

WEBERS ILLUSTRIRTE KATECHISMEN.

№ 135

Lion-Wortmann.

Bewegungsspiele.

2 Mark

LEIPZIG, VERLAG VON J. J. WEBER.

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800052104

41. 2

9

V7 172013

xy002012756

57/-
11

38213

Verlag von J. J. Weber in Leipzig.

Katechismus der Turnkunst

von

Dr. Morik Kloss.

Sechste, vermehrte und verbesserte Auflage.

Mit 100 in den Text gedruckten Abbildungen.

(XIV und 377 S.)

Preis in Original-Leinenband 3 Mark.

Die weibliche Turnkunst.

Ein Bildungsmittel zur Förderung der Gesundheit, Kraft und Anmut des weiblichen Geschlechts.

Für Eltern, Lehrer und Erzieherinnen bearbeitet von

Dr. Morik Kloss.

Mit den Porträts von GutsMuths, Jahn und Spieß, 165 in den Text gedruckten Abbildungen, so wie vielen Liedern und Musikbeilagen zur Begleitung der Turnreigen und Spiele.

—< Vierte, durchgesehene Auflage. >—

(XIV und 435 S.)

Preis in Original-Leinenband 9 Mark.

Weibliche Hausgymnastik

von

Dr. Morik Kloss.

Dritte, durchgesehene und vermehrte Auflage.

Mit 42 in den Text gedruckten Abbildungen.

(XVI und 192 S.)

Preis 2 Mark 40 Pf., in Leinenband 3 Mark 40 Pf.

Verlag von J. J. Weber in Leipzig.

Hantelbüchlein für Zimmerturner

von

Professor Dr. Moritz Kloss.

= Neunte Auflage. =

Mit 26 in den Text gedruckten Abbildungen.

(VIII und 120 S.)

Preis in Original-Leinenband 1 Mark 20 Pf.

Das Schlittschuhlaufen

für Jung und Alt beiderlei Geschlechts methodisch dargestellt

von

Julius Bähler.

Mit 53 in den Text gedruckten Figuren.

(VIII und 123 S.)

Preis kartoniert 1 Mark 50 Pf.

Die Schwimmkunst

von

Martin Schwägerl.

Mit 113 in den Text gedruckten Abbildungen.

(VIII und 127 S.)

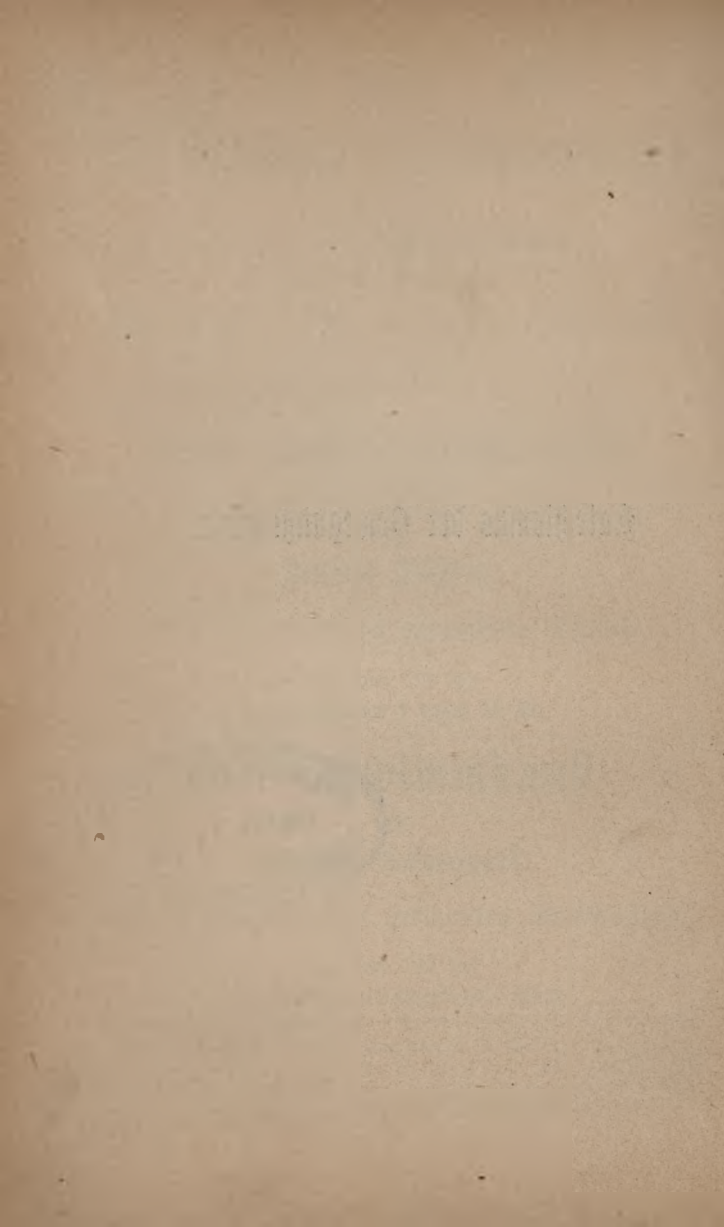
Preis in Original-Leinenband 2 Mark.

Ein Verzeichniß der im Verlag von J. J. Weber in Leipzig erschienenen Sport- und Turnschriften mit ausführlicher Inhaltsangabe jedes Bandes ist durch die Verlagshandlung sowie durch jede Buchhandlung unentgeltlich zu beziehen.

Z BIBLIOTEKI
kursu naukowego gimnastycznego
W KRAKOWIE
Li. 597.

Katechismus der Bewegungsspiele.





Katechismus

der

Bewegungsspiele

für die deutsche Jugend.

Von

J. C. Lion und J. H. Wortmann.

Mit 29 Abbildungen.

~~BIBLIOTEKI~~ ~~L. 577.~~
~~gimnazjalnego~~
~~WARSZAWIE~~

Leipzig

Verlagsbuchhandlung von F. F. Weber

1891





57

55

796.11.2-1053.6 (430) „184

Inhaltsverzeichnis.

Einleitung.

	Seite
Begriff des Spieles	3
Wert des Spieles im allgemeinen	4
Einteilung der Spiele in Klassen und vergleichende Würdigung	6
A. Keine Verstandesspiele	6
B. Glücksspiele	7
C. Gemischte Glücks- und Verstandesspiele	7
D. Schauspiele	8
E. Bewegungsspiele	9
Die Anordnung der Spielbeschreibungen	10

Erster Abschnitt.

Die Laufspiele.

Erste Klasse	14
Du hast den Fekten	14
Schneidezettel	15
Folgezettel	16
Das Barlaufen	17

	Seite
Das Barlaufen mit Hindernissen	25
Das einfache Barlaufen	25
Räuberschlagen	26
Fuchs ins Loch	28
Zweite Klasse	28
Das Jagdspiel	29
Der Fischzug	30
Der schwarze Mann	31
Schwarz und Weiß	31
Tag und Nacht	32
Dritte Klasse	34
Der Wittmann oder Brautlauf	34
Weib, Weib, was klopfst du?	35
Ist keine Wohnung frei?	36
Jalobine, wo steckst du?	36
Katze und Maus	37
Komm mit!	38
Das Drittenabschlagen	39

Zweiter Abschnitt.

Die Wurfspiele.

Erste Klasse	42
Schule des Ballspiels mit einem Fangball	44
Schule des Ballspiels mit zwei Bällen	46
Das Spiel der Königin	48
Wanderball in Zeilen	49
Wanderball im Kreise	50
Jagdspiel mit Bällen	51
Der spanische Langball	52
Lawn-Tennis	56
Spiele mit Wurfreifen	59

	Seite
Das deutsche Schlagballspiel	60
Vor- und Einzelübungen zum deutschen Ballspiel	69
Der Dreiball und Vierball	70
Der Base-Ball	71
Der Brellball	79
Löttkenspiel	81
Der hölzerne Springer	81
Querholzball	83
Zweite Klasse	86
Das Kugelwerfen (Boccia)	87
Das Kugelschlagen	88
Croquet	89
Das deutsche Thorballspiel (Cricket)	92
Der einfache Thorball	104
Das Niederschlagen des Balles	107
Fußball im Kreise	108
Pochball	109
Grenzball	110
Das Himmelhüpfen	112
Dritte Klasse	113
Hohlball mit Pressen	114
Mauerball	115
Das deutsche Fußballspiel, erste Art	119
Das deutsche Fußballspiel, zweite Art	132
Übungen mit dem Fußball für Einzelne	136

Dritter Abschnitt.

Die Spielkameradschaft.

Die Kameradschaft	141
Der Spielplatz	145
Die Spielzeit	148

	Seite
Die Leitung der Schuls Spiele	153
Das Spielgerät	159
Die Bekleidung	163
Erquickungen beim Spielen	164
Unglücksfälle	165
<hr/>	
Register	170

Katechismus der Bewegungsspiele.

Einleitung.

Begriff des Spieles.

Wer das Wort „Spiel“ in einem unserer größeren Wörterbücher aufsucht, um sich über seine Vieldeutigkeit zu belehren, der erstaunt, wie groß diese ist, in wie zahlreichen Wendungen die Sinnbedeutung sich entfaltet, so daß die Frage: Was heißt spielen? zum Rätsel ohne Lösung wird. Keine Begriffserklärung umspannt den Gesamtgebrauch des Wortes. Wer bei den erlauchten Geistern, welche sich von jeher mit der Scheidung und Unterscheidung der Erscheinungen befaßt haben, in deren Verlaufe sich das Lebendige als solches zeigt, Umfrage hält, von den Griechen wie Plato und Aristoteles an, in denen sich die Philosophie zu höherem Bewußtsein aufschwang, bis zu den neuesten wie v. Hartmann, deren philosophische Gedankengänge in das Unbewußte streifen, empfängt kopfschüttelnd von jedem ein anderes Orakel. Nur eine Erkenntnis ist so ziemlich allen gemeinsam, daß das Spiel eine Äußerung des Thätigkeitstriebes ist — das Spiel des Traumes selbst widerspricht dem Gedanken an ruhigen Schlaf —, daß aber der Gegensatz von Spiel nicht die auf die Erzeugung wertvoller Güter der verschiedensten Art gerichtete Arbeit ist, zu der uns die leidige Sorge ums Dasein, oder auch die angeborene und anerzogene Lust am freudigen Schaffen veranlaßt, daß dieser Gegensatz vielmehr

einzig mit dem Worte Ernst richtig erfaßt wird. Eine Arbeit kann, wie man sagt, spielend verrichtet werden, mit ernstesten Dingen soll man niemals spielen, die ernstesten von allen, wie die andächtige Erhebung zur Gottheit, sind sicher weder eine Arbeit noch ein Spiel. Ohne weitläufige Gedankenverschlingungen wird man also das Gebiet der Spiele begrifflich niemals vollständig abzugrenzen vermögen.

Überschaut man aber die tatsächlichen Erscheinungen und Formen, in denen sich der Drang kundgiebt, spielend sich thätig zu erweisen, so erfährt man zunächst als Thatsache, daß alle spielenden Wesen bei ihrer Beschäftigung eine Lust, eine Erheiterung suchen, daß alle aber in ihren verschiedenen Lebensabschnitten in einer ungleichartigen Beziehung zum Spiele stehen. Die Tiere spielen angeblich nur in ihrer Kindheit, der Mensch spielt als Kind, als Knabe, als Jüngling, als Mann und als Greis. Schillers bekannten Ausspruch: „Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“, könnte man also umdeuten: „So lange der Mensch ist, will er zuweilen auch sein Spiel machen“. Das Spiel der Kindheit aber ist ein anderes, als das, in welchem der Jüngling sich tummelt, der Mann die Sorgen des Berufs vergißt, und der Greis die Gebrechen des Alters.

Wert des Spieles im allgemeinen.

Das Kind kennt den Gegensatz zwischen Ernst und Spiel noch nicht; seine Spiele bewegen sich in einem unentschiedenen Mittel, die freiwilligen Äußerungen seiner Thätigkeit sind Spiel und Ernst zugleich.

Die Spiele des Knaben und Jünglings sind vornehmlich Äußerungen einer überschäumenden Lebenslust, da deren Quelle von den ernstesten Aufgaben, die ihm das Leben in Schule und Gesellschaft stellt, nicht ausgeschöpft wird.

Die Spiele des Mannes sind Ausspannungen und Erholungen von den Geschäften des Berufs. Im Alter werden sie mehr und mehr ruhiger und gemessener Art, als wären sie ein Vorschmack eines still andauernden seligen Lebens.

Danach bestimmen sich die Grundlagen jedes einzelnen Spieles, die Auswahl unter den Spielformen, der Anteil und die Lust, mit denen der Spielende das ausgewählte Spiel durchführt, danach auch der Gewinn, den er zu seiner Befriedigung aus dem Spiele zieht, mit einem Worte der Wert des Spieles für die Stufen des Alters. Da die Übergänge von einer Stufe zur andern fließende sind, so genügt es hier, drei Stufen des Spieles zu trennen, das Kinderspiel, das Jugendspiel, das Spiel der Erwachsenen, wem schon der reife Knabe sich oft noch im kindlichen Spiele sehr wohl gefällt, und der gereifte Mann um so mehr und um so länger sich des Jugendspieles erfreut, je mehr es ihm den frischen, jugendlichen Sinn in glücklichem Herzen zu bewahren vergönnt war.

Für jede Altersstufe werden aber diejenigen Spiele den größten Wert haben, welche sich dem Scheine der Wirklichkeit, in der der Spieler lebt, am meisten nähern, zugleich aber auch in voller Bestimmtheit den Schein der Dinge von ihrer Wirklichkeit ablösen und damit den Spielenden vom Ernste und Drucke des leiblichen und geistigen Lebens befreien.

Darum bewegen sich die Kinderspiele vorzugsweise in der Nachahmung der mannigfachen Thätigkeitsweisen, die das Kind zu beobachten Gelegenheit hat; der Knabe greift zum Steckenpferd, das Mädchen zur Puppe, der Knabe reitet und fährt, das Mädchen kocht und giebt eine Gesellschaft, beide bekunden ihre inneren Anschauungen durch Bauen, Zeichnen und Malen. Dabei weiß der Knabe sehr wohl, daß sein Pferd keine Beine hat und vor seinem Wagen kein Zugtier einhergeht, das Mädchen, daß seine Puppe kein lebender Täufling ist und seine Sandtorte nicht gegessen werden kann.

Darum sind die meisten Spiele reiferer Knaben eine Vorbereitung oder Nachahmung eines Gefechts und verlaufen in Darstellungen eines Kampfes und eines, wenn auch nicht immer ungefährlichen, doch aber ohne ernste Nachwirkung auslaufenden Wettstreits, während die ihrer Schwestern sich zu Schmuck- und Tanzspielen zuspitzen.

Der Mann findet am reinen Spiele des Verstandes, des Witzes ein dauerndes Wohlgefallen, nicht minder an seiner Bewahrung körperlichen Geschicks an der Billardtisch, im Fecht- und im Reitspiel; schöne Künste der verschiedensten Art werden zu seinem Steckenpferd, er erhebt sich in der Betrachtung der Kunstwerke, ohne deshalb den Beruf, die Stellung in der Familie, dem Staat und der Gesellschaft zu vergessen, und etwa sich als Erfinder, als Dichter, als Künstler, als Schauspieler, als Bereiter zu fühlen.

Einteilung der Spiele in Klassen und vergleichende Würdigung.

Es ist nicht leicht, die zahllosen Erscheinungen, in welchen der allgemeine Spieltrieb der Menschheit von der Völkerkindheit bis zur Gegenwart und von Volk zu Volk sich offenbart hat, unter bestimmte Gesichtspunkte zu ordnen. Denn welchen Einteilungsgrund man auch aufstellen mag, so läßt fast jedes einzelne Spiel, jenachdem man es auffaßt, sich verschiedenen Klassen einordnen.

Selbst der große Gegensatz, der durch die Bezeichnungen Einzelspiele und Gesellschaftsspiele deutlich gemacht wird, ist nicht durchgreifend, da selbst die ausgesprochensten Einzelspiele, wie die Ausübung kleiner Künste, Stäbchenlegen, die Bau- und Figurenspiele, die Patience mit Karten, sich in Gesellschaftsspiele verwandeln, wenn man sie zum Gegenstand einer Wette macht, und andererseits jede Beteiligung an einem gesellschaftlichen Spiel eine in besonderer Übung gewonnene Fertigkeit der Teilnehmer voraussetzt.

Gleichwohl kann man im Hinblick auf die in den Spielen vorherrschende Thätigkeit fünf Hauptklassen unterscheiden, und diese sind auch immer unterschieden worden.

A. Reine Verstandesspiele, Wettspiele unter Mehreren, bei denen der Einfluß des Zufalls und der körperlichen Geschicklichkeit gänzlich ausgeschlossen ist, insbesondere die Brettspiele, als deren Krone das Schachspiel gilt.

Wir wollen diese Spiele keinem Alter versagen, sie haben für verstandesmäßig angelegte Naturen einen eigenen Reiz, wir dürfen sie aber von der ferneren Betrachtung deshalb ausschließen, weil sie einestheils für diejenige Altersstufe, der unsere Schrift gewidmet ist, neben so vielen anderen der Stufe zustehenden Verstandesübungen von untergeordneter Bedeutung sind, andernteils so viele gründliche und wissenschaftliche Beschreibungen derselben allgemein zugänglich sind. (Vergl. den Katechismus der Schachspielkunst. Leipzig, F. J. Weber. 10. Auflage.)

B. Glücksspiele, bei denen die Thätigkeit des Spielers lediglich in dem Entschlusse besteht, sich daran durch einen Einsatz zu beteiligen; den Ausgang des Spieles bestimmt der Zufall. Selbst für die Auslösung des Zufalls braucht der Spieler die Hand nicht zu rühren, ein anderer kann an seiner Stelle die Würfel werfen, die Karte abheben, das Los ziehen. Auch diese Spiele haben für das Jugendleben nur eine geringe Bedeutung, und wir würden ihnen jede Bedeutung absprechen und sie bis auf den Namen aus dem Leben der Jugend verbannen müssen, wenn es nicht mitunter vorkäme, daß man in anderen Spielen bei zweifelhaften Entscheidungen kurzer Hand das Los befragen müßte, um anzufangen oder um ein Ende zu finden.

C. Gemischte Glücks- und Verstandesspiele, bei denen die Wirkung des Zufalls die auf die Durchführung des Spieles gerichtete verständige Thätigkeit bald lähmt, bald fördert. Dahin gehört das Dominospiel, die auf der Anwendung von Würfeln aufgebauten Brettspiele und bei weitem die meisten Kartenspiele. Da diese die Denkübung der reinen Verstandesspiele mit der Gefühlserregung der Glücksspiele vereinigen, aber weder so scharfes Nachdenken und so viel Berechnung als jene, noch so scharfe Anspannung und so viel Verlangen nach Gewinn als diese beanspruchen, so ist es nicht zu verwundern, daß die Mehrzahl unserer Zeitgenossen, um ihre Muße auszufüllen und sich die Zeit zu vertreiben, um so lieber zur Karte greift, als diese dem Hange zur

körperlichen Bequemlichkeit dient, die gleichzeitige Befriedigung anderer Bedürfnisse, anderer sinnlicher Genüsse, wie Trinken und Rauchen, nicht hindert und allenthalben, selbst bei der Reisesahrt, zur Hand ist. Da eine gewisse Kenntniss des Kartenspiels heutzutage als ein notwendiges Erfordernis gesellschaftlicher Bildung gilt, so ist es unmöglich, von der Jugend sie vollständig fernzuhalten. Das Kartenspiel kann sehr harmlos sein, und es ist nicht verwerflich, wenn an einem langen Winterabend in der Familie Vater, Mutter und Kinder dann und wann einmal ihr Vergnügen am Kartentische finden. Allein die Gefahren, welche diese Spiele mit sich führen, sind doch so groß, daß wir auch in dieser Gestalt die Bekanntschaft mit den Karten der Jugend je später je lieber vermittelt sehen möchten. Es erfordert eine große Anspannung der Aufmerksamkeit und Belastung des Gedächtnisses, die ausgespielten Karten sich zu merken, die Überreizung verführt nur zu leicht zum langen Sitzen im erhitzten und schlecht gelüfteten Raum, das Spiel führt auch da, wo nur um geringen Einsatz gespielt wird, leicht zu Ausgaben, welche von dem Taschengelde der Jugend nicht gedeckt werden können, es reizt zu unedler Gewinnsucht, und das um so mehr, als später auf die Dauer der geschicktere und wachsamere Spieler den dummen mit Sicherheit ausbeutet und dennoch Spielschulden als sogenannte Ehrensulden gelten. Darum verwerfen wir das Kartenspiel gleich dem Hazardspiele trotz seiner scheinbaren Harmlosigkeit und haben nichts weiter darüber zu sagen.

