).

Die Spielgesellschaft bildet um das im Mittelpunkte stehende Geräth herum eine Stirnkreisreihe vorlings bei 1 Schritt Abstand mit oder ohne Händefassung; ihr Streben geht dahin, mittels eines im Rollen erhaltenen Fußballes die „Burg“ zu stürzen oder wenigstens den die „Pyramide“ krönenden Ball abzuwerfen.

Das wäre bald geschehen, schützte nicht ein zum „Burgwart“ oder „Thurmvogt“ ernannter Kamerad den armseligen Bau gegen die rücksichtslosen Angriffe durch ebenso energische Rückstöße. Nach einem raschen und geschickten Winkelzuge fällt endlich doch der Ball von der Höhe, oder es stürzt das ganze Gerüst zusammen;

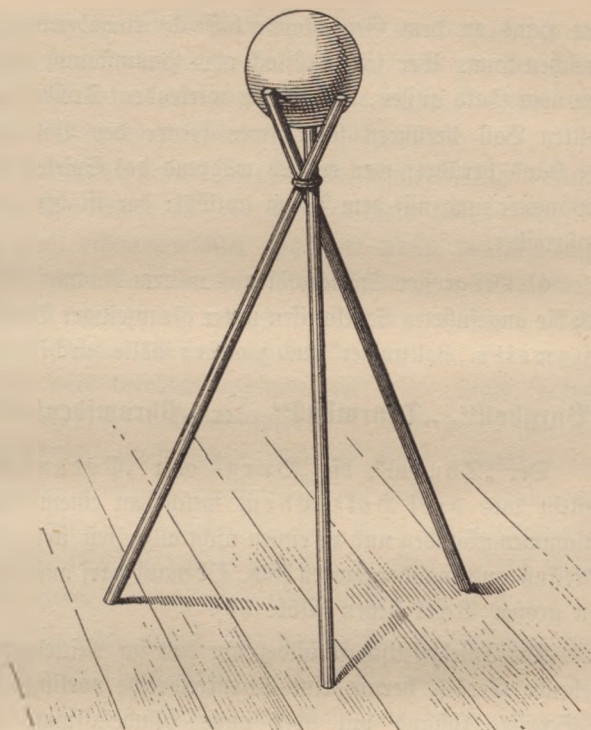


Abb. 53.

nicht selten verschuldet der um das Gestelle herumtanzende „Burgwächter“ selbst durch seine Unvorsichtigkeit den Einsturz der empfindsamen Vorrichtung.

In jedem Falle übernimmt derjenige Schüler, welcher den letzten (erfolgreichen) Stoß gethan, das schwierige Amt des „Thurnvogtes“. Je länger dieser die Burg zu halten vermag, desto größer sein Ruhm als Vertheidiger; eine genaue Beurtheilung dieser Fähigkeit setzt genaue

Zeitmessung oder — was noch besser ist — Zählung der parierten Stöße voraus.

Wohl zu beachten: Die im Kreise Stehenden dürfen zum Stoßen weder vor-, noch zurücktreten und müssen dazu die Innentante jenes Fußes benützen, welcher am Beginne des Spieles genannt wurde; nur der „Burgwart“ darf je nach Bequemlichkeit und Nöthigung bald mit dem linken, bald mit dem rechten Fuße abwehren. Einen aus dem Kreise hinausgerollten oder hinausgeflogenen Ball holt derjenige Spieler, an dessen stoßendem Fuße vorbei oder über dessen Kopf hinweg der Ball davongeeilt ist; er rollt ihn einem Mitspieler stoßgerecht vor die Füße. Hochwerfen des Balles und Berührung desselben mit den Händen ist verboten.

Späterhin veranstaltet man dieses Spiel mit zwei Bögten und zwei Bällen in einem Kreise mit einer Burg.

„Rollball“ oder „Grenzfußball“.

Dieses Spiel ist ein lebhafter Wettstreit zwischen zwei aller Voraussetzung nach gleichen Parteien, ausgetragen in einer Reihe von interessanten Zweikämpfen.

a) Auf einem rechteckigen Plage mit ziemlich engen Seitengrenzen (10 bis 25 Schritte) werden in gleichen Entfernungen (je 10 bis 25 Schritte) von einer überquer gezogenen Mittelgrenze M und parallel zu dieser zwei Außengrenzen A und B bezeichnet (Abb. 54).

Die \wedge -Partei tritt einerseits an und beherrscht das nahezu quadratische Feld zwischen A und M; die ebenso zahlreiche \smile -Partei tritt gegenüber an und verwaltet

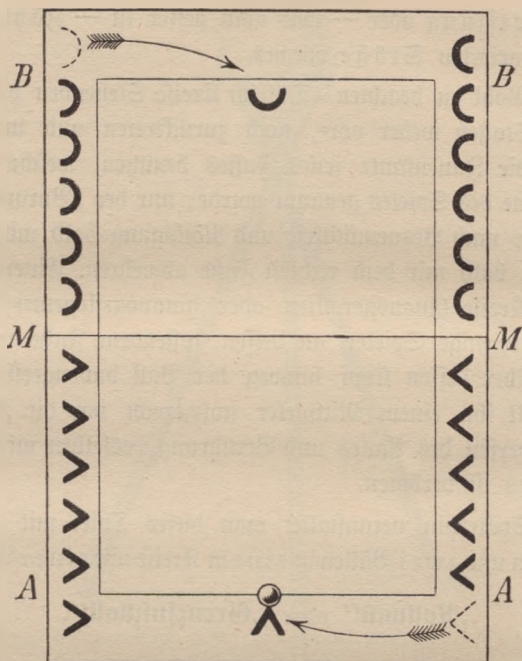


Abb. 54.

das gleich große Feld zwischen *B* und *M*. Kein Mitglied einer Partei darf die Mittellinie *M* während des Spieles überschreiten.

Vor dem Beginne des Spieles liegt der Fußball auf der Außengrenze einer Partei, nehmen wir an auf der Linie *A*. Ein Flügelmann der \wedge -Partei stellt sich hinter den Ball, verschränkt die Arme vor der Brust, ruft: „Achtung!“ und versetzt den Ball durch einen Schlag mit der Innenseite des linken (rechten) Fußes ins Rollen gegen die feindliche Seite hin, wo der gleich-

zeitig vorgetretene Erste mit verschränkten Armen darauf wartet, den herannahenden Ball mit dem gleichnamigen Fuße von irgend einem Punkte seines Gebietes weg über die Mittelgrenze zurückzutreiben; kaum ist dies geschehen, erfolgt ein abermaliger Rückstoß durch den Anspieler, welcher sich schnell in die Richtung des herbeirollenden Balles begeben hat und dort auch seinen Schlag anbringt.

Niemand darf den heranrollenden Ball einfach aufhalten und für bequemen Rückstoß zurechtlegen. Es ist nur ein einziger Stoß oder Stoßversuch gestattet. Innerhalb der Seitengrenzen sind schräge Stöße nicht bloß erlaubt, sondern oft höchst zweckmäßig; bevor der Gegner, welcher sich vielleicht gerade in der Nähe der einen Seitengrenze aufhält, zur anderen hinüber kommt, wo der Ball rollt, hat dieser vielleicht schon die Außengrenze passiert. Ein Stoß, der den Ball in Hüfthöhe oder noch höher über die Mittelgrenze befördert, macht den betreffenden Schüler des Schlagrechtes verlustig. Fliegt der Ball unter Hüfthöhe in das gegnerische Spielfeld, so muß er entweder angenommen oder mit dem Rufe: „Geflogen!“ rechtzeitig abgelehnt werden; in diesem Falle geht der Ball zurück und wird nochmals geschlagen. Drei mit Berechtigung zurückgewiesene Stöße machen den ungeschickten Schüler des Schlagrechtes verlustig.

Von guten Spielern wird der Ball ganz gehörig abgehakt; Anfänger und Gedankenlose jedoch begehen oft schon vor dem ersten Schlage einen oder mehrere Fehler zugleich und müssen nur zu bald abtreten.

Übersichtlich zusammengestellt, machen nämlich folgende *Regelwidrigkeiten* des Schlagrechtes ver-

lustig: 1. Ergreifen des Balles mit der Hand. — 2. Außerachtlassung der Armverschränkung oder Aufgeben derselben während des Spieles. — 3. Unterlassung oder verspätete Ausführung des „Achtung!“=Rufes vor dem ersten Schlage nach dem Eintritte ins Spiel. — 4. Wiederholung des Stoßes oder Stoßversuches. — 5. Stoß mit dem unrichtigen (nicht anbefohlenen) Fuße. — 6. Un genügender Stoß, d. i. ein solcher, welcher den Ball nicht über die Mittelgrenze hinaus befördert. — 7. Überschreiten der Mittelgrenze durch einen Spieler. — 8. Unaufgehaltenes Rollen des Balles über die eigene Außengrenze hinweg (beim gegnerischen Stoße). — 9. Rollen des Balles über eine Seitengrenze (beim eigenen Stoße). — 10. Stoß in hohem Bogen (in oder über Hüfthöhe). — 11. Drei abgewiesene Stöße in niederem Bogen (unter Hüfthöhe). — 12. Niederfallen eines schlagenden Spielers.

(NB. Unter Umständen kann von einzelnen dieser strafbaren Punkte bis auf weiteres oder dauernd abgesehen werden; strenges Spiel läßt keine Streichung zu.)

Der Abtretende bekommt einen Nachfolger aus seiner Partei. Diesem steht der neuerliche „Achtung!“=Ruf und demgemäß auch der erste Stoß zu, weshalb ihm nöthigenfalls auf die Forderung: „Ball!“ dieser zugerollt werden muß; dieses vor der ordnungsmäßigen Wiedereröffnung des Spieles erfolgende Zurollen unterliegt obigen Spielgesetzen nicht. Treten beiderseits neue Kämpfer ins Spiel, so gebürt demjenigen die Wiedereröffnung, auf dessen Seite eben gerade der Ball liegt.

Wer so lange auf seinem Posten aushält, bis 3 Gegner ihr Spielrecht eingebüßt haben, tritt in Ehren ab.

Den Sieg trägt jene Partei davon, welche noch Mannen ins Treffen schicken kann, während alle Angehörigen der gegnerischen Partei ihr Stoßrecht bereits verloren haben.

b) Wird der Ball nicht mit dem Fuße gestoßen, sondern mittels eines stielrunden Schlagholzes getrieben, so erleidet das Spiel einige, wiewohl unbedeutende und selbstverständliche Abänderungen. Während z. B. unter den Regelwidrigkeiten, welche des Spielrechtes verlustig machen, die Punkte 2 und 4 (siehe oben!) entfallen, kommen zwei neue hinzu: Anfassen des Schlägers mit der unrichtigen (nicht anbefohlenen) Hand — und Fallenlassen oder Weglegen desselben vor dem gänzlichen Abtreten. (Immerhin können auch beide Hände zum Halten des Schlägers bestimmt werden.)

In dieser Form wird das Spiel auch von Mädchen mit Vorliebe und Nutzen gepflegt.

„Festungs-Entsatzspiel.“

In allen feinen Formen ist das „Festungs-Entsatzspiel“ eine Nachahmung des Kampfes zwischen einer „Belagerungs-Truppe“ und einem „Entsatz-Heere“, welch' letzteres einer zur Unthätigkeit verurtheilten „Besatzung“ zur Erlangung der Freiheit behilflich sein will.

a) Die Schüler bilden 3 concentrische Kreise: der innerste, aus 6 bis 12 Knaben bestehend, welche in ausgiebiger Quergrätschstellung das Gesicht freisauwärts wenden, stellt die „Besatzung“ eines festen Platzes

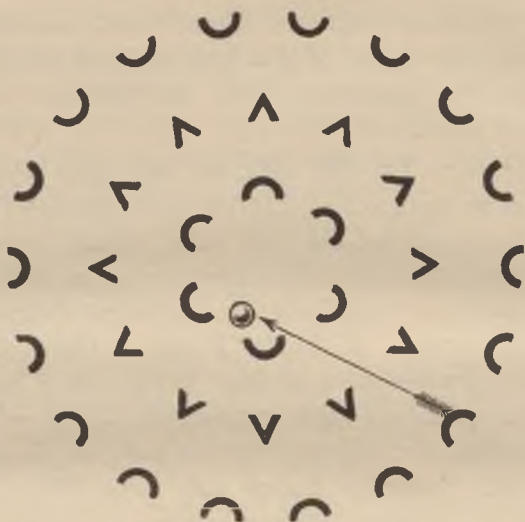


Abb. 55.

vor; der mittlere Kreis wird von einer größeren Schülerzahl gebildet, ist etwa 6 Schritte von dem inneren entfernt, und die mit Stäben bewaffneten „Belagerer“ wenden — allerdings nicht ganz kriegsgemäß, jedoch begründet — den „Belagerten“ durchwegs den Rücken zu; den äußeren Kreis schließen auf gleiche Entfernung noch etwas mehr Knaben, welche als das „Entsatzheer“ kreiseinwärts gefehrt sind und eine oder zwei „Bomben“ (= Fußbälle) besitzen (Abb. 55).

Die Thätigkeit der Parteien ist klar und einfach: Die „Besatzung“ verhält sich passiv. Das „Entsatzheer“ rollt seine Geschosse durch Fußstöße auf dem Boden fort und sucht sie zwischen den „Belagerern“ und den gegrätschten Beinen der „Belagerten“ hindurch in

die Festung zu bringen; sobald dies gelingt, bemächtigt sich die „Besatzung“ des Balles und ist frei. Diesem Bestreben arbeitet das „Belagerungs-Heer“ entgegen, indem es die auf dem Boden nach der Mitte hin gezielten Bälle mit den Stäben zurücktreibt.

Bei Anordnung weiterer Spielgänge ist darauf zu achten, daß jeder Schüler wechselweise in allen drei Sphären sich bethätigen könne. Die Aufeinanderfolge ist gleichgiltig (nach innen — nach außen).

b) Man ordnet drei gleich starke Parteien in parallelen Stirnreihen und mit den entsprechenden Fronten (Abb. 56) dergestalt an, daß mit Bezug auf a) die Reihe I als „Besatzung“, die Reihe II als

„Belagerungs-Heer“ und die Reihe III als „Entsatz-Armee“ angesehen werden kann. II stört mittels der Stäbe den Verkehr von III nach I. Ist der Ball durchgedrungen, so rückt III in der Richtung des gebogenen Pfeiles über I hinaus und wird „Besatzung“, die bisherigen



Abb. 56.

„Belagerer“ werden „Belagerer“, das bisherige „Belagerungs-Heer“ wird „Entsatz-Truppe“; alle nehmen die richtige Front an.

Auf diese Weise spielt man sich auf einem langen Plage von einer Schmalseite zur anderen.

Die Meistzahl der abgewiesenen (oder der durchgebrachten) Bälle bedingt den Ruhm des Sieges.

„Deutsches Fußballspiel ohne Aufnehmen.“

A. Einleitung.

Die Aufgabe dieses überaus anregenden Partei=spieles ist sehr einfach und doch ungemein vielgestaltig: Der von der beginnenden Partei durch einen Stoß auf den vom Mittelpunkte des Spielfeldes nach den Gegnern hin ins Spiel eingeführte Fußball soll mittels fortgesetzter — von den Gegnern natürlich erwideter — Stöße in jeder beliebigen Richtung vom eigenen Lager ferngehalten und in das feindliche Lager hineingetrieben werden.

Kampfmittel des Fußballspieles sind kräftiges und geschicktes Stoßen eines Balles (vornehmlich mit den Füßen, aber auch mit anderen Körpertheilen, nur Hände, Arme und Ellbogen ausgeschlossen), Schnelligkeit im Laufen, Gewandtheit im Drehen und Wenden, aber auch zahlreiche Feinheiten und Kniffe, die, wenngleich sie in keinem Regelbuche stehen, einen außerordentlich wichtigen Factor des Gelingens bilden. Die sicherste Gewähr des Bestehens im Kampfe bieten nebst blickartiger Beurtheilung der Gesamtlage noch insbesondere reger Eifer und ungetheilte Aufmerksamkeit beim Spiele, endlich die nur durch Übung erreichbare volle Ausnützung der eigenen Vortheile und

der feindlichen Schwächen. Dieses letztere Bestreben ist ganz gut vereinbar mit einer Art Großmuth, welche wir gerade bei diesem Spiele nicht gerne vermissen möchten.

Bei nachfolgender Beschreibung wurden Übungsspiele und Wettkämpfe, auszuführen durch Knaben und Jünglinge von 13 Jahren aufwärts, in den Sinn gefaßt. Diese Darstellung erhebt daher keinen Anspruch auf sportmäßige Gestaltung und berücksichtigt noch weniger das berufsmäßige Wettspiel.

B. Die Parteien.

Die beiden zu „Parteiführern“ oder „Hauptmännern“ ernannten (erwählten) und durch gut anliegende (nicht flatternde!) Schärpen von verschiedener Farbe ausgezeichneten Spielfameraden wählen nach Uebereinkunft oder nach dem Losen mittels eines Geldstückes (Bild — Schrift) abwechselnd durch Aufruf je einen Genossen für ihre Partei; die „Mannschaften“ erhalten Armbinden von dem Stoffe der Schärpen ihrer „Führer“. Wem nach der Abmachung oder durch das Los der zweite Ruf zukommt, der hat für seine Partei das Vorrecht des „Anstoßes“, d. i. des ersten Stoßes am Beginne des Spieles, oder die Wahl der Spielfeldseite beim ersten Spielgange frei (Achtung auf Bodenneigung, Sonnenstand und Windrichtung!). Entschieden er sich für die erste Begünstigung, so kommt die zweite seinem Gegner zugute und umgekehrt.

C. Der Schiedsrichter.

Unter allen in diesem Buche zur Behandlung gelangenden Parteispielen bedarf das vorliegende am noth-

wendigsten der Beaufsichtigung und Oberleitung durch einen Schiedsrichter. Dieses wichtige Amt soll bei Übungsspielen und Wettkämpfen durch einen angesehenen und vollkommen verlässlichen spielfundigen Kameraden verwaltet werden, wenn der Spielleiter dasselbe nicht auf sich nehmen kann oder will. Der Schiedsrichter vertritt die oberste Instanz, gegen deren Verfügungen es kein Einspruchsrecht gibt. Er ordnet Beginn, Unterbrechung und Schluß des Spieles an, er urtheilt über Beschwerden und Streitfälle, er entscheidet auf Zuerkennung von „Freistößen“ und sonstigen Disciplinarstrafen. Von ihm wird nicht bloß Sachkenntnis und Aufmerksamkeit, sondern auch Festigkeit und unparteiisches Vorgehen erwartet.

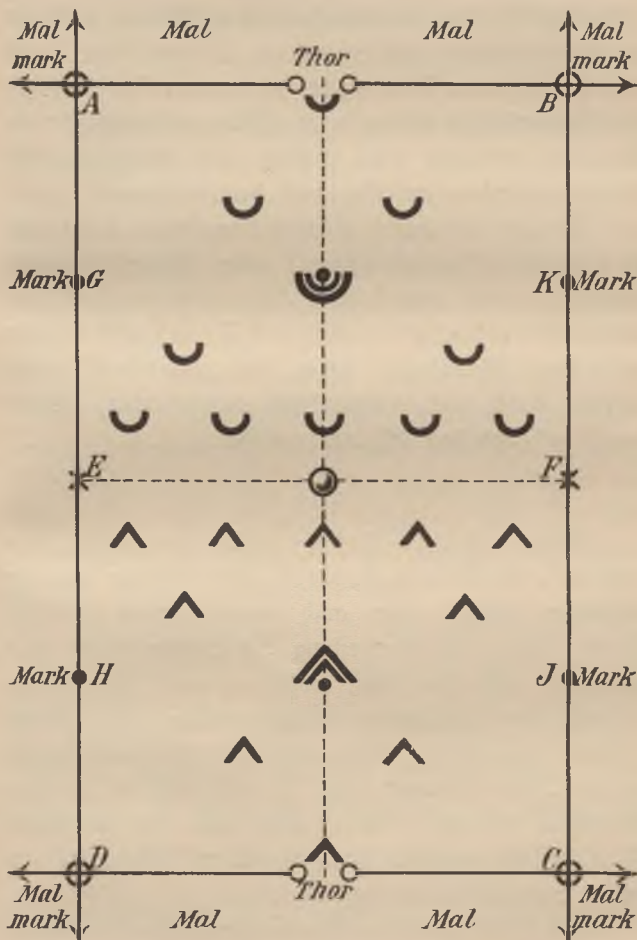
D. Der Spielplatz (siehe Abb. 57!).

Die Absteckung und Eintheilung des möglichst wagrechten, ebenen, hindernisfreien und mit kurzem Rasen bewachsenen Platzes geschieht durch die „Parteiführer“ unter Mithilfe der übrigen Spieler und unter Aufsicht des Schiedsrichters in folgender Weise:

Im Mittelpunkt des Spielplatzes liegt der Fußball. Von diesem aus werden auf der Längsachse beiderseits 80, auf der Querachse beiderseits 50 Schritte abgemessen. Durch die hierbei erhaltenen 4 Endpunkte sind parallel zu den Achsen 4 gerade Linien als die Seiten eines Rechteckes zu ziehen und über ihre mit Eckfahnen (A, B, C, D) kenntlich zu machenden Kreuzungspunkte hinaus etwas zu verlängern (Abb. 57).

Außerhalb der beiden kürzeren, entfernteren Parallelen (A B und C D), der „Hinterlinien“ oder

„Mallinien“, befinden sich die Lager der Parteien, die „Male“. Den Eingang zu jedem „Male“ bildet ein



in der Mitte der „Mallinie“ aufgestelltes „Thor“, welches aus 2 Malstangen von je 3 m Höhe besteht. Diese „Malpfosten“ sind auf höchstens 8 m Abstand senkrecht in den Erdboden gesteckt und in $2\frac{1}{2}$ m Höhe durch eine gut sichtbare Querlatte verbunden. Die Latte ist der Bequemlichkeit halber in der Mitte entzweigefügt; ein Charnier verbindet beide Hälften und ermöglicht das Zusammenklappen derselben nach dem Gebrauche.

Die zwei längeren, näheren Parallelen (A D und B C), die „Seitenlinien“ oder „Marklinien“, werden je nach Bedarf durch Mittelfahnen (E, F) und durch Seitenfahnen (G, H, I, K) abgesteckt. Außerhalb der „Marklinien“ liegen die „Marken“; diese werden durch die rechtwinkelig auslaufenden „Malmarken“ von den „Malen“ getrennt.

E. Die Aufstellung der Parteien.

Diese wichtige Arbeit obliegt den beiden „Anführern“. Bei Übungsspielen gibt es hierfür nur ein allgemein giltiges, aber auch allumfassendes Gesetz. Dieses lautet: Die Vertheilung der Spieler ist so vorzunehmen, daß der Ball, wohin er auch fliegen mag, überall einen stoßbereiten Mann vorfinde. Für Wettspiele, deren Pflege gewiß nicht außerhalb des Bereiches unserer Veranstaltungen liegt, ist wohl noch eine zweite Maßregel wichtig: Jeder Spieler wird auf denjenigen Platz gestellt, welchen er nach seinen Fähigkeiten am besten auszufüllen vermag.

Es sei nun die in Abb. 57 gewählte ursprüngliche Aufstellung zweier Parteien von je elf Mitgliedern erklärt.

Diese Zahl ist nämlich für regelrechte Wettspiele im Fußball ohne Aufnehmen strenge Vorschrift, darf aber bei Übungsspielen ohne Scheu vermehrt werden; eine Verringerung derselben beeinträchtigt leicht den regelrechten Gang des Spieles.

Zehn Schritte diesseits und jenseits der Quermittle E F stehen die „Borderspieler“ oder „Stürmer“; das sind die allezeit beweglichen Angreifer. Diese leiten das Spiel ein und folgen dem Ball unaufhörlich. Sie sind stets bemüht, ihn hauptsächlich durch rasch wiederholte kurze Stöße unter fortwährendem Zuspielen an ihre Nachbarn („Treiben“ und „Passen“) innerhalb der Partei vorwärts zu bringen und die Gegner am Stoßen des Balles durch rasches Zulaufen und geschicktes Dazwischentreten zu hindern. Als „Stürmer“ kann man bei Wettspielen nur flinke Treiber und ausdauernde Läufer von musterhafter Aufmerksamkeit brauchen; ihre Zahl läßt sich bedeutend vermehren, und man stellt sie, wenn nöthig, in zwei Reihen hintereinander auf.

Die „Mittelspieler“, „Deckmänner“ oder „Markmänner“ stehen fünfzehn bis zwanzig Schritte hinter den „Stürmern“; sie bleiben auch weiter im Rückhalte, damit sie ohne Zeitverlust eingreifen und den „Stürmern“ den Ball zuspielen können, wenn dieser über die Köpfe der letzteren hinweg ihnen zufliegt.

Der „Hauptmann“ spielt am vortheilhaftesten als mittlerer „Deckmann“ mit; dieser Platz ist sehr wichtig und zur Gefechtsleitung am geeignetsten. Alle und jeden hat der „Führer“ im Auge, befiehlt, muntert auf

und wendet Gefahr ab, wo die Lage ernst wird; ebenso scharf beobachtet er die Gegner, um ihre Pläne zu kreuzen, ihre Fehler nicht zu übersehen und rechtzeitig reclamieren zu können; er ist Herrscher im absoluten Staate und vertritt diesen einwandfrei nach außen hin.

Zwanzig bis fünfundzwanzig Schritte vor dem „Thor“ und zu beiden Seiten desselben halten sich die „Hinterspieler“, „Malwörter“ oder „Malmänner“ auf, und knapp vor der Mitte des Thores hat der „Thorwächter“ seinen Platz. Diese drei, ruhig, besonnen, im Stauchen des Balles hervorragend tüchtig, schützen „Mal“ und „Thor“. Nur in Ausnahmefällen dürfen sie ihre Standorte verlassen, z. B. beim siegreichen Vordringen ihrer Partei; sie eilen aber ungesäumt auf ihre Posten zurück, wenn Ball und Gegner ungestüm anrücken.

Bedroht der Feind das „Thor“, so hat der „Thorwart“ den schwierigsten Stand, dafür aber auch die ausgedehntesten Rechte. Er allein darf — sofern er sich auf der eigenen Spielfeldhälfte befindet — den Ball ganz nach freiem Ermessen und im buchstäblichen Sinne des Wortes behandeln, nämlich mit Händen und Armen berühren, vom Erdboden aufnehmen, fassen, fangen, schlagen, werfen und stoßen; mit dem Balle in den Händen oder auf den Armen darf er aber nur höchstens zwei Schritte vorwärts machen.

Die soeben erklärte und in Abb. 57 wiedergegebene Anfangs-Aufstellung muß natürlich während des Hin- und Herbogens der Parteien wiederholt verloren gehen;

sie wird aber immer wieder nach Möglichkeit und Bedarf hergestellt. In jeder Lage bleiben die „Marlmänner“ hinter den „Stürmern“ und vor den „Malmärtern“. Rechts-, beziehungsweise Linksspieler müssen während des Spieles stets auf ihrer Seite bleiben und dürfen nicht durcheinander gerathen.

Bei Übungsspielen ist das durch den betreffenden „Partei-Hauptmann“ gebilligte Wechseln der Plätze innerhalb der Partei nicht bloß gestattet, sondern im Interesse allseitiger Ausbildung und gleichmäßiger Anstrengung geradezu wünschenswert. Nur die Auswechslung eines „Thormächters“ bedarf der vorherigen Meldung an die Gegenpartei. — Werden jedoch Wettspiele vorbereitet oder ausgeführt, so entfällt jeder **Platztausch** wenigstens für eine Reihe von Spieltagen.