D. Schauspiele, wie unter anderen die Darstellung lebender Bilder und theatralischer Handlungen. Sie sind sämtlich Gesellschaftsspiele, da sie sich, auch wenn nur eine einzelne Person im Bilde sich darstellt, ohne Zuschauer nicht wohl denken lassen. Die Zuschauer haben nur eine aufnehmende Thätigkeit, die sich freilich zur höchsten Erregung der Sinne und des Denkens und zum höchsten Genusse steigern kann. Diese Spiele wachsen aus der Lust an der Nachahmung wirklicher Vorgänge, die das Kinderspiel

umfaßt, so naturgemäß heraus, daß wir sie auch der reiferen Jugend nicht entziehen wollen, sie sind eine wertvolle Vorübung zur ernstern Kunst, verlieren aber damit zugleich den Charakter des reinen Spiels und finden deshalb im eigentlichen Spielleben der Jugend, je mehr sie heranwächst, immer weniger eine Stätte, vielmehr schließen sie sich mehr und mehr ihrer wissenschaftlichen und künstlerischen Ausbildung an. An dieser Stelle genügt daher der Hinweis auf ihre Möglichkeit.

So behalten wir denn für unsere Aufgabe nur die letzte Klasse von Spielen, die

E. Bewegungsspiele, bei denen neben der hauptsächlichsten Wirkung der Spielthätigkeit, die wir in der Befreiung des Geistes vom Ernste des Lebens gefunden haben, zugleich ein Vorteil für die Gesundheit, Sinnenfrische, Gewandtheit und Kraft der Spieler herauspringt. Je stärker und länger unsere Jugend durch ihren Beruf, das heißt durch die Arbeitsleistung in der Schule und durch die Schule fürs spätere Leben, angespannt und zu sitzender Lebensart in engen, geschlossenen Räumen angehalten wird, desto mehr bedarf sie zur Ausgleichung und als Gegengewicht gegen die vorzugsweise geistige Anstrengung überhaupt der körperlichen Übungen und zwar insbesondere der Übung in freier Luft.

Es ist nicht zu besorgen, daß diese Übungen der geistigen Bildsamkeit und Bildung Eintrag thun. Schon darum nicht, weil keine Bewegung ohne Zuthun des Geistes zustande kommt, weil jede Muskelübung zugleich Nervengymnastik ist. Bei einigen Arten der Leibesübung ist die geistige Bewegung beinahe größer als die leibliche; keine Turnübung, wie sie glücklicherweise jetzt in unseren Schulen als Pflichtübung gefordert wird, ist ohne verständige Überlegung der äußeren Verhältnisse, ohne ein prüfendes Abwägen der Kräfte denkbar, sie erheischt stetige Wachheit und Wachsamkeit der Sinne in hohem Grade. Die geordnete Turnübung bietet auch für

uns das erste, das wichtigste, das allgemeinste Mittel der Leibeserziehung und Leibesbildung. Aber sie ist nicht das einzige Mittel, sie umfaßt, soweit sie in der Schule im Turnsaal und auf dem Turnplatze betrieben werden kann, auch nicht den ganzen Umfang der leiblichen Thätigkeit.

Gewisse Turnarten, deren einseitige Pflege man meistens mit dem englischen Worte Sport aus dem Ganzen der Turnkunst heraushebt, verlangen besondere Anlagen und Gelegenheiten, so Schwimmen und Schlittschuhlaufen, Rudern und Segeln, Radfahren und dergleichen mehr. Sie sind neben dem geordneten Turnen zu ihrer Zeit und an ihrem Orte nur zu empfehlen, wenn sie mit Maß getrieben werden und nicht die einseitige Steigerung einzelner Muskelgruppen zu athletischer Kraft erstrebt wird. Auch die Spiele der Gewandtheit, wie z. B. das Billardspiel, welche an geschlossene Räume gebunden sind, und manche sonstige Zimmerspiele sind nicht zu verachten, selbst wenn weiter nichts damit bezweckt wird, als das dämmernde Hinbrüten und das Müßiggehen, aller Laster Anfang, zu verhüten.

Aber weitaus wertvoller und würdiger erscheinen dem gegenüber die zahlreichen Bewegungsspiele, die unserer Jugend in der einen oder anderen Weise allenthalben nahegebracht und dargeboten werden können; wir meinen die Lauf- und Wurfspiele und ihre Verbindungen. Ohne uns einer Überschätzung ihres günstigen Einflusses auf das Wohlbefinden, die Frische, namentlich die geistige Entwicklung und Verstandesschärfung hinzugeben, müssen wir doch sagen: „Sie sind im Leben unserer Jugend unerseßlich!“ Die Mutter, welche aus Angstlichkeit sie davon zurückhält, der Vater, der ihr aus Eifer für ihren geistigen Fortschritt die Zeit dazu verkürzt, der Lehrer, der sie aus Leistungswetteifer mit Berufsgenossen an den Lerntisch fesselt, sie alle versündigen sich an der Jugend, an dem, was ihnen das Liebste ist oder sein soll. Der grillenhafte Bürger, der in den Ausbrüchen jugendlicher Fröhlichkeit ein polizeiwidriges Benehmen erblickt, und jeden Wiesenplan, jedes Gartengehege mit einem

Stacheldrahtzaun abgesperrt haben will, vergeht sich an der Gemeinde, an dem Staat, denen er für die Wohlthaten bürgerlicher Gesittung verpflichtet ist.

Mit Befriedigung nimmt man wahr, daß neuerdings auch im deutschen Volke die Furchtsamkeit, Weichlichkeit und Grämlichkeit, auf welcher alle Spielseindschaft beruht, das Erbe einer philiströsen Vergangenheit, im Schwinden begriffen sind und die volkliche Spiel- und Festfreudigkeit früherer Geschlechter und Jahrhunderte sich von neuem ans Licht drängt.

Die Anordnung der Spielbeschreibungen.

Es war ein „echt deutscher Mann“, der gegen das Ende des 18. Jahrhunderts zuerst es unternahm, eine Sammlung der für die Jugend brauchbaren Spiele zu veranstalten, F. C. F. GutzMuths. Sein Buch, „Spiele für die Jugend“, geschrieben nicht für die Jugend, sondern für ihre Eltern, Erzieher und Freunde*), steht an der Spitze der langen Reihe von Schriften, welche den gleichen Gegenstand behandeln. Es hat sich, von Männern gleicher Denkungsart nach dem Tode des Verfassers in Pflege genommen, bis auf die Gegenwart frisch erhalten**).

Keine Nachahmung hat es erreicht, geschweige denn verdrängt, oder auch nur entbehrlich gemacht. Wer sich gründlich über das Wesen des Jugendspiels, seine erzieherische Bedeutung und Handhabung unterrichten, wer es in allen seinen Formen und Erscheinungen kennen lernen will, der möge kein anderes Buch als dieses in die Hand nehmen. Es hat nur den einen Fehler, daß es für viele zu viel enthält und für eine allgemeine Verbreitung zu teuer ist. Wir müssen ausdrücklich hervorheben, daß es uns gar nicht in den Sinn kommt, ihm mit unserer Schrift Konkurrenz zu machen;

*) „Spiele sind Blumenbänder“, sagt er, „durch welche man die Jugend an sich fesselt, daher übergebe ich sie lieber Ihren Erziehern, als ihr selbst.“

**) Die siebente Auflage erschien 1885 bei C. U. Braun & Co. (Kud. Lion) in Hof.

dies wäre schon deshalb nicht möglich, weil wir selber bei seiner Erweiterung in den letzten Auflagen beteiligt waren. Gleichwohl haben wir uns der Ausarbeitung eines „Katechismus der Bewegungsspiele“ gern unterzogen, um den Gedanken des verewigten GutsMuths auch in solchen Kreisen Eingang zu verschaffen, in welche das alte Originalwerk nicht Eingang gefunden hat und finden konnte.

Unsere Schrift muß wohl inhaltlich mit der von GutsMuths vielfach übereinstimmen, das ließ sich nicht umgehen, aber ein Auszug aus letzterer ist sie nicht, formell sind unsere Beschreibungen der einzelnen Spiele von den Darstellungen des größten unter den Vorgängern wie von denen aller anderen unabhängig, nur auf Grund der eigenen Erfahrungen und Versuche und aus dem Gedächtnis entworfen. Nur so durften wir hoffen, unserer Schrift eine Stelle neben anderen zu verschaffen. Vielleicht hätten wir ihr einen höheren Grad der Vollendung geben können, wenn wir Entlehnungen weniger gescheut hätten; aber wir sind zufrieden, wenn wir innerhalb des auch räumlich eng gespannten Rahmens nur nicht undeutlich und unverständlich befunden werden. Wir wünschen aber, daß der Leser den Aufbau unserer Schrift flüchtig zu überschauen sich geneigt finde, bevor er es beurteilt und ihm Einzelheiten entnimmt, deren Auffinden das ausführliche Register ihm später jederzeit sichert.

Für die Reihenfolge der Spielbeschreibungen war hauptsächlich das Alter bestimmend, dem das beschriebene Spiel zugehört ist. Von den eigentlichen Kinderspielen, an denen Knaben und Mädchen im schulpflichtigen Alter keinen Anteil mehr nehmen, sind nur einige wenige Ballspiele aufgenommen, weil die späteren eine in jenen gewonnene Fertigkeit im Ballwerfen und Fangen voraussetzen. Dann aber haben wir den Blick unverwandt auf die Übergänge einer Spielform in die andere und ihre Verwandtschaft gerichtet, als hätten wirs mit einem organischen Gebilde zu thun, das aus einem gemeinschaftlichen Wurzelstock emporwachsend sich nach verschiedenen Seiten verzweigt.

Das Ganze zerfällt in drei Hauptabschnitte, deren erster die Lauffspiele, welche ohne besondere Geräte durchgeführt werden, in mehreren Reihen entwickelt, während der zweite, weit umfangreichere, die mannigfaltigen Wurffspiele, insbesondere die Ballspiele, behandelt; diese aber sind es, welche je länger je mehr und lieber dem Leben der jugendlichen Spielkameradschaft, wie wir sie uns denken, den vorzüglichsten Inhalt geben. Es geht nichts darüber.

Einige Bemerkungen über die äußere Einrichtung einer solchen Spielkameradschaft haben wir dem dritten Abschnitte zugewiesen.

Erster Abschnitt.

Die Lauffspiele.

Erste Klasse.

Die erste Gruppe der Lauffspiele entwickelt sich im Laufe des Jahres von den einfachsten zu den zusammengesetztesten Formen durch zahllose Spielarten. Wir treffen eine engere Auswahl, da es uns überhaupt besser erscheint, wenn die Spielgesellschaft sich auf wenige Spiele gut einspielt, als wenn sie mit öfterem Wechsel an vielerlei halbverstandenen Spielen gleichsam herumnascht.

Der Grundgedanke aller Lauffspiele ist der von Flucht und Verfolgung, des Einfangens eines vor dem Häfcher davonlaufenden Flüchtlings. Diesen Gedanken können schon zwei Spieler verwirklichen; dann läuft das Spiel freilich auf ein einfaches Wettlaufen hinaus. Sobald sich aber eine größere Anzahl an ihm beteiligt, lassen sich Regeln aufstellen, durch deren Befolgung die Übung zum freieren Spiele wird. In der einfachsten Form tritt es auf bei dem Kinderspiele

Du hast den Lezten.

Auf dem abgegrenzten Spielplatze wählt sich jeder seinen Ort. Einer wird zum Häfcher erkoren. Er hat die Aufgabe, einem der übrigen mit dem Ruf, den wir als Spiel-

namen gewählt haben, einen leichten Schlag mit flacher Hand womöglich auf den Rücken zu versetzen; damit überträgt er ihm die Rolle des Häschers.

Da niemand weiß, auf wen es der Häscher zunächst abgesehen hat, so müssen alle auf ihrer Hut sein, denn die einzige Rücksicht, welche beim Weitergeben des Schlages beachtet werden muß, daß niemand denjenigen, von dem er den Schlag empfangen hat, sofort wiederschlagen kann, schützt außer diesem niemand vor dem Mitspieler. Die Dauer des Spieles ist eine unbegrenzte. Es wird nach beliebig festgesetzter Zeit abgebrochen; soll es an einem späteren Tage wieder aufgenommen werden, so beginnt es der, welcher den letzten Schlag mit nach Hause genommen hat, daher der Name. Oft macht sich der Übelstand bemerklich, daß einzelne Häscher sich darauf steifen, einem bestimmten Kameraden den Letzten beizubringen und diesem unablässig nachsetzen, so daß die übrigen kaum noch am Spiele beteiligt bleiben. Dies kann bei dem folgenden, im Grunde gleichartigen Spiele nicht vorkommen.

Schneidezack.

Bei diesem muß der Häscher die Verfolgung eines bestimmten Gespielen sofort einstellen, wenn ein anderer ihm hinter jenem über den Weg läuft. Er muß nun den, der sein anfängliches Vorhaben durchkreuzt hat, zu berühren (= zacken) suchen. Somit hat es jeder in der Gewalt, den Verfolgten zu retten und die Verfolgung auf sich abzulenken. Auch dieses Schneidezack verliert für ältere Spieler bald den Reiz. Doch der Gedanke, einem gefährdeten Flüchtlinge gegen seinen ungefährdeten Bedränger helfend beizuspringen, führt weiter. Man braucht nur den letzteren selbst einer Gefahr auszusetzen. In vollkommenster Weise geschieht dies beim Folgezack, welches wir sogleich aus einem Kampf einzelner gegen einzelne zu einem Kampfspiele zweier Spielscharen ausgestalten wollen.

Folgezack.

Die Spieler, eine gerade Anzahl, z. B. dreißig, stellen sich in einem Kreise auf und werden vom größten an (Nr. 1) der Reihe nach (links herum) abgezählt. Jeder merkt sich seine Nachbarn zur Rechten und zur Linken genau, die übrigen braucht er nicht zu kennen. Also z. B. faßt der siebzehnte den sechzehnten und achtzehnten dauernd ins Auge. Sodann begeben sich alle, auf welche gerade Zahlen gefallen sind, in das Lager an einem Ende des Spielplatzes, die Ungeradzähligen in das andere. Jene bilden die zweite, diese die erste Spielschar. Der unparteiische Spielordner ruft rasch die Nummern der einzelnen in beliebiger, bunter Folge auf, ohne sich einen Augenblick zu besinnen; jeder aufgerufene schwärmt sofort ins Spielfeld hinaus.

Die Aufgabe eines jeden besteht nun darin, denjenigen, welcher bei der Kreisauftstellung rechts von ihm stand, zu haschen, ein Schlag genügt, zugleich aber von dem, welcher zuvor links stand, nicht sich haschen zu lassen. Während somit der sechzehnte den fünfzehnten verfolgt, hat er sich vor dem siebzehnten und dieser hinwiederum sich vor dem achtzehnten zu hüten. Sobald ein Verfolger seinen Zweck erreicht hat, ruft er die Nummer des Gehaschten laut aus, und dieser begiebt sich ruhig in sein Lager zurück, der andere behauptet das Feld, so lange nicht sein eigener Hintermann, dessen weitere Verfolger er inzwischen durch irreführende Flucht unterstützt, vom Felde entfernt worden ist. Er begiebt sich aber, dafern dieser selbst vorher schon geschlagen sein sollte, zum Unparteiischen, nicht in sein Lager zurück.

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis nur noch einer im Felde steht.

Alsdann wird gezählt, wie viele von jeder Spielschar in ihr Lager zurückgeschickt sind. Wo sich ihrer die größte Zahl befindet, dahin ist die Wage der Niederlage ausgeschlagen. Für den übriggebliebenen Letzten werden der Gegenschar überdies zwei Verluste zugerechnet.

Denkt man sich die beiden, wie zu Anfang im Kreise in einander geschobenen Spielscharen auf einer langen, in sich zurücklaufenden Rennbahn mit einem Abstände von etwa fünf Schritt hintereinander aufgestellt, und setzen sich alle zugleich in Bewegung, so wird aus dem Spiele eine einfache Form des Wett-Schnellaufs. Die Bahn muß übrigens dabei so breit sein, daß man den jeweiligen Vordermann ausweichend überholen kann. Jeder, der von seinem nächsten Hintermann eingeholt wird, scheidet unfreiwillig, jeder, der seinen Vordermann eingeholt hat, und dessen Hintermann schon vorher abgeschwenkt ist, scheidet freiwillig aus. Der Sieg der einen Spielschar über die andere wird nach denselben Grundsätzen festgestellt, wie beim Spiel. Bei diesem kommen Aufmerksamkeit und Behendigkeit gleichmäßig in Betracht, bei der Wettübung nur die Schnelligkeit, diese freilich in höherem Grade; für den Unterschied zwischen der reinen Bewegungsübung und der in die Spielform gebrachten ist dieses Beispiel ein recht deutliches.

Der Gedankengang einer wechselseitigen Jagd auf einander, der uns vom Schneidezack zum Folgezack geführt hat, vollendet sich in dem alten Kampfspiele des Barlaufs, dessen Grundgedanke kein anderer ist, als der, jeden eingeleiteten Angriff durch einen Gegenangriff lahm zu legen. Dies bedarf einer ausführlichen Beschreibung, da es sich mit der Zeit kunstvoller herausgebildet hat.

Das Barlaufen.

Auf den ersten Blick erscheint es dem Unkundigen als ein planloses Hin- und Herlaufen, aber bald fühlt er die Feinheiten heraus und findet ein zwar einfaches, aber durchaus nicht leichtes, vor allem ein so anregendes Spiel, daß es neben dem Fußball- und Schlagballspiel auf den Spielplätzen älterer Gespielschaften weitaus den Vorrang gewinnt und alle anderen Spiele beiseiteschiebt.

Die Größe des Spielplatzes richtet sich weniger nach der Zahl der Spieler, als nach ihrem Alter und Können. Ein Rechteck $ABCD$ Fig. 1 wird durch Stangen genau abgegrenzt und zwar so, daß zwischen den einzelnen Stangen soviel Platz frei bleibt, daß mindestens vier Schüler nebeneinander zwischen den Stangen hindurchlaufen können. Dieser Zwischenraum ist deshalb erforderlich, weil oftmals die anstürmenden Spieler sich im Laufe nicht aufzuhalten vermögen und also bei undurchdringlicher Grenze gegen dieselbe anfliegen würden.



Fig. 1.

Aus demselben Grunde sind Plätze mit Mauer- und Geländerumgebung oft gefährlich, während Gräben, Bäume, Sträucher, Hügel, Anhöhen und Vertiefungen an den Grenzen des Platzes nicht hinderlich sind, auf dem Platz aber als natürliche Hindernisse ungeahnte Wendungen des Spieles herbeiführen. Zwei Flächen von den beiden Schmalseiten des Rechtecks AB und CD bilden die Lager der Parteien.

Zum Spiele treten mindestens zwanzig Schüler an.

Bei weniger Spielern ermüdet es zu sehr, während bei einer zu großen Zahl die Übersicht erschwert und die Ausnutzung gewisser Feinheiten ausgeschlossen oder doch beeinträchtigt wird. Wir nehmen am liebsten vierundzwanzig bis dreißig Schüler, für unsere Beschreibung wählen wir die Zahl dreißig. Die Spieler stellen sich in einer Reihe der Größe nach auf und wählen sich aus ihrer Mitte zwei Spielkaiser, welche neben der Spieler- und Lagerwahl die Schlichtung von Streitigkeiten besorgen. (Oftmals hat sich auch die Wahl eines sogenannten „Unparteiischen“ zweckmäßig erwiesen, dessen Anordnungen alle Spieler sich gleichmäßig unter-

werfen müssen. Meistens wird der Lehrer den „Unparteiischen“ abgeben, oder ein durch irgend welchen Grund am Mitspielen verhinderter Schüler.) Ein in die Höhe geworfenes Geldstück und Erraten, ob „Kopf oder Schrift“ oder der Jahreszahl „Gerade oder Ungerade“, entscheidet, wer von den Kaisern die erste Spielervahl hat. Der Verlierer hat dafür die Lagerwahl zu beanspruchen.

Der erste Spielkaiser sucht sich nun den ersten, natürlich besten Spieler aus, der zweite den zweiten und dritten, der erste dann wieder den vierten und fünften u. s. f. Die Gewählten stellen sich hinter ihrem Spielkaiser auf. Die Spielkaiser verteilen dann grüne, bez. rote Armbinden an ihre Leute und stellen nun ihre Mannen zum Kampf auf. (Unbedingt nötig sind die Binden nicht, da gewöhnlich doch klassenweise gespielt wird, die Schüler sich also kennen und das Zurücklaufen nach dem eigenen Lager schon genügend die Zugehörigkeit des Spielers zu demselben verrät.) Die Spieler werden derart auf der Mallinie ihres Lagers verteilt, daß die ganze Linie ziemlich dicht oder doch so besetzt ist, daß das Hindurchstürmen eines Feindes erschwert wird.