Die Aufstellung von mehr als 11 Spielern in jeder Partei erfolgt nach denselben Grundsätzen; vermehrt wird nur die Zahl der „Stürmer“ und der „Deckmänner“; erstere können in zwei Reihen hintereinander antreten.

F. Spielregeln und Winke.

1. Der Schiedsrichter gibt durch einen Pfiff das Zeichen zum Beginne des Spieles. — Auf die Frage: „Fertig?“ des „Führers“ der „anstoßenden“ Partei und die Antwort: „Los!“ seines Gegners erfolgt der „Anstoß“ seitens des hiezu bestimmten „Mittelfürmers“, der bereits angetreten ist.

2. Der „Anstoß“, d. i. der erste Stoß in jedem Spielgange, ist ein gegen den im Mittelpunkte des Spielplatzes (zuweilen in einer kleinen Ausbuchtung) liegenden Ball

geführter Stoß oder Stauch mit dem Fuße; er gehört mit den übrigen Stoßarten, bei welchen der Ball aus der Ruhelage vom Boden weggestaucht wird („Eckstoß“, „Malstoß“, „Freistoß“), zu dem Gattungsbegriffe „Platzstöße“.

3. Der Ball darf durch den „Anstoß“ weder in eine „Mark“, noch in ein „Mal“ rollen oder fliegen, noch ein „Thor“ passieren. Greignet sich einer von diesen Fällen, so ist der „Anstoß“ ungiltig und muß (abermals vom Mittelpunkte des Spielfeldes aus) wiederholt werden. Tritt bei diesem (zweiten) „Anstoße“ neuerdings eine solche Regelwidrigkeit ein, so geht das Recht des (dritten) „Anstoßes“ auf die andere Partei über.

4. Der „Anstoß“ (nebenbei bemerkt auch jeder andere „Platzstoß“) gilt und bringt den Ball „ins Spiel“, wenn dieser mindestens eine ganze Umdrehung gemacht hat. Früher darf weder jemand laufen, noch darf der Ball von den Gegnern übernommen, gespielt werden. Damit will aber durchaus nicht gesagt sein, daß der „Anstoß“ mit Wucht ausgeführt werden solle. Ein kräftiger, weitwirkender „Anstoß“ gibt den Ball sofort den Gegnern preis, was für die eigene Partei zumeist von großem Nachtheil ist. Um deshalb den Ball möglichst lange der eigenen Partei zu erhalten, soll er vielmehr mit kurzen, scharfen Stößen (bald durch „Treiben“, bald durch „Passen“) allmählich vorwärts gebracht werden (Regeln 5 und 6).

5. Das „Treiben“ oder „Ackern“ gehört zu jenen Feinheiten und Kniffen, deren Kenntniß guten

Spielern gegenüber ein unumgänglich nothwendiges Erfordernis für das Bestehen im Kampfe ist. Sehen wir uns die Sache in der Ausführung an!

Ein Spieler hat den Ball zu seinen Füßen liegen. Es prickelt ihn, mit Macht zu stoßen — doch er überwindet sich; denn die Gegner sind noch weit, und ein beherzter Tritt würde ihnen den Ball gerade stoßgerecht vor die Füße zaubern. Das wäre übler Gewinn. Deshalb „treibt“ oder „ackert“ er den Ball durch ganz schwache Stöße im Wechsel der Innenseiten beider Füße tänzelnd vor sich her, bis die Feinde hart heran sind; dann stößt er ihn plötzlich etwas heftiger an den Gegnern vorbei, zwischen ihnen hindurch oder über ihre Köpfe hinweg und hat ihn wieder eingeholt, bevor die Überlisteten noch „Kehrt euch!“ gemacht haben.

6. Das sogenannte „Zuspielen“ oder „Passen“ verfolgt wie das soeben behandelte „Treiben“ den Zweck, den Ball möglichst lange in der Gewalt der eigenen Partei zu behalten. Das „Passen“ ist dem „Treiben“ sehr ähnlich, unterscheidet sich jedoch von demselben dadurch, daß es nicht einen, sondern mehrere Spieler zugleich anregend beschäftigt.

Der Ball wird beispielsweise von den unauffällig vordringenden „Stürmern“ einer Partei durch kurze, scharfe und nach außen hin gedeckte Stöße gegenseitig zugespielt, bald hierhin, bald dorthin, so daß die Feinde ob der beabsichtigten Richtung aus einem Zweifel in den andern gerathen. Endlich trifft ein Schlaumeier umständliche Vorbereitungen zum endgültigen Stoße, hieraus ziehen die Gegner ihre Schlüsse,

— aber sie werden schmäählich getäuscht: mit rascher Wendung erfolgt der Stoß nach einer anderen Seite, in der höchsten Noth vielleicht gar nach hinten, einem weniger hart bedrängten Parteigenossen zu.

7. Im Verlaufe des Spieles gelangen sehr häufig „Abstoß“ und „Fallstoß“ zur Anwendung. Bei ersterem wird der niederfallende Ball (ohne daß er vorher den Boden berührt), bei letzterem der niedergefallene Ball (bei seinem Emporspringen nach Berührung des Bodens) mit irgend einem stoßberechtigten Körperteile fortgetrieben. — Derartige Stöße müssen mit Bedacht ausgeführt werden, weil hauptsächlich durch sie der Ball in eine „Mark“ oder außerhalb des „Thores“ in das „Mal“ fliegen und dadurch „außer Spiel“ gebracht werden kann. Ist dies geschehen, so steht das Spiel, bis der Ball in der nachfolgend angeführten Weise wieder „ins Spiel“ gebracht worden ist. (Regeln 8 bis 10).

8. Um den Ball aus einer „Mark“ wieder ins Spiel zu bringen, ruft der Schiedsrichter oder ein Parteiführer: „Halt!“ Das Spiel ist unterbrochen, und ein Angehöriger (zumeist der auf der betreffenden Seite befindliche „Flügel-Markmann“) der „sündlosen“ Partei d. i. jener Partei, welche den Fehler nicht verschuldet hat, holt den Ball. Mit oder ohne Anlauf tritt er, das Gesicht nach dem Spielplatze gerichtet, auf den Kreuzungspunkt der „Marklinie“ und der Flugbahn des Balles, hebt diesen mit beiden Händen über den Kopf empor und wirft ihn mit großem Schwung der Arme in das Spielfeld hinein; es ist ihm nicht verwehrt, hiebei seine

Partei nach Möglichkeit zu begünstigen. Der Werfer darf den Ball erst dann wieder spielen, bis derselbe von irgend einem anderen Spieler übernommen worden ist. — Dieser „Einwurf aus der Mark“ kann nicht zum gültigen Gewinnen eines „Thores“ benützt werden.

9. Bei dem „Ins Spiel bringen“ des Balles aus einem „Male“ unterscheidet man zwei verschiedene Fälle, welche auch eine verschiedene Behandlung bedingen; hierüber geben die Regeln 10 und 11 Aufschluß.

10. Erster Fall: Hat ein Spieler den Fußball durch Versehen außerhalb des „Thores“ in das eigene „Mal“ getrieben, so ergreift ein hiezu beauftragter Gegner den Ball, legt ihn einen Schritt vor der nächsten Eckfahne nieder und stößt ihn in das Spielfeld. Diese besondere Art des „Platzstoßes“ heißt „Eckstoß“ (Regel 11).

Zweiter Fall: Hat ein Spieler dagegen den Ball am feindlichen „Thore“ vorbei oder über dasselbe hinweg in das feindliche „Mal“ gestoßen, so ergreift ein Mitglied der bedrohten Partei (gewöhnlich der „Thorwart“) den Ball, legt denselben sechs Schritte vor der nächsten Thorstange zu Boden und staut ihn mit Macht ins Spielfeld. Ein solcher „Platzstoß“ wird auch „Abstoß vom Male“ oder kurz „Malstoß“ genannt (Regel 11).

11. Damit die Feinde des gefährdeten „Males“ weder den „Eckstoß“, noch den „Malstoß“ zu ihren Gunsten behindern oder unterdrücken, müssen sie sich bis nach dessen Ausführung mindestens sechs Schritte vom Balle entfernt halten, während die Verteidiger in gleicher Linie mit dem

Balle stehen bleiben dürfen. — „Eckstoß“ und „Malstoß“ gelten als vollzogen, wenn der Ball mindestens eine ganze Umdrehung gemacht hat. — Wer einen von diesen beiden Stößen ausgeführt hat, darf erst dann wieder in das Spiel eingreifen, nachdem der Ball von irgend einem anderen Spieler gestoßen worden ist. — Weder „Eckstoß“ noch „Malstoß“ kann zum giltigen Gewinnen eines „Thores“ verwendet werden.

12. Die Abseits-Regel. Nicht bloß der gespielte Ball, sondern auch eine spielende Person kann „außer Spiel“ oder — wie man sagt — „abseits“ gerathen und hiedurch das Stoßrecht einbüßen. Wer nämlich dem feindlichen Male näher ist als sein eben gerade stoßender oder werfender (beim „Ins Spiel bringen“ aus einer „Mark“) Parteigenosse, ohne zugleich mindestens drei Gegner zwischen sich und dem feindlichen Male zu haben, ist „abseits“ und darf den Ball nicht ungestraft stoßen; eine Ausnahme bildet nur der einzige Fall, daß ein Spieler den Ball durch „Treiben“ zwischen oder neben den Gegnern glücklich durchgezwingt und nunmehr diese hinter sich hat. — Wer „abseits“ steht und trotzdem den Ball weiterspielt, zieht seiner Partei auf die rechtzeitige Reclamation der Gegner hin die Nachtheile eines vom Schiedsrichter zu gewährenden „Freistoßes“ zu. — Nach der Berührung des Balles durch einen Gegner, dann bei einem „Eckstoß“ und bei einem „Malstoß“ ist kein Spieler „abseits“.

13. Es muß — den „Thormächter“ allein ausgenommen (Regel 14) — ohne jede Anwendung der Hände, Arme und Ellbogen gespielt werden.

Kommt einer von diesen Körpertheilen durch Verschulden oder ohne Hinzuthun eines Spielers mit dem Ball in Berührung, so wird dieser Fehler von der „sündlosen“ Partei ungesäumt als: „Hand!“ ausgerufen und trägt einen „Freistoß“ nach Regel 17 ein. Der den Ball aus der „Mark“ ins Spiel bringende „Markmann“ darf natürlich ungestraft mit den Händen werfen (Regel 8).

14. Der „Thorwart“ allein darf, solange er sich auf dem Boden der eigenen Partei befindet, den Ball beliebig mit den Händen (vorzugsweise mit beiden zugleich!) bearbeiten. Die einzige Beschränkung, welche ihm diesbezüglich vorgeschrieben ist, lautet: Mit dem Balle in der Hand darf er nur höchstens zwei Schritte vorwärts, d. i. gegen das feindliche Lager hin, gehen oder laufen. Befolgt er diese Vorschrift nicht, so erhält die Gegenpartei auf ihre ordnungsmäßige Einsprache hin das Recht zur Ausführung eines „Freistoßes“ (Regel 17).

15. Halten, Schlagen, Treten, Stoßen, Wegdrängen, Zerren, Zufallebringen (Beinstellen) u. dgl. m., kurz jede Berührung eines Gegners in der Absicht, ihn am Spielen zu hindern, ist verboten und wird durch Bewilligung eines „Freistoßes“ an die beschwerdeführende Partei gestraft. Nur ein „Thorwächter“ darf, wenn und solange er den Ball in der Hand hält, mit den Händen angefaßt und behufs Gewinnung eines „Thores“ (Regel 18) durch sein eigenes „Thor“ ins „Mal“ hinausgetragen werden. Natürlich kann er das Gelingen dieses Unterfangens dadurch vereiteln, daß er einem der Angreifer den Ball auf die Hand spielt und nach Regel 13 reclamiert.

16. Verstöße gegen die Spielregeln werden ohne Unterbrechung des Spieles dem Schiedsrichter gemeldet, welcher über die Zuerkennung eines „Freistosses“ (Regel 17) an die klageführende Partei entscheidet. — Wurde das Spiel aus diesem oder einem anderen Anlasse ohne Noth unterbrochen, so bringt der Schiedsrichter dasselbe in folgender Weise wieder in Gang: Er wirft den Ball von jenem Punkte aus, wo der Stillstand erfolgt ist, senkrecht in die Höhe; die Spieler bemächtigen sich seiner nach dem Abprallen vom Boden.

17. Der „Freistoss“ ist ein „Platzstausch“, dessen Zulassung nach Regel 16 der Entscheidung des Schiedsrichters unterliegt. Auf einen Pfiff oder den Ruf: „Halt!“ des letzteren steht das Spiel, und der Ball wird an jener Stelle zu Boden gelegt, wo der Fehler geschah. Zur Ausführung des „Freistosses“ ermächtigt der „Führer“ der „sündlosen“ Partei einen geeigneten Genossen, hinter welchem er dann mit seinen übrigen „Mannen“ antritt. Damit die strafbaren Gegner den Stoß nicht vereiteln, unterdrücken oder zu ihren Gunsten ausnützen, müssen sie bis nach Vollzug desselben wenigstens sechs Schritte weit vom Ball entfernt bleiben, — außer sie würden dadurch über ihre eigene „Mallinie“ zurückgedrängt werden, wozu man sie nicht verhalten kann. — Es ist ein Gebot der Klugheit, den Ball durch einen „Freistoss“ in die Gewalt der eigenen Partei zu bringen. — Der „Freistausch“ gilt als ausgeführt, wenn der Ball mindestens eine ganze Umdrehung gemacht hat. — Wer den Freistoss vollzogen hat, ist erst dann wieder zum Eingreifen ins Spiel berechtigt, nachdem der Ball von irgend einem anderen

Spieler berührt worden ist. — Durch einen „Freistoß“ kann das feindliche „Thor“ nicht gültig gewonnen werden.

18. Wenn es gelingt, den Ball glatt oder nach Berührung irgend eines Gegenstandes durch das feindliche „Thor“, also zwischen den Thorstangen und unter der Querlatte hindurch, ganz in das jenseitige „Mal“ zu schaffen, so hat die Partei der Angreifer ein „Thor“ gewonnen. Dies kann gültig geschehen: a) durch einen regelrechten Stoß der Angreifer (Anstoß, Einwurf aus der Mark, Eckstoß, Malstoß und Freistoß ausgenommen); — b) durch einen fehlerhaften Stoß irgend eines Verteidigers selbst; — c) durch Hinaustragen des den Ball in der Hand haltenden feindlichen „Thorwächters“ (Regel 15).

19. Diejenige Partei, welche innerhalb einer bestimmten Zeit die Mehrzahl der „Thore“ erobert, ist die siegende. Bei gleicher Zahl der gewonnenen „Thore“ entscheidet die Mehrzahl der ausgeführten „Eckstöße“; wurden auch diese in gleicher Zahl verzeichnet, so ist für die Zuerkennung des Kampfpriees die Mehrzahl der „Malstöße“ ausschlaggebend. — Die Buchführung besorgen der Schiedsrichter und die beiden Parteihäupter.

20. Die Spielzeit wird gewöhnlich mit einer Stunde festgesetzt. — Ein Spielgang, der nach 30 Minuten ohne Resultat (Gewinnung eines „Thores“) bleibt, wird abgebrochen, gilt als unentschieden und wird nicht gerechnet. — Nach jedem Gange wechseln die Parteien ihre Aufstellung. — Im neuen Spiele haben die

zuletzt Unterlegenen das Recht auf den „Anstoß“. War das Spiel jedoch unentschieden, so erhält jene Partei den „Anstoß“, welche ihn vorher nicht hatte.

„Zielball.“

V. Stufe: *)

Übungen:

17. Aus entsprechend großer Weite wird mit einem mittelgroßen, später mit einem kleinen Ball nach den senkrecht oder schräg gerichteten Kletterstangen, nach Reckstangen, Barrenholmen und ähnlichen Gegenständen gezielt.
18. Eine drei- bis neunringige Scheibe (das Schwarze im Centrum kann eine bewegliche Klappe sein) wird nahe an die Wand gestellt. Läßt sich eine solche Vorrichtung nicht beschaffen, so muß man sich mit einer entsprechenden Zeichnung behelfen, welche an der Wand oder auf einem Sturmbrette u. dgl. entworfen wird. Abfärbende (mit Wollstaub überzogene) Bälle eignen sich sehr gut für diese Zielball-Wurfübungen nach der Scheibe.
19. Nach einem auf dem Boden in verschiedenen Richtungen ziemlich rasch rollenden, wohl auch von der Mauer zurückprallenden Fußball wird aus mäßiger Entfernung geworfen (nicht gerollt).

*) Einleitendes und I. bis IV. Stufe s. S. 77, 79, 98, 146, 169, VI. Stufe s. S. 320!

20. Derselbe Fußball wird mittels einer Schnur aufgezogen, heruntergelassen, auch in schaukelnde oder freisende Bewegung gesetzt und ist durch Werfen mit einem Handballe zu treffen.

Spiel:

„Bärenspiel“, „Wachtelspiel“, „Ziegenspiel“, auch „Der Bär brummt“, „Die Wachtel schlägt“ oder „Die Ziege medert“.

Auf einen Stein, einen Pflock zc. (= „Höhle“, „Käfig“, „Stall“) wird ein schmales, leicht herabfallendes Holz, eine Pappschachtel u. dgl. (= „Bär“, „Wachtel“, „Ziege“) gestellt (in Abb. 58 A). In einem Halbkreise oder Kreise mit einem

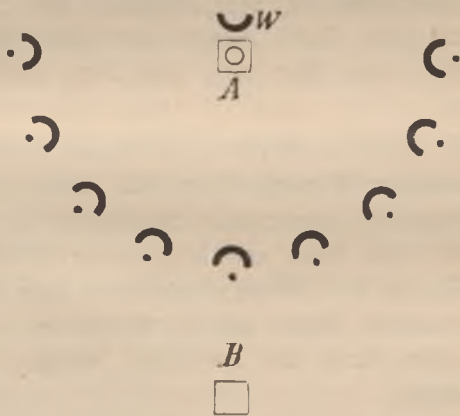


Abb. 58.

Halbmesser von 10 bis 20 Schritten und der „Bärenhöhle“ (dem „Wachtelkäfig“ oder dem „Ziegenstall“) als

Mittelpunkt stehen auf 6 bis 12 durch Steine oder anderweitig bezeichneten Plätzen die mit Bällen versehenen Spieler; nur einer — und zwar ohne Ball — befindet sich als „Wächter“ (W) nahe, gewöhnlich hinter A und weicht beim Werfen nach Bedarf aus.

Mit den Bällen wird in bestimmter Reihenfolge (z. B. vom l. oder vom r. Flügel angefangen) nach dem „Bären“ geworfen. Stürzt dieser infolge eines wohlgezielten Treffers herab, so ruft der Wächter: „Der Bär brummt!“ (beziehungsweise: „Die Wachtel schlägt!“ oder: „Die Ziege meckert!“). Jeder Mitspieler verläßt seinen Platz, holt, falls er bereits geworfen hat, einen Ball, berührt mit demselben einmal die „Höhle“ A und eilt auf irgend einen der noch freien Plätze. Inzwischen hat der „Wächter“ den „Bären“ wieder auf seine Stelle gehoben und gleichfalls einen freien Platz besetzt. Wer ohne Platz übrig bleibt, wird „Wächter“.

Trifft keiner der Werfer in der Runde, so holt jeder nach einmaligem Abwurfe einen Ball, läuft zu einem im Hintergrunde angebrachten Außenmale B, berührt dieses mit dem Balle und besetzt einen freien Platz. Unterdessen hat der „Wächter“ gleichfalls einen Platz in Besitz genommen. Wieder geht ein Spieler leer aus, der beim nächsten Gange die Rolle des „Wächters“ übernehmen muß.

Wurde beim ersten Gange mit der rechten Hand geworfen, so wirft beim darauffolgenden Gange die linke Hand.

Es ist darauf zu sehen, daß das Werfen aus immer größeren Entfernungen geübt werde, um Auge und Hand zur Sicherheit im Abschätzen und Ausführen deswurfes zu erziehen.

„Ziehen.“

II. Stufe:*)



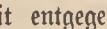

Übungen:

3. Unterarmziehen läßt sich sowohl in Gegner-, als auch in Nebener-Stellung vollbringen. Besser als die Schrittstellung ist hierbei die entsprechende Ausfallstellung, wobei die inneren Füße mit ihren Außenkanten einander berühren. Das Ziehen erfolgt einarmig, indem die gleichnamigen oder ungleichnamigen Ellenbogengelenke gegenseitig eingehängt werden. Alles übrige geschieht unter sinn-gemäßer Beobachtung der beim „Handziehen“ auf Seite 173 bis 175 erteilten Winke.
4. Zum „Gurtziehen“ (Ringgurt, Ringtau, Nacken-ziehseil, siehe Abb. 59!) treten meist nur je 2 Schüler an. Übungsformen:
 - a) $\text{Z} =$ Gegnerstellung vorlings: Fassung mit beiden Händen oder mit einer allein (erst links, dann rechts); hierauf Einhängen in beide Ellenbogen oder in einen allein (l., r.), wobei die Fäuste stets aufwärts gerichtet sein müssen.

*) Einleitendes und I. Stufe s. S. 171 und 173, III. Stufe s. S. 321!



Abb. 59.

- β) Übermals Gegnerstellung vorlings: Die Gegner legen den Gurt am Rücken horizontal um Schultern oder Hüften, dann schräg von einer Schulter unter den widergleichen Arm, dann um den Nacken; Mit- hilfe der Hände ist ausgeschlossen.
- γ)  = Gegnerstellung rück- lings: Fassung mit beiden Händen oder mit einer allein (l., r.); hernach Einhängen in beide Ellenbogen oder in einen allein (l., r.), wobei die geballten Fäuste immer nach vorne zu richten sind.
- δ) Ebenfalls Gegnerstellung rücklings: Der Gurt wird um die gleich- namigen, dann um die ungleich- namigen Schultern, ferner um die Hüften, endlich an die Stirn gelegt.
- ε)  und  = Neben- stellung mit entgegengesetzter und gleicher Front: In ähnlicher Weise wie bisher wird mit Händen, Ellbogen, Schultern und Hüften gezogen.
- ζ)  = Flankenstellung: Die beiden Kämpfer fassen mit beiden Händen an oder bloß mit einer Hand; hierauf hängen sie beide Ellenbogen ein oder nur einen; schließlich zieht der vorn befindliche Schüler mit Schulter und Brust, mit den Hüften oder mit der Stirn, der rückwärts befindliche Schüler

dementsprechend mit Schulter und Rücken, mit den Hüften oder mit dem Nacken.

In jedem einzelnen Falle ist der Sieg entschieden, wenn ein Kämpfer über die zwischen beiden liegende Mittelgrenze oder an die jenseitige Außengrenze gezogen wird.

Es verursacht heitere Abwechslung, wenn hie und da eine der vorgenommenen Übungen nachher auch noch im Liegestütz zur Ausführung gelangt.

Spiele:

„Mauerbrechen.“

Für die Vornahme dieses bekannten Zieh- oder Zerrspieles eignet sich die Aufstellung der Schüler in einem Stirnkreise vorlings oder in irgend einer vieleckigen Form. Auf eine sichere Handfassung ist besonders genau zu schauen; eine solche ist gegeben, wenn jeder Spieler mit seiner Rechten die Linke seines Nebenrs am Handgelenke umklammert. Ein „Gefangener“ oder ihrer mehrere suchen um jeden Preis durch Hinaus-schlüpfen unter den Händen der die „Mauer“ bildenden Kameraden, durch Übersteigen der Hände, durch Zerreißen der Handfassung (Anrennen, Ziehen, Auflegen des Körpers zc.) die Freiheit zu erlangen. Gelingt der Ausbruch eines „Gefangenen“, so wechselt derjenige Schüler, an dessen rechter Seite der Ausreißer entkommen ist, mit diesem Platz und Beschäftigung.

Krazen, Zwicken, Beißen, Kitzeln und ähnliche Unarten sind selbstverständlich nicht gestattet, ebenso wenig Zusammenhelfen zweier „Gefangenen“ an einer Stelle.

„Die Hede“

ist ein „Mauerbrechen“, bei welchem jeder „Gefangene“ außen einen „Helfershelfer“ hat, der seines Freundes Fluchtversuche (insbesondere das Übersteigen) thunlichst unterstützt. Nach jedem vollzogenen Ausbrechen werden Befreier und Befreiter durch diejenigen zwei Spielkameraden abgelöst, zwischen welchen der Gefangene entkam.

Um das Entkommen aus dem Kreise zu erschweren, wird der Kreis besser mit Arm- als mit Handfassung zu schließen sein.

Da dieses Spiel seinem Wesen nach Anlaß zu Gewaltthätigkeiten gibt, ist weder dem Gefangenen, noch dem Helfer Ziehen und Zerren zu gestatten.

Eine andere Art des „Mauerbrechens“, verbunden mit der Verfolgung des Entwichenen, ist

„Hase im Kohl.“

Hier bilden die Schüler den „Zaun“ eines „Kohlgartens“, und einer von ihnen hat die Aufgabe, als „Hase“ im Kreise zu hocken. Der Chor oder nur ein bestimmter Knabe fragt: „Wie bist du in den Kohl gerathen?“ Der „Hase“ antwortet: „Hereingesprungen.“ Auf die Warnung: „Sieh zu, wie du hinaus kommst!“ folgt das Ausreißen des „Hasen“, wie es beim „Mauerbrechen“ erklärt wurde. Ist der „Hase“ durch, so löst sich der Kreis auf, und alle verfolgen den Flüchtenden, der in einem ziemlich weit entfernten „Freimale“ (50 bis 100 Schritte) sein Heil sucht. Wer ihn auf dem Wege dahin ereilt und berührt, wird der neue „Hase“.

Kann ein „Hase“ nach wiederholten Versuchen nicht durchbrechen, oder wird der entschlüpfte „Hase“ nicht erhascht, so bestimmt der Spielleiter einen anderen Schüler für dieses Geschäft.

C.

Für Mädchen allein vorgeschrieben.

„Federball.“

II. Stufe: *)

Übungen:

Nebst einer Auswahl von Übungen der ersten Stufe, ausgeführt während des taktmäßigen Gehens, Hüpfens und Laufens, seien zur Vornahme im Stand „an Ort“ noch folgende empfohlen:

Einzelübungen: Die Schülerin legt auf jeden ihrer beiden Schläger einen Federball und übt:

- 1) Schlagen des linken Federballes mit seiner Maquette bei ruhiger Haltung der rechten Hand.
 - 2) Dasselbe umgekehrt.
 - 3) Abwechselnde
 - 4) Gleichzeitige
- } Ausführung von 1) und 2).
- 5) Gleichzeitiges Schlagen von links nach rechts und von rechts nach links.

Übungen zu zweien: Jedes Mädchen bekommt 1 Federball und 1 oder 2 Schläger. Die beiden Federbälle werden gleichzeitig ausgetauscht, wobei darauf zu

*) Einleitendes und I. Stufe siehe Seite 195 und 199 !
III. Stufe Seite 336 !

sehen ist, daß sie einander nicht durch Zusammenstoßen während des Fluges beirren. — Erhält eines der beiden mit je 2 Schlagnetzen ausgestatteten Mädchen anfänglich beide Bälle, so fliegen diese gleichzeitig und parallel von einer zur anderen.

Massenübungen: 1. Aufstellung im Kreise, in einer Ellipse, im Quadrate, im Rechtecke u. bei dem nöthigen (möglichen) Abstände. Vier und mehr Federbälle — ihre Zahl steige bis zum Viertel der Teilnehmerzahl — werden von einem bestimmten oder von zwei entgegengesetzten Punkten aus nach und nach in Umlauf gesetzt, u. zw. zuerst nach einer, dann nach beiden Seiten hin. — 2. Zwei gleich starke Parteien stehen auf 10 bis 20 Schritte Entfernung in willkürlicher Aufstellung. Ein Federball, später ihrer zwei, werden ohne Unterlaß hinüber und herüber getrieben, wobei immer nur dasjenige Mädchen zuschlägt, welches dem niederfallenden Federballe am nächsten ist. Bei diesem Thun dürfen die Schülerinnen sich auf beschränktem Raume frei bewegen. Es wird stets mit einer bestimmten Hand zugeschlagen; nach jedem Fehler („matt“ oder „todt“ ist der Federball bekanntlich, wenn er zu Boden fällt) muß Wechsel der schlagenden Hände angeordnet werden.

Spiele:

„Blumenfederball“

wird unter Zugrundelegung des auf Seite 96 erklärten Fangballspieles „Blumenball“ in folgender Weise gespielt:

Die mit Blumenamen bezeichneten Mädchen stehen in einem Kreise von 6 bis 10 Schritten Halbmesser um die durch Wahl bestimmte erste „Werferin“ oder „Königin“; diese treibt den Federball zweimal empor und ruft beim zweiten Schlage jene Kameradin, welche den Federball weiter schlagen soll, mit dem Blumenamen vor. Die Berufene hat rechtzeitig Folge zu leisten, auch noch einen zweiten Schlag zu thun und bei diesem eine neue Schlägerin zu bezeichnen.

Es hängt von der Anordnung der Lehrkraft ab, ob ein oder zwei Schläger zu benützen sind, und in welcher Weise.

Alle Mädchen des Kreisumfanges halten sich mit Vorschrittstellung laufbereit.

Das Aufrufen beim zweiten Schlage muß ohne Verzug geschehen; die abtretende „Königin“ geht rasch aus dem Wege und reiht sich dann in den Kreis ein.

Wird der Federball „matt“ oder „todt“, so muß durch eine neugewählte „Werferin“ wieder angespielt werden.

„Federballzeit.“

„Ballzeit“ oder „Neckball“, die Grundform dieses Spieles, hat als „Wanderballspiel“ auf der fünften Jahrestufe (siehe Seite 142!) ausführliche Erläuterung gefunden. Die dortselbst besprochenen Spielweisen 1 bis 4 lassen sich ohne Schwierigkeit auch für den Gebrauch des Federballes anpassen, welcher nur in 3 und 4 mittels der Raquette zu schlagen sein wird.

Aufheben eines zu Boden gefallenem, „matt“ oder „todt“ gewordenen, also eigentlich außer Spiel befindlichen Federballes durch die Häscherin soll — wenigstens in der ersten Zeit — dem Auffangen während des Fluges in der Luft nicht gleichgehalten werden.

Anmerkung: Betreffs des „Lambourinballspiels“ wolle der an die Federball-Übungen und =Spiele des achten Schuljahres angereicherte besondere Abschnitt nachgeschlagen werden.

„Reifenwerfen.“

Einleitendes.

Was den Wert dieser anregenden Beschäftigung betrifft, so sei — um Wiederholungen zu vermeiden — auf die allgemeinen Bemerkungen in der Einleitung zum Federballspiele (Seite 195) verwiesen, mit welchem das Reifenwerfen außerordentlich viel Ähnlichkeit hat; hier soll nur betont werden, daß das Reifenspiel für die Übung des Augenmaßes von außerordentlichem Werte ist.

Das zum Reifenwerfen erforderliche Geräth ist bekannt, leicht in guter Qualität erhältlich und läßt sich auch mit Vortheil selbst herstellen. Die freisrunden Reifen aus dünnem Rohr haben einen Durchmesser von höchstens 50, wenigstens 20 cm und sind an ihren vereinigten abgeschragten Enden fest zusammengebunden. Sie haben zumeist einen bunten Überzug von Papier, Leinenstoff oder Leder; sofern dieser Überzug nicht ihre

Festigkeit erhöht, dient er zur Unterscheidung und Sichtbarmachung der Reifen. Die Stäbe zum Werfen und Fangen der Reifen sind $\frac{3}{4}$ bis 1 m lang, an ihrem oberen, schwächeren Ende abgerundet und an ihrem unteren, stärkeren Ende zumeist mit Griffbügel oder Querstäbchen versehen. Es gibt biegsame und unbiegsame Stäbe. Dieser Unterschied muß nothwendig die Ausführung des Werfens beeinflussen. Biegsame Stäbe werden durch den Zug mit oder an dem Reifen gekrümmt; beim Loslassen bewirkt die Elasticität den Flug des Reifens. Steife Stäbe bringen den Reifen durch Ruck, kurzes Vorschellen, in Bewegung. Das Spiel mit elastischen Stäben ist bedeutend feiner und empfehlenswerter.

Werfen und Fangen des Reifens muß jederzeit sowohl ohne Anwendung von Stäben, als auch mit einem Stabe, endlich mit zwei Stäben geübt werden.

Werfen ohne Stab: Der links (rechts) in Schulterhöhe schräg vor- und aufwärts gehaltene Reifen wird mit Daumen und Zeigefinger der l. (r.) Hand am unteren Rande und mit denselben Fingern der r. (l.) Hand am oberen Rande erfaßt. Durch mäßigen Gegenzug der Hände oval gemacht, fliegt der Reifen auf einen kurzen Ruck nach dem Loslassen der Finger im Bogen davon.

Fangen ohne Stab: Der schräg vor- und aufwärts gestreckte Arm vertritt die Stelle des Stabes, oder es wird der Reifen während des Fluges durch die Luft mit den Fingern einer Hand aufgefangen; letzteres ist ohne Zweifel bedeutend schwieriger.

Werfen mit einem Stabe: Derselbe hat die beim Werfen ohne Stab oben befindliche Hand zu ver-

treten. Der Stab wird in der r. (l.) Hand wagrecht quer vor der l. (r.) Körperseite gehalten. Daumen und Zeigefinger der l. (r.) Hand erfassen den Reifen, welcher mit der entgegengesetzten Seite über das obere Ende des Stakes gezogen wird. Dieser übt einen schwachen Druck gegen die Innenseite des Reifens, während die Hand unten ebenso stark anzieht. Um den Reifen in Bewegung zu versetzen, lassen Stab und Hand zugleich los.

Fangen mit einem Stabe: Ein in der Verlängerung des gestreckten l. (r.) Armes zu haltender Stab zielt nach der Öffnung des heranfliegenden Reifens und läßt diesen bis zur Hand, mitunter bis zur Schulter herabgleiten.

Werfen mit zwei Stäben: Der Reifen wird bei etwas gebeugten Armen mit beiden Stäben vor der Körpermitte über Kopfhöhe gehoben und dadurch nahezu wagrecht gehalten, daß die gekreuzten Stäbe mit ihren Enden an der Innenseite des Reifens auswärts drücken. Gleichzeitiges Abziehen der Stäbe bewirkt den Flug des Reifens. Die schwierigste, aber schönste Wurfart.

Fangen mit zwei Stäben: Bei gestreckten oder wenig gebeugten Armen werden die Stäbe vor der Körpermitte in gleicher Höhe parallel oder nach oben hin etwas convergierend emporgehalten, fangen zusammen den Reifen auf und schnellen dann so weit auseinander, daß der Reifen nicht zu tief herabgleitet.

Wird mit zwei Stäben geworfen und gefangen, so dürfen Arme, Hände und Finger den Reifen durchaus nicht berühren, also auch dann nicht, wenn letzterer vom Boden aufzuheben ist.

Aus diesen verschiedenen Wurf- und Fangarten lassen sich zahlreiche Übungsformen zusammenstellen, welche bei Massenübungen und =Spielen abwechselnd zur Anwendung gelangen können; zum Beispiel: Werfen und Fangen ohne Stab r.—r., l.—l., r.—l., l.—r.; — Werfen mit 1 Stabe, Fangen mit der Hand (den Händen); — Werfen mit der Hand (den Händen), Fangen mit 1 Stabe; — Werfen und Fangen mit 1 Stabe r.—r., l.—l., r.—l., l.—r.; — Werfen mit 2 Stäben, Fangen mit der Hand (den Händen); — Werfen mit der Hand (den Händen), Fangen mit 2 Stäben; — Werfen und Fangen mit 2 Stäben; — Werfen mit 1 Stabe, Fangen mit 2 Stäben; — Werfen mit 2 Stäben, Fangen mit 1 Stabe.

Die gleichmäßige Ausbildung beider Körperseiten darf niemals aus dem Auge gelassen werden.

Die erste Einübung erfolgt an Ort in Grund-, Schritt-, Grätschstellung u.; das Verlassen des Aufstellungspunktes, um einem zu weit fliegenden Reifen nachzulaufen oder einem zu kurz geworfenen entgegenzugehen, ist anfangs unvermeidlich — außer die Lehrperson erteilt Befehl, jeden zu weit oder zu kurz geworfenen Reifen abzulehnen, nicht anzunehmen. Einzelne Übungen dürfen späterhin unter Anwendung besonderer Vorsicht (Stäbe!) während der Fortbewegung von Ort ausgeführt werden.

Übungen und Spiele:

Mit Rücksicht auf den Umstand, daß das „Reifenwerfen“ lehrplanmäßig in der II. und der III. Classe

unserer Mädchen = Bürgerschulen zu pflegen ist, wird in diesem Buche der zurechtgelegte Stoff auf die Jahresstufen 7 und 8 vertheilt werden.

Sollte dem Lehrer oder Spielleiter eine Erweiterung oder Vermehrung der Übungen und Spiele zweckdienlich erscheinen, so bieten ihm die Abschnitte „Fangball“, „Wanderball“, „Zielball“ und „Federball“ noch des brauchbaren Stoffes genug.

I. Stufe:*)

Übungen:

Einzelübungen: Die Einzelübungen dieser Stufe beschränken sich bloß auf die erste Hälfte der Beschäftigung mit dem Reifen: das Werfen (ohne Fangen).

1. Mit der Hand (l., r.), mit einem Stabe (l., r.) und mit 2 Stäben wirft die Schülerin den Reifen ganz nach Belieben fort und bemüht sich, einen ruhigen Flug in schönem Bogen zu bewerkstelligen. In der Folge wird verlangt, daß die Flugbahn weit oder hoch oder weit und hoch sei, und daß der Reifen nach einer bestimmten Richtung hin geschneilt werden solle.
2. Leichte Zielwurfübungen bilden den Abchluß der Einzelbeschäftigung mit dem Reifen auf der ersten Stufe.

Massenübungen:

1. Aufstellung der Mädchen in 2 geöffneten Stirnreihen oder concentrischen Stirnringen mit Gegnerstellung vorlings. Der Abstand, welcher ursprünglich 4 Schritte

*) II. Stufe s. S. 348!

beträgt, wächst mit der Zeit. Je 2 einander gegenüber stehende Schülerinnen werfen einen Reifen abwechselnd hin und her.

2. Bilden die Schülerinnen 4 geöffnete Stirnreihen mit nach der Längsachse dieser Aufstellungsform gerichteten Gesichtern, so spielen entweder je zwei Gegnerinnen der 1. und der 3., wie der 2. und der 4. Reihe miteinander, also über die Köpfe der dazwischen befindlichen 2., resp. 3. Reihe hinweg, — oder es spielen die 2. und die 3. Reihe ungehindert zusammen, die 1. und die 4. Reihe dagegen über die Köpfe der eingeschlossenen Reihen hinweg.
3. Aufstellung im geöffneten Stirnreife vorlings; 1 Reifen, späterhin 2 und mehr (steigerungsfähig bis zur Hälfte der Mädchenzahl) wandern unter Beibehaltung regelmäßiger Abstände in einer bestimmten Richtung von Nachbarin zu Nachbarin.
4. Zwischen 2 in Gegnerstellung vorlings angeordneten offenen Stirnreihen gehen 2 oder mehrere Reifen in gehörigen Abständen zickzackförmig von einer Seite zur andern; wie beim „Wanderball“ (siehe Seite 138 und 186!), so lassen sich auch hier die verschiedensten Gänge und Rhythmen anwenden.

Spiele:

Wir besitzen keine ausschließlich für die Anwendung des Wurfreifens bestimmten „Reifenspiele“ und müssen uns daher begnügen, wie bei dem Abschnitte „Federball“ auch hier einzelne Fangball-, Wanderball- und Zielballspiele in Reifenspiele umzugestalten.

„Königsreifen.“

(Vergleiche „Königsball“ Seite 75 und „Königsfederball“ Seite 201 !)

Die mit je 1 Reifen und eventuell 1 oder 2 Stäben versehenen Mädchen stehen im geöffneten Stirnringe vorlings und werfen der Reihe nach ihren Reifen der im Mittelpunkte des Kreises befindlichen „Königin“ zu, welche die aufgefangenen Reifen entweder an einen Arm hängt oder um den Hals legt. Hierauf wirft die „Königin“ die Reifen in derselben (oder der umgekehrten) Reihenfolge den Schülerinnen (Besitzerinnen) zurück.

Die „Königin“ ordnet an, in welcher Weise geworfen und gefangen werden muß (linke, rechte Hand ohne Stab, — 1 Stab in der linken, rechten Hand, — 2 Stäbe) und befolgt auch selbst diesen Befehl. Soll das Spiel beginnen, so ruft sie: „Los!“

Schlecht zugeworfene Reifen können mit dem rechtzeitigen Rufe: „Nicht angenommen!“ sowohl von der „Königin“, als auch von den „Dienerinnen“ abgelehnt werden; ein zurückgewiesener Wurf wird wiederholt.

Die „Königin“ muß zugunsten einer anderen Spielgenossin in folgenden Fällen ab danken:

1. Wenn sie anzuordnen vergißt, in welcher Weise geworfen und gefangen werden muß.
2. Wenn sie einen diesbezüglichen Befehl wohl erteilt, aber selbst nicht befolgt.
3. Wenn sie beim Zumerfen der Reifen eine oder mehrere Schülerinnen überspringt.

4. Wenn sie einen angenommenen oder zu spät abgelehnten Reifen nicht fängt.

Ungeübte und unaufmerksame „Dienerinnen“ müssen für jeden Fehler um 1 Schritt zurücktreten, niederknien u.; der nächste gute Fang hebt die Strafe auf.

„Reifenschule.“

(Vergleiche „Ballschule“ Seite 75 und „Federballschule“ Seite 203!)

Die „Meisterin“ oder „Lehrerin“ stellt sich gegenüber dem l. (r.) Flügel einer offenen Stirnreihe von „Schülerinnen“ auf und läßt sich von jeder derselben einen Reifen zuwerfen, indem sie immer weiter gegen den rechten (linken) Flügel der Aufstellung hinrückt. Dann wirft sie in derselben oder in umgekehrter Reihenfolge die empfangenen Reifen wieder zurück.

Eine Erschwerung tritt ein, wenn die „Meisterin“ fortwährend auf einem Punkte (gegenüber der Mitte oder gegenüber einem Flügel) stehen bleibt.

„Bogenwurfireifen.“

(Vergleiche „Bogenwurfball“ Seite 97!)

Zwei Parteien von gleicher Zahl und Geschicklichkeit vertheilen sich nach Anordnung ihrer „Führerinnen“ möglichst schütter und gleichmäßig näher oder weiter zu beiden Seiten einer überquer gezogenen Mittellinie. Sie werfen 1 (später 2) Reifen in genau bestimmter Weise hin und her. Wer dem von der Gegenseite heransausenden Reifen zunächst steht, fängt ihn nach

Vorschrift während des Fluges auf und schleudert ihn ungesäumt wieder zurück. Jeder gute Fang zählt als 1 guter Punkt; der Sieg wird jener Partei zuerkannt, welche es zuerst auf 20 Punkte bringt.

Bei diesem Wettspiele ist Folgendes zu beachten:

Wird mit Stäben geworfen und gefangen, so ist große Vorsicht geboten; jede Schülerin bleibt thunlichst auf ihrem Platze.

Während des Spieles darf die Mittelgrenze nicht überschritten werden, widrigenfalls die Partei des unachtsamen Mädchens einen guten Punkt verliert.

Es ist Ehrenpflicht, gut und fangbar zu werfen. Unfangbar zufliegende Reifen werden durch die „Führerin“ der zum Fang verpflichteten Partei abgewiesen („Unfangbar!“) und müssen nochmals zugeworfen werden.

Wurde ein gut geworfener (nicht abgelehnter) Reifen nicht richtig oder gar nicht gefangen, so wird nichts gezählt; der Reifen ist seitens der ungeschickten Partei wieder anzuspielen.

Nach jedem Siege wird eine andere Art des Werfens und des Fangens beschlossen.

„Toppschlagen“

ist für die Knaben der I. und die Mädchen der II. Bürger-schul=Classe vorgeschrieben und hat seine Erklärung unter den Knaben=Spiele der sechsten Jahrestufe (Seite 167) gefunden.

Achtes Schuljahr.

III. Klasse der Bürgerschule.

Achtes Schuljahr.

III. Classe der Bürgerschule.

A.

Für Knaben allein vorgeschrieben.

„Foppen und Fangen“ oder „Die Barre ablaufen“.

Als sinnreiche Ausgestaltung des „Schlaglaufens“ (Seite 92) und als heilsame Vorbereitung auf den „Barlauf“ (Seite 276) bildet das „Foppen und Fangen“ oder „Ablaufen der Barre“ *) ein willkommenes Mittelglied zwischen den beiden erstgenannten Spielen.

Zu diesem Lauf- und Haschspiele werden aus den vorhandenen Spieltheilnehmern, deren Zahl belanglos ist, soweit kein Platzmangel herrscht, 2 Anführer gewählt. Diese ordnen ihre Kameraden zunächst in Paare von Spielern gleicher Güte. Das Los entscheidet, welchem von den Anführern der erste Ruf zukommt. Abwechselnd wählen nun die Führer je einen aus jedem Paare, während der Ungerufene in die Partei des eben gerade nicht wählenden Anführers tritt. Auf diese Weise entstehen zwei ziemlich gleich starke Parteien I und II.

*) „Barre“ in der Bedeutung von „Schranke“, „Schlagbaum“.

Wie jedes Lauffpiel, so eignet sich auch „Foppen und Fangen“ mehr für den Betrieb im Freien, als auf dem glatten Fußboden eines Saales.

Hinter 2 entsprechend langen, parallelen und 30 bis 50 Schritte voneinander abstehenden Geraden a b und c d, den „Standmalen“ (Abb. 60), treten die beiden Parteien

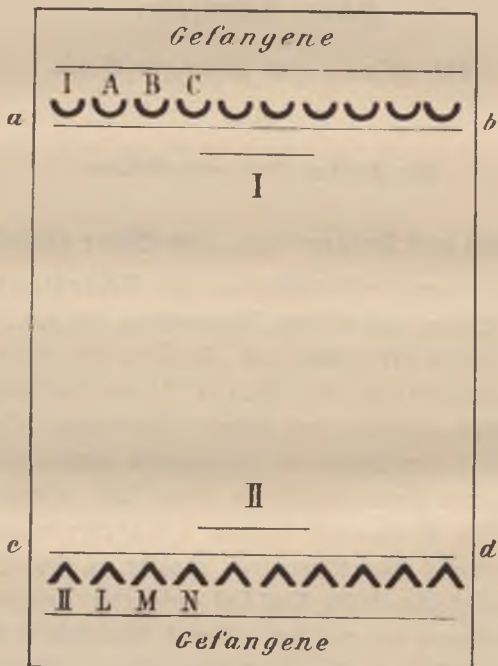


Abb. 60.

in Gegnerstellung vorlings an. Jede Partei hat 1 Schritt vor sich in der Mitte ihr 6 Schritte langes „Laufmal“ und 2 Schritte hinter sich ihr „Gefangenenmal“ (in der Ausdehnung des „Standmales“). Bestimmung von

„Seitengrenzen“ ist empfehlenswert und richtet sich nach der Parteistärke (1½ bis 2 Schritte in der Stirnaufstellung für jeden Spieler).

Wie das Spiel sich entwickelt und wie es verläuft, möge an einem Beispiele klargelegt werden.

Der Führer I sendet seinen besten „Läufer“ A zum „Foppen“ aus; dieser schlendert gemächlich gegen das feindliche „Laufmal“, ohne dieses zu berühren oder zu überschreiten. Inzwischen hat der Führer II einen dem A gewachsenen Parteigenossen L als „Jäger“ bestimmt; dieser nimmt vor dem Heraunahen des A schnell die vorgeschriebene Abwehrstellung ein u. zw.: laufbereit, mit dem einen Fuße auf dem „Standmale“, mit dem anderen auf dem „Laufmale“ stehend. A foppt nun. Den vorgestellten Fuß setzt er seit-, rück-, vorwärts, zuckt und zappelt mit ihm, spreizt ihn über das „Laufmal“ vor u., so lange er es für gut findet. Endlich in einem ihm günstig scheinenden Augenblicke thut er, was verboten ist: er tritt beherzt auf die Linie des „Laufmales“ und ergreift die Flucht. Solch übermüthige Grenzverletzung darf nicht ungerächt bleiben. L jagt dem A nach, erfäßt ihn auch richtig noch vor des letzteren „Laufmal“ und führt ihn als „Gefling“ hinter die „Perkermauer“ von II.

Der glückliche „Jäger“ L geht jetzt selbst aufs „Foppen“ aus, und I stellt ihm B, den besten seiner verfügbaren Kämpfer, entgegen. Doch ein harmloser Zwischenfall lenkt dessen Aufmerksamkeit für einen Augenblick ab; diese Gelegenheit nützt L aus, tritt auf das feindliche „Laufmal“ und eilt heim. B hat sich zu spät in Bewegung

gesetzt und muß zur Strafe für die Unachtsamkeit seinem Leidensgefährten A im „Gefangenenmale“ bei II Gesellschaft leisten. L hat seine Schuldigkeit gethan und darf auf den geernteten Vorbeeren ausruhen.

II schickt einen neuen „Fopper“ M aus, doch dieser ist bei weitem nicht so glücklich; er wird von dem sich freiwillig zur Abwehr meldenden C der Partei I gefangen genommen.

Jetzt haben die I endlich auch einen Erfolg zu verzeichnen und dürfen zur Anerkennung hiefür den schlauen C nach II „foppen“ schicken. Der versteht die Sache gut. Er greift zu einer List, die selten versagt. Ohne das feindliche „Laufmal“ wirklich berührt zu haben, läuft er ein Stückchen davon; sein Gegner N läßt sich dadurch zur Verfolgung hinreißen — das hat C gewollt. Rasch kehrt er zurück, tritt jetzt wirklich auf die Linie und läuft zu seinen Freunden. Der gefoppte N muß in diesem Falle erst wieder das eigene „Standmal“ berührt haben, bevor er giltig fangen kann. Dabei versäumt er so viel Zeit, daß es schier unmöglich ist, den Davoneilenden noch einzuholen. Er wird „Gefangener“ bei I.

In dieser Weise spinnt sich das Spiel fort, bis es mit der Niederlage jener Partei endet, welche — je nach Übereinkommen — zuerst eine bestimmte Zahl ihrer Mitglieder eingebüßt hat.

Übersicht der Regeln:

1. Das Los bestimmt, welche Partei zuerst foppen muß; weiterhin foppt immer jene Partei, welche einen „Gefangenen“ erworben hat.

2. Der Führer der einen Partei bestimmt den „Fopper“, der Führer der anderen Partei den „Fänger“ nach freiem Ermessen.
 3. Ein und derselbe Spieler darf sowohl als „Fopper“, wie als „Fänger“ dreimal ausgesandt werden. Solche, die sich selbst anbieten, sind zu berücksichtigen. Auch der Führer kann in den Kampf ziehen, wenn er vorher einen Stellvertreter ernennt.
 4. Wer als „Fänger“ vorzutreten hat, soll dem „Fopper“ hinsichtlich seiner Laufgeschwindigkeit möglichst gewachsen sein.
 5. Das „Foppen“ darf nicht ausarten; strenge verpönt sind insbesondere wörtliche und thätliche Angriffe.
 6. Berühren (Betreten) des gegnerischen „Laufmales“ durch den „Fopper“ ist das Zeichen zum Beginne der Verfolgung.
 7. Ein „Fänger“, der zu frühe ausläuft, muß noch einmal das eigene „Standmal“ berühren, bevor er gültig fangen kann.
 8. Der „Fopper“ darf nicht früher das „Laufmal“ seiner Gegner berühren, als bis diese ihm einen „Fänger“ entgegengestellt haben.
 9. Eindringen des „Fängers“ in das feindliche Mal ist verboten und wird mit Gefangennahme bestraft.
 10. Jeder Auslauf macht einen der daran Betheiligten zum „Gefangenen“: entweder den innerhalb beider „Laufmale“ erhaschten „Fopper“ — oder den diesem nicht nachgekommenen „Fänger“.
-

„Barlaufen“, „Barrlaufen“,
 „Bahulaufen“, „Freund und Feind“,
 in Frankreich „Chasseur“, d. i. „Jäger“.

1. Dem Grundgedanken Ausdruck verleihend, jeden früher ausgelaufenen Gegner durch Berührung (Schlagen) zum „Gefangenen“ zu machen und an die Feinde verlorene Parteigenossen durch Berühren mit der Hand aus der Gefangenschaft zu „befreien“, üben sich 2 gleichberechtigte gegnerische Parteien wetteifernd in schnellem, kühnem und gewandtem Laufen, in geschicktem Wenden und Ausweichen, in planmäßigem Zusammenspiel durch thatkräftige Deckung und Unterstützung ihrer bedrängten Angehörigen.

2. Die Spieler, deren Zahl sich am vorteilhaftesten innerhalb der Grenzen 20 und 30 bewegt, wählen durch Zuruf zwei Parteiführer, falls nicht der Lehrer solche ernennt. Die beiden Anführer wählen abwechselnd je 1 Kameraden in ihre Abtheilung, so daß eine nach Zahl und Spieltüchtigkeit gerechte Auftheilung gesichert erscheint.

3. Der Spielplatz hat die Gestalt eines durch Maststangen, Fahnen, Steine, Überkleider abgegrenzten, völlig ebenen Rechteckes, an dessen Schmalseiten parallele Linien die „Freimale“ der Parteien vom eigentlichen Spielfelde trennen. Die Länge dieses Spiel- oder Schlagfeldes beträgt 30 bis 60 Schritte, die Breite richtet sich nach der Parteistärke; man beansprucht für jeden Spieler einen Frontraum von

1½ bis 2 Schritten. Drei Schritte vor dem rechten Flügel jedes „Standmales“ ist das „Gefangenemal“ der betreffenden Partei durch eine Fahne, einen Pflock, einen Stein, ein Kleidungsstück u. gut kenntlich gemacht. Einzelne Bäume und Sträucher auf dem Platze hindern nicht; sie bilden vielmehr gar oft heiß umstrittene Punkte, an welchen sich höchst interessante Theilkämpfe entwickeln (Abb. 61).