Ist alles zum Beginn des Spieles fertig, so ruft der erste Spielkaiser: „Los!“ und geht selbst oder schickt einen seiner Genossen zum „Fordern“ hinüber zur feindlichen Partei. Der „Herausfordernde“ stellt sich je nach seinem Können im Laufen nahe oder weiter demjenigen der feindlichen Partei gegenüber, welchen er fordern will, nennt dessen Namen, macht schleunigst Kehrt und läuft so schnell als möglich in sein Lager zurück. Wird er auf dem Wege dorthin von dem Geforderten auf den Rücken geschlagen, so ist er gefangen. Letzteres suchen einer oder mehrere (nur nicht zu viele) seiner Genossen zu verhindern, indem sie auf den Geforderten zulaufen und diesen zu schlagen versuchen. Gelingt ihnen dies, so ist dieser gefangen, es wird aber der Geforderte, sobald er merkt, daß andere auf ihn einstürmen, in sein Lager zurücklaufen. Das ganze Spiel beruht auf der Regel:

„Ein Spieler hat nur dann das Recht, einen der feindlichen Spieler zu schlagen und zum Gefangenen zu machen, wenn er später seinem eigenen Lager entlaufen ist, als dieser, den er geschlagen hat.“ Das lautet zwar sehr einfach, bedarf aber der unausgesetzten Beachtung des Spielers, da jeder Verstoß gegen diese Regel zum Nachtheile seiner Partei ausschlägt und ihn zum Gefangenen macht. Weil jedoch diese Regel sich wie ein roter Faden durch das ganze Spiel zieht, dem Zuschauer aber nicht bildlich vor die Augen treten kann, erscheint das Spiel dem Laien, wie schon oben gesagt, als ein einfaches Hin- und Herlaufen. Das ist es also ganz und gar nicht, sondern ein wohldurchdachtes Vor- und Zurückstürmen, je nach Lage der Sache und Stand des Spiels oft leicht, oft sehr schwer, aber immer mit Überlegung und schlauer Berechnung. Es findet also ein fortgesetztes Vor- und Zurücklaufen hüben und drüben so lange statt, bis einer regelrecht geschlagen worden ist. Derjenige, welcher den glücklichen Schlag that, ruft laut „Halt!“, und das Spiel „steht“ zur Vornahme folgender Festsetzung des Gefangenen: Der Gefangene wird hinter die ihm feindliche Partei geführt und hat sich an der rechten Seitengrenze derselben im „Grätschstande“ mit Seitheben des rechten Armes aufzustellen. Den Platz hierzu, e oder f, erringt er sich durch einen möglichst großen Weitsprung. Zu diesem Zwecke geht er hinter die Mallinie, nimmt einen Anlauf, und springt mit dem rechten oder linken Fuße zu kräftigem Sprunge von der Mallinie ab. Da, wo sein Fuß den ersten Eindruck in der Erde macht, hat sein linker Fuß zum Grätschstande sich aufzustellen. Den genauen Absprung von der Mallinie sowohl, wie die richtige Aufstellung beim ersten Eindrucke des Fußes überwacht die dem Springer feindliche Partei. Nach einem verfehlten Absprunge wird dem Springer der Platz einen Schritt von der Mallinie angewiesen. Sache der den Gefangenen bewachenden Spieler ist es nun, dafür zu sorgen, daß der Gefangene nicht seinen Platz verläßt und seinen Genossen näher rückt, also sich vorwärts schmuggelt, und

dann, die Hauptsache, nicht von den Feinden befreit werde. Wird nämlich der Gefangene von einem seiner Parteigenossen auf den vorgestreckten Arm getupft, ohne daß die Gegner in der Lage waren, dies durch Schlagen des Befreiers zu verhüten, so ist der Gefangene „frei!“, und das Spiel steht. Sache des Gefangenen aber ist es, diese Befreiung durch weiten Sprung, weiten Grätschstand und weites Vorbiegen nach seinen Freunden zu, zu erleichtern. Das Spiel „ruht“ oder „steht“, wie wir es eben nannten, zunächst also, nachdem ein Gefangener gemacht oder befreit worden ist. Derjenige nun, welcher einen Feind zum Gefangenen gemacht, oder derjenige, welcher einen Gefangenen befreit hat, fordert von neuem einen Gegner, sieht jedoch vorher nach, ob Freunde wie Feinde im eigenen Lager stehen, denn nur dann darf das Spiel fortgesetzt werden. Außer dem Recht des „Fangens“ und „Befreiens“ steht jedem Spieler noch das Recht zu, das feindliche Lager zu „stürmen“, d. h., ohne daß die Feinde es durch Schlagen des Stürmenden verhindern konnten, durch die Reihen der Feinde hindurch ins feindliche Lager zu laufen. Sobald dieses geschehen ist, ruft der glückliche „Stürmer“: Halt! Er erhält nun einen, oder auch zwei Spieler der feindlichen Partei zur Bewachung. Hiernächst fordert einer derjenigen Partei, welcher der Stürmer angehört, einen feindlichen Spieler heraus, und das Spiel wird fortgesetzt. Der „Stürmer“ selbst aber erspäht einen günstigen Augenblick, um einen der außer dem eigenen Lager befindlichen Feinde zum Gefangenen zu machen. Dies zu verhindern ist Aufgabe der Bewachung. Sobald der Stürmer nur Miene macht, aus dem Lager zu entweichen, stürzt sie sich auf ihn, und gelingt es ihnen, den Stürmer außerhalb ihres eigenen Lagers, und bevor dieser einen ihrer Genossen geschlagen hat, mit der Hand auf den Rücken zu treffen, so wird der Stürmer als Gefangener abgeführt. Gelingt es aber umgekehrt dem Stürmer, einen der Feinde vor seiner Zurückkunft ins eigene Mal, also außerhalb des Lagers, zu schlagen, so nimmt er ihn als

Beute und Belohnung mit herüber zu den Genossen und läßt ihn sein Gefangenenumal erspringen.

Ein Spieler, der als zweiter Gefangener geschlagen wurde, stellt sich rechts von seinem früher gefangenen Kameraden ebenfalls im Grätschstand auf, reicht ihm die linke Hand und versucht durch weites Vorbiegen seiner Schar die Befreiung zu erleichtern. Die Schar, welche die Gefangenen gemacht hat, wird natürlich in der Nähe der letzteren alle Aufmerksamkeit aufwenden und so viel Wachtposten aufstellen, daß die Befreiung unmöglich wird, während anderseits die feindliche Partei fortgesetzt neue Versuche macht, ihre Kameraden zu befreien. Die Befreiung wird erleichtert, indem man an einer Stelle des **Plazes** die Feinde aus dem Lager zu locken, ihre Aufmerksamkeit also von den Gefangenen abzulenken versucht; doch brauchen wir darüber keine Winke zu geben, denn die Jugend übertrifft sich selbst im Ausfindigmachen solcher Listen und Schliche. Eins jedoch möchten wir hier erwähnen, was wesentlich zur Verfeinerung des Spieles beiträgt, das sogenannte „Bogenlaufen“. Ist nämlich ein Spieler hart bedrängt, und der Feind ihm hart auf den Fersen, so kann ein plötzlich angebrachter Bogenlauf ihn retten, und der schon sieges sichere Gegner zieht enttäuscht ab. Wir verstehen also unter einem „Bogenlauf“ eine plötzliche Veränderung der Laufrichtung, welche den Gegner irreführt. Es wird sich auch empfehlen, stets in weitem Bogen vor der feindlichen Partei zum Herauslocken herzulaufen, statt, wie das namentlich bei Anfängern geschieht, geradeaus vor- und zurückzulaufen.

Spielregeln:

Berechtigt zum Schlagen eines Feindes ist nur der, welcher später seinem Lager entlaufen ist, nicht der, welcher bereits draußen im Spielfeld, also nicht mehr im eigenen Lager ist.

Hat eine Partei drei Gefangene gemacht, so ist das Spiel gewonnen; ebenso, wenn eine Partei drei „Stürmer“ ins feindliche Lager gebracht hat. Das Recht zu „fordern“ steht

nur dem zu, welcher einen Gefangenen gemacht oder einen Kameraden befreit hat; jedoch hat beim Gewinne des Spieles durch drei Stürmer der zuletzt ins feindliche Lager Stürmende ebenfalls das Recht zum „Fordern“.

Ein im feindlichen Lager befindlicher Stürmer hat nicht das Recht, die Gefangenen zu befreien. Die Spieler, welche nicht im Spielfelde thätig sind, haben stets auf der Mallinie zu stehen, oder doch hinter dieser. Steht ein Spieler vor der Mallinie, so ist er außerhalb des Lagers und kann geschlagen werden.

Ein Schlag mit der flachen Hand auf den Rücken des Gegners berechtigt zur Gefangennahme desselben, dagegen haben Berührungen anderer Körperteile keine Berechtigung.

Streng verboten ist das zu derbe Zuschlagen, namentlich mit der Faust, ebenso absichtliches Hinwerfen, um den hinterherstürmenden Gegner irrezuführen. (Diese Art der Irreführung hat schon manchen Unglücksfall verschuldet.)

Ist die Zahl der Spieler eine geringe, so kann die Gefangennahme eines Feindes oder zweier Feinde das Spiel gewinnen, oder ein Gefangener kehrt, nachdem ein zweiter geschlagen ist, zu den Kameraden zurück; gewonnen ist das Spiel aber nur dann, wenn drei Gefangene geschlagen sind.

Ein Überlaufen der Seitengrenzen macht den Überläufer zum Gefangenen, und derjenige hat in diesem Falle das Recht zum „Fordern“, welcher ihm am nächsten auf den Fersen war.

Die Gefangenen haben Hand in Hand im Grätschstande zu stehen, dürfen die Hände nicht lösen und sind nur dann befreit, wenn der zuletzt Gefangene (also der vorderste oder rechte Führer, wenn wir uns ein Paar denken) von dem Befreier auf die Hand und den Arm geschlagen wird.

Stehen die Gefangenen nicht nach Vorschrift da, so gelten sie als nicht befreit.

Ein Spieler, der irrtümlich einen Gegner geschlagen hat, welcher im Gegenteile ihn, als den später aus dem Lager

gelaufenen, hätte schlagen dürfen, ist frei, wenn der zum Schlagen eigentlich Berechtigte ihn nicht noch einmal schlägt.

Streitigkeiten schlichten allein die Spielfaiser oder die Unparteiischen. Kann ein Fall nicht zur Entscheidung gebracht werden, so bleibt er unentschieden, und das Spiel wird fortgesetzt, als wäre er nicht vorgekommen.

Das Spiel „steht“, d. h. es wird unterbrochen und nicht weiter gespielt, wenn ein Gefangener gemacht, ein Lager gestürmt, oder das Spiel durch drei Gefangene oder Stürmer beendet ist, endlich aber auch, wenn Meinungsverschiedenheiten über früheres oder späteres Herauslaufen zc. den Haltruf der Spielfaiser veranlassen.

Wie bei allen größeren Lauf- und Ballspielen werden auch beim Barlaufe die gewandtesten Spieler fortgesetzt im Kampfe sein, während weniger gute Spieler mehr Beobachtungsposten abgeben. Hier, wo in der That nur ein geschickter Läufer Erfolge erringen kann, wird man auch Vorsorge treffen müssen, den Spielern je nach ihrer Leistungsfähigkeit ihren Arbeitsanteil zuzumessen. Naturgemäß werden die guten Läufer einesteils zum Herauslocken des Feindes, anderntheils zum „Decken“ der Freunde verwendet, den weniger Geübten und Geschickten wird die Mal- und Gefangenenwacht übertragen. Keinesfalls aber darf ein Spieler träumerisch dastehen. Der erziehliche Wert des Barlaufens besteht nicht zum kleinsten Teil in der Aufgabe, die ein jeder zu lösen hat, denn nur stetige Wachsamkeit, fortgesetzte Beobachtung des ganzen Spieles, feine Überlegung, wie dasselbe durch rechtzeitiges Eingreifen zu ändern wäre, kurzum ein vollständiges Aufgehen im Spiele führt zum Sieg. Während beispielsweise beim Fußballspiele der Spielfaiser seine Mannschaft, wie es in der Natur dieses Spieles liegt, fortgesetzt anzufeuern und von neuem zum Vorstürmen vereinen kann, erheischt die Eigenart des Kampfes beim Barlaufen eigenen Entschluß und selbständigeres Eingreifen ins Gefecht. Hierin ist ein Vorzug des Spieles begründet, um dessentwillen wir

ihm im Spielschatz unserer Jugend fort und fort eine wichtige Stelle bewahren.

Das Barlaufen mit Hindernissen.

Eine angenehme Abwechslung, ja eine wertvolle Erweiterung erhält das Barlaufen, wenn man in der Mitte des Spielfeldes „Turngeräthe als Hindernisse“ so aufstellt, daß die Spieler nicht bloß unter dieselben springen, sondern auch um dieselben herumlaufen können. Passende Geräthe sind: Pferd, Bock, Barren, Springständer mit und ohne Springschnur, Sturmbretter, Kasten zc. Ein näheres Eingehen auf dieses Hindernisrennen erscheint aber unnötig, man versuche das Spiel, und alles findet sich von selbst.

Das einfache Barlaufen.

Dem eigentlichen Barlaufen gehe für jüngere Spieler dieses einfachere Barlaufen voraus, welches von unserer Jugend sehr gern gespielt wird.

Eine Klasse oder Spielschar wird in zwei Parteien eingeteilt und beide ihrer Größe nach in einer Stirnreihe fünfzig Schritt oder auch mehr von einander gegenübergestellt. Die gewöhnlichen Hilfsmittel mögen entscheiden, welche Partei zuerst fordern soll. Der rechte Führer, also der Größte der Schar, welcher sich das Recht zur ersten Forderung erwarb, läuft auf die feindliche Partei los. Die Spieler der letzteren strecken alle die rechte Hand vor und stehen zum Laufe fertig, das rechte Bein vorn. Der Forderer sucht sich nun einen seiner Lauffertigkeit ebenbürtigen Gegner aus und fordert ihn zum Kampfe auf, indem er ihn auf die vorgestreckte Hand schlägt. Sobald er dieses gethan hat, macht er Kehrt und läuft, so schnell er kann, zu seinen Genossen zurück. Der Geforderte aber folgt ihm ebenso schleunig und sucht ihn auf den Rücken zu schlagen. Gelingt ihm das, so ist der Herausforderer sein Gefangener; er nimmt ihn mit in sein Lager und stellt ihn hinter sich auf. Solt er aber den Herausforderer nicht ein, bevor dieser ins Mal zurückgelaufen

ist, so ist er seinerseits dessen Gefangener, und dieser stellt ihn als eroberte Beute hinter sich. Der rechte Führer, also der Größte der Gegenpartei, fordert nun und so geht weiter; abwechselnd wird hüben, dann drüben gefordert. Wird einer zum Gefangenen gemacht, welcher einen oder gar mehrere Gefangene als erobert hinter sich stehen hat, so sind diese befreit und kehren mit allen Rechten und Pflichten ihrer Kameraden ins eigene Mal zurück. Gewonnen hat die Partei, welche der anderen sämtliche Spieler weggefangen hat. Besonderen Reiz gewinnt das Spiel für die Schüler, wenn Klasse gegen Klasse kämpfen darf. Man gönne Schülern ohne Bedenken diese Bethätigung ihrer Spiel- und Bewegungslust im fröhlichen Kampf um die Klassenehre.

Als eine andere Vereinfachung des Barlauffspiels kann das sogenannte

Käuberschlagen

angesehen werden. Hier und da hat man in das Barlauffspiel noch eine weitere Verwickelung eingeführt, indem man fünf bis zehn Schritt vor jedem Male eine Fahne oder dergleichen aufpflanzte, welche zu verteidigen war, mit deren Verlust das Spiel als verloren betrachtet wurde. Denken wir uns nun die zwei Gegnerscharen wie bei dem vorbeschriebenen vereinfachten Barlauf aufgestellt und im Spielfelde rechts vor jeder Schar in einer Entfernung von dreißig Schritt einen Fahnenstock eingepflanzt, dem ein Hut oder dergl. locker aufgesetzt ist, legen wir ferner jeder Schar die Verpflichtung auf, den von ihrem Standorte weiter entfernten Hut vor dem Raube durch einen aus dem Lager der Gegner gesandten Gespielen zu hüten, so vollzieht sich das vereinfachte Spiel wie folgt: Die Führer jeder Schar teilen diese in zwei gleiche Abteilungen und bezeichnen ihren Untergebenen denjenigen Spielgenossen unter den Gegnern, dem zunächst entgegengeeilt werden soll. Dann ruft der unparteiische Spielordner: Eins, zwei, drei! Auf drei laufen aus jedem Lager zwei aus, der eine, um sich des feindlichen, zwanzig

Schritt entfernten Hutes zu bemächtigen und ihn, rasch umkehrend, im eigenen Lager zu bergen, wohin ihm der zu spät gekommene Verteidiger als Gefangener folgen wird, der andere, um den eigenen, dreißig Schritt entfernten Hut zu verteidigen, indem er dem Räuber zuvorkommt, ehe dieser sich des Hutes bemächtigen konnte, oder ihn einholt und einfängt, ehe er den Hut in Sicherheit gebracht hat. Macht jede Schar einen Gefangenen, so findet sofort eine Auswechslung statt; im anderen Falle bekommt eine Schar zwei Gefangene, die damit aus dem Spiel austreten, so daß die Schar, der sie anfangs zugeteilt waren, um zwei ihrer Mitglieder geschwächt wird.

Die Hüte werden stets alsbald wieder an den Fahnenstäben befestigt, nötigenfalls eine neue Verteilung in die Abteilungen vorgenommen, und ein neues Zweipaarlaufen beginnt so oft, bis die eine von beiden Scharen auf eine vorausbestimmte Zahl herabgebracht oder auch ganz „alle geworden“ ist.

Das Wesen des Spieles beruht darin, daß die Verteidiger stets ein wenig später auslaufen werden, als die Räuber, da sie nicht wissen, wer auf Raub ausgeht, jene aber beim Abnehmen des Hutes und bei dem Umkehren Zeit verlieren werden.

Mit Vorliebe ersetzt man den Hut durch einen großen auf den Boden gelegten Ball, dessen Aufheben und Tragen erheblichen Zeitverlust zu Ungunsten der Räuber mit sich bringt. Man kann aber auch jedes Gegenstandes entbehren, indem man an die Stelle des Hutabnehmens eine bestimmte Thätigkeit, z. B. ein zweimaliges Rechtsmachen setzt, welches ebenfalls Zeit kostet*).

Einschaltungsweise tragen wir hier ein Spiel nach, welches sich an das einfache Beckspiel anschließt, obgleich es durch

*) Wenn Herren und Damen gegen einander spielen, so wird der Herrenhut der Damenreihe näher gesteckt, als der Damenhut den Herren. Dadurch werden die ‚Chancen‘ des Spieles für das starke und schwache Geschlecht.

einige **Zuthat** von Nebenregeln ganz eigenartig erscheint. Es heißt

Fuchs ins Loch.

Ein Spielmal wird Fuchshöhle genannt. Es wird von einem oder mehreren Füchsen besetzt, während die übrigen Gespielen sich auf dem Spielfelde zerstreuen. Mit dem Rufe: „Der Fuchs kommt!“ laufen die Füchse aus, um die Verstreuten zu überraschen und durch einen Schlag oder Wurf mit dem Plumpsack, einem zusammengedrehten Taschentuche, zu erlegen. Die Füchse dürfen, so lange sie in einem Atemzuge „Geh!“ schreien können, laufen. Geht ihnen aber die Luft aus, so müssen sie fortan hinken und hinkend die Verfolgung fortsetzen. Währenddem darf ihnen niemand etwas anhaben. Sobald sie aber den gehobenen Fuß niederstellen, müssen sie in die Höhle laufend zurückeilen. Dabei dürfen sie zwar nicht aufgehalten werden, sie sind aber den Schlägen aller übrigen Spieler ausgesetzt und werden mit dem Schlachtruf: „Fuchs ins Loch!“ nachdrücklich in die Höhle zurückgetrieben. Ist es einem Fuchse dagegen zuvor gelungen, einen mit dem Plumpsack zu berühren, so ist er frei, und an seiner Stelle wird der Getroffene zum Fuchs und zum Gegenstand ihrer und allgemeiner Züchtigung.