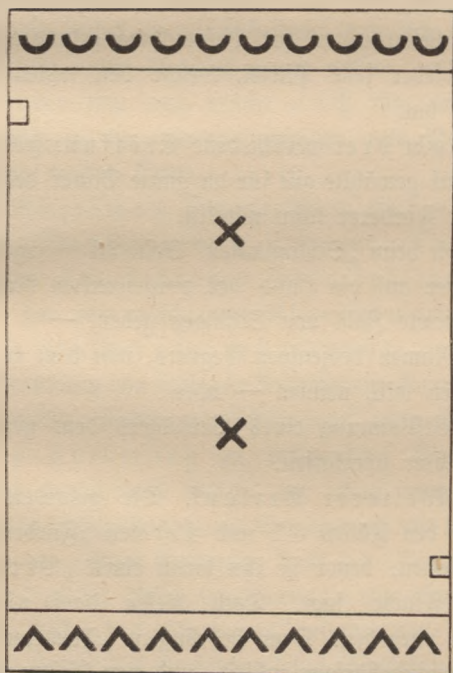


Abb. 61.

4. Die Eröffnung des Spieles veranlaßt jener Parteiführer, welchem der erste Ruf bei Wahl seiner Genossen zustand. Er selbst (nach Bezeichnung eines Stellvertreters) oder in seinem Auftrage einer der besten Läufer überschreitet die Mallinie und geht als „Forderer“ im Spielfelde auf die jenseitige Partei zu, während alle übrigen Spieler sich hart an der Grenze ihres Freimaales durch Schritt- oder Ausfallstellung laufbereit machen. — Nach jeder Unterbrechung, deren Anlässe weiter unten zur Besprechung gelangen, fordert immer wieder jene Partei, welche den letzten Vortheil errungen hat.

Es gibt drei verschiedene Eröffnungsweisen; die einmal gewählte gilt für die ganze Dauer des Spieles.

Der Forderer kann nämlich

- a) — wie beim „Schlaglaufen“ Seite 93 — irgend einem Gegner auf die Hand des vorgestreckten Armes eine bestimmte Zahl von Schlägen geben, —
- b) den Namen desjenigen Gegners, von dem er verfolgt werden will, nennen — oder
- c) die Bestimmung eines Verfolgers dem gegnerischen Anführer überlassen.

5. Weiterer Verlauf. Die geforderte Partei läßt (in den Fällen 4 b und 4 c) den „Forderer“ dicht herankommen, bevor sie ihn durch einen „Verfolger“ in die Flucht jagt. Doch dieser darf nicht allzu stürmisch vorgehen. Dem bedrängten „Forderer“ kommt ein Parteiangehöriger zuhülfe, und vor diesem muß der Verfolger sich inacht nehmen. Aber er verzagt nicht; weiß er doch, daß die Seinen ihn nicht im Stiche lassen

und ihm rechtzeitig einen Kampfgenossen zusenden werden, welcher sofort die vollste Aufmerksamkeit der Gegner auf sich selbst lenken muß. Hier gelangt Hauptregel und Grundgedanke des Spieles zur Geltung, nämlich: Jeder früher ausgelaufene Spieler darf von einem nach ihm ausgelaufenen Gegner gültig geschlagen und durch den augenblicklichen lauten Ruf: „Halt!“ zum Gefangenen gemacht werden. Es reicht deshalb nicht hin, bloß zwischen Freund und Feind zu unterscheiden; wer sich im Spielfelde aufhält, muß überdies genau wissen, welche seiner Gegner vor ihm und welche nach ihm ausgelaufen sind, damit er die ersteren verfolgen und die letzteren gleichzeitig meiden könne.

6. Abzeichen. Zum leichteren Erkennen der Partei = Angehörigkeit und zur Ersichtlichmachung des früheren oder späteren Auslaufes hat man verschiedene Abzeichen erfunden und theilweise eingeführt. Der erstgenannte Zweck wird durch Benützung von farbigen Armbinden, Rappen u. dgl. bald erreicht. Bedeutend schwieriger aber ist es, der zweiten Forderung zu entsprechen. Ein vielleicht halbwegs brauchbarer Behelf, der jedoch immerhin eine Erschwerung, beziehungsweise Verzögerung mit sich bringt, ist folgender: Beim Auslaufen steckt der „Forderer“ eine rothe „1“ an die Brust, sein Verfolger eine schwarze „2“; der erste Helfer des „Forderers“ nimmt eine rothe „3“, der erste Helfer des Verfolgers eine schwarze „4“ u. s. f. Schüler, die oft miteinander spielen, bedürfen einer solchen Kennzeichnung nicht.

7. „Frisch Bar.“ Es ist ein leider allzu häufig vorkommender Fehler, daß das Spielfeld von zahlreichen sogenannten „Bummelern“ wimmelt, die dort nichts oder nichts mehr zu thun haben, wohl aber im Wege stehen, sich und ihre Partei in Gefahr bringen. Es ist strenge darauf zu sehen, daß jeder Spieler, sobald er den erhaltenen Auftrag erfüllt hat, unverweilt in sein Mal zurückzukehren habe, um sich das Recht zu neuem Auslaufe und Schlage zu erwerben oder — wie man sagt — „frisch Bar“ zu holen. Dieser Begünstigung bedürfen insbesondere schwächere Schüler; solche taugen zum „Fordern“ nicht und mögen ihre Thätigkeit mehr in der Nähe ihres eigenen Lagers entfalten.

8. Durchlaufen. Darunter versteht man das Flüchten eines bedrängten Spielers aus dem Schlagfelde durch das feindliche Freimal hinaus. Dies ist ein letzter Versuch, der drohenden Gefangennahme zu entgehen. Gelingt es dem Durchlaufenden, das „Mal“ der Gegner zu passieren, ohne von einem derselben berührt (geschlagen) worden zu sein, so darf er außerhalb der Seitengrenzen zu seinen Kameraden heimkehren; das Spiel nimmt seinen ungestörten Fortgang.

Zieht ein Durchgelaufener die Rückkehr ins Spielfeld durch abermaliges Überschreiten der feindlichen Mallinie oder durch Eindringen von einer Seite her dem unbehelligten Heimeilen außen herum vor, so ist er weder zu schlagen, noch zu befreien berechtigt, darf aber von einem Gegner, der nach ihm den Kampfplatz betreten, gültig geschlagen werden.

Wird indes der Durchlaufende innerhalb des feindlichen Males oder der Durchgelaufene nach seiner Rückkehr in das Spielfeld (durch das Feindesmal oder über die Seitengrenze herein) geschlagen, und wird dieses Ereignis ungesäumt durch den vernehmlichen Ruf: „Halt!“ der Gesamtheit bekanntgegeben, so gilt der Verwegene als gefangen.

9. Die Seitengrenzen vom Spielfelde aus (also nach außen hin) zu überschreiten ist untersagt. Die Übertretung dieses Verbotes wird aber nur dann durch Gefangennahme des Übelthäters geahndet — u. zw. ohne Berührung mit der Hand —, wenn ein Mitglied der Gegenpartei „Halt!“ ruft, bevor jener Spieler seinen Fehler durch Rückkehr auf den Kampfplatz wieder gutgemacht hat. Von mehreren Spielern, welche nacheinander die Seitengrenzen außerachtlassen, gilt unter der gleichen Bedingung nur der erste als gefangen.

10. „Halt!“ Dieser Ruf ertönt nach den bisherigen Ausführungen ohne Zögern und mit schallender Stimme in folgenden Fällen: a) Wenn ein früher in das Schlagfeld getretener Spieler (Forderer, Verfolger, Helfer, Durchgelaufener) dort von einem Gegner, welcher sein „Mal“ später verlassen hat, durch einen Schlag mit der Hand berührt wird. b) Wenn ein Durchlaufender innerhalb des feindlichen „Males“ von einem der dort befindlichen Gegner geschlagen wird. c) Wenn ein Spieler über die Seitengrenze hinausläuft und ein Gegner diesen Fehler vor dessen Gutmachung zur öffentlichen Kenntniss bringt (ohne Schlag).

Über den Ruf: „Halt!“ mögen auch die Abschnitte 13) und 15) nachgelesen werden.

Das dem „Halt!“ gleichkommende „Befreit!“ gelangt im Abschnitte 12) zur Besprechung.

11. Unterbrechung des Spieles. Gefangenschaft. In dem Augenblicke, da „Halt!“ gerufen wird, steht das Spiel (siehe auch Abschnitt 12!). Das Feld wird geräumt, und beide Parteien nehmen wieder ihre ursprünglichen Plätze ein — bis auf den einen in Gefangenschaft gerathenen Spieler, welcher sich ohne Widerstreben nach dem feindlichen „Gefangenenmale“ begibt. Dort muß er mit dem linken Fuße im eigentlichen „Malpunkte“ (z. B. dem Fußpunkte des Pflockes) stehen; mit dem rechten Fuße darf er in der Richtung nach seinen Angehörigen so weit grätschen, als er vermag; die rechte Hand streckt er, wenn ihm ein parteieigener „Befreier“ (Abschnitt 12) naht, diesem entgegen. Kommt in der Folge ein zweiter „Gefangener“ hinzu, so stellt dieser sich mit dem linken Fuße an den rechten Fuß des ersten, erfaßt mit seiner Linken dessen Rechte und hält die eigene Rechte dem nahenden „Befreier“ entgegen. Bei kühlem Wetter, wie auch bei geringer Spielerzahl kehrt der erste „Gefangene“ nach erfolgter Aufstellung des zweiten zu seiner Partei zurück und spielt weiter; von der Gegenpartei wird er natürlich auch fernerhin als „Gefangener“ mitgezählt.

12. Unterbrechung des Spieles. Befreiung von Gefangenen. Die Fortsetzung des Spieles gestaltet sich noch bewegter; zu den bisherigen Spielaufgaben

kommt eine neue hinzu: einerseits Bewachung und andererseits Befreiung von Gefangenen durch bestimmte Spieler. Während derjenige, welcher seiner Partei den (letzten) Vortheil errungen, als „Forderer“ ausgeht und das unterbrochene Spiel neuerdings einleitet, schießt der Anführer der geschwächten Partei einen „Befreier“ aus, der, ohne seine Absicht von Haus aus zu verrathen, vielleicht auf Umwegen, von Kameraden unterstützt und gedeckt, zuweilen wegen eines heißen Kampfes im Mitteltreffen unbeachtet, sich an den (die) Gefangenen heranschleicht, die entgegengestreckte Hand berührt und jubelnd ausruft: „Befreit!“ — Das Spiel steht abermals wie bei dem „Halt!“ (Abschnitt 11), bis der „Befreite“ oder die miteinander durch Handfassung verbundenen „Befreiten“ sammt den übrigen Genossen auf ihre ursprünglichen Plätze zurückgekehrt sind. Der „Befreier“ spielt neu an, indem er bei der übervortheilten Partei „fordert“.

„Gefangene“, welche während des Spielverlaufes „befreit“ werden, zählen für die Schlussrechnung (Abschnitt 17) nicht mit.

„Forderer“ und „Durchgelaufene“ dürfen bei der Heimkehr nicht „befreien“.

13. Unbegründetes Rufen von „Halt!“ und „Befreit!“, welches das Spiel ebenso unterbricht wie berechtigtes Rufen, wird mit Gefangennahme des vorlauten Spielers bestraft. Der Vorwitz findet also härtere Sühne als Vergesslichkeit und Übersehen, da die Unterlassung oder Verspätung eines solchen Rufes

bloß den einzelnen Fall ungiltig macht, resp. machen kann (siehe Abschnitt 15!).

14. Von gleichzeitigen Erfolgen derselben Partei gilt nur einer, u. zw. derjenige, für welchen sich der betreffende Anführer entscheidet. — Haben dagegen beide Parteien gleichzeitig je einen oder je zwei Erfolge zu verzeichnen, so heben diese sich gegenseitig auf, und es gilt keiner.

15. Von rasch nacheinander erreichten Erfolgen gilt gleichfalls nur einer, u. zw. derjenige, für welchen das zugehörige „Halt!“ oder „Befreit!“ früher ausgerufen wurde; darin liegt der Grund für die Forderung, einen Erfolg augenblicklich auszurufen, damit nicht etwa die Gegner mit der Verkündigung eines später erreichten Vortheiles voraus kommen.

16. Zweifel und Streitfälle erledigt bei Übungsspielen der beobachtende Leiter oder ein anderer spielfundiger Zuschauer. Ob der Schläger getroffen hat, kann in vielen Fällen nur er allein wissen; seine Erklärung muß man als ehrenwörtlich charakterisieren. Läßt sich die Wahrheit nicht ergründen, so bleibt nichts übrig, als den Fall „aufgehen“ zu lassen und einen neuen „Forderer“ auszusenden.

17. Schluß. Die Partei, welche zuerst drei Gefangene erwirbt, hat den Gang gewonnen; „befreite Gefangene“ zählen hier nicht mit. Endgiltig gesiegt hat jene Partei, welche während der im vorhinein vereinbarten Spielzeit die meisten Spiele gewonnen hat.

Über Verlangen auch nur eines Anführers müssen die Parteien nach jedem Gange die „Male“ wechseln.

Anzuspielen, d. h. neu zu fordern hat jene Partei, welche das eben abgeschlossene Spiel gewonnen hat.

18. Anhang. Der „Barlauf“ wird in mannigfaltigen Abweichungen zur Ausführung gebracht. Doch empfiehlt es sich, denselben stets nur in einer Art zu pflegen. Mit der steigenden Spielvertrautheit gelangen erst die zahlreichen Feinheiten des edeln Spieles zur Entfaltung, und in demselben Maße schwinden Anlaß und Neigung zu Streit und Zank.

Nur einer einzigen, weil überaus sinnigen Bereicherung sei in wenigen Worten gedacht: Unter

„Fahnenbarlauf“ oder **„Barlauf mit Fähnchen“**

versteht man jene Abart unseres Spieles, bei welcher in $\frac{1}{3}$ und $\frac{2}{3}$ der Spielfeld=Längsmittle je eine Fahne (in Abb. 61 zwei X) aufgestellt ist. Nebst allen bekannten Obliegenheiten und Befugnissen hat jede Partei noch die, die eigene (nähere) Fahne zu schützen und die gegnerische (weitere) Fahne — ohne sich schlagen zu lassen und ohne Gewaltthätigkeiten zu verüben — in Besitz zu nehmen und, ohne geschlagen zu werden, in das eigene Mal zu bringen. Der Gewinn einer feindlichen Fahne kommt dem Erwerbe dreier Gefangenen gleich, beendet also den Spielgang.

Aus Gründen der körperlichen Sicherheit erscheint es geboten, die in Gebrauch kommenden Fahnen oben mit Kugeln (nicht mit Spizen) zu versehen.

Schlagballspiele.

Die Schlagballspiele kennzeichnen sich dadurch, daß der Ball (ein gewöhnlicher kleiner, dickwandiger Hohlball aus Gummi, eventuell mit Lederüberzug) nicht mit der Hand geworfen, sondern mit einem allerdings sehr einfachen Geräth, dem Schlagholz, fortgeschleudert wird. Dieses Schlagholz, auch Schlagscheit, Schlägel, Ballester, Prellholz, Ballholz, Britsche, Kelle, Klippe u. u. genannt, hat verschiedene Formen. In den meisten Fällen ist die einfachste Ausstattung die beste: ein drehrundes Holz von 70 cm Länge und 3 bis 5 cm Dicke, so rauh, daß es nicht zu leicht aus der Hand gleitet, so glatt, daß es den Ball nicht verlegt. Eine Lederschlinge am unteren Ende dient zum Durchziehen der Hand und verhindert das missliche Ausgleiten, hält aber auf. Statt der Handschlinge kann am unteren Ende auch ein Knauß angebracht werden.

Aus der stattlichen Reihe von Schlagballspielen werden in diesem Buche nachstehende sieben zur Behandlung gelangen: Kreisschlagball — Schweizer Schlagball, Prelleri's oder Kolbenball — Dreiball — Bierball — Freiball — Ball mit Freistätten — Deutscher Schlagball (ohne und mit Einsenker).

Schließlich sei noch ausdrücklich erklärt, daß durch diese Aufeinanderfolge kein Stufengang für die Einübung der Spiele angegeben wird. Die Bekanntmachung mit einem dieser Spiele setzt durchaus nicht die Kenntnis eines der voranstehenden oder nachfolgenden voraus.

Kreis Schlagball.

Für dieses außerordentlich einfache Schlagballspiel eignen sich am besten Gruppen von je 2 bis 5 Teilnehmern; es können allerdings auch noch weit mehr zu einer Spielgruppe antreten, doch finden sie nicht hinreichende Beschäftigung.

Der erste „Schläger“ wird ausgelöst; er ritzt mit dem Brellscheit einen Kreis von etwa 6 Schritten Durchmesser in den Erdboden und stellt sich mit Ball und Breitsche in den Mittelpunkt. Die übrigen Spieler sind „Diener“ und bleiben außerhalb des Kreises. Es kann jedoch beim Vorhandensein von mehr als 2 Teilnehmern auch die Stelle eines „Aufwerfers“ oder „Einschenters“ systemisiert werden; in diesem Falle wählt jeder „Schläger“ am Beginne und für die Dauer seiner Thätigkeit aus der Dienerschar einen solchen „Einschenter“, welcher den Ball übernimmt und mit seinem Herrn in den Kreis eintritt.

Der „Schläger“ treibt den selbst eingeschenkten oder vom „Einschenter“ aufgeworfenen Ball durch einen Schlag mit dem Brellholze aus dem Kreise hinaus, zu welchem Zwecke ihm drei Schlagversuche gestattet sind. Das Schlagholz darf er nicht weggeben.

Der eventuell bestimmte „Einschenter“ besorgt das Aufwerfen des Balles, indem er diesen zur Reichhöhe senkrecht emporschnellt und dann beiseite tritt, damit der „Schläger“ den Ball während des Niederfluges davonprellen könne.

Die übrigen „Außenmänner“ trachten den Ball direct, d. i. während des Fluges durch die Luft zu fangen; gelingt dies nicht, so wirft oder rollt der Ballerhascher den Ball in den Kreis hinein.

In folgenden Fällen hat der „Schläger“ abzutreten und als „Diener“ weiterzuspielen:

1. wenn ein „Diener“ den Ball aus der Luft — im Fluge — fängt, also ohne daß derselbe den Boden erreicht;
2. wenn der von einem „Diener“ in den Kreis zurückgeworfene oder zurückgerollte Ball innerhalb des Kreisumfangs liegen bleibt;
3. wenn der „Schläger“ 3 vergebliche Schlagversuche macht;
4. wenn der „Schläger“ den Ball auch mit dem 3. Schlage nicht über den Kreisumfang zu befördern vermag;
5. wenn der „Schläger“ das Ballscheit weggibt, oder wenn ihm dasselbe entgleitet, oder wenn er den Kreis verläßt; überdies

(im Falle des Vorhandenseins eines „Einschenters“)

6. wenn der „Schläger“ den Ball antastet.

Die Stelle des „Schlägers“ übernimmt in den Fällen 1) und 2) der betreffende „Diener“; in den übrigen Fällen gelangen die „Diener“ nach einer vorher bestimmten Reihenfolge zum Schlage; der abtretende „Schläger“ erhält den niedersten Rang unter den „Dienern“. Der neue „Schläger“ wählt eventuell einen neuen „Einschenter“.

**„Schweizer Schlagball“,
„Prelleri's“, „Kolbenball“ oder „Ballenkolben“.**

Bermuthlich aus Holland stammend, ist das „Ballenkolben“ in der Schweiz volkstümlich geworden, hat sich von dort aus ziemlich allgemein verbreitet und hiebei wohl auch theilweise verändert.

Es ist ein Schlagballspiel, bei welchem die „dienende“ Partei Mitglieder der „herrschenden“ Partei zu „Gefangenen“ macht; diese dürfen durch „freie“ Parteigenossen aus der Gefangenschaft „befreit“ werden, wobei die „Befreier“ allerdings auch in die Gefangenschaft gerathen können.

Zwei auserkorene Spielführer wählen je einen Spielgenossen, jeder Letzgerufene wählt weiter, bis die ganze Schar in 2 gleich starke Parteien gesondert ist. — Die Partei des ersten Rufers wird „Innenpartei“, betritt das „Schlagmal“ S (Abb. 62) und wählt den ersten „Preller“. Dieser ruft einen Partei=Angehörigen zum „Einschwenker“, welcher dann im Schlage nachfolgt und hiezu abermals einen „Einschwenker“ wählt. Hat die ganze Partei einmal durchgeschlagen, so wird für die Folge von einer weiteren Wahl abgesehen; es bleibt bei derselben Ordnung. — Die „Außenpartei“ vertheilt sich auf dem Platze in der Richtung des „Außenmales“ und des „Gefangenenmales“ (A und G).

Der erste „Schläger“ prellt den ihm bis Reichhöhe senkrecht aufgeworfenen Ball während des Niederfallens hinaus, wozu ihm drei Schlagversuche bewilligt

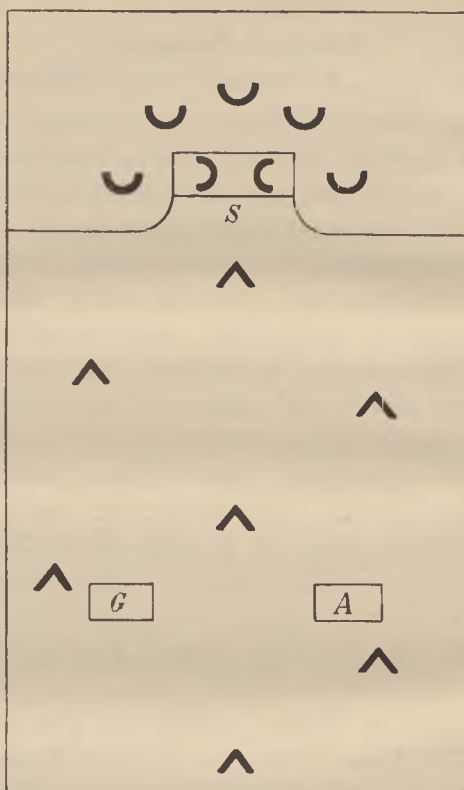


Abb. 62.

sind. Trifft er den Ball, so reicht er seinem „Einschleifer“ und Nachfolger das Scheit, läuft schleunigst nach dem „Außenmale“ und wieder heim, bevor die „Fangpartei“ — welche sich übrigens bemüht, den Ball aus der Luft (im Fluge) zu fangen — den Ball erhascht und in das „Schlagmal“ zurückgeworfen hat;

dabei muß er sich vor dem Bewerfen mit dem Balle seitens der „Außenmänner“ hüten. Nach dem 3. Schläge oder Schlagversuche muß er laufen. In jedem Falle aber darf er den Rücklauf vom „Außenmale“ bis zu einer späteren, besseren Gelegenheit aufschieben, welche ihm vielleicht schon der nächste „Schläger“ bietet. Nach dem Anlangen des Balles im „Schlagmale“ ist das Laufen verboten.

Der „Schläger“, beziehungsweise „Läufer“, welcher nach dem 3. Schläge nicht sofort ausläuft, ferner jener, welcher das Prellholz nach dem Schläge wegwirft, entgleiten läßt oder mitnimmt, sodann jener, dessen fortgeschlagener Ball von einem „Außenmanne“ direct gefangen wird (ohne daß er den Erdboden berührt), überdies jener, welcher noch läuft, während der Ball bereits in das „Schlagmal“ zurückgeworfen worden ist, endlich jener, welcher durch den ihm von einem „Außenmanne“ nachgeworfenen Ball innerhalb der Laufbahn getroffen wird, gilt als „Gefangener“ der Außenpartei und tritt an das „Gefangenenmal“ G, welches er mit Hand oder Fuß berühren muß.

Von nun an ist die Aufgabe beider Parteien eine doppelte: Zu dem fortgesetzten Schlagen, Fangen, Laufen und Werfen tritt einerseits die „Befreiung“, andererseits die strenge „Bewachung“ des (der) „Gefangenen“ hinzu.

Die „Schläger“ suchen ihren (ihre) „Gefangenen“ rückzugewinnen, indem sie einen eben gerade nicht am Schläge befindlichen Genossen als „Befreier“ aussenden; während die „Fänger“ mit dem Erhaschen des

Balles und der Verfolgung eines „Läufers“ anscheinend vollauf zu thun haben, schleicht der „Befreier“ an den (oder die durch Handfassung vereinigten) „Gefangenen“ heran und gewinnt ihn (sie) durch Berühren der entgegengestreckten Hand wieder zurück.

Das ist aber leichter gesagt als gethan. Die „Außenpartei“, deren einziges Geschäft bis dahin das Fangen des Balles und das Bewerfen der „Läufer“ bildete, wendet nun auch der Erhaltung des (der) „Gefangenen“ und dem Unschädlichmachen (Einfangen) der ausgesandten „Befreier“ ihre besondere Sorgfalt zu. Diese „Befreier“ werden durch Treffen mit dem geworfenen Balles, sicherer aber von Seite eigens bestellter „Wächter“ durch Berühren mit der Hand gleichfalls zu „Gefangenen“ gemacht.

Eine vor Beginn des Spieles ausgemachte Zahl von „Gefangenen“, gewöhnlich drei (die inzwischen befreiten nicht mitgerechnet), verschafft der Außenpartei den Sieg und macht die „Herren“ zu „Dienern“.

„Dreiball.“

Der Name des Spieles bestimmt die Anzahl der Spieler; diese lösen untereinander, wer von ihnen als „Schläger“ zu beginnen hat; die beiden übrigen sind vorderhand „Diener“ und vertheilen sich als „Einschinker“, beziehentlich „Fänger“ auf die zwei in mäßiger Schlagweite voneinander abstehenden „Male“ A und B (Abb. 63).

Der „Schläger“
 — beginnt in A und
 prellt mit seinem Scheit
 den ihm von dem dort
 befindlichen „Einschener“
 ^ aufgeworfenen Ball
 gegen oder über das
 20—30 Schritte entfernte
 „Mal“ B hinaus, wozu
 ihm 3 Schlagversuche
 freistehen. Dann läuft
 er mit der Ballpritsche
 in der Hand auf be-
 liebigen Wegen (jedoch

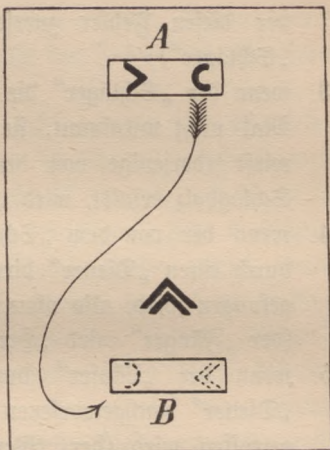


Abb. 63.

etwaige Seitengrenzen respectierend) selbst nach B; dabei nimmt er sich vor dem Getroffenwerden wohl inacht, weil der „Fänger“ ^, wenn er nicht im Stande war, den Ball direct zu fangen, diesen so schnell als möglich vom Boden aufhebt und mit demselben nach dem „Läufer“ wirft. Ist dieser mit heiler Haut in B angekommen, so hat ihm ^ als „Einschener“ für Schlag und Lauf nach A zu dienen.