Abgesehen von der zeitweilig vorgeschriebenen Bewegung des Hinkens unterscheidet sich also das Fuchsspiel nur dadurch vom **Beck**, daß der, welcher gezeckt ist, ehe er selber sich über einen anderen hermacht, zuvor unter einiger Gefährdung seines Rückens ein Freimal erreichen muß. Von allen sogenannten Hink- und Hüpfspielen ist dieses noch das brauchbarste, aber ein ergiebiges Lausspiel ist es doch nicht.

Zweite Klasse.

Während bei den bisher beschriebenen Lausspielen anfangs immer nur einer mit einem anderen, später mehrere mit mehreren in Wettstreit traten, das Verhältnis der Gegnerschaft aber bis zu Ende jedes Spieles fortbestand, liegt bei

einer anderen Klasse der gemeinsame Gedanke zugrunde, daß der Häscher sich die ergriffenen Gegner zu Freunden und Gehilfen erwirbt. Auch hier entwickelt sich die Spielweise von den einfachsten Formen zu solchen, welche mehr Aufmerksamkeit und vielseitigere Bethätigung der in Frage kommenden Seelen- und Leibeskräfte erheischen. Die einfachste Form hat

Das Jagdspiel.

Ein Kamerad wird zum Jäger ernannt, die übrigen stellen das Wild, die Hasen, vor. Zur Eröffnung ruft der Jäger laut: „Hut! Hut!“ und die Hasen laufen von ihrem Freiplatz ins Feld aus. Der Jäger sucht sich eines der Hasen zu bemächtigen, indem er ihm naheilt und ihn mit drei Schlägen abfängt. Kein Hase darf in den Freiplatz zurückkehren, bevor nicht einer gefangen ist. Der gefangene Hase wird Hund, er hat als solcher, um erkannt zu werden, ein Tuch um den Arm zu binden und hilft beim zweiten Spielgange jagen, er bekommt aber nicht das Recht, die Hasen abzuschlagen, darf sie vielmehr nur festhalten, bis der herbeigerufene Jäger sie mit drei Schlägen zu Hundem macht.

Die Hasen haben dann die Berechtigung, den von einem Hunde Ergriffenen zu befreien, während sie den Jäger niemals festhalten dürfen. Sie können sich aber, sobald der Jäger zwei Hunde hat, der Verfolgung durch eilige Rückkehr in den Freiplatz entziehen. Auslaufen müssen sie wieder bei jedem neuen Spielgang. Sind alle Hasen gefangen, so hat das Spiel ein Ende. Der Jäger thut klug daran, sein Absehen zunächst auf die schwächeren Hasen zu richten, die sich leichter haschen lassen, als die besseren Läufer. Später kommt ihm das Sprichwort zu gute: „Viele Hunde sind des Hasen Tod!“ Der zuletzt gefangene, gewöhnlich einer der besten Läufer, übernimmt bei der Wiederholung die Rolle des Jägers. Der Eifer der Kinder bei diesem Spiel ist meistens so groß, daß nicht leicht eine Stockung eintritt. Die kleineren Kaufereien, die bei dem Festhalten der Hunde durch

die Hasen vorkommen, haben nicht viel zu bedeuten. Für größere Kinder, welche gewaltfamer zugreifen würden, ist die Jagd ohnehin zu einfach. Mehr Geschick erfordert

Der Fischzug.

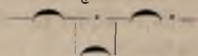
An die Stelle des Jägers tritt der Fischer, der sich, von seinem Ufer auslaufend, aus der Schar der im Teich umher spielenden Fische (= Seehasen) zunächst mit einfachem Schlag einen und noch einen Fisch erangelt. Er reicht beiden alsbald die Hand, so daß ein Netz entsteht. Das Netz wird durch den Teich gezogen und jeder Fisch, den die beiden äußersten im Netze mit der freien Hand berühren, wird als eine Masche zu einem neuen Netz zurückgeschickt, bis wiederum ein Netz von dreien geknüpft werden kann. Dann wird mit zwei Netzen gefischt, bis alle Fische gefangen sind.

Es genügt auch schon, Netze von zweien zu knüpfen, insbesondere, wenn diese beiden nicht Hand in Hand fassen, sondern die Verbindung durch ein kleines Seil (Schwingseil der Mädchen) hergestellt wird. Dann haben die Enden des Netzes eine größere Beweglichkeit.

Oft wird das Spiel auch so gespielt, daß überhaupt nur ein Netz, eine Kette gebildet wird, indem jeder Gefangene sich derselben sofort anreicht, das Netz also immer länger wird, bis es den ganzen Teich überspannt. Bei dieser Spielweise haben die Fische das Recht, durch die Maschen des Netzes zu schlüpfen und so das Ufer, welches für sie als Freistätte gilt, zu gewinnen, oder es, indem sie sich auf die verbundenen Arme werfen, oder mit den Unterarmen darauf schlagen, zu sprengen. Ist das Netz auf diese Art zerrissen, so werden die Trümmer von den Fischen mit Schlägen (Plumpsackschlägen) ans Ufer zurückgetrieben, Abwehr der Schläge ist untersagt. Nur hier, nicht im Teiche selbst, darf das Netz geflickt werden. Lange Netze zerreißen oft von selbst, weil die Enden nach entgegengesetzten Richtungen zerren, es ist deshalb gut, wenn die Maschen niemals zu stark angespannt werden; auch ist es weise, sich vor dem jedes-

maligen Auswerfen der Netze darüber zu verständigen, auf wessen Fang man ausgehen will.

Eine weitere Abänderung erfährt das Spiel, wenn der mittlere von dreien nicht an den Händen ergriffen wird, sondern die zusammengehaltenen Hände von zweien von hinten her ergreift (Fig. 2):



Sein Rücken

ist dann das Ziel für neckische Schläge der noch ungefangenen Mitspieler.

Das weitverbreitete Spiel geht, wie alle anderen, unter den verschiedensten (landesüblichen) Namen.

Der schwarze Mann

ist wiederum eine Vereinfachung des Fischzuges mit dem großen Netz. Zwei Male, jedes am Ende des Spielplatzes, werden bezeichnet. Einer, der schwarze Mann, verläßt sein Mal mit dem Ruf: „Wer fürchtet den Schwarzen?“, die anderen das gegenüberliegende Mal mit der Antwort: „Niemand!“ Sie eilen ihm entgegen, um, ihm ausweichend, sein Mal zu erreichen, er erhascht die entgegenkommenden und macht sie mit drei Schlägen zu seinen Untergebenen, das heißt ebenfalls zu schwarzen Männern mit gleichen Pflichten und Rechten, zurückweichen darf niemand, der Lauf von einem Male zum andern geht immer nur vorwärts oder seitwärts. So wogt der Lauf hin und her, bis nur noch einer zu fangen ist. Dieser wird der schwarze Mann des nächsten Spieles.

Eine Abart des Spieles, welche sich an das Durchschlüpfen unter dem Netz anschließt, ist diese:

Das Spielfeld wird in drei Streifen geteilt. Ein oder mehrere schwarze Männer besetzen den mittleren, ziemlich schmalen Streifen, sie dürfen sich auf ihm nach allen Seiten frei bewegen, dürfen ihn aber nie verlassen; die übrigen verteilen sich auf den beiden äußeren Streifen. Ihre Aufgabe besteht darin, ungeschlagen von einem der äußeren Streifen

zum anderen, über den mittleren hinüber zu laufen. Gelingt ihnen dies nicht, so müssen sie den Weg über das Mittelfeld gleich seinen anfänglichen Behütern mit versperren. Seine Besatzung wird naturgemäß immer größer, das Spiel hat ein Ende, wenn nur noch so viele sich draußen behaupten, als man für das nächste Spiel zur Besetzung des Mittelstreifens erforderlich erachtet.

Man kann aber auch die Bestimmung treffen, daß das Spiel als beendet angesehen werden soll, wenn etwa nach zehn Durchläufen noch nicht alle Durchgänger gefangen sind. Dann verwandelt sich das Spiel wiederum in eines zweier Gegenscharen.

Auch der „Schwarze Mann“ kann so gespielt werden, indem man den schwarzen Männern ebensoviel weiße gegenüberstellt, die abwechselnd Gefangene zu machen haben. Der Spielruf lautet: „Schwarz fängt!“ oder: „Weiß fängt!“ Dann ist es freilich besser, wenn die Gefangenen austreten, damit es überhaupt zu einer Entscheidung kommt.

Die angenehmste Art, das Spiel zu gestalten, ist unter dem Namen

Tag und Nacht

bekannt. Die Schwarzen sowohl als die Weißen, die Kinder der Nacht und des Tages, stellen sich wenige Schritt von einander entfernt in zwei Zeilen Rücken gegen Rücken auf. Eine Scheibe mit einer schwarzen und einer weißen Fläche (oder statt ihrer eine Münze mit Kopf und Schrift) wird vom unparteiischen Spielordner in der Gasse zwischen beiden Zeilen in die Höhe geworfen. Fällt die schwarze Fläche auf den Boden, so ruft der Spielordner: Schwarz flieht, die Weißen machen sofort Kehrt, um die in ihre, vor ihnen in ziemlicher Entfernung abgesteckte Freistätte flüchtenden Schwarzen zu verfolgen. Die Ergriffenen treten aus und so fort, bis sämtliche Angehörige einer Schar „tot“ sind. Dann muß wenigstens noch ein, also zweites, Spiel gemacht werden, nachdem Weiße und Schwarze den Aufstellungsort

vertauscht haben. Da bei jedem Wurf der Scheibe ebenso gut die weiße wie die schwarze Seite nach unten zu liegen kommen, niemand also mit Sicherheit voraussehen kann, ob er zunächst Verfolger oder Verfolgter wird, so kommt eine anregende Unsicherheit ins Spiel, hitzige Kinder laufen oft ihren Gegnern geradezu in die Arme. Es hat noch den Vorzug, insofern eine gewisse Abwechslung zwischen rascher und langsamer Bewegung zu gewähren, als die Aufstellung in den Zeilen nach jedem Spielgang im Schritt erfolgen muß, immer also einige Beruhigung nach dem Laufe stattfindet.

Hie und da ist eine andere Art als die eben angegebene, bei der die Ergriffenen durch das Versagen weiterer thätiger Teilnahme bestraft werden, üblich. Jeder, der sich hat ergreifen lassen, muß den, der ihn gepackt hat, auf den Rücken nehmen und an seinen Aufstellungsort zurücktragen. Dabei verliert natürlich keine Schar einen ihrer Genossen, sie besteht in unveränderter Stärke fort, bis die Ermüdung der Sache ein Ende macht. In dieser Weise können schon zwei das Spiel ausführen, während im anderen Falle die Zahl der Spieler nur durch den vorhandenen Raum begrenzt ist.

Für ältere Schüler verlieren diese Spiele allmählich ihr Anziehendes, und die Schüler sind nicht damit zufrieden, daß der Wettstreit ihrer Kräfte sich in der Hauptsache auf den Vergleich ihrer Schnelligkeit beschränkt. Sie wollen, sobald es möglich wird, worauf schon das Festhalten der Hunde beim Jagdspiel, das gewaltsame Zerreißen des Netzes beim Fischzuge hinführt, auch ihre körperliche Kraft, ihre Dreistigkeit ins Licht stellen und greifen da am liebsten zum Ringkampf, um den schlagenden Beweis für ihre Überlegenheit beizubringen. Da es aber ungemein schwer ist, ohne eine strenge Überwachung der Einzelnen hierbei alle Ausschreitungen zu verhindern, wie es denn, wenn Knaben ohne Aufsicht eines dieser Spiele vornehmen, fast stets mit einer gereizten Prügelei endet, so sind wir geneigt, vorläufig alle derartigen Spiele: Räuber und Gendarmen, Ritter und Bürger, Kriegsspiele, lauter Nachahmungen

kriegerischer Unternehmungen, in den Hintergrund zu stellen, um so lieber, als sie sämtlich auf den gewöhnlichen freien Spielplätzen doch nicht zur rechten Entfaltung zu bringen sind. Wir verkennen es allerdings nicht, daß sie unter geschickter Oberleitung gedeihlich dargestellt werden können. Allein, wo eine solche vorhanden ist, schafft sie sich selbst Ausmaß und Regel des Spieles; wo sie fehlt, dürfte auch eine eingehende Beschreibung und Anleitung nichts nützen.

Dritte Klasse.

Wir gehen daher zu einer dritten Klasse der Laufspiele über, die, obgleich sie von Haus aus reine Kinder-
spiele sind, dennoch für die gesellige Unterhaltung selbst der Erwachsenen nicht verschmäht werden. Dies geht so zu. Bei allen bisher beschriebenen Spielen wird man nicht leicht auf den Gedanken verfallen, Knaben und Mädchen zu einer Spielkameradschaft zu vereinigen. Wir haben zwar kaum ein Spiel beschrieben, welches nicht sowohl die einen wie die anderen, wenn sie für sich allein sind, vornehmen könnten. Aber für beide ist die Spielweise so unterschiedlich, daß ein Zusammenspiel kaum rätlich und thunlich ist. In den folgenden Spielen verursacht im Gegenteile die zwar nicht notwendige, aber stets zulässige, durchaus harmlose Vereinigung beider Geschlechter ein ganz neues Vergnügen.

Wir wollen sie deshalb auch so beschreiben, wie sie in gemischter Gesellschaft gespielt werden würden. Die Beschreibung desjenigen Spieles, in dem der angezeigte Charakter am merklichsten hervortritt, stellen wir voran und lassen ihm auch den bedeutsamen Namen:

Der Wittmann oder Brautlauf.

Jede Dame wählt sich einen Herrn, die Paare stellen sich Seite an Seite, die Damen rechts, Hand in Hand, hintereinander. Eine Person aus der Gesellschaft ist übrig geblieben. Wir nehmen an, daß es eine Dame ist. Sie

stellt sich mit dem Rücken vor die Folge der Paare, klatscht dreimal in die Hände und ruft: Hach—rasch! Auf dieses Zeichen trennt sich das letzte Paar, der Herr läuft an der linken, die Dame an der rechten Seite der Paare nach vorn, um sich vorn vor allen wieder zusammenzufinden. Die einsam voranstehende Dame aber sucht den Herrn daran zu hindern und ihn für sich selbst einzufangen. Gelingt es ihr, so stellt sie sich mit ihm an die Spitze, und die verlassene Dame tritt vor beide, um sich im zweiten Spielgange durch Eroberung eines Gefährten ihres Witwentums zu entledigen. Gelingt es ihr nicht, so wiederholt sie ihren Aufruf. Für die Herren wird es schicklich sein, eine bestimmte Dame nicht zu lange allein zu lassen, die Damen können sich schon eher bemühen, dem Herrn ihrer ersten Wahl treu zu bleiben. Das Spiel wird nach Gefallen fortgesetzt.

Wer an der Hinweisung auf das Verhältnis der Geschlechter Anstoß nimmt, der mag es „Fang schon!“ oder „Böckchen, schiele nicht!“ nennen. Der mag es auch dadurch vereinfachen, daß er die Gespielen hintereinander in einer Reihe aufstellt, deren erster durch den Ruf: „Letzter, geh du voran!“ den letzten veranlaßt, seinen Platz zu verlassen und den Versuch zu machen, ungeschlagen sich an die Spitze zu bringen. Geschlagen, scheidet er aus der Reihe aus, die, wenn der Rufer flink ist, sich schnell verkürzt. In dieser Form ist das Spiel leicht in ein anderes hinüberzuleiten, das uns B. Scheffel im „Juniperus“ unter dem Namen

Weih, Weih, was klopfst du?

wie folgt beschreibt: „Da mußte der Diethelm als Weih mit heiserem Raubvogelgeschrei uns umschwirren, die drei Edelsräulein duckten sich wie die Küchlein ängstlich zusammen oder flohen in wildem Kennlauf und ich — Juniperus — mußte zu ihrer Verteidigung den Feind kampfslich bestehen“.

Gewöhnlich bilden die Küchlein hinter ihrem Beschützer einen Schweif, indem sie sich leicht an den Kleidern fassen, und die kampfsliche Thätigkeit des Beschützers besteht lediglich

darin, sich mit ausgebreiteten Armen dem Weih so entgegen zu stellen, daß dieser nicht an das letzte Kücklein gelangen kann. Die Zahl der Kücklein darf nicht eben groß sein, sonst wird ihre Bewegung unbeholfen; ist die Gesellschaft zahlreich, so bildet man lieber mehrere Gruppen und Ketten.

Ist keine Wohnung frei?

Wiederum teilt sich die Gesellschaft in Paare, jedes Paar sucht sich in einem weiten Kreis einen Platz. Eins der Paare trennt sich, der Herr wendet sich zu einer Dame, die Dame zu einem Herrn mit der Frage: „Keine Wohnung zu vermieten?“ Er erhält abschlägige Antwort: „Wir vermieten nicht!“ Hinter dem Rücken der Wohnungssucher geben sich inzwischen andere Herren oder Damen einen Wink, daß sie zu einem Wohnungswechsel geneigt sind, und vollziehen eilends den Umzug. Die Aufgabe der Wohnungssucher ist es, in eine eben leer stehende Wohnung einzuziehen. Im Grunde spielen hierbei die Herren und Damen beide für sich, doch enthüllt sich im Suchen, im eiligen Scheiden und Meiden mancherlei verschwiegene Beziehung.

Einfacher gestaltet sich das Spiel, wenn man abwechselnd dem wohnungsuchenden Herrn das Recht giebt, alle Herren zugleich zum Umzuge aufzufordern, und ebenso der Dame. Bei dem entstehenden Durcheinander wird es beiden Obdachlosen leicht, ein Unterkommen zu finden. Sind keine Herren oder keine Damen in der Gesellschaft, so vertreten Bäume oder Stühle ihre Stelle, daher das beliebte „Bäumchen wechseln!“

Der Gedanke eines mit gewissen Fährlichkeiten verknüpften Platzwechsels findet später wiederholt bei den verschiedenartigsten Ballspielen einen kräftigern Ausdruck, worauf hier nur im Vorbeigehen hingewiesen werden soll.

Jakobine, wo steckst du?

In bunter Reihe steht die Gesellschaft im Kreise. Einem Herrn und einer Dame werden die Augen verbunden;

geblendet werden sie in den Kreis geführt. Der Herr, mit dem Plumpsack bewaffnet, sucht die Dame, diese meidet ihn. Der Herr, um zu wissen, wo er sie zu suchen hat, ruft: „Jakobine, wo steckst du?“ Leise erwidert sie: „Hier!“ entfernt sich aber lauschend sofort von dem Platz, auf dem sie geantwortet hat, bis sie dem Herrn doch einmal unbeabsichtigt in die Arme läuft und ihren Schlag erhält. Dieses Blindlingspiel gewährt, wie alle anderen der Art, wenig starke Bewegung, es giebt dafür um so mehr Anlaß zu Ausbrüchen der Heiterkeit, welche ja auch hinwieder etwas Bewegendes, Belebendes haben.

Katze und Maus

gehört zu den beliebtesten Kinderspielen. Die Kinder schließen Hand in Hand einen lockeren Kreis. Eines wird zur Katze, ein anderes zur Maus ernannt, die Katze befindet sich zunächst außerhalb des Kreises, die Maus innerhalb. Der Spielspruch zur Einleitung des Spieles lautet etwa:

Katze: Maus, komm heraus!

Maus: Ich lache dich aus!

Katze: Ich gebe dir Zuckerbrot!

Maus: Nein, du machst mich tot!

Katze: Ich gebe dir Speck!

Maus: Nein, geh weg!

Katze: Ich hole dich!

Maus: Ich rette mich!

Die Katze dringt nunmehr in den Kreis, die Maus schlüpft unter den hochgehobenen Armen der Gespielen hinaus. Will die Katze hinterher, so werden die Arme schleunigst gesenkt, so daß es ihr fortan stetig erschwert wird, den Ausgang oder Eingang zu finden. Oder besser, man hält der größeren Katze nur drei oder vier Thore offen, während die kleinere Maus durch jedes Loch schlüpfen kann. Ist die Maus gefangen, so wird eine andere Maus, ebenso eine andere Katze gewählt, bis alle Mitspieler dran gewesen sind.

In gemischter Gesellschaft sind Mäuschen die Mädchen, Mauhunde die Knaben. Man ordnet sie so, daß an mehreren Stellen zwei Knaben nebeneinander stehen, die, ihre Arme auf des Nachbars Schultern legend, Thore für den Mauhund bilden, während alle anderen Hand in Hand mit hochgehobenen Armen dem Mäuschen Pfortchen zum freien Aus- und Einlaufe gewähren. Auf fünf oder sechs Pfortchen kommt ein Thor. — In dieser Form können unter Umständen auch Erwachsene spielend die Erinnerung an ihre Kindheit auffrischen, denn den Herren wird das Bücken unter den Thoren nicht schwerfallen, die Durchlaßpforten für die Damen sind hoch genug, daß sie ohne Scheu für Gefährdung des Kopfspüzes, wie er heutzutage Mode ist, hinein- und herauschlüpfen werden.