So geht es von einem „Male“ zum anderen fort, bis der „Schläger“ das „Schlagrecht“ einbüßt; dies geschieht in folgenden Fällen:

1. wenn der „Herr“ 3 vergebliche Schlagversuche macht, ohne nach dem 3. auszulaufen (der mit ihm in demselben Male stehende „Diener“ wird „Schläger“);
2. wenn der „Herr“ — sei es wo immer — den Ball mit der Hand berührt (der ihm näher stehende oder

- der diesen Fehler zuerst tadelnde „Diener“ wird „Schläger“);
3. wenn der „Schläger“ die Ballpritsche in das andere Mal nicht mitnimmt, sie entgleiten läßt oder wegwirft (derjenige von den „Dienern“, welcher das Schlagholz erfaßt, wird „Herr“);
 4. wenn der von dem „Schläger“ hinausgeprellte Ball durch einen „Diener“ direct aus der Luft (im Fluge) gefangen wird, also ohne daß er den Boden berührt (der „Fänger“ wird „Herr“);
 5. wenn der „Läufer“ durch den ihm von einem „Diener“ nachgeworfenen Ball außerhalb der Male getroffen wird (der „Werfer“ übernimmt das Amt des „Schlägers“).

NB. „Dreiball“ kann auch mit Selbsteinschenken gespielt werden.

„Vierball“ oder „Goldball“.

Das „Vierballspiel“ hat seinen Namen von dem Umstande, daß vier Theilnehmer erforderlich sind; „Goldball“ heißt dieses Spiel, weil es sich wechselvoll und anregend gestaltet und deshalb von der Jugend mit Vorliebe gepflegt wird.

Das Los bestimmt 2 „Herren“ und 2 „Diener“; von letzteren geht einer als „Einschenger“ mit den „Schlägern“ in das „Schlagmal“, der andere stellt sich in die Nähe des etwa 30 Schritte weit entfernten „Laufmales“. Die beiden „Herren“ und die beiden „Diener“ bilden je eine untrennbare

Partei; der Vortheil, den einer erlangt, kommt ebenso der ganzen Partei zugute, wie der Fehler des Einzelnen die ganze Partei schädigt.

Der erste „Schläger“ schleudert den ihm eingeworfenen Ball mittels des Prellholzes möglichst weit gegen oder über das „Laufmal“ hinaus, reicht dann dem aufmerkenden zweiten „Schläger“ das Ballscheit, eilt zu dem „Außenmale“ und wieder zurück, wenn ihm die Gelegenheit günstig scheint, d. h. keine Gefahr des Getroffenwerdens mit dem von einem „Diener“ nachgeworfenen oder entgegengeworfenen Balle besteht; andernfalls wartet er im „Außenmale“ einen guten Schlag seines Parteigenossen ab. Dieser nämlich prellt den zurückgekommenen und neuerdings aufgeworfenen Ball gleich seinem Vorgänger hinaus und läuft, nachdem er das Holz dem heimgekehrten ersten „Schläger“ gereicht hat, davon; steht dieser aber noch im „Laufmale“, so muß er dasselbe gleichzeitig mit dem vom „Schlagmale“ auslaufenden und das Ballscheit in der Hand tragenden zweiten „Schläger“ verlassen, von diesem bei der Begegnung das Scheit übernehmen und in das „Schlagmal“ treten, bevor noch der Ball dahin zurückgekommen ist. Nimmt ein „Herrschender“ das Schlagholz ohne Noth aus dem „Innenmale“ mit, so muß er dasselbe zurücktragen und dann augenblicklich wieder auslaufen.

Der „Einschwenker“ hat die Pflicht, gut aufzuwerfen, wahrt aber sonst den Vortheil seiner Partei; er und sein Genosse trachten darnach, den geschlagenen Ball entweder direct aus der Luft zu fangen oder möglichst

bald zu erhaschen, um einen Läufer damit zu treffen oder ihn in das gänzlich verwaiste „Schlagmal“ zu schaffen.

Jedem von der „herrschenden“ Partei sind 3 Schlagversuche gewährleistet; nach dem 3. muß er unbedingt laufen, oder das Schlagrecht geht ohneweiters an die „dienende“ Partei über.

Kein „Schläger“ darf den Ball, das Ballscheit darf niemals den Boden berühren; geschieht eines hievon durch Absicht oder Zufall, so wechseln die Parteien ihre Plätze, vorausgesetzt, daß die „Diener“ den Fehler bemerkt und vor einer etwaigen Gutmachung ausgerufen haben.

Fängt ein „Außenmann“ (auch der „Einschinker“) den aus dem „Schlagmale“ hinausgetriebenen Ball während des Fluges durch die Luft, so hat die „dienende“ Partei gleichfalls das Schlagrecht erworben; dies ist die ehrenvollste Niederlage der „Herren“.

In gleicher Weise gelangt die „Außenpartei“ zur „Herrschaft“, wenn „Einschinker“ oder „Fänger“ einen im Laufe befindlichen „Schläger“ außerhalb der „Male“ mit dem nach- oder entgegengeworfenen Balle treffen.

Endlich kann die „Schlag-Partei“ auch dadurch gestürzt werden, daß der Ball zu einer Zeit in das „Schlagmal“ zurückgelangt, da kein „Schläger“ dortselbst anwesend ist; man nennt das „Mal“ in diesem Augenblicke „verwaist“.

NB. Um für den Anfang allzu häufigen Stellungswechsel zu vermeiden, läßt man es in der Regel auf

die Anhäufung von 3 Fehlern der „Herren“, respective Vortheilen der „Diener“ ankommen, bevor die Parteien Platz tauschen.

„Freiball.“

Die Begründung des Namens folgt später.

Vorbereitung: 4 bis 20 Knaben wählen 2 Gruppenführer, welchen die Einordnung der Spieler in 2 gleiche Abtheilungen zusteht. Die durch das Los bestimmte „Innengruppe“ tritt in vorher zu vereinbarenden Ordnung zum „Schlagmale“ S (Abb. 64); die „Außengruppe“ stellt einen „Aufwerfer“ in dieses Mal und vertheilt sich staffelförmig über den Platz, bis der letzte hinter dem 50 bis 100 Schritte vom „Innenmale“ entfernten „Lauf“ oder „Außenmale“ L zu stehen kommt. Zum Fangen und Werfen des Balles darf jeder seinen Platz verlassen, muß aber thunlichst bald dahin zurückkehren.

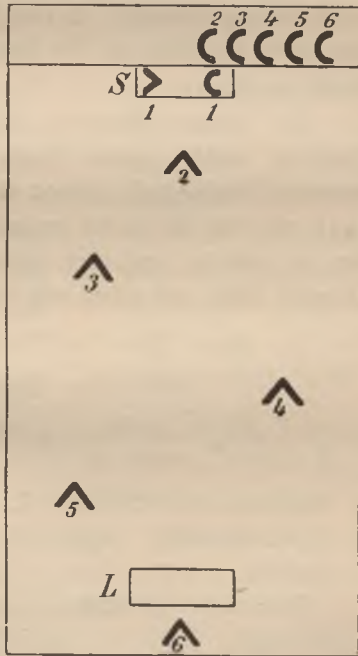


Abb. 64.

Aufgabe und Verlauf: Jeder „Schläger“ hat nach dem Fort-

schleudern des Balles, spätestens aber nach dem 3. Schlagversuche unter Rücklassung des Schlagholzes (sanft niederlegen oder dem Nachfolger einhändigen) nach dem „Außenmale“ zu laufen und — falls der Ball nicht von einem „Außenmanne“ direct gefangen wird — auf dem Wege dahin zu verhüten, durch den Ballwurf eines „Dieners“ getroffen zu werden. Dafür darf er dann frei und unbehelligt in das „Schlagmal“ zurückkehren, also nicht beworfen werden; er tritt sonach auf seinen Platz, um, wenn die Reihe an ihn kommt, wieder schlagen und laufen zu können.

Die beiden Gruppen bilden nicht geschlossene Parteien, welche geeint siegen und fallen, sondern innerhalb derselben ist jeder Spieler vollkommen frei und für sich allein verantwortlich; der Vortheil, den er erreicht, und der Fehler, den er begeht, bestimmen einzig und allein das Schicksal seiner Person.

Der Name „Freiball“ ist also vollauf begründet.

Bei diesem Spiele wird

<p>ein „Herr“ zum „Diener“, wenn er</p>	<p>jener „Diener“ zum „Herrn“, welcher</p>
<p>1. selbst nach dem 3. Schlage (Schlagversuche) nicht sogleich aus dem „Innenmale“ fortläuft;</p>	<p>1. als „Einschinker“ einem „Innenmanne“ dient, der selbst nach dem 3. Schlage (Schlagversuche) nicht ausläuft;</p>
<p>2. innerhalb oder außerhalb der „Male“ den</p>	<p>2. durch den Ruf: „Berührt!“ bekannt macht,</p>

- | | |
|--|--|
| <p>Ball mit einer Hand oder mit beiden Händen berührt;</p> <p>3. das Ballschreit vor dem gültigen (letzten) Schläge entgleiten läßt, dasselbe wegwirft oder zum Laufe nach dem „Außenmale“ mitnimmt;</p> <p>4. den Ball so (gut) hinausschlägt, daß ein „Diener“ ihn während des Fluges durch die Luft fängt;</p> <p>5. auf dem Wege vom „Innenmale“ nach dem „Außenmale“ durch einen Zielwurf mit dem Balle getroffen wird.</p> | <p>daß ein „Herr“ den Ball angetastet habe;</p> <p>3. als „Einschinker“ einem „Innenmanne“ dient, welcher das Ballschreit vor einem gültigen Schläge entgleiten läßt, dasselbe wegwirft oder zum Laufe mitnimmt;</p> <p>4. den aus dem „Schlagmale“ hinausgeprellten Ball direct (vor dem Niederfallen zur Erde) fängt;</p> <p>5. den vom „Innenmale“ nach dem „Außenmale“ laufenden „Schläger“ durch einen Zielwurf mit dem Balle trifft.</p> |
|--|--|

Der zum „Diener“ herabgesunkene „Herr“ tritt an die letzte, unterste Stelle der „Diener“, also hinter das „Laufmal“; alle unterhalb des zum „Herrn“ gewordenen „Diener“ aufgestellten „Fänger“ rücken um je einen Platz „hinauf“, d. i. gegen das „Schlagmal“ vor, so daß wieder alle Dienerposten besetzt sind.

Der in die Reihe der „Schläger“ aufgenommene bisherige „Fänger“ tritt im „Schlagmale“ auf den freigewordenen Platz.

Trifft dieser Wechsel nach oben oder nach unten einen der beiden „Gruppenführer“, so hat dieser vor seinem Scheiden aus der Abtheilung seinen Nachfolger zu bestimmen.

Die jeweiligen „Gruppenführer“ sichten Meinungsverschiedenheiten und achten insbesondere auf richtige Einordnung der in die Gruppe eintretenden Neulinge und auf gesetzmäßiges Vorrücken.

**„Ball mit Freistätten“, „Freistätten=Schlagball“,
„Arelaufball“ oder „Mundum“.**

Wir haben es hier mit einem etwas complicierteren Schlagballspiele zu thun, welches in vielen Punkten an volksthümliche englische Ballspiele erinnert.

1. Die Spieler. 8 bis 30 Schüler sondern sich auf eine der bekannten Arten in zwei gleich starke Parteien: die „herrschende“, „Innen=“ oder „Schlag=Partei“ und die „dienende“, „Außen=“ oder „Fang=Partei“. Die erwählten Führer lösen, welcher von beiden Parteien zuerst das Schlagrecht zufällt.

2. Der Spielplatz zieht sich nicht — wie bei den übrigen Schlagballspielen — in die Länge, sondern er hat eine mehr quadratische, beziehungsweise kreisförmige Gestalt; seine Größe hängt von der Teilnehmerzahl ab und soll für die normale Zahl von 18 Spielern — also 9 in jeder Partei — mindestens 60 Schritte lang und ebenso breit sein (Abb. 65).

An einer Seite wird ein Rechteck von etwa $12 \times$ Länge und $6 \times$ Breite in den Boden gerissen oder mit Kalkbrei gezeichnet; das ist das „Schlagmal“ S.



Abb. 65.

Von einer dem Spielplatze zugewandten Ecke des „Schlagmales“ aus werden im Kreise herum bis zu der anderen gegen den Spielplatz zu liegenden Ecke in Entfernungen von je 15 bis 20 × durch Fahnenstangen, Steine u. so viele Male, „Freistätten“, angelegt, als eine Partei Spieler zählt, weniger 1, in Abb. 65 also: $9 - 1 = 8$ (nach rechts, beziehungsweise links mit fortlaufenden Zahlen bezeichnet). Überdies empfiehlt

es sich, die Wegmitte zwischen je 2 Malen — jedoch etwas unauffälliger — ersichtlich zu machen.

3. Aufstellung der Parteien. Die „Innen-Partei“ nimmt das „Schlagmal“ in Besitz und tritt in der von ihrem Führer bestimmten Reihenfolge zum Schlage an. — Die „Außen-Partei“ entsendet einen anstelligen Genossen als „Einschinker“ oder „Aufwerfer“ in das „Schlagmal“ und vertheilt sich dann nach ihres Führers Weisung auf dem Plage bei und zwischen den „Freistätten“; es ist gut, auch über das „Schlagmal“ hinaus — also hinter dasselbe — einen „Fänger“ zu stellen.

4. Einschinken und Schlagen. Der „Einschinker“ wirft den Ball auf, so gut er kann, und der „Schläger“ treibt ihn mit dem Schlagholze in das Spielfeld hinaus. Je nach vorheriger Abmachung ist ihm für den Fall des Mißlingens noch ein 2. oder gar ein 2. und ein 3. Schlagversuch erlaubt. — Schlecht eingeschenkte Bälle weist der „Schläger“ sofort — ohne Durchschlag! — zurück. — Eine Partei, welche mit dem „Einschinker“ nicht zufrieden ist, darf einen anderen verlangen; zuweilen wird sogar dem „Schläger“ gestattet, sich den Ball selbst einzuschinken.

5. Der Lauf. Um sich das Schlagrecht wieder zu erwerben, muß jeder „Schläger“ nach gethanem Schlage vom „Innenmale“ aus der Reihe nach von „Freistätte“ zu „Freistätte“ (hier S — 1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7 — 8 — S) laufen, jede mit Hand oder Fuß berühren und ungetroffen in das „Schlagmal“ gelangen, wo er sich an den letzten der noch des Schlages harrenden

Parteigenossen anreißt. — Aber nur bei sehr günstigen Schlägen oder etwa nach einem mißglückten Zielwurfe kann es möglich sein, die ganze Laufbahn auf einmal zurückzulegen.

Das Laufen ist nur so lange gestattet, als der Ball sich außerhalb des „Schlagmales“ — also auch hinter demselben — befindet.

Kein laufender „Schläger“ oder kurz „Läufer“ darf einen vor ihm ausgelaufenen Parteigenossen überholen.

Während des Laufens muß er sich inacht nehmen, daß er nicht durch Zielwürfe mit dem Balle getroffen werde; dies kann geschehen auf dem Wege zwischen zwei Malen oder in einer „Freistätte“ selbst, wenn er dort mit einem anderen „Läufer“ zusammenkommt.

Ist der Ball wieder im „Schlagmale“ angelangt, was der „Einschinker“ durch den Ruf: „Halt!“ kundgibt, so muß jeder „Läufer“ in der „Freistätte“, die er erreicht hat, stehen bleiben. Befindet er sich augenblicklich zwischen zwei Malen, so darf er zu demjenigen hintreten, welches ihm näher ist; für diesen Zweck ist die Bezeichnung der Wegmitten (Punkt 2) wichtig.

In jeder „Freistätte“ darf nur ein „Läufer“ stehen. Wo zwei „Läufer“ zusammenkommen, muß — sofern der Ball außerhalb des „Schlagmales“ ist — ohne Rücksicht auf die Gefahr entweder der später gekommene wieder zurück oder der früher angelangte um eine „Freistätte“ weiter laufen (siehe 9 d und 10 c!).

6. Fangen und Werfen des Balles. Den aus dem „Schlagmale“ hinausgelangten Ball trachten

die „Außenmänner“ zunächst aus der Luft zu fangen, d. h. bevor er irgendwo abprallt; hiedurch wird das Schlagrecht sofort gewonnen (Punkt 8). Undernfalls muß der Ball rasch ergriffen werden, um mit demselben gegen einen laufenden oder gegen einen von zwei an einer „Freistätte“ stehenden „Läufer“ zu werfen (Punkt 10) oder mit ihm ein Mal zu „verbrennen“ (Punkt 9). — Ist dies alles nicht möglich oder ist keine Aussicht auf Erfolg vorhanden, so wird der Ball rasch und vorsichtig dem „Einschleifer“ zugemittelt, welcher sofort „Salt!“ ruft und nun dem nächsten „Schläger“ dient.

7. Wechsel im Schlagrechte. Jede Partei bildet eine untrennbare Körperschaft; demnach überträgt jeder Fehler eines Mitgliedes der „herrschenden“ Partei und jeder Erfolg eines Angehörigen der „dienenden“ Partei dieser das Schlagrecht, dessen er jene verlustig macht. Dieses Schicksal wird durch die in den nachfolgenden Punkten 8 bis 12 angeführten Ereignisse besiegelt.

8. Fangen des geschlagenen Balles während seines Fluges durch die Luft, also ohne daß er vorher einen anderen Gegenstand berührt. Das Verhalten hiebei ist folgendes: Der glückliche „Fänger“ ruft seinen Parteigenossen auf der Stelle zu: „Gefangen!“ Gleichzeitig wirft er den Ball mit aller Kraft senkrecht in die Höhe. Hierauf vollzieht sich der Platzwechsel, wobei besonders die zu „Herren“ gewordenen „Diener“ es überaus eilig haben (siehe „Rückgewinnen“ in Punkt 11!). — NB. Wird gut geschlagen und gut gefangen, so kann — um nicht allzu häufig wechseln zu müssen —

vereinbart werden, daß die „Fang-Partei“ erst nach dem 2. oder 3. Fangball das Schlagrecht gewinnt.

9. „Verbrennen“ eines Males. Dieses noch zu erklärende Verfahren, welches uns sonst nirgends begegnet, findet seine Anwendung und stürzt die „herrschende“ Partei in nachstehenden vier Fällen:

- a) wenn ein „Schläger“ oder „Läufer“ bei seiner Runde eine „Freistätte“ absichtlich oder irrtümlich überspringt — oder wenn er an einer solchen vorbeiläuft, ohne sie mit Hand oder Fuß zu berühren;
- b) wenn alle „Schläger“ ihre Runde angetreten haben und keiner noch zurückgekehrt, das „Schlagmal“ also „verwaist“ ist;
- c) wenn ein „Läufer“ nicht bei einer „Freistätte“ anhält oder zu der nächstgelegenen hinspringt, nachdem der Ball schon im „Schlagmale“ angekommen und der Ruf: „Halt!“ erfolgt ist (siehe Punkt 6 und auch Punkt 10 b!);
- d) wenn zwei „Läufer“ bei einer „Freistätte“ zusammentreffen und der früher angekommene nicht vorwärts, der später angelangte nicht rückwärts flüchten kann oder will (siehe Punkt 5 und auch Punkt 10 c!).

Das „Verbrennen“ eines Males u. zw.

- a) der vernachlässigten „Freistätte“,
- b) des verwaisten „Schlagmales“,
- c) der ohne Berechtigung verlassenen „Freistätte“ und
- d) der besetzt sein sollenden „Freistätte“

geschieht in folgender Weise:

Ein „Außenmann“ mit dem Ball in der Hand läuft zu dem betreffenden Male, aber nicht hinein,

im Falle b also der „Einschleifer“ aus dem „Schlagmale“ heraus. Dort ruft er: „Verbrannt!“ und wirft gleichzeitig den Ball so kräftig im (am) Male gegen den Boden, daß er in hohem Fluge abspringt. — Sofort eilen die zu „Schlägern“ gewordenen „Fänger“ in das „Schlagmal“, während die Gegner herauslaufen (siehe „Rückgewinnen“ in Punkt 11!).

10. Bewerfen eines „Schlägers“ oder „Läufers“ durch directen Zielwurf mit dem Balle. Es gibt hier drei Möglichkeiten, nämlich:

- a) Ein unvorsichtiger „Läufer“ wird auf dem Wege von einem Male nach dem anderen durch den ihm von einem Außenmanne nach- oder entgegen- geworfenen Ball getroffen.
- b) Ein „Läufer“ stellt die Bewegung auch dann noch nicht ein, nachdem der Ball in das „Schlagmal“ zurückgekommen und auch der Ruf: „Halt!“ erfolgt ist; er wird mit dem rasch herbeigeschafften Ball beworfen — oder, was gewöhnlich leichter und sicherer ist, es wird (nach 9 c) die „Freistätte“, in welcher er hätte stehen bleiben sollen, in der nun schon bekannten Weise „verbrannt“.
- c) Zwei „Läufer“ kommen in einer „Freistätte“ zusammen, und keiner von beiden kann oder will weichen; die „Außenpartei“ muß einen von ihnen mit dem Balle treffen (der einzige Fall, in welchem das Bewerfen eines im Male stehenden Spielers gesetzmäßig ist!) — oder es wird nach 9 d eines der besetzt sein sollenden Male „verbrannt“.

In allen diesen Fällen verkündigt der Werfer mit dem Rufe: „Getroffen!“ seinen Kameraden den Sieg, worauf die Parteien ihre Plätze wechseln (siehe „Rückgewinnen“ in Punkt 11!).

11. „Rückgewinnen“ des Schlagrechtes. Die niedergeworfene Partei muß sich nicht so ohne weiters in ihr Schicksal fügen; sie kann das soeben verlorene Schlagrecht im nächsten Augenblick wieder zurückgewinnen. Dieses „Zurückgewinnen“ oder wenigstens „Zurückgewinnen wollen“ entfacht nicht selten einen zwar kurzen, aber überaus lebhaften Kampf, welcher in Folgendem besteht: Ein Mitglied der eben erst gestürzten und aus dem „Schlagmale“ herausgeeilten Partei erfaßt schleunigst den von dem Gewinner weggeworfenen Ball, zielt und wirft mit demselben nach einem der in das „Schlagmal“ stürmenden Gegner. Trifft er diesen noch außerhalb des Males, so ist das Schlagrecht wieder zurückerobert, und er ruft: „Getroffen!“ Die Gegner verlassen das kaum in Besitz genommene „Schlagmal“, bemächtigen sich des Balles und suchen nun ihrerseits durch Bewerfen eines einlaufenden Spielers der anderen Partei Sieg und Schlagrecht abermals an sich zu reißen u. s. f.

12. Sonstige Fehler. Wird das Spiel streng durchgeführt, so kann die „Innenpartei“ auch noch in einigen anderen Fällen des Schlagrechtes verlustig erklärt werden, u. zw.:

a) wenn ein „Schläger“ — sei es wo immer — den Ball berührt;

- b) wenn ein „Schläger“ das Ballschief während des Schlages aus dem Male hinauswirft oder nach dem Schlage mitnimmt;
- c) wenn ein „Schläger“ nach dem endgiltigen Schlage nicht mindestens bis zur ersten „Freistätte“ ausläuft;
- d) wenn ein Mitglied der „herrschenden“ Partei den „Einschwenker“ oder einen anderen „Außenmann“ beim Fangen oder Werfen absichtlich hindert.

13. Buchführung. So lange eine Partei „am Schlage“ ist, werden die vollständig ausgeführten Runden oder Läufe ihrer Mitglieder gezählt; beim Wechsel tritt eine Unterbrechung ein, während welcher die andere Partei zählt. Die erlangten Runden werden genau verbucht, damit jede Partei, sobald sie wieder zum Schlage gelangt, dort weiterzählen könne, wo sie bei ihrer letzten Niederlage aufgehört hat.

Diejenige Partei, welche in einer bestimmten Spielzeit die Mehrzahl der Punkte aufzuweisen hat, oder aber jene, welche zuerst eine bestimmte Zahl von Punkten erreicht, ist die siegende. Die Berechnung des durchschnittlichen Zeitaufwandes für eine Runde wäre freilich der gerechteste Vorgang.

**„Das deutsche Ballspiel“, „Deutscher Schlagball“,
„Kaufball“, „Kaiserball“ zc.**

Mit stolzer Befriedigung dürfen wir unseren „Deutschen Schlagball“ als das herrlichste aller Ballspiele preisen. Kein Spiel — auch kein englisches! — kommt ihm an Wert und Bedeutung gleich, kein Spiel —

auch kein englisches! — wird ihm auf deutschen Spielplätzen je den Rang ablaufen.

Zwei Parteien in ernstem und doch friedlichem Wettkampfe: die eine schlägt den Ball und setzt für guten Schlag und Lauf all ihre Kraft und Gewandtheit, Schnelligkeit und Geistesgegenwart ein, um nur möglichst lange das Ballscheit führen zu dürfen — die andere wendet gleichfalls ihre gesammten körperlichen und geistigen Kräfte und Fähigkeiten auf in dem Bemühen, durch guten Fang und Wurf das Schlagrecht zu erwerben.

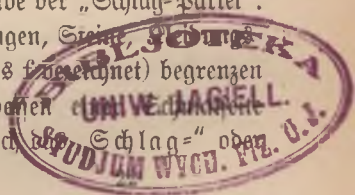
In der Verwirklichung dieses einfachen und durchsichtigen Grundgedankens verschafft das Spiel vom Anfang bis zum Ende dem Theilnehmer eine große Zahl lebhafter und wechselvoller Einzelkämpfe und gewährt dem Zuschauer eine reiche Fülle anziehender und köstlicher Bilder.

A.

Deutscher Schlagball ohne Ginksender (mit Selbstginksender).

Das Spielfeld. Spieltüchtige Knaben brauchen eine ebene Fläche von 80 Schritten Länge und 40 Schritten Breite. Je länger und je schmärer das Spielfeld ist, desto schwieriger gestaltet sich die Aufgabe der „Schlag-Partei“.

— 6 „Mal“-Pfosten, Fahnenstangen, Stein- oder Holzstücke zc. (in Abb. 66 durch a bis f bezeichnet) begrenzen einen rechteckigen Platz, hinter dessen Rückwand die „Schlag-Partei“ ihren ganzen Ausdehnung nach sich aufstellt.



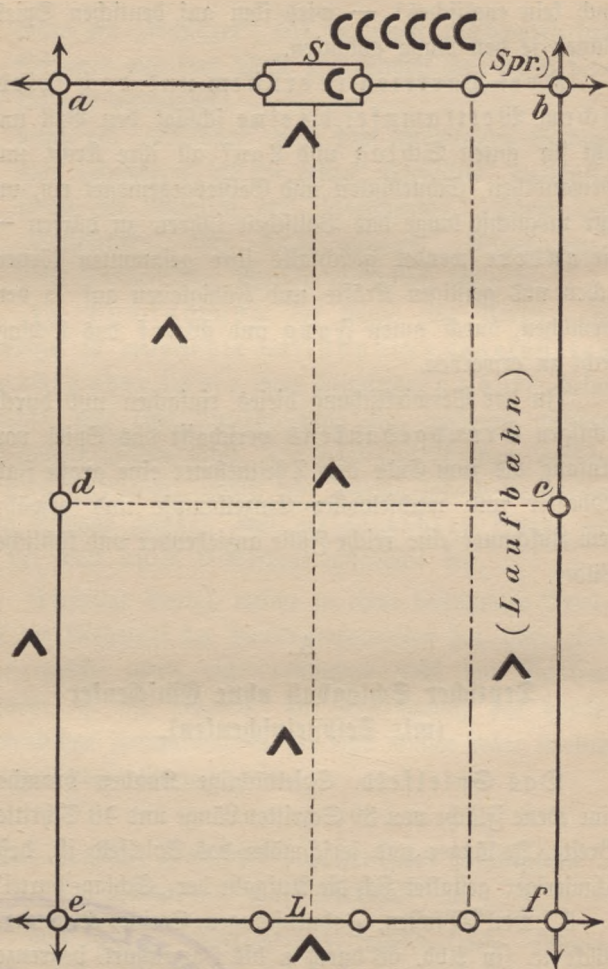


Abb. 66.

„Innenmal“ (a b) mit dem 6 Schritte langen „Schlagplaz“ (S) befindet. Diesem gegenüber liegt auf der anderen Schmalseite das „Laufmal“ oder „Außenmal“ (L). — „Sprungmal“ und „Laufbahn“ zu bestimmen, erscheint überflüssig. Wer dieselben aber doch anlegen will, bezeichne ersteres in der Art des „Laufmales“ an einer Randseite des „Schlagmales“ und grenze die „Laufbahn“ durch eine zur entsprechenden Längsseite parallele Gerade ab.

Die Spieler, deren Zahl 6 bis 30 betragen kann, werden von 2 gewählten Führern in zwei gleichwertige Parteien zusammengestellt; das Los bestimmt eine der letzteren für den Anfang als „Schlag=" oder „Innenpartei“, die andere als „Fang=" oder „Außenpartei“. Erstere übernimmt Schlagholz und Ball, bezieht das „Schlagmal“ und wird von ihrem Führer zum Schläger geordnet. Letztere vertheilt sich unter der Leitung ihres Führers auf dem Spielfelde, und man bezeichnet die einzelnen „Diener“ je nach ihrem Standorte, welchen sie übrigens nach Erfordernis verlassen dürfen, als „Wächter“ (hart am „Schlagplaz“), „Mittelmänner“ (in der Längsachse), „Seitenmänner“ (links und rechts innerhalb der Seitengrenzen), „Außenmänner“ (links und rechts außerhalb der Seitengrenzen) und „Hintermänner“ (hinter dem „Laufmale“).

Die Thätigkeit beider Parteien wurde schon eingangs durch je zwei Worte markiert:

„Innenpartei“: Schlag und Lauf,

„Außenpartei“: Fang und Wurf.

I. Über den Schlag der „herrschenden“ Partei.

1. Jeder Spieler darf nur einen einzigen Schlag thun, beziehentlich Schlagversuch machen; dann muß er laufen, um sich zu neuem Schlag und Lauf zu berechtigen. Ausnahmen: Zwei Schläge hat derjenige, welcher durch einen directen Fang, einen guten Zielwurf oder durch Einwurf in das verwaiste Schlagmal das Spiel gewinnt (5, 11, 15, 20*). Drei Schläge kommen bloß dem „Löser“ zu, d. i. dem letzten schlagberechtigten Spieler der „Innenpartei“, solange alle übrigen „Schläger“ in „Spielfelde“ oder am „Laufmale“ weilen (5, 20).

2. Die Reihenfolge, in welcher die Spieler zum Schlage antreten, ist entweder durch die Wahl der Partei-Angehörigen gegeben, oder sie wird vom Führer ausdrücklich anders bestimmt. Verliert eine Partei das Schlagrecht, so fängt nach dem Wiedergewinnen derjenige zu schlagen an, welcher den Sieg herbeigeführt, also zwei Schläge hat, und dann wird in der Reihe dort fortgesetzt, wo bei dem letzten Verluste abgebrochen wurde (1, 3, 5).

3. Der Beginn des Schlages erfolgt seitens der neuen „Innenpartei“ thunlichst sofort; dadurch läßt sich mancher Vortheil erreichen, zumindest aber werden die Gegner dadurch genöthigt, ihre Plätze rasch zu beziehen. Ist der Gewinner noch nicht im Male, so beginnt der nächste, und jener thut seine zwei Schläge später. Wer von den übrigen aber nicht rechtzeitig da ist, wird das einamal übergangen (1, 2, 5, 14).

*) Die eingeklammerten Zahlen weisen auf in engerem oder weiterem Zusammenhange stehende Regeln hin.

4. Der „Schläger“ schenkt sich selbst ein oder wählt einen Aufwerfer aus der eigenen Partei. Es ist Ehrensache, hohe und gerade Bälle zu schlagen (keine sogenannten „Kriecher“), ob auch dieselben leicht aus der Luft gefangen werden können (11). Schief geworfene Bälle, d. s. solche, welche vor der Quermittle über eine Seitengrenze gehen, zählen wohl als Schläge und können auch gültig gefangen werden, dürfen aber weder von der „Innenpartei“ zum Laufen, noch von der „Außenpartei“ zum Werfen (Treffen) benützt werden (7, 12, 16).

5. Nach vollzogenem Schläge wird das Ballschief zu Boden gelegt oder dem Nachfolger gereicht. Wenn ein zu zwei oder drei Schlägen berechtigter Spieler das Holz schon nach dem 1. oder resp. 2. Schlagversuche absichtlich oder zufällig weggibt, darf er nicht mehr schlagen (1, 2, 3, 20).

II. Über den Lauf der „herrschenden“ Partei.

6. Nach gethanem Schläge muß der Spieler vom „Innenmale“ aus (eventuell durch das „Sprungmal“) innerhalb der Seitengrenzen auf beliebigem Wege (eventuell in der „Laufbahn“) zum „Außenmale“ und von dort wieder zurück eilen, um das Recht zu neuem Schläge und Laufe zu erwerben (1). Wer noch nicht da ist, wenn die Reihe des Schläges auf ihn kommt, wird das einmal übergangen (2, 3).

7. Das Laufen ist nur dann gestattet, wenn der Ball sich nach einem geraden Schläge außerhalb des „Schlagmales“ und innerhalb der Seiten-

grenzen befindet; auf schiefe Bälle darf nicht gelaufen werden (4). In dem Augenblicke, da der Ball aus dem Spielfelde in das „Schlagmal“ oder über die Seitengrenzen hinaus gelangt oder überhaupt in Verlust geräth, muß der etwa begonnene Lauf unterbrochen werden, und der „Läufer“ bleibt so lange stille stehen, bis der Ball die obige Bedingung wieder erfüllt, resp. aufgefunden wird. Darf nicht mehr gelaufen werden, so empfiehlt es sich, daß dies wenigstens in der ersten Übungszeit durch die „Diener“ mit dem Rufe: „Halt!“ bekannt gegeben werde.

8. Verstößt der Lauf eines Schlägers gegen Bestimmungen der Regeln 6 und 7, so ist er ungiltig und muß nochmals vom „Schlagmale“ aus angetreten werden. Nichtsdestoweniger hat der Zielwurf, mit dem ein „Diener“ den „Schläger“ während regelwidrigen Laufens getroffen, volle Rechtskraft, und die Wiederholung des Laufes wird durch Verlust des Schlagrechtes überflüssig (16).

9. Der angetretene Lauf vom „Innenmale“ hinaus, wie vom „Außenmale“ hinein kann jederzeit durch Rückkehr zum „Male“ widerrufen und auf einen günstigeren Zeitpunkt verschoben werden. — Dagegen darf der Lauf vom „Innenmale“ hinaus aufgegeben und als vollzogen angerechnet werden, wenn nach dem „Läufer“ erfolglos geworfen wurde, vorausgesetzt, daß ihn der Ball nicht etwa auf dem Rückwege doch noch berührt (10, 17).

10. Gleichzeitiges Auslaufen mehrerer „Schläger“ ist nicht bloß gestattet, sondern sogar empfehlens-

wert, weil es die Aufmerksamkeit der „Fangpartei“ verwirrt. Entstehen hiebei Zweifel darüber, wem ein Wurf vermeint gewesen, so entscheidet die Aussage des „Werfers“ (9, 17).

III. über das Fangen durch die „dienende“ Partei.

11. Der directe Fang des geschlagenen Balles während seines Fluges durch die Luft, also ohne daß er vorher Boden, Personen oder Terrain-Gegenstände berührt hat, bildet den klarsten Sieg der „Außenpartei“ und die ehrenvollste Niederlage der „Innenpartei“ (15, 16, 20).

12. Mit alleiniger Ausnahme des „Schlagmales“, welches zu betreten die Diener nicht das Recht haben, gilt der directe Fang des Balles, wo immer er vollzogen wurde; demnach dürfen auch schiefe Bälle gefangen werden (4).

13. Bis zur Erlangung der nöthigen Geschicklichkeit und Spielvertrautheit dürfen die Mitglieder der „Außenpartei“ sowohl mit beiden Händen, wie auch mit einer beliebigen Hand gültig fangen. Später aber wird als heilsame Erschwerung und zur Hintanhaltung allzu häufigen Malwechsels selbst bei Übungsspielen ausdrücklich eine ganz bestimmte Fangweise (und Wurfweise) angeordnet oder beschloffen (19).

14. Der „Fänger“ des Balles schleudert diesen ohne Verzug mit Schwungwurf und unter dem Rufe: „Ins Mal!“ lothrecht empor; bei dieser Thätigkeit

steht er dem „Schlagmale“ zugewandt. Während die Sieger in das „Schlagmal“ eilen, bemächtigen sich die Unterlegenen des Balles und bemühen sich, einen der Einlaufenden durch einen Wurf zu treffen und hiermit das Schlagrecht wieder zurückzugewinnen. Gelingt dies, so steht der neuerdings erniedrigten Partei dasselbe Recht zu. Mitunter entspinnt sich bei dieser Gelegenheit ein kurzer, aber immerhin heißer Kampf (18). — Sieger, welchen der Lauf in das „Schlagmal“ nicht mehr rathlich erscheint, retten sich im Außenmale und warten dort eine günstige Gelegenheit für den Einlauf in das „Schlagmal“ ab (3).

IV. Über das **Bewerfen** durch die „dienende“ Partei.

15. Geworfen wird mit dem Balle nach den hin- oder rücklaufenden „Schlägern“ zwischen beiden „Malen“ und nach dem von „Schlägern“ völlig entblößten („verwaisten“) „Male“ (11, 14, 18, 20). — Es darf keinesfalls — etwa zum Behufe leichteren Treffens — mit dem Balle in der Hand gelaufen werden; doch ist das Weitergeben des Balles an günstiger stehende oder besser treffende Partei-
genossen anstandslos gestattet.

16. Ein Treffer gilt auch dann, wenn er einen regelwidrig Laufenden berührt (6, 7, 8). Dagegen zählen Prellwürfe, d. s. solche Würfe, die erst nach dem Abspringen vom Boden, von Personen oder Terrain-
Gegenständen treffen, nichts; denn sie hätten voraus-

sichtlich nicht getroffen, wenn ihre Flugbahn nicht abgelenkt worden wäre (11). Ebenso dürfen schiefe Bälle nicht zum Abwerfen benützt werden (4).

17. Mit Rücksicht auf den zweiten Satz der Regel 9 soll nach „Schlägern“, welche ihren Lauf erst beginnen, nur dann geworfen werden, wenn der Erfolg zweifellos sicher ist; denn sonst dient die „Außenpartei“ dem Vortheile der Gegner (10). — Auch soll der Ball, wenn keine günstige Gelegenheit zu zielsicherem Wurf vorhanden ist, ungesäumt weitergegeben werden. Abgesehen davon, daß ein Wurf häufig sein Ziel verfehlt und dann der „herrschenden“ Partei außerordentlich nützt, kann der „Läufer“ bei planmäßigem Zusammenspielen seiner Gegner durch den stufenmäßig weitergegebenen Ball bis in das „Mal“ zurückgedrängt werden, was für das „Aushungern“ höchst vortheilhaft ist (20).

18. Nach dem gelungenen Abwerfen eines laufenden „Schlägers“ kommt es zu dem in Regel 14 besprochenen Kampfe. Ein Angehöriger der gestürzten und aus dem „Schlagmale“ herausgelaufenen Partei ergreift den Ball und wirft nach einem einlaufenden Gegner; ist dieser getroffen, so nimmt er oder ein Genosse seiner Partei wieder den Ball zu einem Revanche-Wurf u. s. f. (14, 15, 20).

19. Bis zur Erlangung der nöthigen Geschicklichkeit und Spielvertrautheit dürfen die Mitglieder der „Außenpartei“ sowohl mit der rechten, als auch mit der linken Hand werfen; später wird die Wurfsart (und die Fangart) genau bestimmt (13).

20. Der besondere Fall des Einwurfes in das „Schlagmal“ ergibt sich dann, wenn es nach dem (letzten) Schlage des „Löfers“ gelang, den Ball in das „verwaiste Schlagmal“ zurückzuschaffen, also bevor noch einer der „Läufer“ oder „Schläger“ heimgekehrt ist (15). — Diese Art des Mal-Gewinnes nennt man „Aus-hungen“. Ein wichtiges Hilfsmittel hiefür gibt Regel 17 an.

Malwechsel. Dieser erfolgt nach dem bisher Gesagten:

1. nach einem directen Fange des Balles seitens der „Diener“ unter den im Abschnitte III enthaltenen Bedingungen;
 2. nach dem gelungenen Bewerfen eines „Läufers“ und
 3. nach dem Einwurfe in das „verwaiste Schlagmal“
- } unter den Bedingungen des Abschnittes IV.

Überdies soll oder kann Malwechsel eintreten:

4. wenn ein „Schläger“ den Ball außerhalb des „Schlagmales“ berührt; ferner
5. wenn ein „Löfer“ 3 vergebliche Schlagversuche macht (Auslaufen ist überflüssig) und endlich
6. wenn ein „Läufer“ das Schlagholz aus dem „Innenmale“ hinausträgt.

Schlussrechnung. Der jeweilig „herrschenden“ Partei sind alle vollen Läufe (Schlagmal—Laufmal—Schlagmal), der jeweilig „dienenden“ Partei alle Fangbälle und Treffer mit je 1 guten Punkte

anzuschreiben. Überdies wird genau verbucht, wie lange die Parteien jedesmal „innen“ und „außen“ waren. Nachdem jede Partei 1=, 2=, 3= . . . mal am Schläge gewesen ist, wird durch Addition und Division der durchschnittliche Zeitaufwand jeder Partei für die Erreichung eines guten Punktes ermittelt. Die kleinere Durchschnittszahl gehört den Siegern.

B.

Deutscher Schlagball mit Einschenker.

Der Hauptunterschied zwischen dem deutschen Schlagball mit Einschenker und jenem ohne Einschenker liegt im Namen: Während beim Ballspiele ohne Einschenker der jeweilige „Schläger“ sich den Ball selbst aufwirft oder durch einen parteieigenen Genossen aufwerfen läßt, stellt bei dem Schlagballspiele mit Einschenker die jeweilige „Außenpartei“ einen ihr zugehörigen tüchtigen Kameraden als ständigen Einschenker in das „Schlagmal“. Dieser „einschenkende Diener“ wirft jedem Schläger den Ball (gut!) auf, wahrt aber sonst in allem und jedem die Interessen seiner eigenen Partei.

Die „Schläger“ haben das Recht, jeden ihrer Ansicht nach schlecht eingeschenkten Ball ohne Durchschlag zurückzuweisen. Sie dürfen bei Strafe des Mal-Verlustes den Ball unter keiner Bedingung — nirgends und niemals — berühren.

Sonst finden alle übrigen Regeln des deutschen Schlagballspieles ohne Einschenker auch hier volle An-

wendung, so daß von einer ausführlichen Beschreibung des deutschen Schlagballspiels mit Einschenker abgesehen werden kann.

„Zielball.“

VI. Stufe: *)

Übungen.

21. Schüler, welche sich vollkommen frei nach jeder Richtung und in jedem (auch wechselnden) Zeitmaße bewegen dürfen, sind auf große Distanzen mit dem kleinen Ball zu treffen. Dies ist eine wichtige Vorübung für das Bewerfen der „Läufer“ bei den auf dieser Stufe vorgeschriebenen Schlagballspielen.
22. Ein Schüler wirft den großen Fußball in die Höhe und fängt ihn wieder; ein anderer soll diesen Ball mit einem kleinen Handballe im Aufstiege oder im Abfluge treffen. Dem Schützen kann man zwei Bälle in die (rechte, linke) Hand geben, damit er, wenn der erste Zielwurf beim Aufsteigen mißglückt, beim Niederfallen einen zweiten Wurf versuchen könne.
23. Zwei Schüler werfen einander auf etwa 6 Schritte Entfernung einen mäßig großen Ball zu. Ein dritter hat das Fangen des fliegenden Balles durch Ablenkung mittels scharfer Zielwürfe zu vereiteln.

*) Einleitendes und I. bis V. Stufe siehe Seite 77, 79, 98, 146, 169 und 250!

24. Fortsetzung und Weiterausbildung der in Übung 18 Seite 250 angeführten Ballwürfe nach Scheiben; Anwendung von beweglichen (aufstauchenden und verschwindenden) Figuren einfachster Art.

Spiele.

Besonderer Zielballspiele kann diese Stufe entrathen: die hier vorzunehmenden Schlagballspiele sind ja gleichzeitig auch die besten und schwierigsten Zielballspiele.

„Ziehen.“

III. Stufe: *)

Übungen.

5. Fingerziehen oder Häkeln wird ohne jede Gefahr ausgeführt, wenn die Gegner ihre Finger mit Weglassung des Daumens zu dem „Häkelfgriff“ einhängen.

Nach den beim „Handziehen“ (S. 173) und beim „Unterarmziehen“ (S. 253) aufgezählten Weisungen kann auch hier vorgegangen werden.

Das eigentliche „Fingerhäkeln“ geschieht mit einem Finger, gewöhnlich dem Mittel- oder dem Zeigefinger der linken oder der rechten Hand, wobei das Einhängen der ziehenden Finger in kurze Bandschleifen den misslichen Folgen eines ungleichen Kampfes vorzubeugen vermag; der Schuljugend kann man diese Übung wohl erlassen.

*) Einleitendes, I. und II. Stufe Seite 171, 173 und 253!

In Tirol und anderwärts ist das „Fingerhäkeln“ volkstümlich und heißt dort „Hangeln“ oder „Kangeln“. Jeder Gegner stellt eine Faust auf die Mitte einer Platte, und nach dem Einhäkeln der Mittelfinger sucht einer den anderen an sich zu ziehen. (Über das „Rücken“ siehe unter „Schieben“!)

6. Seil- oder Tauziehen bietet mannigfachen Stoff für Zweikämpfe und Massenübungen. — Erforderlich ist ein festes Seil, welches so stark ist, daß es eben noch gut mit der Hand umfaßt werden kann; wünschenswert erscheint ebener und nicht schlüpfriger Boden; auf abschüssigem Terrain muß man für ein richtiges Kräfteverhältnis Sorge tragen.

Bei keiner der unten angeschlossenen Übungen dulde man Reißen, Anklammern an feste Gegenstände, Einziehen des Seiles, Verlassen der Zugrichtung u. dgl. m. Es empfiehlt sich, daß der Lehrer am Beginne des Kampfes von der Seilmitte aus die oft nur durch ungleiches Anziehen verursachten, anfänglich sich äußernden Gegensätze mildere; dadurch beugt er gleichzeitig einem verfrühten und ungerechten Ausgange, wie auch Unfällen durch Ausgleiten, Stürzen u. s. w. vor; die Ungleichheit der Parteien ist nie so groß, daß dem Lehrer vor dieser Kraftprobe bange werden könnte. Am Rolltau ist solche Hilfe selbstverständlich nicht thunlich.

- a) Das Seil liegt in der Längsachse des Raumes, in welchem die Quermittle (Abb. 67 a) und 2 gleich weit abstehende Außengrenzen gezogen sind (b, c). — 2 Schüler von anscheinend gleicher Körperstärke nehmen Gegnerstellung vorlings und Ausfall-

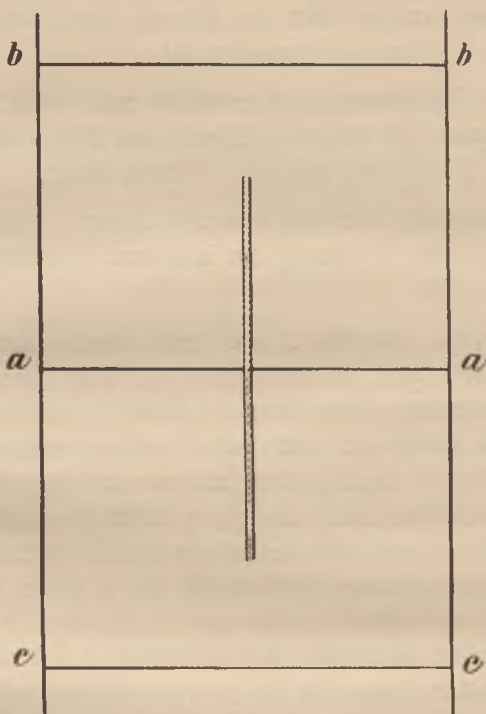


Abb. 67.

stellung rücklings an; sie ergreifen das Seil an den Enden, u. zw. mit beiden Händen oder mit einer bestimmten Hand, stets mit Speichgriff; bei Fassung mit beiden Händen ist der dem Seil-Ende nähere Arm gebeugt, der andere gestreckt. Auf: „Los!“ oder „Eins zwei . . drei!“ ziehen beide Gegner an. Der Sieg ist zugunsten desjenigen entschieden, welcher ziehend entweder seine eigene Außen-

grenze erreicht oder den Partner zum Überschreiten der Mittelgrenze gezwungen hat.

- b) Die in Gegnerstellung vorlings antretenden Spieler nehmen das Seil über Schulter und Rücken oder um die Hüften und ziehen in ähnlicher Weise.
- c) Zweikampf bei Gegnerstellung rücklings und unter Beachtung der in a) und b) enthaltenen Angaben.
- d) Nehmen jederseits 2 oder mehr Knaben am Ziehkampfe theil, so wolle innerhalb jeder Partei auf gleichmäßige Vertheilung der Kräfte zu beiden Seiten des Seiles und auch darauf gesehen werden, daß jeder gut angreifen kann und niemand behindert ist. Bei diesem Massenziehen leistet ein regelmäßig geknotetes Seil vortreffliche Dienste. Wenden die Gegner einander das Gesicht zu, so halten sie das Seil mit gestreckten und gesenkten Armen; kehren sie einander den Rücken, so können sie das Seil über die Schultern legen und bei gebeugten Armen halten. — Das Ausreten zu dieser Übung kann derart geordnet werden, daß 2 Führer ihre Gehilfen wechselweise aufrufen.
- e) Hochrolltau, beziehungsweise Tiefrolltau nennt man das um eine an der Saaldecke oder auf dem Boden angebrachte feste Rolle laufende Ziehseil. Zweikämpfe und Massenübungen werden wie am freien Seil ausgeführt (a bis d).

Spiele.

„Ringender Kreis“ oder „Türkentopf“.

Ein aufgestelltes Blechrohr, eine hohle Holzsäule oder eine aus 3 Stäben zusammengebundene Pyramide von circa 1 m Höhe wird mit einem Balle oder einem anderen leicht herabfallenden Gegenstande („Türkentopf“) gekrönt. Dieser Gegenstand soll während des Spieles durch einen Ungeschickten oder Schwachen und gegen dessen Willen ohne den Thurm oder mit demselben zu Boden geworfen werden.

Ausführung a): So viele Spieler, als an dem zu einem Ringtau umgestalteten Ziehseil (Enden gut verbinden!) bequem Platz haben, ergreifen letzteres mit beiden Händen und bilden einen Stirnkreis vorlings, in dessen Mitte der oben genannte „Türkentopf“ postiert wird. — Auf ein gegebenes Zeichen dreht sich der Kreis mit Galopphüpfen links oder rechts. Nach dem Befehle: „Rückwärts zieht!“ oder dem ebenso unvermutheten Rufe: „Der Türk!“ wird die Seitwärtsbewegung eingestellt, und jeder einzelne Spieler ist, mit aller Kraft rückwärts ziehend, bemüht, die entgegengesetzte Seite des Kreises dem „Türkentopfe“ zu nähern und einen Genossen zum Herabstoßen desselben oder zum Umwerfen des ganzen Geräthes zu zwingen. Der Schuldtragende wird bei der Wiederholung des Spieles in den Kreis gesteckt und muß hüpfend bald hier-, bald dorthin ausweichen. Der nächste Ungeschickte löst ihn ab.

Ausführung b): Ohne Benützung eines Seiles erleidet dasselbe Spiel folgende 2 Abänderungen: Die Schüler, deren Zahl nicht mehr als 20 betragen soll, bilden mit sicherem Hakengriff oder mit Fassung an den Handgelenken einen Stirnkreis vorlings um den im Mittelpunkte stehenden „Türkenkopf“ herum. — Wer das Herabstürzen des „Türkenkopfes“ unmittelbar verschuldet, hat auszutreten; der Kreis wird immer kleiner, das Ausweichen immer schwerer, bis endlich der Sieger ganz allein übrig bleibt. — NB. Es kann auch ausgemacht werden, daß Schüler, zwischen welchen sich die Handfassung während des Spieles auflöst, gleichfalls aus dem Kreise scheiden müssen.

**„Kettenreißen“ oder
„Der König schießt Soldaten aus“.**

Zwei gleich große Parteien mit je einem „Führer“ oder „König“ an dem einen („oberen“) Flügel treten in Stirnstellung einwärts auf 10 bis 30 Schritte Abstand an. Alle nehmen festen Handschluß (z. B. jeder umfaßt mit seiner Rechten das linke Handgelenk seines rechten Nachbarn) oder hängen ihre Unterarme ein und bilden eine haltbare Kette.

Der Führer jener Partei, welche beginnen soll, schießt, falls die Reihenfolge eingehalten werden muß, seinen Nebner, sonst aber jenen Mitspieler, den er am geeignetsten hält, zur Gegenpartei „durchreißen“, d. h. die Kette an einer beliebigen Stelle entzweien. Durch den heftigen Anprall der Brust gegen die fest-

gehaltenen Hände oder Arme ist die Verbindung zu sprengen. Dabei sind dem Ruhestörer listige Scheinangriffe (ohne Berührung der Kette!) erlaubt, Mithilfe der Hände und Anwendung anderer Behelfe dagegen nicht. In der Kette wird die Wucht des Stoßes durch mäßiges Rücktreten gemildert.

Ist die Kette zerrissen, so nimmt der siegreiche Angreifer je nach der vorherigen Abmachung die beiden Losgetrennten oder nur einen von ihnen (entweder den linken oder den rechten, oder irgend einen nach freier Wahl, natürlich den Stärkeren) mit. — Andernfalls verbleibt der abgewiesene Angreifer als Gefangener bei der Gegenpartei. — Die Gefangenen werden entweder beiseite gestellt oder am unteren Ende der Kette angereiht; in letzterem Falle gelten sie als übergetreten und müssen nun im Dienste der neuen Partei wirken.

Der jeweilig nächste Angriff erfolgt von Seite jener Partei, welche einen Gefangenen erworben, beziehungsweise eine Vergrößerung ihrer Kampflinie erfahren hat. Nach einer abweichenden Spielweise kann man unbekümmert um den jedesmaligen Ausgang eines Angriffes die Kämpfer in regelmäßigem Wechsel beider Seiten zum „Durchreißen“ ausschicken.

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis eine der beiden Ketten die vorher bestimmte Zahl von Gliedern verloren hat, oder bis sie gänzlich aufgerieben ist.

„Baden und Brauen“ oder **„Hier bad' ich . . .“**

Die Aufstellung der Parteien und die Handfassung in jeder Reihe erfolgt wie beim „Kettenreißen“.