Ehe man noch mit Kindern „Katz und Maus“ einübt, spielt man vorbereitend

Komm mit!

Die Gespielschaft bildet auch hier wie zuvor einen Ring. Einer läuft außen rechts herum und versetzt einem der Stehenden einen leichten Schlag mit den Worten: „Komm mit!“ Dieser verläßt flugs seinen Platz und umkreist, rechts hin laufend, den Ring, also in entgegengesetzter Richtung zum Schläger. Beim Begegnen reichen sich beide die rechte Hand und drehen sich einmal mit einander herum. Wer von beiden, der Schläger oder der Geschlagene, zuerst die entstandene Lücke im Ring erreicht, füllt sie aus, der übrig bleibende setzt das Spiel fort. Das Umdrehen beim Begegnen hat den Zweck, einem Zusammenstoßen der Laufenden vorzubeugen.

Bisher war die Auswahl der Stehenden in das Belieben des Schlägers gestellt. Man kann das ändern, indem man dem Rundlauf ein Vorspiel vorausschickt. Der Spielordner tritt in den Kreis, nimmt ein glattes Steinchen zur Hand, alle strecken ihm eine Hand entgegen, in jede drückt er das Steinchen hinein mit den Worten: „Halt fest!“ und jeder

schließt die Hand, als ob er es festhielte, gleichviel ob er es erhalten hat oder nicht. Einer nur kann es haben. Nun geht der Schläger wiederholt im Kreise herum und sucht aus den Mienen zu erraten, wer es hat. Glaubt er den Besitzer erkannt zu haben, so stellt er sich links vorüber hinter ihn. War die Vermutung unrichtig, so kehrt sich letzterer sofort rechtsum und verfolgt ihn zur Rechten hin rund um den Ring, um dem Betrogenen womöglich jeden Schritt mit dem Plumpsack auf dem Rücken abzuzählen, bis dieser an der Lücke, durch die er austrat, wieder in den Ring hineinschlüpfen kann. Hat aber der Schläger den Inhaber des Steins richtig herausgefunden, so reißt dieser sofort aus, wenn der Sucher sich nähert, um aus dem Ringe herauszutreten, und läuft, durch die fortwährenden Schläge des nachsehenden Suchers aufgemuntert, zweimal um den Ring herum bis an seinen alten Platz. Dann wird ein neuer Sucher gewählt und der Stein abermals bei irgend einem Mitspieler versteckt zc.

Das Drittenabschlagen.

Dieses äußerst dankbare und trotz seiner Einfachheit bei Jung und Alt sehr beliebte Spiel erfordert mindestens zwölf Spieler. Fünf Paare, also zehn Spieler, stellen sich in einem Kreise so auf, daß jedes Paar von dem andern sechs bis acht Schritt Abstand hat, die Spieler eines Paares aber dicht hinter einander stehen, das Gesicht dem Innern des Kreises zugewendet. Die Paare stehen also Gesicht gegen Gesicht. Das übriggebliebene Paar stellt einen Läufer und einen Abschläger. Ersterer stellt sich in der Mitte des Kreises auf, letzterer außerhalb desselben. Auf das „Los!“ des Läufers rennt derselbe davon, und der Abschläger sucht ihn zu haschen, also mit der Hand auf den Rücken zu schlagen. Gelingt ihm dies, so wechseln beide die Rollen. Der Läufer stellt sich jedoch so bald wie möglich vor ein Paar; dadurch ist er gerettet, also vom Laufen ab, und derjenige wird

Läufer, welcher durch das Vorstellen des Läufers der „Dritte“ geworden ist. Also Läufer wird allemal derjenige, der durch Vorstellen des Läufers statt der Letzte einer Zweier- der Letzte einer Dreierreihe geworden ist, und Abschläger der, welcher, bevor er als Läufer sich vorstellen konnte, geschlagen wird, oder als Dritter es versäumt, schnell wegzulaufen und demnach noch im Stehen geschlagen wird. Je rascher und öfter das Vorstellen und somit der Wechsel in der Person des Läufers von statten geht, desto lebendiger und lustiger wird das Spiel. — So wird der Abschläger häufig getauscht, wenn der Dritte sich gerade vor den Ersten der eigenen Reihe stellt, noch mehr aber, wenn ein mehrmaliger Platzwechsel des Ersten und des Letzten stattfindet, und nicht minder durch Vorstellen des Dritten vor den Ersten seiner Reihe, dann des zum Dritten gewordenen vor den Ersten des nächsten Paares, des zum Dritten gewordenen wieder vor den Ersten des ersten Paares, des Dritten vor das nächste Paar u. s. f.

Wird das Spiel nur von männlichen Personen gespielt, so ist auch das Durchkriechen des Dritten zwischen den gegrätschten Beinen der beiden Vordermänner, der Bocksprung über einen oder beide Vordermänner hinüber, der Bocksprung über den ersten, das Durchkriechen unter dem zweiten Vordermanne zulässig; und beim Laufen das Niederschlagen oder der Überschlag mit Stützen der Hände auf den Boden zum Stande vor einem Paar; guten Turnern gelingt auch das freie Kopfübern ohne Aufstützen mit den Händen.

Im übrigen spielen das „Drittenabschlagen“ Herren und Damen im bunten Durcheinander.

Eigenartig gestaltet sich das Spiel, wenn man die Spieler in den Paaren von vornherein Gesicht gegen Gesicht aufstellt und das Aufstellen des Läufers zwischen beiden verlangt. Durch unvorhergesehene Drehung des Einläufers wird bald dieser bald jener aus dem Paar als Dritter ausgeschieden, jenachdem ihm der Einläufer den Rücken zugehrt.

Bei einer größeren Zahl der Gespielen bildet man sogleich mehrere Kreise, läßt zunächst in jedem für sich spielen; bei größerer Sicherheit aber läßt man Läufer und Abschläger durch alle Kreise von einem zum andern laufen, — da heißt's aufpassen!

Bei einer kleineren Zahl stellt man die Spieler einzeln auf, der Zweite wird Abschläger.

In jedem Falle gestattet man entweder nur das Umlaufen um den Kreis oder auch das Durchlaufen. Dies macht das Spiel wechselvoller, das weite Fortlaufen und langatmige Nachsetzen ist schlechterdings zu untersagen. Ein Spielplatz mit enger Abgrenzung verhindert es von selbst, er verdient daher für das „Drittenabschlagen“ den Vorzug.

Zweiter Abschnitt.

Die Wurfspiele.

Erste Klasse.

Wie die Laufkunst im Spiele die Beine kräftig und das Herz stark macht, so macht die Wurfkunst den Arm straff und das Auge hell; beide Künste gehören von Anbeginn zusammen und ergänzen sich im Denken und Wollen spielfroher Jugend zu einem natürlichen Ganzen. Selbst besflügelten Fußes einen Körper mit der bloßen Kraft der Glieder und fast noch mehr mit Hilfe eines besonderen Werkzeuges durch die Luft fliegen zu machen und seiner Bahn mit den Augen nachzufolgen, bereitet ihr von Klein auf Vergnügen und bleibt ihr immer etwas Angenehmes.

Wenn man mit der bloßen Hand wirft, so kann man dabei den Zweck verfolgen, entweder die größte Höhe oder Weite zu erreichen, oder die größte Masse fortzuwerfen, die man bewältigen kann, oder drittens ein bestimmtes Ziel zu treffen. Der Wurf kann von einer festen Stelle aus nach den verschiedensten Richtungen (vornwärts, seitwärts, rückwärts) geschehen, oder während der Werfende sich selbst bewegt. Ebenso kann das Ziel sowohl ein festes, als ein bewegliches sein.

Die Werkzeuge, deren man sich bedient, um weiter als mit der bloßen Hand zu werfen, sind sehr mannigfaltig; sie dienen bei uns meist nur zum Spiel, wilden Völkern aber als Jagd- und Kriegswaffen. Dahin gehören, um nur auf einige der gewöhnlichsten hinzuweisen, der Wurffstock, ein Stab, welcher an einem Ende eine löffelartige Vertiefung oder eine Gabel oder eine Spitze trägt, in die man das Wurfgeschöß legt, klemmt oder einsteckt, da es dann, beim Fortwerfen in einem großen Bogen geschwungen, mit ungemeiner Schnelligkeit ausgesandt wird, und das Schlagholz, mit dem man einen aufgeworfenen oder liegenden Gegenstand fortprellt. Dahin gehören ferner die Schwungriemen, an deren Ende das Geschöß befestigt wird, das ihn, in heftigen Umschwung wie eine Schleuder versetzt, im Fluge mit entführt, und die Schleuder selbst. Auch das Blasrohr, der Bogen, die Armbrust sind als handliche Geräte für Spielarten des Wurfs zu erwähnen, obwohl man dann meistens nicht von Werfen schlechthin, sondern von Schießen spricht. Da der Gebrauch dieser Geräte theils eine besondere Geschicklichkeit, theils besondere Schutzvorkehrungen wegen einiger mit ihrem Gebrauche verknüpfter Gefahr erfordert, so nehmen wir sie in der Regel nur auf den Übungsplätzen, nicht aber auf den Spielplätzen zur Hand und überlassen die näheren Angaben den Lehrbüchern der Turnkunst.

Auf die Art des Wurfs hat sodann die Gestalt des Geschosses einen großen Einfluß, theils in Rücksicht des bequemen Anfassens, theils in Rücksicht des Widerstandes der Luft. Drei Gestalten kommen vorzugsweise zur Anwendung, diejenige des Stabes, der Scheibe, der Kugel. Unter den Wurffspielen finden sich solche, zu deren Ausführung man eines geraden oder eines gebogenen Stockes von größerer oder geringerer Länge bedarf, z. B. einer Lanze, eines Krummholzes, eines Ringes und Reifens; ferner solche, bei denen man einer Scheibe (Diskus), eines Scherbens (wie beim Prellwurf gegen eine Wasserfläche) benötigt ist, namentlich

aber einer Kugel von geringerem oder größerem Durchmesser, von Holz, Leder, Filz, Thon, Stein, Metall, wie bei den verschiedenen Kugelspielen mit kleineren und größeren, ausgefüllten und hohlen, harten und weichen Bällen. Die näheren Angaben über die Spielmittel und Spielzeuge findet man in den nachstehenden Beschreibungen der einzelnen Spiele.

Schon bei den Kinderballspielen, mit denen wir den Anfang machen, kommen alle hervorgehobenen Eigentümlichkeiten der Wurfs Spiele zur Geltung, sie sind gewissermaßen für alle anderen vorbildlich. Auch bei ihnen findet schon früh ein Fortschritt von einfacher, zeitvertreibender Beschäftigung und Übung körperlicher Fertigkeit einzelner Kinder zum Gesamtspiel einer Gespielschaft, welche von dem gleichen Gedanken erfüllt ist, statt. Zuerst rollt und wirft das Kind den leichten, weichen Ball, der ihm übergeben ist, von sich und holt ihn wieder; kommen mehrere zusammen, so rollen und werfen sie sich gegenseitig den Ball zu, suchen ihn beim Haschen früher als andere zu erreichen und eines dem anderen auf die bequemste Art, dann auch unter erschwerenden Bedingungen und mit Beachtung fester Vorschriften abzunehmen und abzufangen. Damit nimmt die

Schule des Ballspiels mit einem Fangball

ihren Anfang. Der Ball ist ein aus Garn um einen Kork gewickeltes Knäuel oder ein hohler Gummiball von 5 bis 7 cm Durchmesser. Wie der Name besagt, besteht die Hauptsache in dem regelrechten Fangen des regelrecht geworfenen Balles. Hier sind einige Regeln, nach denen Wurf und Fang geschehen kann. Beim Gesamtspiel werden die Kinder abgezählt, das erste beginnt, es behält dann den Ball so lange, als es die Regel einhält. Das ungeschickte oder fahrlässige muß ihn auf alle Fälle abgeben, ein zweites kommt an die Reihe; zuvor wird jenes bestraft, indem es sich abseitsstellt, und sich den Ball von dem nächsten auf den Rücken werfen läßt. Verfehlt dieses den Rücken, so muß es auf das Vergnügen des Ballwurfes

verzichten, es erleidet selbst die Strafe und giebt den Ball an das dritte weiter.

1. Werfen des Balles in die Höhe mit einer Hand, Fangen mit beiden.
2. Werfen mit beiden Händen, Fangen mit einer.
3. Werfen und Fangen mit einer Hand.
4. Werfen links, Fangen rechts.
5. Werfen rechts, Fangen links.
6. Werfen mit beiden Händen in Kammhaltung*), Auf-
fangen ebenso.
7. Werfen und Fangen in derselben Weise, die Hände in
Speich- oder in Ellenhaltung.
8. Werfen und Fangen mit einer Hand mit Kamm-,
Speich- oder Ellenhaltung der Arme.
9. Werfen des Balles bei Risthaltung der Hand auf den
Boden und Fangen in den vier genannten Haltungen.
10. Werfen auf den Boden mit der einen, Fangen mit der
anderen Hand.
11. Werfen auf den Boden mit der einen, Hochschlagen
gegen die Decke oder in die Höhe mit der anderen Hand.
12. Werfen auf den Boden und Pressen des Balles ohne
Unterbrechung nach dem Boden, gegen die Decke und
an die Wand.
13. Verbindung von Fangen, Pressen, Schlagen.
14. Werfen schräg gegen die Wand und Fangen, Pressen,
Schlagen in allen Arten.
15. Werfen und vor dem Fangen:
 - a) Ein- und mehrmaliges Handklappen.
 - b) Einmaliges Vorbeugen („Empfehle mich dem
Balle!“).
 - c) Einmaliges Kniebeugen.
 - d) Einmaliger Sprung in die Höhe.

*) Kammhaltung des nach vorn gehobenen Armes: Handflächen nach oben.
Risthaltung des Armes: Rücken der Hand nach oben.
Speichhaltung des Armes: Daumen der Hand nach oben.
Ellenhaltung des Armes: Kleiner Finger nach oben.

- e) Sprung mit ganzer Drehung um die Längsachse.
- f) Niederknien links, rechts, auf beiden Knien.
- g) Unterarmkreisen (Haspeln).
- h) Halbdrehung und Fangen des Balles rücklings, d. h. man dreht dem an die Wand geworfenen Ball den Rücken zu, ebenso beim Werfen.

16. Fangen des Balles mit der Mütze, der Schürze, einem Körbchen zc.

Zur besonderen Belustigung: Der Ball wird mit dem Kopfe aufgefangen und fortgesetzt mit demselben im Springen erhalten.

Die eine oder andere Art mag diesem oder jenem zu schwer erscheinen, jedoch die Jugend leistet oft mehr als man denkt und versucht's mindestens. Gelingts, gut! Andernfalls schadet's nicht, es bleiben genug Übungen übrig, die wir als vorzügliche Vorübungen für die später folgenden größeren Spiele mit Eifer und Ernst gepflegt wissen möchten. Nun mögen folgende Änderungen und Erweiterungen eintreten:

1. Ein Spieler wirft den Ball in irgend einer Weise (auch unter einem spreizenden Beine her) in die Luft und alle anderen suchen ihn zu fangen. Hierbei wird der beste Springer durch Hochspringen allen anderen „über“ sein.
2. Der Werfer wirft den Ball hoch und nennt einen Spieler, der ihn zu fangen hat.
3. Der Werfer wirft den Ball hoch, ein Genannter fängt ihn, wirft ihn gegen die Decke, ruft einen Andern, dieser fängt den Ball, prellt ihn auf den Boden, schlägt ihn gegen die Wand, ruft einen Andern, schlägt den Ball gleich mit der Hand zurück zc.

Schule des Ballspiels mit zwei Bällen.

1. Der Spieler hält beide Bälle in einer Hand, wirft sie nach einander hoch und fängt sie mit beiden Händen.

2. Hochwerfen nach einander und Fangen mit der anderen Hand.
3. Hochwerfen und Fangen mit derselben Hand.
4. Beide Bälle werden von beiden Händen gleichzeitig hochgeworfen und mit beiden Händen gefangen.
5. Dasselbe Werfen, aber Fangen links und rechts.
6. Die Bälle werden nach einander von einer Hand hochgeworfen, von derselben Hand gefangen und sofort wieder hochgeworfen. (Wie die Leuchtflugeln beim Feuerwerk.)
7. Werfen übers Kreuz, sodaß die linke Hand den Ball der rechten, und diese den Ball der linken auffängt. (Jongleurkünste.)
8. Beide Bälle werden nach einander oder zu gleicher Zeit auf den Boden geworfen und durch Schlagen mit der Hand von oben her fortgesetzt im Springen erhalten, — geprellt.
9. Die Bälle werden gleichzeitig oder nach einander gegen die Decke oder an die Wand geworfen und gefangen oder zurückgeschlagen.
10. Die Bälle werden nach einander mit der Hand gegen die Decke oder an die Wand geschlagen und alsdann aus der Luft oder nach einmaligem Aufspringen vom Boden fortgesetzt im Springen erhalten.
11. Zwei sich gegenüber stehende Spieler werfen sich die Bälle fortgesetzt zu.
12. Sie schlagen sich den Ball zu; oder
13. Einer wirft, der andere schlägt ihn zurück.
14. Einer schlägt ihn gegen die Wand, der andere fängt ihn und wird Schläger.
15. Beide schlagen oder pressen den Ball.
16. Diese Winke werden genügen, bei mehreren Bällen und Spielern dem Ballspiele immer neue Seiten abzugewinnen. Es kommt nur darauf an, daß der Spielordner je nach dem Alter und der Geschicklichkeit der Spielgenossen eine Reihe von Wurfweisen auswählt,

die eine nach der anderen zur Darstellung gebracht werden müssen, wenn das Spiel nicht verloren sein soll. Die Kinder sind selbst in der Verknüpfung der Wurfweisen sehr erfinderisch und rügen dann aufs strengste die geringste Abweichung.

Als ein Beispiel dieser Art führen wir eine solche Verknüpfung genau so auf, wie die Mädchen sie zurzeit auf unseren Straßen pflegen.

Das Spiel der Königin.

Eines von (etwa) sechs Mädchen wird zur Königin erkoren, dieses wirft den Ball empor und beginnt mit der das Spiel, welche den Ball fängt. Diese stellt sich ihm gegenüber mit dem Rücken an eine Wand und fängt den Ball, so oft er ihr von der Königin zugeworfen wird, stets jedoch auf andere vorgeschriebene Art, die Königin dagegen, so oft jene ihn zurückwirft, auf die einfachste Art. Die Vorschriften verlangen von jener den Fang nach und nach:

- a) auf gewöhnliche Art mit beiden Händen,
- b) mit der rechten Hand von unten,
- c) mit der linken Hand von unten,
- d) mit der rechten Hand von oben,
- e) mit der linken Hand von oben,
- f) mit der rechten Hand bei gekreuzten Unterarmen von oben,
- g) mit der linken Hand bei gekreuzten Unterarmen von oben,
- h) mit der rechten Hand von oben und sofortigem Niederpressen gegen den Boden,
- i) mit der linken Hand von oben und sofortigem Niederpressen gegen den Boden,
- k) mit der Schürze, die Hände am Rande der Schürze, so daß diese nur eine flache Schüssel darstellt und der Ball aus ihr ohne weiteres zurückgeworfen werden kann,

- l) mit der Schürze, die Hände ganz unten an der Schürze, der Rückwurf geschieht mit der Hand,
 m) mit der Schürze, die Hände am unteren Saum, von oben her; Rückwurf ebenso. Hierauf wendet das Mädchen an der Wand das Gesicht nach der Wand, indem es sich ein Stück von der Wand entfernt, und fängt den an die Wand geprellten Ball
 n) mit beiden Händen,
 o) mit einer Hand,
 p) mit vorausgehendem Zusammenklappen der Hände,
 q) mit vorausgehendem Armhaspeln, d. i. Kreisen der Unterarme mit einander,
 r) mit einer ganzen Drehung um die Längsachse.

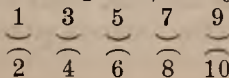
Gelingt dem Mädchen an der Wand jeder Fang, so wird es Königin, die bisherige Königin wirft den Ball zurück über ihren Kopf, wer von den bis dahin zuschauenden Gespielinnen den Ball auffängt, nimmt den Platz an der Wand ein. Das Gleiche geschieht, wenn das Mädchen den Fang einmal (oder zweimal) verfehlt; es muß dann abtreten, kann sich demnach zunächst nicht zum Range der Königin aufschwingen.