Der weitere Vorgang ist folgender: Der Flügelmann jener Seite, welche das Loß zum ersten Angriffe bestimmt, geht zur andern Reihe hinüber, ergreift mit seinen Händen die miteinander fest verbundenen Hände zweier Nachbarn und spricht: „Hier back' ich.“ — Dann läßt er los, tritt zu zwei anderen Nachbarn derselben Reihe, erfafst ihre vereinigten Hände und spricht: „Hier brau' ich.“ — Endlich sucht er wieder andernorts oder an der ersten oder der zweiten Stelle, überhaupt an einem solchen Punkte, wo man ihn am wenigsten vermuthet, und wo die geringste Aufmerksamkeit herrscht, mit den Worten: „Und hier brech' ich durch!“ die Verbindung der Hände durch Zug, durch Druck, durch Auflegen seines Körpers u. dgl. m. zu lösen. — Gelingt dieser Versuch, so nimmt der Angreifer denjenigen Gegner zur Verlängerung seiner eigenen Reihe mit sich, dessen rechte Hand bei der Trennung frei geworden ist; im entgegengesetzten Falle tritt er selbst in die Dienste der Gegenpartei.

Als besiegt gilt jene Reihe, deren Mitgliederzahl bis auf zwei herabgesunken ist.

„Schieben.“

Einleitendes siehe unter „Ziehen“ auf Seite 171!

Das „Schieben“ eignet sich weniger für den Massenkampf, als für den Zweikampf. Von besonderen Hilfsmitteln sei bloß der Knopf- oder Rückenstab

genannt. Wie das „Ziehen,“ so läßt sich auch das „Schieben“ am vorteilhaftesten auf einem ebenen Rasenplatze durchführen.

Übungen:

a) Ohne Geräthe:

1. Zwei gleich große und voraussichtlich gleich starke Schüler treten in Gegnerstellung vorlings (☐) mit Vorschritt- oder Ausfallstellung an; sie heben die gestreckten Arme oder nur einen Arm (gleichnamig, ungleichnamig) zur Waghalte vorwärts und stemmen die Handteller gegeneinander. Wer beim Schieben zurückweichen oder auch nur die Arme beugen muß, macht einem neuen Kampfgenossen Platz.
2. Statt der inneren Handflächen werden die fest geschlossenen Fäuste gegeneinander gestemmt; diese Art des Schiebens ist in Tirol und einigen anderen Gegenden volkstümlich und heißt dort „Rucken“ („Hangeln“ siehe Seite 322!).
3. Die Gegner fassen einander bei wagrecht vorgestreckten Armen an den Schultern oder den Oberarmen an; 1 Schritt hinter jedem Kämpfer befindet sich eine in den Boden gerichtete gerade Linie, bis zu welcher der Stärkere den Schwächeren schieben muß.
4. In Gegnerstellung rücklings (☐) wird mit dem Rücken geschoben; wer über eine vorher gezogene Grenzlinie oder aus dem Kreise, in dessen

Mitte die Kämpfenden anfangs stehen, hinausgedrängt wird, ist der Verlierende.

5. Bei Nebenerstellung mit ungleicher Front (—) schieben die gleichnamigen Schultern; bei derselben Stellung mit gleicher Front (—) schieben die ungleichnamigen Schultern nach der Seite hin.
6. Zwei hintereinander aufgestellte Gegner (Flankenstellung \curvearrowright) schieben derart, daß der rückwärtige die Handteller auf den Rücken des Gegners legt oder dessen Oberarme erfaßt; der vordere schiebt nicht, sondern leistet bloß Widerstand. Gleichseitige Schritt- oder Ausfallstellung vorlings ist hiezu am geeignetsten.

b) Mit Stäben:

Zum „Stabschieben“ fassen die Gegner einen kurzen Eisenstab so, wie es für das „Stabziehen“ auf Seite 175 unter a) gefordert wurde, und schieben vorwärts.

Wird mit einem Krückenstabe geschoben, so sind die Krücken bei Gegner- und Ausfallstellung vorlings an die gleichnamigen Schultern anzulegen; die Hände halten den Stab und helfen mit.

Ober: Bei gesenkten Armen umfaßt die linke (rechte) Hand jedes Gegners eine Krücke, die rechte (linke) dagegen ergreift den Stab in einer Entfernung von beinahe 1 m gegen die Mitte hin; die Schiebenden nehmen die vorgeschriebene Ausfallstellung vorlings an, jeder hat den Stab an seiner linken (rechten) Hüfte.

Mit zwei Krückenstäben wird geschoben, indem die Enden beider an die Schultern gelegt oder bei rückwärts gestreckten Armen durch die Hände erfaßt werden; es kann übrigens auch ein Stab diese, der andere jene Haltung erfahren.

Während das „Stabschieben“ bisher bloß als Vorwärtsschieben gedacht war, kann in ähnlicher Weise bei umgekehrter Stellung der Gegner auch das Rückwärtsschieben mit einem Stabe und mit zwei Stäben geübt werden.

Im Stande auf einem Bein lassen sich sowohl von den Schieb-Übungen ohne Stab, als auch von jenen mit Stäben viele ausführen.

Ein kurzer, wuchtiger Schub wird Stoß genannt; einzelne der beschriebenen Übungen können zum Schlusse auch stoßend vorgenommen werden.

Spiele:

„Hink- und Schiebekampf“

ist ein Gegenstück zu dem auf Seite 178 beschriebenen „Hink- und Ziehkampfe“. Zu beiden Seiten einer geraden Grenzlinie oder in der Mitte mehrerer aneinander gereihter Kreise von 1 bis 2 m Durchmesser stehen je 2 Gegner auf je einem Bein (gleichnamig, ungleichnamig) und suchen einander auf eine der soeben kennen gelernten Arten zurückzuschieben oder aus dem Gleichgewichte zu bringen und zum Auftreten auf beide Beine zu veranlassen. Jede List, welche die Grenzen

des Schicklichen nicht überschreitet, ist erlaubt. Die Auf-
findung des Siegers kann wie beim „Hink- und Zieh-
kampf“ erfolgen.

„Hink- und Stoßkampf“ oder „Hahnenkampf“.

Die wichtigste Vorbedingung für dieses Spiel ist ein vollkommen ebener und weicher, doch nicht schlüpfriger und das Hüpfen erschwerender Boden.

Hier gilt es, dem hinkenden Kampfgenossen gleichfalls hinkend durch Stöße bei verschränkten oder gekreuzten Armen das Gleichgewicht zu nehmen und ihn zum Auftreten auf beide Beine zu zwingen.

Die richtig gepaarten Gegner stehen auf 5 bis 10 Schritte Abstand in 2 geraden Stirnreihen zueinander gefehrt. Sodann wird die Kampfweise erklärt, und die an den gegenüberliegenden ungleichnamigen Flügelu der beiden Stirnreihen aufgestellten Führer der Parteien können auch vor dem allgemeinen Angriff zum Scheine oder ernstlich und giltig den Stoßkampf demonstrieren. Dies geschieht folgendermaßen: Armkreuzen oder Armverschränken vor der Brust — Fersenheben links (rechts) — Vorhinken — Kampf: Einerseits Stoßen mit der linken oder rechten Körperseite nur gegen den Oberarm des Partners, möglichst von unten nach oben — andererseits gleicher Rückstoß oder Ausweichen durch Seit- oder Rückwärtshinken oder durch Drehen u. — Dann folgt der Massenkampf aller (übrigen) Gegnerpaare. — Wer für den Stoßkampf die Hände zuhilfe nimmt, hat das Spiel verloren.

Wählt jeder, der im Kampfe besteht, einen neuen Gegner, so gilt zum Schlusse derjenige als Sieger, welcher die meisten Kämpfer überwunden hat. Werden nach jedem Gange die Sieger untereinander frisch gepaart, so bleibt endlich ein Unbesiegter übrig.

B.

Für Mädchen allein vorgeschrieben.

„Diebschlagen“ oder „Mäuserchlagen“.

Der Lehrplan schreibt das „Diebschlagen“ für die II. Classe der Knaben-Bürgerschule und die III. Classe der Mädchen-Bürgerschule vor; die Beschreibung dieses Spieles ist unter den Knabenspielen der siebenten Jahresstufe eingereiht und wolle auf Seite 210 nachgeschlagen werden.

„Die Post.“

Unter den Mädchenspielen des dritten Schuljahres (Seite 82 *ic.*) wurden drei besprochen, welche mit dem für die Mädchen der III. Bürgerschul-Classe vorgeschriebenen Spiele „Die Post“ den gleichen Grundgedanken haben: Bei einer passenden Gelegenheit oder unter irgend einem Vorwande trachtet eine Mitspielerin, welche zum Unterschiede von den anderen keinen bestimmten Platz hat, eine der Glücklichen zu überlisten und ihren Platz einzunehmen.

a) Die „Post“ wird in folgender Weise gespielt: Alle Mädchen mit Ausnahme eines einzigen stehen oder sitzen auf bestimmten, durch Gegenstände oder Zeichen leicht erkennbaren Plätzen in einer offenen Stirnkreisreihe vorlings. Den Mittelpunkt des Kreises nimmt jene Schülerin ein, welche — sagen wir als „Schaffnerin“ — keinen Platz in der Runde hat. Ein weiterer Unterschied zwischen dieser „Schaffnerin“ und ihren Genossinnen besteht darin, daß nur die letzteren freigewählte und laut ausgesprochene Ortsnamen besitzen.

Nach diesen Vorbereitungen richtet die „Schaffnerin“ von ihrem Standpunkte aus an eine beliebige Mitschülerin die Frage: „Welche Reise wünschest du?“ Die Antwort muß 2 oder mehrere der gewählten Ortsnamen enthalten, z. B.: „Von Troppau nach Wien“ oder „Von Triest über Wien und Berlin nach Hamburg“ u. Nun klatscht die „Schaffnerin“ in die Hände oder zählt bis 3, worauf die Inhaberinnen der ausgerufenen Ortsnamen (beliebig) Platz tauschen. Der „Schaffnerin“ wird es bei dieser Gelegenheit in den meisten Fällen nicht schwer sein, irgendwo unterzukommen, besonders wenn mehr als 2 Mädchen zu laufen haben; es kommt ihr überdies der Umstand zugute, daß gar manche Spielerin im Augenblicke des Auslaufens noch nicht weiß, wohin sie sich wenden soll.

In jedem Falle bleibt eine Spielgenossin ohne Platz; sie tritt in die Mitte und übergibt eventuell ihren Ortsnamen der im Kreisumfange untergekommenen gewesenen „Schaffnerin“.

Um Mißverständnissen vorzubeugen, muß noch erwähnt werden, daß der gewählte Ortsname nicht an einen bestimmten Platz, sondern an die Person geknüpft ist und demnach mit dieser weiterzieht.

b) Schwieriger gestaltet sich die Abwicklung des jeweiligen Reise-Programmes, wenn die Mädchen im Flankenreife, in einer Stirnreihe, einer Flankenreihe oder endlich in regelloser Ordnung (Landkarte!) stehen oder sitzen — immer natürlich auf klar bezeichneten Punkten.

Da Abwechslung ergötzt, sei an dieser Stelle auf ein verwandtes Spiel hingewiesen, nämlich auf das sogenannte

„Erdbeben“ oder „Terremoto.“

Alle Mädchen stehen oder sitzen auf deutlich erkennbaren Plätzen rings um eine zur „Erzählerin“ oder „Auserin“ auserwählte Spielgenossin herum. Diese verweilt in der Mitte des Kreises und bemüht sich, durch den Vortrag eines Gedichtes, einer Schilderung, einer nach Möglichkeit selbsterfundnen Geschichte u. die Aufmerksamkeit der ganzen Gesellschaft zu fesseln. In einem unvermutheten Augenblicke unterbricht die Vortragende ihre Rede durch den lauten Ruf: „Erdbeben!“ oder: „Terremoto!“ Alle verlassen bestürzt ihre Plätze und suchen andere auf; bei dieser Gelegenheit trachtet die bisherige „Erzählerin“ gleichfalls einen Platz zu erhaschen, was ihr als der Gefasstesten bei der allgemeinen Verwirrung in den meisten Fällen gelingt. — Wer ohne Platz übrig bleibt, tritt in die Mitte und

beginnt, sobald Beruhigung eingetreten ist, mit der Erzählung einer neuen Geschichte; doch darf auch die jäh abgebrochene weiter fortgesetzt werden.

„Federball“.

III. Stufe*):

Übungen:

Auf der dritten Stufe können Übungen der zweiten Stufe mit der Erschwerung durchgeführt werden, daß die Schülerinnen während des Werfens und Fangens in ganz bestimmter Weise gehen, hüpfen oder laufen müssen. Überdies mögen sich als Übungen im Stand „an Ort“ folgende anschließen:

Einzelübungen mit 2 Federbällen und 1 Raquette, welch' letztere abwechselnd halb in der linken, halb in der rechten Hand gehalten wird: Jene Hand, welche die Raquette nicht hält, bietet der anderen in ziemlich rascher Folge die Federbälle einzeln zum Schlage dar. Kommt der Zeitunterschied zwischen beiden Schlägen dem Zeitaufwande für den Aufstieg oder Fall eines Federballes gleich, so ist — stets gleiche Schlagstärke vorausgesetzt — regelmäßiger Wechsel im Wiederschlagen des ersten und des zweiten Federballes unausbleiblich. Die beiden Federbälle sind in lothrechter Richtung und enge aneinander emporzutreiben, jedoch mit Vermeidung gegenseitiger Berührung.

*) Einleitendes, I. und II. Stufe siehe Seite 195, 199 und 257!

Übungen zu zweien mit je 2 Federbällen und 2 Schlagnetzen (am Beginne der Übung liegt auf jedem wagrecht zu haltenden Schläger ein Federball): a) Auf: „1!“ wechseln A und B ihre Linken, auf „2!“ ihre rechten Federbälle; einer von beiden muß immer etwas höher fliegen. An gleichzeitige Ausführung beider Würfe ist nicht leicht zu denken; denn es kämen hiebei alle 4 Federbälle nahezu gleichzeitig in einem Punkte zusammen, Collision wäre unvermeidlich. — b) Auf: „1!“ wechseln der Federball in der Linken der Schülerin A und jener in der Rechten der Schülerin B; auf: „2!“ wechseln die anderen 2 Federbälle. Diese Übung kann später in einer Taftzeit zur Ausführung gelangen.

Massenübungen an Ort mit 2 und mehr Federbällen werden nach den Skizzen für die Wanderball-Übungen auf der sechsten Jahresstufe (Seite 186 und weiter) angeordnet. Die Federbälle können von einem Punkte oder von zwei gegenüberliegenden Punkten aus nach derselben Seite oder nach beiden Seiten hin geworfen werden.

Spiele:

„Federballjagd in zwei Kreisen (Gassen)“ und
 „Federballjagd in einem Kreise“.

Diese munteren Spiele, deren erstes wir in der Grundform als „Balljagd in zwei Kreisen“ (Wettlauf) auf Seite 191, und deren zweites wir als „Balljagd in einem Kreise“ (Jagd) auf Seite 193 für den Betrieb mit dem gewöhnlichen Balle beschrieben haben, werden nach den dort entwickelten Regeln ohneweiters

auch mit dem Federballe ausgeführt werden können, so daß sich dabei nichts ändert, als Geräth und Name des betreffenden Spieles.

„Tambourin=Ballspiel“ oder „Tambourinschlagen“.

Als willkommene Abwechslung während der Federball=Übungen und =Spiele in allen drei Classen der Mädchen=Bürgerschule und in der II. Classe der Knaben=Bürgerschule sei das Tambourin=Ballspiel empfohlen.

Das Tambourinschlagen ist das volksthümlichste Spiel der Italiener, welche dasselbe von altersher — allerdings ohne besonderen Regelzwang — mit Vorliebe ausüben; von Italien aus hat dieses edle Spiel sich überall Eingang verschafft.

In unseren Übungsplan läßt sich das Tambourin=Spiel nach Überwindung der ersten Schwierigkeiten des Federball=Spieles ganz gut einreihen, doch darf man vor anfänglichen Mißerfolgen nicht zurückschrecken; denn es ist ein gewaltiger Unterschied zwischen dem langsamen, kurzen und deutlich sichtbaren Fluge des Federballes und dem schnellen, weiten und bedeutend schwächer sichtbaren Fluge des Tambourinballes.

Bei dem Tambourin=Ballspiele gelangen 1. Tambourins (= Handtrommeln oder Handpauken) und 2. Tambourinbälle zur Verwendung.

1. Die Tambourins (Abb. 68) bestehen aus dünnen Holz= oder Metallreifen; diese sind an einer

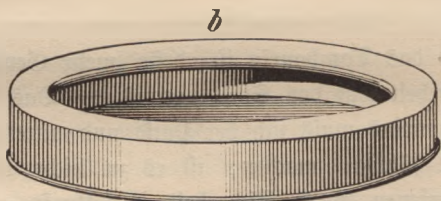
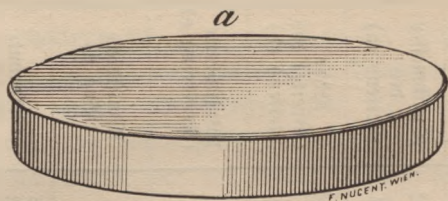


Abb. 68.

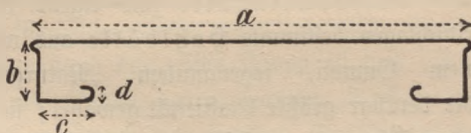


Abb. 69.

Seite, der oberen (Abb. 68 a), unter Anwendung dünner Drähte oder ganz schmaler Holz- oder Blechstreifen mit festen Häuten (Trommelfellen) straff bespannt, an der anderen Seite, der unteren (Abb. 68 b), gehen sie in Wülste aus, welche mit dem Fellüberzuge parallel laufen. — Über die für Schüler passenden Ausmaße und das hiermit zusammenhängende Gewicht gibt nachstehende Tabelle, welche mit der Abb. 69 verglichen werden wolle, Aufschluß:

	Durchmesser des Reifens (a)	Höhe (Breite) des Reifens (b)	Wulfbreite (Kreistring c)	Wulftiefe (Bug d)	Gesamt- gewicht
von	21 cm	3.5 cm			0.25 kg
bis	24 cm	4 cm	3 cm	1 cm	0.35 kg

Je kleiner das Tambourin ist, desto mehr Gewandtheit und Sicherheit setzt das Spiel voraus. — Das Gewicht des Tambourins muß sich der Hand und mittelbar auch dem Baller fühlbar machen; ist es zu leicht, so fehlen dem geworfenen Baller Sicherheit und Kraft — ist es zu schwer, so ermüdet der Schüler vorzeitig.

2. Die Tambourinbälle sind eigens für das Tambourinschlagen bestimmte Hohlbälle aus weichem, rothbraunem Gummi, sogenanntem „Naturgummi“, welches die denkbar größte Elasticität gewährt; sie haben einen dünnen Überzug aus Filz. — Mit Vorliebe verwendet man aber auch hart gefüllte Lederbälle, welche nach mehrtägigem Gebrauche die erwünschte Federkraft erlangen. — Bei einem Durchmesser von $4\frac{1}{2}$ bis $5\frac{1}{2}$ cm soll ein Tambourinball nicht schwerer sein als 40 g.

Die Handhabung des Tambourins ist folgende: Jene Reifenkante, an welcher sich das Trommelfell befindet, gehört nach außen und oben. Die Hand, welche mit dem Tambourin zu schlagen hat (es wird im Interesse harmonischer Ausbildung rechts und links

geschlagen), erfafst das Tambourin fo, daß der Daumen bei Kammhaltung der Hand außen in der Richtung des Reifens anliegt und nur das äußerste Daumenglied über den oberen Rand des Reifens auf die Befpannung hinüberraagt; die übrigen Finger umfaffen den unteren Reifenrand und den Wulst, dürfen jedoch das Trommelfell nicht berühren.

Der Schlag gegen den felbsteingefchenten oder von anderer Seite heranfliegenden Ball gefchieht bei geftrecktem, aber nicht feif gehaltenem Arm, die Kammelage der Hand beibehaltend und anfangs thunlichft mit dem Mittelpunkte des Überzuges von unten nach oben. — Neulinge fehlen gegen jede diefer Forderungen, hauptfächlich aber gegen die erfte; bei gebeugtem Arme wird der Ball leichter getroffen, weil er dem Auge näher ift — allein der Flug ift kaum darnach, daß ein guter directer Rückfchlag (fiehe unten!) möglich wäre.

Gegenftand der erften Übung ift das „Fu Gang fezen“ des Balles, das fogenannte „Anfpielden“ oder „Angeben“; es ift dies eine Art „Selbfteingefchenten“, wobei der Ball mit dem Tambourin oder der freien Hand in fenkrechter Richtung fcheitel- oder reichhoch aufgeworfen wird; langt er beim Herabfallen etwa in Hüftöhe an, fo wird er mit dem Tambourin in der oben erklärten Weife über eine höher gelegene Quer-Grenze (Leine u.) gefchlagen, beziehentlich zurückgefchlagen.

Diefer directe Rückfchlag frei aus der Luft und mit Vermeidung der Berührung des Bodens durch den Ball ift das Hauptziel aller Bemühungen eines

strebsamen Tambourinspielers und nur durch emsigen Fleiß und rastlose Übung zu erreichen. So weit bringt man es mit der Schuljugend gewöhnlich nicht, und man gibt sich in der Regel damit zufrieden, daß die Schüler den Ball nach einmaliger Berührung des Bodens gut zurückschlagen.

Für alle unsere Übungen und Spiele mit Gegenseitigkeit ist es Ehrepflicht eines jeden Spielers, den Ball in schönem Bogen anzuspielen und zurückzuschlagen. Mag immerhin diese Forderung dem Wesen eines Wettspieles im strengsten Sinne des Wortes widersprechen — den Wettspielen der Schuljugend wird sie gewiß nicht schaden, sondern aus ethischen und ästhetischen Gründen sogar zum Vortheile gereichen.

Schlecht zugeworfene Bälle müssen nicht angenommen werden; der Protest darf aber nicht zu spät erhoben werden, es darf kein Rückschlags-Versuch erfolgen.

Zum neuerlichen „Angeben“ ist jene Person oder Partei verpflichtet, welche den Rückschlag verfehlt, resp. jene, gegen deren fehlerhaften Zurwurf rechtzeitig protestiert wird.

Das sogenannte „Lebendig erhalten“ des Balles besteht in dem mehrmaligen Schlagen desselben durch einen oder mehrere Angehörige einer Partei (im gegenseitigen Einverständnisse — man nennt dies „Übergeben“, bez. „Übernehmen“) zu dem Zwecke, einen minder gut geworfenen Ball schlaggerecht zu machen. Diese Spielweise, welche insbesondere bei Anfängern zulässig ist, kann in zwei Fällen vorkommen:

a) Glaubt ein Spieler, den Ball durch sofortigen endgiltigen Rückschlag nicht gut erwidern zu können, so darf er oder einer von seinen Parteigenossen den Schlag an Ort oder entsprechend weiterschreitend ein- oder mehrmals wiederholen, wobei jedoch der Ball den Boden nicht mehr berühren darf.

b) Fällt der Ball einmal ungünstig zu Boden, so muß er — äußerst milde Spielweise vorausgesetzt — noch nicht „matt“ oder „todt“ sein; solange er noch nicht rollt oder ruhig liegt, sondern noch hüpfet, kann man ihn durch Bodenprellen oder Talpen mit dem Tambourin „lebendig“ erhalten und wieder schlaggerecht machen.

Der befriedigende Erfolg des Tambourin-Ballspiels ist an einige nicht unwichtige Bedingungen geknüpft.

Im Saale gelangt das Spiel nicht zur vollen Entfaltung seiner glänzenden Vorzüge; der Raum ist beschränkt, die Beleuchtung einseitig oder mangelhaft, und das Geräusch der Schläge macht sich unangenehm fühlbar. — Im Freien aber sind erforderlich: 1. Horizontale Lage und vollständige Ebenheit des geräumigen Platzes; der Spieler hält meist den Kopf hoch, die Augen nach oben gerichtet, und da kann er beim Vor-, Seit- und Rückwärtstreten nicht auf Unebenheiten des Bodens achten. — 2. Fester und ziemlich glatter Boden; erstere Eigenschaft hat ausgiebiges, letztere richtiges Abprallen des Balles zur Folge. — 3. Windstille; dieselbe ist schon wegen der Leichtigkeit des Balles nothwendig. — 4. Günstige

Beleuchtung; im grellen Sonnenlichte spielt es sich ebenso schwer, wie im wechselnden oder schwankenden Lichte oder in der Dämmerung.

Es erscheint nicht nothwendig, an dieser Stelle eine ganze Stufenfolge von Übungen und Spielen mit dem Tambourinball zu entwerfen. Dieser ist mit dem Federballe so nahe verwandt, daß die auf den Seiten 199, 257 und 336 angeführten Federball-Übungen und =Spiele ohne Schwierigkeit eine sinngemäße Anwendung auch für den Tambourinball zulassen. Ueberdies bieten noch die unter den Titeln „Fangball“ (Seite 73, 94 und 182), „Wanderball“ (Seite 138 und 186) und „Reifenwerfen“ (Seite 264 und 348) zur Behandlung gelangten Beschäftigungen mancherlei Stoff für das Tambourinschlagen.

Gutwurf

einer spielgemäß ausgestalteten einfachen
Tambourinball = Schlagübung mit Gegenseitigkeit.

Aufgabe: Der von einer Partei angespielte und über eine Mittelgrenze (siehe nächsten Absatz!) in das Gebiet der anderen Partei hinüberfliegende Ball soll, bevor er den Boden berührt (oder nach einmaligem Abprallen vom Boden), wieder über die Mittelgrenze hinweg zurückgeschlagen werden und diesen Flug im Bogen hin und her so oft als thunlich oder erforderlich ohne Störung und Unterbrechung wiederholen.

Spielplatz. Bei 60 Schritten Länge und 30 Schritten Breite wird der Platz durch eine in den Boden eingeriffene Quer-Mittellinie und durch eine

deutlich sichtbare, mittels zweier Maststangen in 2 m Höhe über der Quermittle gespannte Leine derart halbiert, daß er in zwei quadratische Partiefelder von je 30 Schritten Seite zerfällt. Der Ball soll, wie später ausgeführt werden wird, über der Leine hin- und herfliegen. Nachdem es aber nicht selten schwer ist, zu beurtheilen, ob ein in raschem Fluge knapp an der Leine vorbeigefaufter Ball über oder unter der Leine vorbeigekommen ist, empfiehlt es sich, an der Unterseite der Leine ein schmales, aber entsprechend langes Netz zu befestigen, durch dessen Maschen der Ball nicht zu fliegen vermag (Abb. 70).

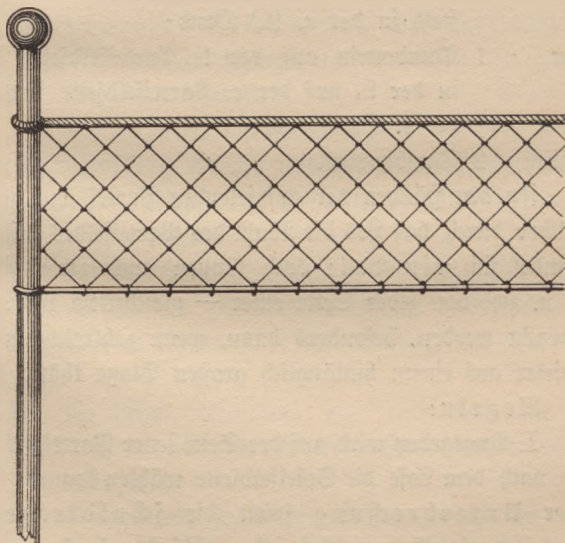


Abb. 70.