Alles geht bei diesem Spiele sehr ruhig, so zu sagen höflich und feierlich, zu.

Eine fernere Entwicklung und Erweiterung der Fangballspiele beruht auf der Anordnung und Aufstellung der Spielenden. Die vorzüglichsten Arten, sie aufzustellen, sind uns schon aus dem Abschnitt über die Lauffspiele bekannt. Eine größere Spielschar steht entweder zweigeteilt in zwei Reihen gegen einander gewendet, oder sie bildet einen Kreis. Die Bälle, gewöhnlich eine größere Menge zu gleicher Zeit, wandern von einem zum andern. Wir beginnen mit dem

Wanderball in Reihen.

Die Spieler in beiden Reihen sind abgezählt, Fig. 3:



Beide Zeilen stehen anfangs nur wenige Schritt von einander ab. Zuerst werfen die Ungeradzahligen die Bälle hinüber. Jeder, dessen Gegenüber den Ball gefangen hat, macht sofort zwei Schritte rückwärts, dann werfen die Geradzahligen die aufgefundenen Bälle hinüber, und weichen, wenn diese wieder gefangen werden, ihrerseits zurück, so daß sich also im Laufe des Spieles der Abstand der Zeilen fort und fort vergrößert. Wer aber einen gut im Bogen geworfenen Ball von seinem Platze oder mit mäßigem Vor- oder Rückwärtstreten nicht auffängt, ist „tot“, d. h. er tritt aus. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis eine Schar vom Platze verschwunden ist. Da bald auf der einen, bald auf der anderen Seite ein Spieler getötet wird, so kommt es unausgesetzt vor, daß die übrigbleibenden sich unter denen andere Gegner suchen müssen, die ihr Gegenüber beseitigt haben. Der Platzwechsel vollzieht sich im Rücken der Scharen.

Eine Abänderung des Spieles, welche dann am Platze ist, wenn nur wenige Bälle, etwa nur zwei, vorhanden sind, besteht darin, daß der eine Ball die Zickzackbahn 1 4 5 8 9, der andere zugleich die Bahn 2 3 6 7 10 durchläuft. In diesem Falle läßt man die Spieler nicht austreten, sondern schreibt jeder Schar die nicht gefangenen Bälle (die Fehlbälle) schlecht und bricht das Spiel ab, wenn eine von ihnen eine festgesetzte Zahl von (vierzig) Bällen verfehlt hat.

Bei beiden Spielen ist die Hauptsache, daß sie sehr flink gespielt werden.

Gleiches gilt vom

Wanderball im Kreise.

Mehrere Bälle wandern in einer weit geöffneten Kreisreihe von Hand zu Hand, entweder rechts oder links, im Kreise herum. Je schneller geworfen wird, und auch je mehr Bälle auf der Wanderung sind, desto lebhafter wird das Spiel. Die fortgesetzte Aufmerksamkeit und das Drehen des Kumpfes, bald hierhin bald dorthin, fesselt alle Spieler

in hohem Maß und läßt nie Langeweile aufkommen. Derjenige, welcher einen Ball nicht auffängt oder gar durch Langsamkeit und Schwerfälligkeit im Besitze von zwei Bällen ist, wird entweder in den Kreis geführt und muß dort einen oder mehrere Strafwürfe ertragen, oder er wird durch Ausschluß vom Spiele bestraft. Wählt man die letztere Strafe, so wird der Sieger, welcher als bester Fänger zuletzt und allein übrig bleibt. Auch kann wiederum die Zahl der „Fehlbälle“ aufgezeichnet oder gezählt und danach der Sieger bestimmt werden.

Die Wanderball-Spiele können auch so gespielt werden, daß der Wurf nach dem Gegner nicht als Wurf im sanften und hohen Bogen, sondern als scharfer Zielwurf geschieht. Doch ziehen wir dieser Spielweise eine andere vor, welche sich an die unter den Lauffpielen beschriebene Jagd anschließt. Für das

Jagdspiel mit Bällen

verteilt oder versteckt sich das Wild (man vergleiche die frühere Beschreibung S. 29) auf ebenso vielen Freiplätzen, als Mitspieler bis auf einige sind. Von letzteren ist einer der „Jäger“, die anderen, sagen wir vier, sind seine Spürhunde. Sie treiben das aufgestöberte Wild durch eine Berührung mit der Hand aus dem Lager. Jedes berührte Wild muß ausschwärmen. Der Jäger, bewaffnet mit einigen (drei) Bällen, ihm nach. Er schießt, und wenn er trifft, so hat sich das getroffene Wild zu ihm zu begeben und ihm von nun an die oft weit fortgeflogenen Bälle zurückzuholen. So lange er noch nichts getroffen hat, muß er selbst danach laufen, und er darf auch nicht, was ihm später erlaubt ist, den zweiten Ball eher verschießen, als bis er den ersten zurückgeholt hat zc.

Die sehr künstlich und kunstvoll geordneten und in eine Menge von Nebenbestimmungen eingezirkelten Spiele mit Schlagbällen, welche bis ins vorige Jahrhundert in beson-

deren Ballhäusern auch von der vornehmsten höfischen Gesellschaft eifrig gepflegt wurden, gehörten sämtlich zu den Wanderballspielen, die wir soeben in ihrer einfachsten Gestaltung kennen gelernt haben. Sie waren schon gegen das Ende des Jahrhunderts ziemlich in Vergessenheit geraten, so daß man sich damals vergeblich bemühte, sich ein deutliches Bild von ihrem Verlaufe zu verschaffen. Nur in Vereinfachungen haben sie sich hie und da erhalten, und lassen sie sich auffrischen. Eine solche Vereinfachung stellt das neuerdings in England landläufig gewordene und von da zu uns herübergetragene Lawn-Tennis (S. 56) vor, ebenso

der spanische Langball.

Genau genommen schließt sich der Langball der zur Glanzzeit der Ballhäuser üblichen Spielweise an, wenn im Freien gespielt wurde, das Lawn-Tennis mehr der im geschlossenen Raum üblichen, welche im Gegensatze zu jener ein Spiel mit dem Kurzball hieß. Bezeichnender wäre es daher, vom Ballspiel in langer und in kürzerer Bahn zu sprechen.

Für die männliche Jugend ziehen wir das Spiel ins Weite dem im Engen vor, da der kräftige Schlag dabei mehr zur Geltung kommt; für Mädchen, und wenn Erwachsene beiderlei Geschlechts mit einander verkehren, lassen wir dem Lawn-Tennis seine begünstigte Stelle. Wir beschreiben die beiden Spiele, um dann den angesponnenen Faden wieder aufzunehmen. Beim Langball denke man sich als Spielplatz eine 100 m lange Bahn, die nicht über 25 m breit zu sein braucht. In der Mitte des Platzes wird eine Schnur gezogen, die an zwei $2\frac{1}{2}$ —3 m hohen farbig angestrichenen Pfosten angebracht wird und den Platz in zwei Hälften oder Spielfelder teilt. Wir werden fortan die eine Hälfte oberes, die andere unteres Spielfeld nennen. Es spielen gewöhnlich sechs bis vierzehn Spieler zusammen, drei Spieler gegen drei werden in angenehmster Weise kämpfen. Das Loos entscheidet, wer von beiden Parteien zum Schlagen des ersten Balles berechtigt ist.

Der Schläger stellt sich im oberen Spielfeld am Schlagmal auf, welches aus einem 1 m hohen, fest in die Erde eingestoßenen Stock besteht, dessen Spitze den in einer Kerbe liegenden Ball mit einer Britsche (Fig. 4) schlägt*). Vor dem Schlage giebt er die Grenze eines Feldes an, in welches er den Ball schlagen will. Hinter der Schnur sind nämlich auf vorher bestimmte Entfernung durch in den Boden geriffene,

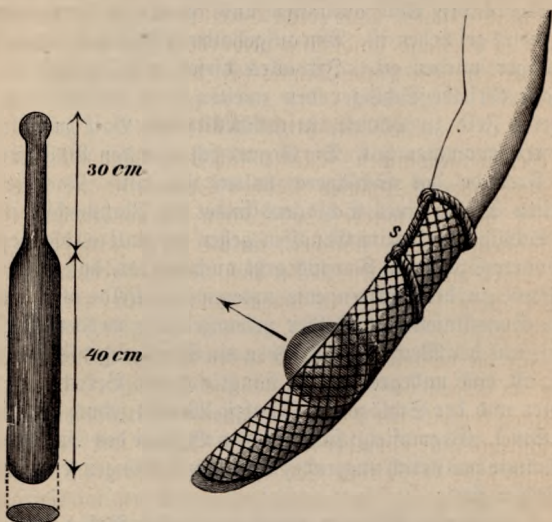


Fig. 4.

oder sonst näher bezeichnete Linien mehrere Felder gekennzeichnet, die mit deutlich sichtbaren Nummern zu versehen sind. Die Kunst des Schlägers zeigt sich darin, daß er vor

*) In den baskischen Provinzen Spaniens bedient man sich der Britsche nicht, an ihrer Stelle verwendet man eine Wurfschaufel, ein wannenartiges Korbgeflecht, an dessen oberem Ende ein Handschuh von Leder sich befindet, in welchen die Schlaghand gesteckt wird. Eine starke Schnur *s* verhindert das Abgleiten des Geflechtes (Fig. 4).

jedem Schläge das Feld bezeichnet, in welches er den Ball zu treiben gedenkt. Ist er seines Schläges nicht sicher, so geht er leicht fehl.

Die hinter der Schnur im unteren Spielfelde stehenden Gegner versuchen den Ball des Schlägers entweder aus der Luft oder nach einmaligem Aufspringen vom Boden so mit ihrer Britsche zurückzuschlagen, daß er hoch über die Schnur hinweg ins obere Spielfeld zurückfliegt, wo die Freunde des Schlägers den Ball aufhalten und die Stelle kennzeichnen, wo dieses geschehen ist. Den aufgehaltene Ball werfen sie dem Schläger wieder zu. Ist alles dieses wohl gelungen, so schlägt derselbe Schläger den zweiten Ball und hat nun ein anderes Feld zu nennen, in welches er den Ball zu schlagen sich vorgenommen hat. Die Gegner schlagen den Ball zurück, die Freunde des Schlägers halten ihn auf. Nach jedem zweiten Schlag eines Schlägers findet ein Platzwechsel statt; der Schläger und seine Genossen gehen ins untere, die Gegner ins obere Spielfeld. Daraus geht auch hervor, daß in beiden Hälften, in dem oberen wie unteren Spielfelde also, gleich viele Grenzlinien und Felder gekennzeichnet werden müssen. Die Zahl der Wechsel, nach denen ein Spielgang als beendet gilt, ist eine unbegrenzte, sie hängt von der Berechnung der Fehler und der Schläge ab. Fünzig Wechsel jedoch beendigen ein Spiel. Es empfiehlt sich, vor dem Beginne des Spieles eine bestimmte (natürlich ungerade) Anzahl von Gängen festzusetzen.

Fehler sind:

1. wenn der Schläger einen angesagten Ball nicht trifft (er wird dann von einem Genossen abgelöst);
2. wenn er den Ball schräg aus der Spielbahn schlägt. Prallt jedoch ein solcher Ball von einem Baum zc. ab und gerät dadurch wieder ins Spielfeld, so wird er als „guter Ball“ gerechnet und weiter geschlagen (da öfters schräge Bälle vorkommen, ist die Spielbahn nicht unter 6 m Breite abzugrenzen);
3. wenn der Schläger den Ball nicht über die Schnur und in das von ihm bestimmte Spielfeld schlägt;

4. wenn der Ball von einem Parteigenossen berührt wird, bevor er zur Gegenpartei gelangt ist;
5. wenn ein Spieler, welcher Partei er auch angehöre, den Ball im Flug oder nach dem ersten Aufsprunge, statt mit der Britsche, mit den Händen oder einem anderen Körperteile berührt.

Von diesen Fehlern zählt jeder: der erste und zweite 15, der dritte 10, der vierte beendet den Gang. Als Gewinner, welche nach und nach der Gegenpartei als Fehler mit 15, 15, 10, 10 gerechnet werden*), gilt

1. jeder Schlag, welcher nicht durch einen gleichgroßen Rückschlag aufgehoben wird, sowie jeder Rückschlag, der hinter dem Anschlage zurückbleibt;
2. jeder Schlag, bei dem der Ball unaufgehalten bis zu der oberen oder der unteren Grenze fliegt. Um dieses überhaupt fast unmöglich zu machen, mache man die Bahn so lang, daß es nicht leicht möglich ist, den Ball in hohem Flug, unerreichbar für die Gegner, über deren Köpfe hinauszutreiben. Natürlich geben hier die Kräfte der Spieler allein den Ausschlag. — Ein Rückschlag, der den Ball an das Schlagmal selbst wirft, gilt so viel wie einer, der den Ball darüber hinaus getrieben hätte.

Es ist bei dem Langballe nicht zu umgehen, daß ein Unparteiischer die Rechnung führt und durch lauten Ausruf den jedesmaligen Stand derselben angiebt; er möge für alle Fälle Schiedsrichter und Ausrufer in einer Person sein.

In Ermangelung einer Britsche schlage man den Ball unbedenklich mit der Hand, wobei natürlich oben genannte Bestimmungen über das Berühren mit der Hand zc. wegfallen.

Erschwert wird das Spiel, wenn der erste Anschlag den Ball über die Schnur, der antwortende aber unter die Schnur befördern soll. Der Schlag unter der Schnur her ist natürlich schwerer. — Bei dem englischen

*) Warum man diese Zahlen gewählt hat, weiß man nicht, 3, 3, 2, 2 hätten auch ausgereicht.

Pawn-Tennis

ist die beim Fangball angenommene Schnur durch ein quer über die Mitte des Spielfeldes (einer Lichtung im Wald, einer kurzgeschorenen Wiese im Park, einer asphaltierten Fläche) gespanntes, 1 m hohes Netz ersetzt. Oberes und unteres Feld sind der Quere nach nur einmal, die inneren quergetheilten der Länge nach auch einmal durch in den Boden gerigte oder mit weißem Kreideschlamm, gewöhnlich mittels eines schubkarrenartigen Streugestelles aufgetragene Linien in vier Höfe geteilt.

Man wählt den Spielplatz nur einige 12 bis 15 m lang und 8 bis 10 m breit. Die Zahl der Spieler ist nur eine kleine, sie beträgt gewöhnlich zwei, drei oder vier. Für die Britische des Langballes tritt die Rakete ein. Die Raketen bestehen aus einem Reifen von biegsamem Holz, welcher so zusammengebogen wird, daß er einer mit einem Stiele versehenen Malerpalette gleicht (s. Fig. 7 S. 60). Der längere Durchmesser der Palette mißt etwa 19 cm Länge, der kürzere 12 cm, der Stiel hat eine Länge von 35 cm; ungebraucht bewahrt man sie unter einer Presse auf, damit sie sich nicht verziehen. Die Fläche ist mit einem feinen Kreuzgeflecht von Darmsaiten oder besser mit einer Tierblase oder mit straffgespanntem Pergament überzogen. Die Bälle sind leicht und weich, 5 bis 7 cm im Durchmesser, mit Bindfaden umstrickt oder mit geförntem Leder überzogen, haben mithin eine rauhe Oberhaut.

Das Spiel zu zweien, als das gewöhnlichere, erfordert den in Fig. 5 dargestellten Platz. A schlägt zum Beginne des Spieles den Ball in den Spielhof 1. Gelingt ihm dies, so hat B den Ball nach einmaligem Aufprellen des Balles vom Boden zurückzuschlagen, und es ist gleichgiltig, ob der Ball in den Spielhof 3, 4 oder das dahinter liegende Gebiet des Gegners fällt; jedoch darf B den Ball nur nach einmaligem, nicht nach mehrmaligem Aufprellen oder gar aus der Luft schlagen.

Schlägt A beim Beginne des Spieles den Ball gegen das Netz, so werden ihm für diesen mißlungenen Versuch fünf-

zehn Punkte schlechtgerechnet; macht er beim zweiten Versuche wiederum denselben Fehler, so verliert er abermals fünfzehn Punkte, ein dritter Versuch kostet ihm zehn Punkte, und nunmehr muß er den Ball von der Stelle C aus nach dem Spielhofe 2 schlagen, und B steht dann an der Stelle des D. Hat er das Mißgeschick, auch von hier aus den Ball gegen das Netz zu schlagen, so verliert er noch einmal zehn Punkte und bei abermaligem Unglücke den ersten Gang des Spieles. B schlägt nunmehr den Ball von B aus in den Spielhof 4 etc. Während der erste Ball nur nach einmaligem Aufspringen

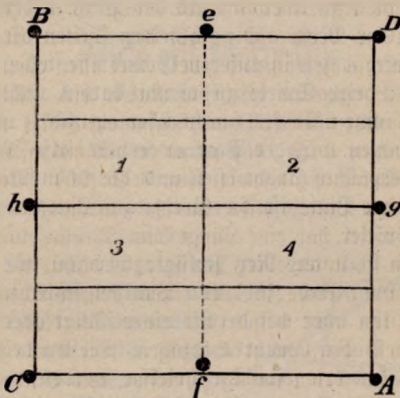


Fig. 5.

vom Boden geschlagen werden darf, ist es bei den späteren Bällen gestattet, schon im Fluge diese aus der Luft zu schlagen.

Bälle, die über die Grenzen des Spielfeldes geschlagen werden, kosten fünfzehn Punkte.

Wird das Netz berührt, und springt der Ball trotzdem in einen feindlichen Spielhof, so gilt der Ball als nicht geschlagen.

Ein anderer Fehler, das Berühren eines geschlagenen Balles mit dem Körper des Gegners, wird mit zehn Punkten bestraft. Fünfzig Punkte machen einen Gang des Spieles aus; sechs Gänge vollenden das Spiel.

Das Spiel zu dreien beginnt damit, daß der erste sich bei A aufstellt, der zweite bei B, der dritte C ist Gehilfe des A oder B (D) und hat als solcher seinen Herrn und Genossen im Schlagen zu unterstützen. A schlägt den Ball mit der Rakete schräg hinüber dem B zu, der ihn, nachdem der Ball aber nur einmal im Hofe 1 den Boden berührt hat, mit der Rakete zurückprellt. B eilt dem Balle entgegen und treibt ihn in gleicher Weise zurück. So geht nun das Spiel zwischen B auf der einen, den beiden anderen A und C auf der anderen Seite hin und her.

Beim Spiele zu vieren wird der Platz in der Breite um $1\frac{1}{2}$ m von der Mitte aus nach beiden Seiten vergrößert.

Die Punkte e f g h in unserem Grundrisse stellen die Grenzpfosten dar; beim Spiele zu vieren darf A nicht über den Punkt f, C nicht über f, D nicht über e, und B nicht über e hinaus kommen. Jeder Partner erhält also einen enger begrenzten Spielhof angewiesen und die in unserem Grundrisse punktierte Linie ist die Grenze zwischen den Höfen der einzelnen Spieler.

Wer den Ball ans Netz schlägt, wer ihn aus der Bahn treibt, bekommt eine Zahl von Punkten schlechtgeschrieben; ebenso, wer ihn nicht mit der Rakete auffängt oder ihn zuvor zweimal den Boden berühren läßt. Die ersten beiden Fehler, welche den Spielern schlechtgeschrieben werden, zählen fünfzehn, zwei folgende je zehn (s. o.). Wer zuerst fünfzig bekommt, hat den Gang verloren. Sechs Gänge beenden das Spiel, dann werden die Felder gewechselt. Haben die Gegenspieler beide vierzig, so „steht das Spiel“, d. h. es wird so lange fortgesetzt, bis einer zwei Fehler hintereinander macht.

Das ist das Ganze. Man sieht, es handelt sich bei dem Rasenballe mehr um Aufmerksamkeit, um Beweglichkeit in Anmut, als um Kraft. Lawn-Tennis ist, obwohl ein anstrengendes, doch ein zahmes Spiel, welches seine Beliebtheit vornehmlich dem Umstande verdankt, daß es einen leichten, ungezwungenen Verkehr der beiden Geschlechter in abschließend engem Kreise vermittelt. Am liebsten spielt je ein

Herr und eine Dame zusammen gegen ein anderes Paar; ebenso oft spielen die Damen, besonders in den Erziehungsanstalten, für welche Lawn-Tennis das Hauptspiel ist, ganz unter sich. Die Zuschauer vertreiben sich plaudernd die Zeit, in England nehmen sie den Reiz des Wettens hinzu, von dem wir unsere Jugend, ja unseren geselligen Verkehr überhaupt völlig freihalten möchten.