Spieler. Zwei gleich starke Parteien von je 4 bis 12 Schülerinnen lösen um die Wahl der Partiefelder, beziehen dieselben und stellen sich nach Weisung ihrer Führerinnen auf; im Verlaufe des Spieles sollen die Einzelnen ihre angewiesenen Plätze möglichst wenig verlassen und sich beim Rückschlagen des Balles nicht gegenseitig behindern oder verdrängen.

Ausrüstung. Jede Spielerin hält zum Schlage bereit:

- entweder 1 Tambourin ganz nach freiem Willen beständig in einer Hand (l., r.) oder beliebig wechselnd;
- oder 1 Tambourin nach getroffener Vereinbarung stets in der l. (r.), beim nächsten Gange stets in der r. (l.) Hand;
- oder 1 Tambourin auf der l. Partiefeldseite stets in der l., auf der r. Partiefeldseite stets in der r. Hand; oder
- endlich 2 Tambourins.

In den Händen der anspielenden Partei, d. i. jener, welcher durch das Los die Wahl des Partiefeldes zustand, befindet sich ein Ball; doch können auch zwei Bälle — u. zw. von jeder Seite einer — gleichzeitig ins Spiel gebracht werden, besonders dann, wenn zahlreiche geübte Spieler auf einem hinlänglich großen Platze thätig sind.

Regeln:

I. Angegeben wird auf der Seite jener Partei, welche sich nach dem Lose die Spielfeldseite wählen konnte; nach jeder Unterbrechung spielt die schuldtragende Partei strafweise an; bei jeder Wiederholung des Spieles (verbunden mit Wechsel der Partiefelder) hat

jene Partei den Ball anzugeben, welche im letzten Spiele siegreich war.

II. Die Führerin der beginnenden Partei ruft: „Fertig?“ Auf die Antwort der gegnerischen Führerin: „Los!“ erfolgt sofort der erste Schlag durch die bereits bestimmte Anspielerin, welche sich zu diesem Zwecke je nach Vereinbarung entweder in den Mittelpunkt oder an das äußerste Ende des eigenen Parteifeldes stellt.

III. Gut angegebene Bälle, welche wohl über die Leine fliegen, zählen bei der Buchführung (siehe unten!) doch nicht als gute Punkte mit; deshalb ist eine Partei, welche oft anspielen muß, im Nachtheile.

IV. Schlecht angegebene und fehlerhaft zurückgeworfene Bälle werden abgelehnt (rechtzeitig und ohne darnach zu schlagen!); sie müssen zu neuem Anspiel ausgefolgt werden.

V. Als Fehler, welche einen Schlag oder Rückschlag ungiltig machen und die schuldtragende Partei zu neuerlichem Angeben des Balles verpflichten, können u. a. bezeichnet werden:

1. Ein mit der Hand geschlagener oder gefangener Ball.
2. Fallenlassen des Tambourins infolge eines Schlages.
3. Ein über die Außen- oder eine Seitengrenze fliegender Ball.
4. Ein die Leine (das Netz) oder eine Malstange berührender und ein unter der Leine (dem Netz) hindurchfliegender Ball.
5. Berührung einer spielenden Person durch den Ball oder umgekehrt des Balles durch eine spielende Person.

6. Berührung des Bodens durch einen anzugebenden oder angegebenen Ball auf der Seite des Anspielers.
7. Zwei- oder mehrmalige Berührung des Bodens durch einen zurückzuschlagenden Ball.
8. Berührung des Bodens durch einen zurückgeschlagenen Ball auf der Seite des betreffenden Rückschlägers.
9. Rollen oder Liegenbleiben des Balles auf dem Boden (der Ball ist „matt“ oder „todt“).
10. Betreten des gegnerischen Partiefeldes durch eine mitspielende Person.

Buchführung. Für jeden regelrecht über die Leine zurückgeschlagenen Ball wird der betreffenden Partei ein Punkt gutgeschrieben; die Zahl der erreichten Punkte ist mindestens bei jeder Vermehrung einmal laut auszurufen. 10 bis 100 Punkte auf einer Seite — je nach Spieltüchtigkeit und Übereinkommen — beenden das Spiel; der letzte (siegbringende) Rückschlag gilt nur dann, wenn er den Ball während des Herabfliegens trifft, so daß keine Berührung des Bodens stattfindet.

„Reifenwerfen.“

II. Stufe:*)

Übungen:

Einzelübungen mit Werfen und Fangen gehen mehr in die Höhe, als in die Weite; ohne Fangen gestalten sie sich zu Zielwurf-Übungen:

3. Der Reifen wird mit den Händen, mit 1 Stabe oder mit 2 Stäben in die Höhe geschleudert und in

*) Einleitendes und I. Stufe siehe Seite 260 und 264!

gleicher oder abweichender Art gefangen, wozu in den meisten Fällen eine kleine Fortbewegung vom ursprünglichen Standorte nöthig sein wird.

4. Fortsetzung der Zielwurf-Übungen nach einem vorn oder oben offenen Kasten, nach einer Grube, einer Person, einem Pfahl, einem Sprungständer u. dgl. m.

Massenübungen unter beständiger Rücksichtnahme auf die in der Einleitung Seite 263 und vorher angeführten verschiedenen Übungsformen:

5. In 2 parallelen offenen Stirnreihen oder concentrischen Stirnringen mit Gegnerstellung vorlings werfen sich je zwei gegenüber stehende Mädchen gleichzeitig (auf den Befehl: „Werft!“ oder auf Zählen bis 3) je einen Reifen zu.
6. Die Schülerinnen sind auf der Umzugbahn gleichmäßig vertheilt und lassen von einem bestimmten Punkte aus 2 Reifen nach entgegengesetzten Richtungen von Nachbarin zu Nachbarin oder mit jedesmaliger Auslassung einer oder mehrerer Schülerinnen wandern; ist letzteres der Fall, so werden die hier übersprungenen Mädchen durch Reifen beschäftigt, welche entweder gleichzeitig oder nach einem entsprechenden Zeitabstande von einem anderen Punkte aus in Bewegung zu sehen sind.
7. Bei Aufstellung der Schülerinnen in einem lockeren Kreise werden 2 oder mehr Reifen im Umfange regellos umhergetrieben; wer einem herankommenden Reifen am nächsten ist, fängt denselben auf und wirft ihn sofort wieder weiter.

8. Zwei gleich starke Parteien stehen auf etwa 5 bis 20 Schritte Entfernung, durch 2 horizontale, parallele Querschranken (Stangen, Schnüre) getrennt, in willkürlicher Anordnung und werfen 1 bis 4 Reifen ohne Unterbrechung hin und her. Für jeden mangelhaft, insbesondere zu kurz (nicht über den abgesperrten Raum) geworfenen Reifen bekommt die werfende Partei 1 schlechten Punkt; für jeden innerhalb einer Partei zu Boden fallenden, gut zu- geworfenen Reifen wird der fangenden Partei 1 schlechter Punkt vorgemerkt. Es verliert jene Partei, welche zuerst eine bestimmte Höchstzahl von Fehlern erreicht.

Spiele:

„Reifenzeit.“

Das Spiel „Ballzeit“ (Seite 142) wurde auf Seite 259 für den Betrieb mit dem Federballe eingerichtet und demgemäß „Federballzeit“ genannt. In gleicher Art können die ersten vier Spielweisen des „Reckballes“ auch mit Anwendung von Wurfreifen durchgeführt werden, welche entweder mit den Händen weiterzu- reichen oder mit den Händen, mit 1 Stabe und mit 2 Stäben zu werfen sind. Wie beim „Federballzeit“, so möge auch beim „Reifenzeit“ das Aufheben eines zu Boden gefallenen Reich- oder Wurfobjectes (hier des Reifens) von Seite der haschenden Schülerin nicht dem Erhaschen während des Herumreichens, resp. des Fluges durch die Luft gleichgehalten werden.

„Reifenjagd in zwei Kreisen“
und
„Reifenjagd in einem Kreise“.

Diese beiden Spiele stimmen mit den auf Seite 190 ausführlich beschriebenen und durch Zeichnungen erläuterten zwei Formen der „Balljagd“ in allen Punkten überein und wollen nach den dort erwähnten Bestimmungen unter Anwendung von Wurfreifen und Stäben recht oft geübt werden. An die Ausführung der „Reifenjagd“ darf erst dann geschritten werden, wenn die Schülerinnen eine über das Maß des Gewöhnlichen hinausreichende Fertigkeit im Werfen und Fangen von Reifen erlangt haben.

Anhang.

Anhang.

A.

Bildung der Parteien.

Bei einer großen Zahl von Spielen ist die Sonderung der Spielerschar in zwei Parteien von gleicher Zahl und Spieltüchtigkeit eine der ersten vorbereitenden Aufgaben. Wie dies beispielsweise geschehen kann, wolle unter den Titeln „Deutscher Fußball ohne Aufnehmen“ (Seite 235), „Foppen und Fangen“ (Seite 271) und „Kolbenball“ (Seite 289) nachgelesen werden.

B.

Lojen.

Welcher von den beiden Parteien für den Anfang der Vorzug gebürt, läßt sich durch das „Loß“ bestimmen. Die beiden Parteihäupter entscheiden sich für Adler (Wappen) oder Schrift (Kopf) und werfen ein Geldstück, etwa die in unseren Schülerkreisen gangbarste Münze, das Kreuzer- oder Zweihellerstück, in die Höhe. Nachdem die Münze auf dem Boden zur Ruhe gelangt ist, bestimmt das obenliegende Bild die im ersten

Spielgange herrschende Partei (nur in einigen englischen Spielen die dienende). — In Ermangelung jeglichen Geldstückes helfen sich die Kinder mit einem Knopf, einem zweifarbigen Topfscherben u. dgl. m.

Wird mit Strohhalmen oder Hölzchen von verschiedener Länge gezogen, so wählen die Führer lang oder kurz.

Oder: Ein Steinchen, ein Knopf ic. wird von einem Unparteiischen in der linken oder in der rechten Hand verborgen gehalten. Die beiden Führer einigen sich über die Wahl zwischen der linken und der rechten Hand, und der Vortheil ist auf der Seite desjenigen, welcher die den Gegenstand einschließende Hand gewählt hat.

Durch fortgesetztes Losen läßt sich auch ein einzelner Spieler ermitteln, welchem irgend ein ehrender oder unangenehmer Auftrag im Dienste des Spieles zufallen soll. Für derartige Entscheidungen empfiehlt sich auch noch das weiter unten zur Besprechung gelangende Ab- oder Auszählen.

C.

Abholzen.

Dieses ist eine ganz besondere Art des Losens und wird fast ausschließlich bei Schlagballspielen als Orakel angerufen, um jene Partei ausfindig zu machen, welcher das erste Schlagrecht zufällt.

Vorgang: Führer A, welcher bei der Parteienbildung das erste Wort hatte, wirft dem Führer B aus

einer Entfernung von 3 bis 5 Schritten das Schlagholz langsam zu; fällt dieses zu Boden, so bezieht die Partei des Werfers A das Schlagmal. Erhascht jedoch der Gegner B das Ballscheit, so umfaßt er dasselbe mit einer Hand und hält es in lothrechter Richtung dem Werfer A hin. Nun faßt A mit einer Hand knapp über der Hand des B an, hernach wieder B u. s. f. Diejenige Partei ist bei Beginn des Spieles herrschend, deren Führer als letzter das Ballholz noch so fest halten kann, daß er selbst es mindestens 10 Schritte weit wegzuschleudern — oder daß der Gegner ihm dasselbe mit einem gegen das untere Ende geführten Schläge der drei mittleren Finger seiner rechten (linken) Hand nicht zu entwinden vermag.

D.

Ab- oder Auszählen.

Einzelne Schüler, welchen bei den Spielen gewisse begehrenswerte oder unliebfame Aufgaben zugetheilt werden müssen, können entweder auf kurzem Wege durch den Lehrer oder Spielleiter bestimmt oder aus der Spielerschar „per acclamationem“ gewählt werden.

Es verleiht jedoch der Sache viel Reiz und bannt gleichzeitig Eifersucht und Streit, wenn man — wenigstens ab und zu — die Vertheilung solcher Rollen ganz dem Zufalle überläßt und mittels eines der zahlreichen volkstümlichen Ab- oder Auszählreime die Träger derselben ausforscht.

Die Schüler stehen in einer geraden Stirnreihe oder in einem Kreise; einer von ihnen schreitet die ganze Aufstellung ab, indem er gleichzeitig einen passenden Abzählreim (nach Bedarf wiederholt) spricht und bei jeder betonten Silbe (oder bei jedem betonten Worte) die Kameraden der Reihe nach auf Brust oder Schulter klopft. Wenn die letzte Silbe, resp. das letzte Wort trifft, dem fällt die in Frage stehende Spiel-aufgabe zu.

Langwieriger ist jener Vorgang, demzufolge die Schüler, auf welche jedesmal die letzte Silbe (das letzte Wort) kommt, abtreten dürfen und erst der zuletzt noch übrigbleibende Spielgenosse mit dem wichtigen Auftrage betraut wird.

E.

Ab- oder Auszählreime.

An diese meist volksthümlichen Verse darf man keinen strengen Maßstab anlegen; sie könnten vor dem Richterstuhle eines scharfen Kritikers nicht bestehen. — Ohne ortsübliche Reime verdrängen zu wollen, führe ich nachstehende zwölf zur etwaigen Benützung an.

1.

Der Hansel und die Grete —
 Das sind gar lust'ge Leut'.
 Der Hansel, der ist närrisch,
 Die Grete nicht gescheit.

2.

Der Jäger schießt den Hasen,
 Die Katze hascht die Maus,
 Der Ochse frisst den Rasen,
 Der Bliß zerstört das Haus.
 Der Frosch verschlingt das Mückchen,
 Der Spatz verschmaust den Wein,
 Die Maus liebt Zuckerstückchen,
 Der Star speist Käferlein.
 Der Tiger würgt die Kinder,
 Der Bär fällt Menschen an,
 Nehmt euch inacht, ihr Kinder,
 Und rette sich, wer kann!

3.

Drei, sechs, neun,	Herr, trink' aus!
Bub', schenk' ein!	Du mußt 'raus.

4.

Durch Feld und Wald	Frau Holda kommt, huhu!
Das Horn erschallt.	Ihr Opfer, das bist du.

5.

Eins, zwei — Polizei,
 Drei, vier — Grenadier,
 Fünf, sechs — alte Hex',
 Sieben, acht — gute Nacht,
 Neun, zehn — lass' dich nimmer seh'n!

6.

Eins, zwei, drei,	Salz auf den Speck —
Butter in den Brei,	Hans, geh' weg!

7.

Eins, zwei, drei, vier, fünf —
 Strick' mir ein Paar Strümpf'!
 Nicht zu groß und nicht zu klein,
 Sonst mußt du der Häscher sein.

8.

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

9.

D, ho, Schneck — Du mußt weg!

10.

Schacke, schacke Reiter,
 Wenn er fällt, dann schreit er.
 Fällt er in den Graben,
 Dann fressen ihn die Raben.
 Fällt er in den Sumpf,
 Dann macht das Wasser: Plumpf!

11.

Soll das Haschenspiel beginnen,
 Müssen wir zuerst gewinnen
 Einen Haschmann; der soll's sein,
 Welchen trifft mein Fingerlein.

12.

Wenn die Kinder Spiele treiben,
 Wollen sie beim Rechte bleiben;
 Und sie zählen ehrlich ein,
 Wer da wird der Letzte sein.



Register.

Register.

	Seite		Seite
A			
Ablaufen der Parre	271	Ballwerfen I. Stufe	23
Abschlagen des Zweiten zc.	160	II. Stufe	53
Abam hatte sieben Söhne	13	Ballzeit	142
Anna, wo bist du?	57	<u>Bärenschlagen</u>	215
Artige Kinder	14	Bärenspiel	251
Augenrätthel	152	Bärlapp	215
B			
Baden und Frauen	327	Barlaufen	276
Bahnlaufen	276	<u>Barlauf mit Fähnchen</u>	285
Balkenfolben	289	Barre ablaufen	271
Ballerrathen	80	<u>Barlaufen</u>	276
<u>Balljagd</u>	190	Bauer	29
<u>Balkrieg</u>	100	Bauermännchen	124
Balk mit Freistätten	300	Bild und Schrift	105
Balkrathen	80	Blinde Jagd	207
Balkrollen	21	Blinde Kuh	51
Ballschießen	170	Blinder Marsch	209
Ballschule	75	Blumenball	96
Ballspiel, deutsches	308	Blumensiederball	258
Ballspiel mit Freistätten	300	Böckchen, schiele nicht!	49
		Bodenprellball	95
		Bogenwurfball	97
		Bogenwurfreifen	267
		Brauen und Baden	327
		Püblein auf dem Gise	36

	Seite		Seite
Bunter Kranz	3	Der König nimmt den Ball	147
Burgball <i>Trompsball</i>	225	Der König schießt Soldaten aus	326
C			
Chasseur	276	Der Lunzi kommt	63
Chinesische Mauer	103	Der Müller ist draußen	115
Colin-maillard à la sil- houette	53	Der Plumpack geht um	63
D			
Das Bällchen, das will wandern	24	Der Ringsucher	60
Das Büblein auf dem Eise	36	Der Schnee	6
Das deutliche Ballspiel	308	Der schwarze Mann	103
Das einsame Vöglein	49	Der Tischler	10
Das Häslein ist gebraten	67	Der Vogelhändler	47
Das franke Häschen	17	Der wilde Mann	101
Das Rad	42	Deutscher Schlagball oder deutsches Ballspiel	308
Das Wandern ist des Müllers Luft	33	mit Einschenker	319
Den Zweiten (Dritten, Vierten) ab schlagen	160 u. 207	ohne Einschenker	309
Der Bär brummt	251	Deutsches Fußballspiel	234
Der Bauer	29	Die artigen Kinder	14
Der blinde Marsch	209	Die Barre ablaufen	271
Der bunte Kranz	3	Die blinde Jagd	207
Der Holzjäger	9	<u>Diebstahlslagen</u>	210 u. 333
Der hüpfende Kreis	180	Dieb und Gärtner	132
Der Jäger (Barlauf)	276	Die chinesische Mauer	103
Der Jäger (Kindergarten- spiel)	16	Die Fischer	220
Der Knäuel	15	Die Gans, die Gans	66
		Die Hecke	256
		Die Mühle	31
		Die Olmühle	12
		Die Post	333
		Die Schnecke	39
		Die Stampfen in der Mühle	12
		Die Wachtel schlägt	251
		Die Wassermühle	12
		Die Welle	38

	Seite		Seite
Fürchtet ihr den schwarzen Mann?	104	Halloh, der Müller ist draußen!	115
Fußballspiele	221	Hand in Hand	39
Fußballspiel ohne Aufnehmen	234	Handziehen	173
G			
Gänschen hat gelegt	66	Hangeln	322
Garten, verbotener	134	Hänschen, halt's fest!	152
Gärtner und Dieb	132	Häshen	87
Gärtner und Fuchs	132	Hafch, hafch	49
Gassenwanderball	140	Häschen auf der Wiese	16
Gefroren hat es heuer	36	Häschen, das franke	17
Geier und Glucke	164	Häschen in der Grube	17
Glucken, neidische	167	Hase im Kohl	256
Glucke und Geier	164	Häslein ist gebraten	67
Goldball	294	Hecke	256
Goldvögelein	47	Henne und Habicht	164
Grenzfußball	227	Herr Adam hatte sieben Söhne	13
Große Jagd	127	Herüber — hinüber	81
Grübchenball	112	Hier bac' ich	327
Gurtziehen	253	Hilfshäshen oder Hilfsjäglt's	122
Guten Morgen, Frau resp. Herr Fischer!	90	Hinkfuchs	159
H			
Habicht und Henne	164	Hinkhüpfen	19
Hahnenkampf oder Hahn= schlagen	168	Hink= und Schiebekampf	331
Hahnenkampf oder Hink= und Stoßkampf	332	Hink= und Stoßkampf	332
Häkeln	321	Hink= und Ziehkampf	178
		Hinüber — herüber	81
		Hirsch und Jäger	127
		Hochrolltau	324
		Hockezed'	124
		Hohlball mit Preken	184
		Holland — Seeland	220
		Holzfäger	9
		Huckezed'	124

	Seite		Seite
Hühnchen hat gelegt	66	Kauerhaschen oder Kauer-	
Hühnerdieb oder		männchen	124
Hühner und Fuchs	159	Kettenreißen	326
Hühnlein hüten	164	Kettenschlagen	215
Hund, Wolf und Schafe	166	Kinder, die artigen	14
Hüpfender Kreis	180	Kleine Jagd	16
		Knäuel	15
I		Knötel geht 'rum	63
Ich fahr' auf der Post	27	Knotenpiel	62
Im verbotenen Garten	134	Kolbenball	289
		Komm' mit!	90
J		König, ich bin in deinem	
Jagd, blinde	207	Land!	46
Jagd, große	127	<u>Königsball</u> (Fangball)	75
Jagd, kleine	16	<u>Königsball</u> (Zielball)	147
Jagdball	190	Königsfederball	201
Jäger (Barlauf)	276	Königsreifen	266
Jäger (Kindergartenpiel)	16	Krankes Hässchen	17
<u>Jägerspiel</u> oder		Kranz, der bunte	3
Jäger und Hirsch	127	Kreis, hüpfender	180
Jakob, wo bist du?	57	Kreis, ringender	325
Jetzt kommt das Bällchen		<u>Kreisball</u>	148
zu dir	24	Kreisfangball	75
		<u>Kreisfußball</u>	222
K		Kreislaufball	300
Kaiserball	308	<u>Kreislaufen</u>	90
Kämmerchen vermieten	83	Kreisschlagball	287
Kappenball	113	Kreuzhaschen	119
Katze und Maus (oder:		Kugeltrollen	21
Jakob, wo bist du?)	57	Kuh, blinde	51
<u>Katze und Maus</u>	68	Kuh, stille blinde	52

	Seite		Seite
		Neckball	142
		Neidische Glucken	167
Q			
Lahmer Fuchs	159		
Laufball	308	D	
Letzten geben	89	Öl- oder Wassermühle	12
Letztes Paar vorbei!	49		
Lezerl	89	P	
Liebes Bällchen	22	Pfeifensuchen	153
Liebes Kindlein, tanz' mit mir!	5	Pföckchensuchen	151
Lunzi	63	Plumpack geht um	63
Lustig im klaren Bächelein	8	Plumpackspiele	63
		Plumpack-Verstecken	66
		Post	333
R		Post (Kindergarten spiel)	27
Mäanderball	187	Preisball	76
Mann, der schwarze	103	Preller's	289
Mann, der wilde	101	Pyramidenball	225
Marſch, blinder	209	Qu	
Massenziehkampf Hand in Hand	177	Querlaufen	119
Mauerbrechen	255	R	
Mauer, die chinesische	103	Rabenhorst oder Rabenschloß	46
Maus und Kaze	57 u. 68	Rab	42
Musti	13	Rangeln	322
Mungaxen oder Munkertsen	52	Räuberſchlagen	210 u. 333
Mühle	31	Reifenjagd	351
Müßenball	113	Reifenschule	267
S			
Nachahmungsſpiel	14		
Nacht und Tag	105		

	Seite
Reifenwerfen: Einleitendes	260
I. Stufe	264
II. Stufe	348
Reisenzack	350
Rettungshaschen	122
Ringelreihen	3
Ringender Kreis	325
Ringlein, du mußt wandern!	60
Ringschlagen	90
Ringsucher	60
Rollball	227
Rollen (Ball, Kugel)	21
Rücken	329
Rußball	114
Rundum	300
Rupfe, rupfe Gräschen!	16

S

Schafe, Hund und Wolf	166
Schattenhaschen	123
Schaut euch nicht um!	64
Scherbenpiel	105
Schieben	328
Schiebe- und Hinkampf	331
Schlagball, deutscher	308
mit Günschenker	319
ohne Günschenker	309
Schlagball mit Freistätten	300
Schlagball, Schweizer	289
Schlagballspiele	286
<u>Schlaglaufen</u>	92
Schlängelreigen	44
Schnecke	39

	Seite
Schneckenpost	27
Schnee, weißer	6
Schneider, leihe' mir die Scher'!	84
Schneidezack	119
Schrift und Bild	105
Schützenball	170
<u>Schwarzer Mann</u>	103
Schwarz und Weiß	105
Schweizer Schlagball	289
Seeland — Holland	220
Seht die Mühle	41
Seilziehen	322
Simon sagt's	13
Spiel, stilles oder stummes	19
Springtanz	180
Stabschießen	330
Stabziehen	175
Stampfen in der Mühle	12
Standio	110
Stangenreißen	179
<u>Stehball</u> oder <u>Steht alle!</u>	110
Stille blinde Kuh	52
Stilles oder stummes Spiel	19
Stoß- und Hinkampf	332
Stübchen vermieten	83
Stummes oder stilles Spiel	19

T

<u>Tag und Nacht</u>	105
Talpen	95
<u>Tambourin=Ballspiel</u> oder Tambourinschlagen	338

	Seite		Seite
Tauziehen	322		
Terremoto	335	W	
Thalersuchen	61	Wachtelspiel	251
<u>Thurmball</u>	225	<u>Wanderball</u> : Einleitendes	136
Tiefrolltau	324	I. Stufe	138
Tischler	10	II. Stufe	186
Topschlagen . . . 167 u.	268	Wanderlust oder Wanderschaft	33
Türkenkopf	325	Wandprellball	95
		Was machst du in meinem	
U		Garten?	132
Uns're Arme laßt uns		Wasser- oder Ölmühle . . .	12
regen!	9	Weißer Schnee	6
Unterarmziehen	253	Weiß und Schwarz	105
Urbär	215	Welle	38
		Wenn die Kinder artig sind	14
W		Werfen des Balles 23, 53 u.	71
Verbotener Garten	134	Wetthüpfen der Frosche . . .	19
Vexierball	142	Wettkaufen	19
Vierball	294	Wie gefällt dir deine	
Vier Mann hoch oder		Nachbarin?	82
Vierten abschlagen 160 u.	207	Wiesel	180
Voderl	87	Wie steht's, wie geht's? . . .	90
Vogel, flieg' aus! auch		Wilber Mann	101
Vogelhändler oder		Winden, winden eine Welle	38
Vogelverkaufen	47	Windmühle	41
Voglein, das einsame	49	Wir sehen hier ein Rad	42
Vom Büblein auf dem Eis	36	Wir winden einen bunten	
Vorgesehen!	219	Kranz	3
		Wittmann	49
		Wo ist der Knoten?	62
		Wolf, Hund und Schafe	166
		Wollt ihr wissen, wie der	
		Bauer	29

	Seite	Seite
3		
Beck	87	III. Stufe 146
Zickzackball . . . 140 u. 186		IV. Stufe 169
Ziegenpiel	251	V. Stufe 250
Ziehen: Einleitendes . . . 171		VI. Stufe 320
I. Stufe	173	Zisch, zisch, zisch 10
II. Stufe	253	Zum Bau der chinesischen
III. Stufe	321	Mauer! 103
Zieh- und Hinkampf . . . 178		Zum wilden Mann! . . . 102
Zielball: Einleitendes . . . 77		Zwei Kugeln kommen . . . 22
I. Stufe	79	Zwei Mann hoch oder
II. Stufe	98	Zweiten abschlagen 160 u. 207
		Zwei Böglein sind verbunden 49



Druck von Karl Gorišek. Wien V.

M. ŻYBOBSKI
KSIĘGARNIA
KOŁOMYJA

**KOLEKCJA
SWF UJ**

A

468

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800053175