Kehren wir nach dieser Abschweifung zu den einfachen Wanderballspielen unserer Kinder zurück. Genau wie jene werden auch die

Spiele mit Wurfreifen

betrieben; nur das Geschöß ist ein anderes. Der Zubehör ist in jeder Spielwarenhandlung käuflich. Für jedes Kind sind zwei Wurfstäbe und womöglich auch zwei Reifen vorhanden. Die Reifen werden nie in die Hand genommen, vielmehr mit den Stäben sowohl aufgefangen, als geworfen, indem man diese durch den Reifen steckt und ihn, indem man den einen Arm ruhig hält, den anderen lebhaft hinausbewegt, mit diesem vom festen Stabe abzieht und dem Gegner zuschneilt (Fig. 6). Der Spielver-

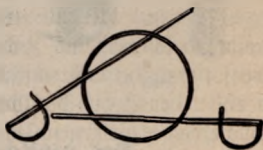


Fig. 6.

lauf ist ganz der gleiche, wie bei den Wanderballspielen. Bei der Jagd gilt es, dem Wilde den Reifen über den Kopf zu werfen (nicht etwa zu hängen), wozu eine ziemliche Geschicklichkeit gehört, wenn auch das Wild den geworfenen Reifen nicht mit den Händen abwehren darf.

Eine Wurfsschlinge, wie sie auf der Steppe der Jäger zum Einfangen von Pferden und Rindern gebraucht, statt des Reifens zu verwenden, verbietet sich, weil es zu gefährlich ist. Die Jagd ist schon ohnehin ein Knabenspiel, an dem Wanderballe finden die Mädchen, aber auch kleinere Knaben Gefallen; auch werden die ersteren gern, mit Raketen aus-

gerüstet, befiederte Bälle (Federbälle: Fig. 7) in gleicher Weise einander zuschlagen, da die an dem Balle befestigte Federkrone den Flug verlangsamt und verkürzt, ohne die Richtung unsicher zu machen. Größere Knaben verlangen allemal eine kräftigere Bewegung, als die der Wanderball (mit Hand- oder mit Federball gespielt) gemeiniglich gewährt.

Da giebt uns die oben S. 47



Fig. 7.

unter Nr. 15 angedeutete Einschaltung von Zwischenthätigkeiten, welche zwischen Wurf und Fang mitteninne liegen, einen Fingerzeig und Wegweiser für die Fortführung der eingeschlagenen Bahn. Es genügt hier, einige Hauptspiele, die im Laufe der Zeit eine feste Gestalt gewonnen und sich mit Recht im Jugendleben eingebürgert haben, mit ihrer nächsten Sippschaft hervorzuheben, allen voran das Schlagballspiel, welches schon in der Einleitung als eines der vorzüglichsten Spiele für eine rüstige deutsche Jugend ausgezeichnet ist.

Das deutsche Schlagballspiel.

Ein Ballholz, nennen wir es „Britsche“, und ein Ball bilden im Notfall das ausreichende Gerät. Statt der künstlichen Britsche genügt aber auch ein knorriger, fester, ein $\frac{1}{2}$ m langer Stock und statt des modernen Gummiballe ein aus Lumpen zusammengepresster, festgebundener Knäuel. Das waren wenigstens unsere Spielgeräte seinerzeit, denn Geld gabs hierfür nicht. Gespielt wurde aber mit diesen einfachen Geräten feuriger als heute, wo die prächtigsten Werkzeuge das Spiel verschönern und den Spieler erfreuen. Doch wir geben uns ja der Hoffnung auf ein spiel- und bewegungslustigeres Alldeutschland hin, machen also der Jugend hier keinen Vorwurf.

Ein ebener Rasenboden wird immer der geeignetste Platz für das Spiel sein. Wohl spielt sich auf dem meist festen Kiesboden des Turnplatzes besser, aber ein unvermeidliches Hinfallen ist doch ungefährlicher auf weichem Rasen. Grüne Matten thuen auch dem Auge gut, und da, wo die Luft frisch und rein weht, empfindet auch der spielende Knabe sich freier und wohler. Der Platz mag fünfzig Schritt lang und ebenso breit sein, nach Belieben schränke man sich ein, oder erweitere die Grenzen, welche bei diesem Spiele nicht so wichtig sind. Die Gesellschaft kann aus acht bis dreißig Personen bestehen, die beste Zahl ist unserer Ansicht nach zwölf bis zwanzig. Wir nehmen zwanzig Spieler an. Diese versammeln sich um zwei selbstgewählte, vom Lehrer, oder durchs Loß bestimmte Führer. Einer derselben nimmt die Britsche in die Hand und wirft sie dem anderen Führer in die bereitgehaltene Hand. Der fangende Führer hält die Britsche dort fest, wo er sie auffängt. Der Führer, welcher ihm die Britsche zugeworfen hat, umfaßt nun die senkrecht vom Gegner gehaltene Britsche fest über des Gegners Faust, dann dieser wieder über des anderen Faust und so steigen und greifen die Fäuste übereinander bis zum Ende empor. Derjenige, dessen Faust das obere Ende greift, hat mit seiner Partei den ersten Schlag, er bildet also Schlagpartei. (Es ist auch hie und da Sitte, daß der unterlegene Führer die Britsche dem diese mit vorgestrecktem Arme hinhaltenden Gegner durch einen Schlag mit der Faust aus der Hand zu schlagen versucht; gelingt ihm dies, so hat er den ersten Schlag. Uns will aber diese Art weniger gefallen, da der Schlag mit der Hand schmerzt und die Britsche oft anderen an den Kopf wirft; das ganze Verfahren wird „Abholzen“ genannt.)

Derjenige Führer, dessen Hand nicht die erste, sondern die zweite am oberen Ende war, hat nun die erste Wahl unter den Spielern. Letztere stellen sich in einiger Entfernung von den Führern auf, und die Führer wählen sich nun abwechselnd ihre Mannen (erst natürlich die besten) aus. Vergl. oben S. 19. Danach mögen rote und grüne Armbinden die Abzeichen bilden,

unbedingt nötig sind sie nicht. Die Führer stecken nun mit den Spielern gemeinsam den Platz ab. An den Seiten A, B, C und D (Fig. 8) werden 1 m hohe Stäbe eingesteckt; die Entfernung von A bis C und B bis D beträgt fünf bis acht Schritt. Der Raum zwischen allen vier Stangen bildet das

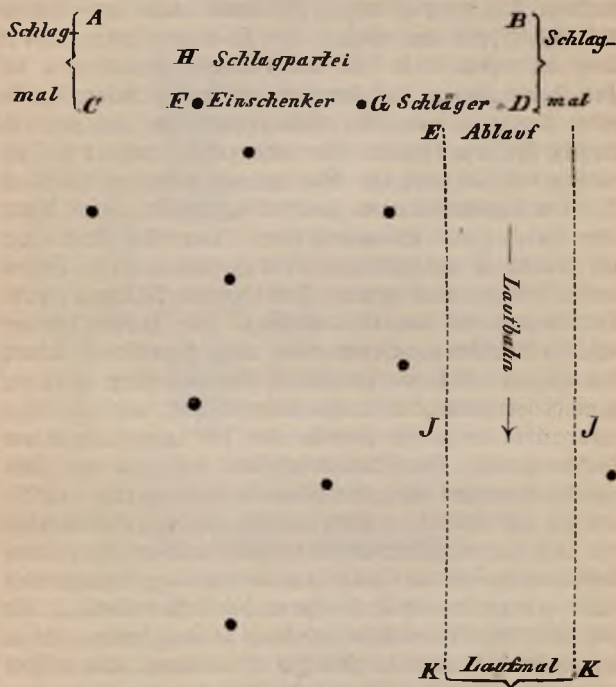


Fig. 8.

Schlagmal. Dann werden von E über J nach K und von D über J nach K, ungefähr 2 m von einander entfernt, meterhohe Stäbe eingesteckt. Der Raum zwischen E, J, K und D J K bildet die Laufbahn. Die Stangen ED und KK können 2 m hoch, farbig angestrichen und mit Fähnchen versehen

sein. Das wäre der fertig abgesteckte Platz. Es folgt die Aufstellung der Spieler. Der Führer mit der Britsche stellt sich fertig zum Schlag auf den Platz G. Seine, die Schlagpartei, verteilt sich auf der Linie zwischen A und B. (Es darf vom Führer, um Unglück zu verhüten, nicht geduldet werden, daß einer seiner Partei hinter dem zum Schlag ausholenden Schläger steht. Gar zu leicht vergißt sich ein übereifriger Spieler und fühlt, ehe er sich dessen versieht, die Britsche am Kopf. Auch der Einschenker muß solche Unfälle durch Aufmerksamkeit und Zurufe zu vermeiden suchen.) Der Führer der Gegenpartei, der Fangpartei, macht den Einschenker und stellt sich dem Schläger gegenüber auf den Platz F. Der Einschenker bezw. Führer verteilt nun seine Leute ungefähr so, wie es unsere Figur angiebt. Auch hier gilt es, die Mannschaft geschickt aufzustellen, d. h. überall dahin, wo der Ball voraussichtlich öfters hinfliegen wird. Der Verlauf des Spieles, also die Übung, ist auch hier die beste Lehrmeisterin. Somit wäre alles zum Spiele bereit. Der Schläger stellt sich dem Einschenker gegenüber, und zwar in einer ungezwungenen Quergrätschstellung, das linke Bein vorn. Er erfaßt die Britsche mit der rechten Hand am unteren Ende. Der Einschenker stellt sich in einiger Entfernung von ihm auf, und zwar in derselben Quergrätschstellung, den Ball in der rechten Hand. Der Einschenker wirft den Ball in der Mitte zwischen seiner und der Person des Schlägers senkrecht in Kopfhöhe beider hoch, der Schläger holt aus und versucht, den Ball, ehe er zur Erde niederfällt, mit dem vorderen, breiten Ende der Britsche so zu treffen, daß er hoch in die Luft fliegt. Das Spiel ist im Gang. Der Führer geht an die Laufbahn, nachdem er die Britsche seinem Nachfolger übergeben hat, die Fangpartei befördert den Ball zum Einschenker zurück, und der Ball wird aufs neue eingeschenkt und geschlagen. Nunmehr liegt es uns ob, die Aufgabe und Arbeit der Parteien klarzulegen. Wir beginnen mit der Schlagpartei.

Jeder Schläger hat nach dem Schlage die Britsche seinem Nachfolger zu übergeben und darf die Britsche nicht zur Erde

werfen. Danach hat er an die Laufbahn zu treten und eine Gelegenheit zu erspähen, in welcher es möglich ist, bis zum Laufmale zu laufen. Diese Gelegenheit bietet sich, wenn der Ball weit von ihm entfernt oder in den Händen eines Spielers ist, von dessen Spieltüchtigkeit er keine allzu große Meinung hat. Voreiliges Laufen ist zu vermeiden. Geschieht es, so kann der Führer im Wiederholungsfalle den leichtsinnigen Genossen mit Ausschluß vom Spiele bestrafen. Auf alle Fälle muß dieser es zu vermeiden suchen, daß er von dem Balle getroffen wird; durch gewandtes Ausweichen, Hinwerfen und irreführende Bewegungen des Körpers sucht er es zu verhindern. Sobald er am Laufmal angekommen ist, wartet er wiederum eine günstige Gelegenheit zum Zurücklaufen ab und stellt sich, im Schlagmal angekommen, als letzter zu den Schlägern.

Die Thätigkeit der Laufpartei besteht zunächst im Schlagen des Balles; es liegt ihr viel daran, daß dieses in geschickter Weise geschieht, es ist für sie Ehrensache, den Ball mit einem mächtigen Schlage hoch in die Luft zu treiben, mehrmaliges Schlagen nach demselben Ball, welches leicht den Händen des Einschlenkers bedrohlich wird, ist nicht gestattet. Es muß als unziemlich bezeichnet werden, den Ball, um das Aufzufangen zu verhüten, nach der Erde zu treiben. Ein hochgeschlagener und dann geschickt aufgefangener Ball ehrt Schläger wie Fänger, und die Führer müssen streng darauf achten, daß keine andere Auffassung sich breitmake. Nur wenn die Schlagpartei in Gefahr ist, d. h. wenn die Fangpartei das Laufen so erschwert hat, daß der letzte Schläger allein im Schlagmal ist, möge es diesem, aber nur ausnahmsweise, vergönnt sein, seine Kunst in der Beherrschung der Britsche durch Treiben des Balles in entfernte, unbefetzte Regionen zu zeigen, denn da ist's natürlich, alle Mittel in Bewegung zu setzen, um das Spiel zu retten.

Die Berechtigung zu erneutem Schlag erwirbt sich also jeder Spieler durch Laufen zum Mal und zurück. Ein guter Läufer und geschickter Spieler wird demnach öfter des Vergnügens des Schlagens theilhaftig werden, als ein schwerfälliger,

ängstlicher Spieler. Um Streitigkeiten wegen der Reihenfolge beim Schlagen zu vermeiden, gelte als Regel: Beim Beginne des Spieles schlägt der Führer, dann folgt der größte der Schlagpartei oder auch zur Abwechslung der kleinste. Man tritt also nach der Größe zum Schlagen an. Das ist für alle Fälle beim Anfange des Spieles das sicherste Mittel, um Streitigkeiten vorzubeugen. Haben alle Schläger einen Schlag gethan, so tritt derjenige zum Schlag an, der zuerst vom Laufmale zurück ist. Beim Beginn eines neuen Spieles tritt dann wieder derjenige zuerst zum Schlag (jedoch erst nach dem Gewinner, der immer den ersten Schlag zur Belohnung erhält) an, welcher im vorhergehenden Spiel an der Reihe war.

Sind alle Schläger bis auf einen nicht vom Laufmale zurückgekehrt, sei es infolge geschickten Spielens der Fangpartei oder schlechten Schlagens der Schlagpartei, so hat der letzte Schläger anstatt eines Schlages drei Schläge zu beanspruchen, um seiner Partei die Möglichkeit des Zurückkehrens zu erleichtern. Gelingt dies trotzdem nicht, so ist das Spiel verloren.

Der „Fangpartei“ ganzes Sinnen und Trachten ist selbstverständlich, zum Schlage zu gelangen, also die „Schlagpartei“ abzulösen. Dies erreicht sie zunächst dadurch, daß einer ihrer Genossen den von der Schlagpartei mit der Britsche in die Höhe getriebenen Ball frei aus der Luft fängt, indem er beide Arme vor der Brust beugt und den Ball in die ebenfalls hohlen Hände fallen läßt, um sie sofort zu schließen. Ferner sucht die Fangpartei den zum Male rennenden Gegner mit dem Balle zu treffen, um auch auf diese Weise das Spiel zu gewinnen. Fortgesetzte Verfolgung des Balles mit dem Auge, gewandtes Fangen und geschicktes Werfen, ein unausgesetztes einiges Zusammenspiel mit den Genossen, gewissenhafte und peinlichste Beobachtung der Schlagpartei wie der Spielregeln, — das alles sind unerläßliche Tugenden eines guten Fangparteilers. Das Zuwerfen des Balles zwischen Kameraden und Einschenker muß bei einem guten Spiel in so geschickter Weise geschehen, daß der

Ball von dem Fänger nie gefehlt werden kann. Der Ball ist immer möglichst schnell an den Einschenter zurückzubefördern. Dies wird immer auf kürzestem Wege geschehen, wenn kein Läufer zum Male zu rennen hat und die Entfernung des Balles und des Werfers vom Einschenter nicht zu groß ist. Andernfalls aber wird der Ball auf Umwegen von Hand zu Hand ins Schlagmal dem Einschenter zurückgeworfen.

Ein jeder Spieler der Fangpartei muß auf die Dauer die Schläger nach ihren Leistungen im Schlagen, Laufen und Ausweichen, sowie nach ihren List und Schlichen genau zu beurteilen verstehen und danach seine Gegenmittel anwenden. Er muß beispielsweise wissen, wie hoch und wie weit ein Schläger den Ball treibt, und sich zum Fange dementsprechend aufstellen. Berechnung des Fluges, Anpralls und Niederfallens des Balles, das alles sei Gegenstand fortgesetzter Übung und Beobachtung.

Der „Einschenter“ ist die Seele des Spieles, die wichtigste Persönlichkeit. Ihm sei deshalb auch hier ein besonderes Blatt gewidmet. Die Kunst des Einschentens will gelernt sein, mancher lernt's nie. Er wirft den Ball kopfhoch in der Mitte zwischen sich und dem Schläger senkrecht in die Höhe und fängt ihn sofort wieder auf, wenn der Schläger den Ball verfehlt. Der Einschenter hat das Recht, vom Schlagmal aus einen zum Male rennenden Spieler mit dem Ball zu werfen und dadurch das Spiel für seine Partei zu gewinnen; ebenso darf er zu diesem Zwecke den Ball einem seiner Partner zuwerfen; nur darf er nicht aus dem Schlagmale herausgehen. Ebenso ist er berechtigt, einen senkrecht im Schlagmal in die Luft getriebenen Ball zu fangen und dadurch ebenfalls das Spiel zu gewinnen. Hauptaufgabe aber für ihn ist und bleibt es, den Ball so gut einzuschenten, daß die Schläger gezwungen werden, gute Fangbälle zu schlagen. — Der Einschenter sei bemüht, dem ganzen Spiele fortgesetzt einen lebhaften Anstrich zu geben, das Auge habe er überall, und durch anfeuernden und tadelnden Zuruf sei

und bleibe er der Führer, der die Seinen zu sicherem Siege leitet. Jeden Schläger muß er nach dessen Eigenart, Können und Schlaueit behandeln und demgemäß bedienen; ihm sei keiner „über!“ Ferner beobachtet er die Schläger und sorgt dafür, daß keiner von ihnen hinter dem zum Schlag ausholenden Schläger steht. So mißt er ohne Gunst und Abgunst jedem, auch dem Gegner ein rechtzeitiger Warner, das Seine zu. (Suum cuique!)

Spielgesetze.

Die Führer jeder Partei haben für Aufrechthaltung der Ordnung zu sorgen und von den Spielern Gehorsam zu verlangen. Streitigkeiten schlichten sie und wählen nötigenfalls von neuem ihre Spieler. Das Spiel ist verloren:

1. wenn ein Spieler der Fangpartei den Ball fängt, ehe er zur Erde kommt (prallt er von seiner Hand oder seinem Körper ab und ein in der Nähe stehender fängt den Ball, so ist das Spiel gewonnen; es gewinnt also jeder aus der Luft aufgefangene Ball, gleichviel ob er von dem ersten Spieler oder von dem zweiten oder dritten erst festgehalten wird);
2. wenn ein Spieler auf dem Wege zum Laufmal oder zurück von der Fangpartei mit dem Balle getroffen wird;
3. wenn ein Läufer außerhalb der Laufbahn läuft;
4. wenn ein Spieler der Schlagpartei den Ball ansaßt;
5. wenn kein Schläger mehr im Mal ist (hierbei muß aber der Ball im Mal in den Händen des Einschenkers sein);
6. wenn der Ball von der Schlagpartei ins eigene Mal geschlagen wird oder gar hinter dasselbe;
7. wenn ein Schläger ohne Grund mit Absicht den Ball zur Erde treibt;
8. wenn einer der Fangpartei einen zum Male laufenden Spieler der Schlagpartei aufhält oder ihm ein Bein stellt;
9. wenn ein Schläger die Britsche auf die Erde wirft, statt sie seinem Hintermanne zu geben;

10. wenn ein Schläger die Britsche aus der Hand fahren läßt.

Das Hinlegen eines Spielers der Fangpartei ist verboten und wird mit ein- oder mehrmaliger Übergehung beim Schlagen bestraft. Es hat jedoch der Faulenzer zum Male zu laufen, als ob er gleichberechtigt zum Schlage sei, wie die anderen. Ein schlecht eingeschenkter Ball braucht nicht angenommen zu werden.

Der Gewinner eines Spieles hat immer den ersten Schlag, dann folgt der Einschenker, und alle anderen folgen der Größe nach. Im weiteren Verlaufe des Spieles richtet sich die Reihenfolge der Schläger nach dem Laufe zum Mal, d. h. der vom Laufmale Zurückkehrende stellt sich immer als letzter der Schläger an.

Ein aus der Luft gefangener Ball und ein gleich darauf folgender „Treffer“ gewinnt zwei Spiele. Diejenige Partei hat gewonnen, welche die meisten Schläge gethan hat. (Es ist also nötig, daß der Führer die Schläge seiner Partei anmerkt.)

Wem das Spiel zu einfach ist, der erschwere es wie folgt:

1. Nur drei Fehler der Schlagpartei berechtigen zum Wechseln des Spieles.
2. Alle Bälle werden nur mit einer Hand gefangen.
3. Alle Bälle werden nur rechts, oder je nach Vorschrift nur links gefangen.
4. Der Einschenker hat das Recht, den Schläger auf dem Wege zum Ablaufe mit dem Balle zu werfen.
5. Es darf der Ball nur dann zum Werfen nach einem Läufer benutzt werden, wenn er von dem Einschenker einem seiner Genossen zugeworfen und gefangen worden ist, ehe er zur Erde kam.
6. Nur derjenige darf in vorhergehendem Falle den Läufer zu treffen suchen, der den Ball gefangen hat.
7. Man kann ohne abgesteckte Laufbahn zum Male rennen, zwischen den Spielern hindurch.
8. Nur hohe Bälle werden des Fangens würdig erachtet.

Vor- und Einzelübungen zum deutschen Ballspiel.

Das deutsche Ballspiel erfordert eine Geschicklichkeit im Schlagen, Laufen und Fangen, die erst durch fleißige Übung zu erreichen ist. Vorzüglich eignen sich zur Erlangung der „Meisterschaft“ im Ballspielen die Einzelübungen, die nebenbei auch eines ganz eigenartigen Reizes nicht entbehren: Ein Einzelner schenkt sich den Ball selbst ein und treibt ihn in die Lüfte, oder aber wirft den Ball hoch und übt sich im Fangen mit einer Hand und mit beiden Händen. Hat er den Giebel eines Hauses, eine hohe Mauer oder hohe Wand vor sich, so treibt er den Ball gegen diese oder bis aufs Dach und sucht entweder den Ball mit den Händen zu fangen oder erneut mit der Britsche zu schlagen.

Anziehender werden die Übungen schon zu Zweien. Man stellt sich in einiger Entfernung von einander auf und treibt sich den Ball gegenseitig zu, oder man übt sich im Werfen und Fangen, oder aber der eine schlägt, der andere fängt und ein Fang berechtigt zum Schlage. Letzteres läßt sich auch derart spielen, daß ein Mal gesteckt wird. Der Schläger schlägt den Ball und muß sich die Berechtigung zu erneutem Kampfe durch Rennen zum Laufmal erwerben, von welchem er dann den nächsten Schlag zu thun hat. Der Fänger sucht dies durch Treffen mit dem Balle zu verhindern. Gelingt dies, so ist der Treffer am Schlagen. Man kann es aber auch noch dadurch erschweren, daß der Schläger hin- und zurücklaufen muß. Drei oder vier und mehr Spieler werden nach Vorstehendem nun schon von selbst den Ball zu fangen, zu treiben und sich zu vergnügen verstehen. Es liegt in der That viel Vergnügen und ein stets sich erneuender Reiz darin, den Ball auf grünen Matten vereint mit einigen wenigen Freunden, oder auch mit dem Busenfreund allein zum Himmel zu treiben, gleichsam den Böglein nachzuwerfen, und mit geschickter Hand wieder zu fangen.

Es ist fast überflüssig, nach dem vorstehend Gesagten den sogenannten „Dreiball!“ und „Bierball!“ zu beschreiben, aber es geschehe der Vollständigkeit halber.

Der Dreiball. Drei Spieler lösen um den ersten Schlag. Der Gewinner stellt sich beim Schlagmal auf, die beiden anderen bilden die Fangpartei. Der Schläger schenkt sich den Ball selbst ein und läuft nach jedem guten Schlag, der ihn dazu ermuntert, zum Laufmal. Wird ein Ball gefangen, so ist der Fänger am Schlagen. Die Fangpartei sucht den Schläger auf dem Wege zum Male mit dem Balle zu treffen. Ein Treffer berechtigt zur Ablösung des Schlägers. Am Laufmal angekommen, schlägt der Schläger erneut und läuft zurück, wenn ihm die Gelegenheit günstig erscheint. Der Schläger kann überhaupt laufen, wann er will. Erschwert wird es ihm, wenn man vorschreibt, daß der Schläger immer, wenn er einmal abgelassen ist, zum Laufmale rennt, dort die Erde mit der Britsche berührt und sofort zum Schlagmale zurückläuft. Der Schläger verliert außerdem das Spiel, wenn er die Britsche zur Erde wirft, er hat sie also bei diesem Spiele stets in der Hand bei sich zu behalten. Leichter wird das Spiel für den Schläger, wenn er sich nicht selbst einschenkt, sondern einer der beiden anderen das Geschäft des Einschenters und somit auch die Rechte und Pflichten desselben wie beim großen Ballspiel übernimmt.

Beim „Bierball“ sind naturgemäß Zwei Schläger und Zwei Fänger. Die Regeln des deutschen Ballspieles treten hier in ihr volles Recht, nur wird das Spiel durch die geringe Zahl der Mitwirkenden zwar anstrengender, es erweckt aber auch eine ungleich lebhaftere Teilnahme.

Aus alledem ersehen wir, wie ungemein vielseitig das deutsche Ballspiel ist, dessen größter Wert vielleicht darin zu suchen ist, daß es dem Einzelnen wie ganzen Scharen gleichmäßig freudige Bewegungslust bereitet.

Man bezeichnet als Vater des amerikanischen Ballspieles:

Base-Ball,

welches ebenfalls hiehergehört, Henry Chadwick, einen Mann, der durch seine Thätigkeit an den bedeutendsten Zeitungen Amerikas und namentlich durch seine ausführliche Bearbeitung des Base-Balls im New Yorker „Gerald“ (1864), sowie durch noch andere geistvolle Abhandlungen in den angesehensten Zeitschriften New Yorks den Namen: „Vater des Base-Balls“ mit Recht erhalten hat. Wenn das Crickett- und Fußballspiel im aristokratischen England so volkstümlich geworden ist, daß es Adlige wie Bürgerliche, Geistliche und Rechtsgelehrte, Gesetzgeber und Handwerker in gleicher Weise friedlich vereinigt, so darf man diesen glücklichen Einfluß auf sonst im Leben getrennt lebende Schichten der Gesellschaft viel mehr noch dem volkstümlichen Base-Ball des demokratischen und republikanischen Amerika zuschreiben.

Der Base-Ball ist aus dem „Rounders“ (auch Townball, deutsch: Ball mit Freistätten rundum) entstanden. Hierbei wurde gewöhnlich ein Loch, nicht sehr tief, in den Boden gegraben, und dieses bildete das Mal. In einem Kreise bezeichneten vier Steine die Malpfosten. Einer aus der ungefähr zehn Mann starken Gesellschaft nahm den Ball und versuchte diesen in das Loch zu werfen. Der Schläger suchte dies zu verhindern, indem er den Ball weit hinaus schlug und sämtliche Malpfosten während der Entfernung des Balles abließ. Wurde der Ball gefangen, oder der Schläger auf seinem Laufe zum Malpfosten mit dem Balle getroffen, so kam die Fangpartei aus Schlagen. Längere Zeit hindurch blieb dieses einfache Spiel nur eine Art von Unterhaltung, die kein besonderes Geschick in irgend einem Teile erforderte; durch die Pflege, welche man ihm in Nordamerika angeidehen ließ, wurde es mehr eine wichtige Sache für „die junge Landeskraft“, welche sich zu seinem ausschließlichen Betrieb in Klubs und Klubverbänden zusammenfand und mit einem großen Vereinsneze die Staaten Neu-Englands überspannte. Erst in den vierziger Jahren nahm

der Base-Ball die Form des heutigen amerikanischen Spieles an, ein damals bestehender „Knickerbocker-Klub“ gab das erste gedruckte Büchlein mit den Spielregeln des Base-Ball heraus. Das Bestreben nach Verbesserung des Spieles führte sodann im Jahre 1857 zur Gründung der ersten National-Gesellschaft der Base-Ballspieler, welche alljährlich größere Wettspiele zu Hoboken veranstaltete. Als bald bemächtigten sich freilich berufsmäßige Spieler der Spielplätze Amerikas, wodurch das junge Nationalspiel Gefahr lief, eine Beute geldgieriger Abenteurer zu werden. Allein die besseren Elemente des Volkes leisteten dem erfolgreichen Widerstand, indem sie eine Liga von Freunden des Spieles bildeten, die den Kampf mit den berufsmäßigen Spielern bis heute siegreich fortführt und das Lieblingspiel in Ehren halten läßt, wo immer sich Kinder und Bürger der Vereinigten Staaten auch in der Fremde begegnen. Sie freuen sich dabei ihrer daheim spielend gewonnenen körperlichen Rüstigkeit, Gewandtheit und ihrer Entschlossenheit, und legen sie lieber in diesem Spiel an den Tag, als in irgend einem anderen.

Der Base-Ball ist leider auf unseren deutschen Spielplätzen wenig bekannt und auch wir verdanken unsere Kenntniß desselben, wie unser Interesse für das amerikanische Nationalspiel lediglich den Amerikanern, mit denen wir gemeinsam das Spiel schätzen und lieben lernen. Es giebt dem englischen Cricket in der That wenig, dem deutschen Schlagball gar nichts nach, ist im Gegentheil ein strammes, Kraft, Kühnheit und Gewandtheit erforderndes Spiel, dessen Einführung auf unseren Spielplätzen wir aus vollster Überzeugung gern empfehlen, nachdem wir im praktischen Spiele selbst und am eigenen Leibe verspürt haben, welchen Segen das Base-Ballspiel allen Spielern gleichmäßig spendet. Cricket ist der Engländer, Schlagball der Deutschen, Base-Ball der Amerikaner Nationalspiel, und alle haben gleich den Menschen, trotz mancher verwandten Züge, berechnigte Eigentümlichkeiten, die nicht zum kleinsten Teile dem Nationalcharakter

entspringen, ihn gewissermaßen offenbaren, insgesamt aber mit ihren Fehlern wie Vorzügen dem Volksleben jene Poesie verleihen, welche uns, wenn auch nur für Stunden, weit hinaushebt aus dem bewegten Drange des menschlichen Daseins.

Eine viereckige Fläche, die auf einem ebenen Feld in Form eines Quadrats oder Rhombus (verschobenen Vierecks) markiert wird, bildet den Spielplatz. Dann werden Segeltuchsäcke an drei Ecken des Vierecks (des Rhombus) und eine Mal-Base, aus einer Stein- oder Metallplatte bestehend, an die vierte Ecke, an welcher das Spiel beginnt, gestellt. Beim Rhombus gehört sie an ein spitzeres Ende.

Die gegenüberstehenden Parteien, jede aus neun Mann bestehend, werfen eine Münze in die Höhe (wie oben S. 32 beim Lauffpiele „Tag und Nacht“), und die gewinnende Partei geht hinaus zum Fangen (nicht ans Pritschen) und stellt ihre neun Spieler so auf, wie es die Figur 9 S. 74 andeutet.

Wenn die Draußenstehenden ihre Plätze eingenommen haben und der Schiedsrichter bereit ist seine Pflichten zu erfüllen, dann ruft er den Schläger und die Schlagpartei schickt ihren ersten Mann an die Pritsche. Der Einschinker wirft nun den Ball nach der Mal-Base und zwar in einen bestimmten Höhenbereich des Schlägers (zwischen seinen Knien und Schultern) und dieser versucht nun, den Ball außerhalb des Bereichs der Draußenstehenden zu pritschen, damit es ihm möglich wird, die Kunde der Basen zu machen, und zwar versucht er von der ersten bis zur Mal-Base zu laufen, welches nicht leichte Kunststück ihm einen „Lauf“ einbringt. Andere der Schlagpartei treten an seine Stelle, bis drei von ihnen ebenfalls „aus“ sind; in diesem Falle ist der erste Teil der ersten Partei beendet und die Fangpartei tritt an die Pritsche. Dies dauert fort, bis neun Teile von jeder Seite fertig gespielt sind, und am Ende des neunten Teiles gewinnt die Partei das ganze Spiel, welche die meisten Läufe zu verzeichnen hat.

Die Grundregeln des Spieles. Wenn die Spieler der Fangpartei in ihren Stellungen sind, der Einschenker in seinem „Kasten“ (Mal), der Fänger 5 m hinter der Mal-Base, so nimmt der „Schläger“ seine Stellung in seinem „Kasten“ ein und der Schiedsrichter ruft „Spiel!“ Der

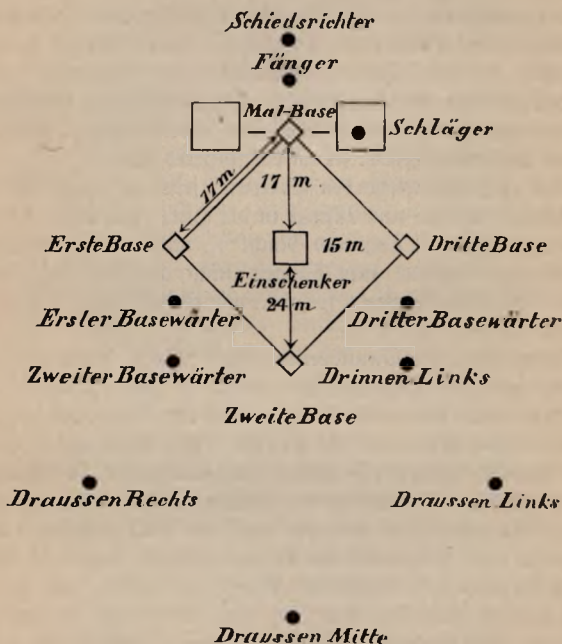


Fig. 9.

Einschenker muß in seinem „Kasten“ mit dem hinteren Fuß auf der Grenzlinie stehen und darf beim Einschenken einen Schritt vorwärts machen. Den Ball darf er stoßen, werfen oder schnellen; doch darf derselbe nicht den Boden berühren, bevor er zur Mal-Base fliegt. Der Einschenker ist die

Hauptperson des Spieles. Jeder Ball ist ein guter Ball, wenn er von ihm der Britsche überliefert ist, über einen Teil der Mal-Base geht, und nicht höher als die Schulter des Schlägers, nicht tiefer als dessen Kniee. Derart, also gut eingeschenkte Bälle muß der Schläger schlagen, widrigenfalls ihm ein Schlag angerechnet wird; drei Fehlschläge bringen ihn von der Britsche ab. Macht umgekehrt der Einschenter Fehler durch schlechtes Einschenken des Balles, so wird ihm ein Ball schlechtgeschrieben; fünf schlecht eingeschenkte Bälle berechtigen den Schläger zum Laufen. Der Einschenter wird auch bestraft, wenn er es unterläßt, den Ball einzuschenten, nachdem er eine Bewegung gemacht hat, von der er annehmen mußte, daß der Ball eingeschenkt werden würde. Solche „Finten“ werden dem Einschenter schlechtgeschrieben. Der Schläger hat das Recht, nach jeder „Finte“ zur ersten Base zu laufen. Der Schläger ist „aus“:

1. nach drei verfehlten Schlägen;
2. wenn der von ihm in die Luft getriebene Ball von der Fangpartei gefangen wird;
3. wenn er beim Laufen nach der ersten Base mit dem Balle berührt wird (kein Läufer darf von einem Gegner während des Laufes festgehalten werden);
4. wenn ein Gegner die Base eher mit dem Balle berührt, als der Schläger sie erreicht. Die Berührung der Base hat nur dann Wert für den Basenwärter, wenn er den Ball in den Händen hat; hat er diesen in Händen, so ist es nicht unbedingt nötig, daß er die Base mit dem Balle berührt, sondern es genügt, wenn er mit einem Teile des Körpers die Base in solchem berührt;
5. wenn der Schläger, um den Ball zu treffen, aus seinem „Kasten“ heraustritt;
6. wenn er einem Fänger hindernd in den Weg tritt. Der Schläger ist jedoch nicht „aus“, wenn er beim Laufen nach der Base zur selben Zeit diese berührt, wo der Gegner den Ball fängt.

Nach jedem gut geschlagenen Ball versucht der Schläger den Lauf zur ersten Base, er wird also dadurch Base-Läufer. Als solcher ist er „aus“:

1. wenn er die schon oben genannten Fehler macht, wo wir ihn „Schläger“ nannten;
2. wenn er seine Base ohne weiter zu laufen, verläßt und vom Gegner deshalb mit dem Ball in der Hand berührt wird;
3. wenn er außerhalb der Grenzlinien zur Base läuft; beim Laufen nach der ersten Base darf der Läufer diese übergehen, und er ist nicht „aus“, wenn er vorübergelaufen ist und zur ersten Base, um einer drohenden Gefahr auszuweichen, zurückkehrt.

Die Bälle sind richtig und falsch gepritscht, jenachdem sie auf gültigen oder ungültigen Boden auffallen; gültiger Boden ist der zwischen den Grenzlinien liegende Platz, alles dahinter liegende Feld ist ungültiger Boden. Bälle, welche in den Grenzlinien niederfallen und über diese hinwegrollen, sind ungültig, gültig aber die, welche auf ungültigen Boden niederfallen, auf gültigen aber zurückspringen oder -rollen.

Der „Schiedsrichter“ verzeichnet die Fehler und führt Buch über den Verlauf des ganzen Spieles. In Amerika ist er alleiniger Herr des Platzes und mit polizeilicher Gewalt ausgerüstet, der ohne Rücksicht jeden Störer des Spieles durch seine „Spielpolizei“ hinauswerfen läßt und Zuwiderhandlungen gegen die Spielregeln auch mit 5 bis 25 Dollars bestraft. „Walter Chadwick“ übergab für das Protokoll der Schiedsrichter des Base-Balls den Amerikanern ein Abkürzungssystem, das nachmals jedem Spieler geläufig geworden ist. Obgleich wir schwerlich die äußerst langatmigen Spielregeln der Amerikaner alle ängstlich berücksichtigen, sondern uns mit den oben angegebenen begnügen werden, so kann doch ein Teil des Abkürzungssystems, das immerhin wohl anwendbar ist, auch bei unseren Spielen recht gut in Gebrauch genommen werden. Man schreibt F für Flug (f für fly), g für ungültig, M für Mal-Base (H für

home base), R O für run out (beim Laufen aus), k für struck out (beim Schlagen aus). Die „Basis-Schläge“ verzeichnet ein \dagger , \ddagger gilt für zwei Basis-Schläge, \equiv für drei Basis-Schläge und um zu zeigen, wohin der Ball geschlagen war, wird dem Kreuze ein (•) hinzugefügt. Ein Schlag nach dem linken Feld \dagger , nach dem rechten \ddagger , für zwei Basen \ddagger , ein Schlag nach dem Mittelfeld \equiv (für drei Basen). Ein Schlag nach dem Boden, der sich je nach den Stellungen neigt, für zwei Basen $\ddagger \ddagger \ddagger$. Ein „wild“ geworfener Ball \dashv , „wildes“ Einschenken \frown , aufgesprungener Ball O.

A an der ersten Basis „aus“ geworden.

B „ „ zweiten „ „ „

C „ „ dritten „ „ „

H „ dem Mal (home) „ „

F „aus“ geworden durch Fangen im Fluge (fly catch).

K „ „ nach drei Schlägen.

RO „ „ zwischen den Basen.

LF „ „ durch ungültigen Flug des Balles (foul fly).

TF „ „ „ Getroffensein im Fluge (tip fly) zc.

Es ist nun auch noch etwas über die Gespielschaft zu sagen. Der „Fänger“ steht, wie schon gesagt, 5 m hinter der Mal-Basis und hat die Pflicht, den vom Einschinker geworfenen, vom Schläger aber nicht getroffenen Ball aufzufangen und zurückzuwerfen. Das Fangen des wuchtig geworfenen, harten Balles ist sehr schwer und — gefährlich. Deshalb schützen den, wie ein Luchs auf Beute lauernden „Fänger“ eine Drahtkappe und Handschuhe. Der „Fänger“ ist mit dem „Einschinker“ ein Herz und eine Seele, und beide wissen durch Winke Vorteile für ihre Partei zu erringen.

Die draußen stehenden Spieler der „Fangpartei“ suchen den Ball aus der Luft zu fangen oder die Basis-Läufer bez. die Mal-Basen mit dem Ball zu berühren. Charakteristisch und nachahmenswert erscheinen uns die Verhaltensmaßregeln, welche der Amerikaner den „Draußenstehenden“ erteilt: „Wenn du einen Ball im Fluge nicht fängst, zulässest, daß ein wichtiger Ball an dir vorüberfliegt, oder verfehlst,

einen Ball an der Base zu fangen, dann ist nichts kindischer, als deine schlechte Laune an einem auszulassen, der ihn vielleicht schlecht geworfen hat. Kontrolliere dich selbst, und nimm es lächelnd hin, oder, wenn du solchen moralischen Mut nicht hast, halte wenigstens den Mund. Deine Gefährten, welche stets mit ihren besten Kräften spielen, und doch alles, es sei gut oder schlecht, mit einem gutgelaunten Lächeln hinnehmen, sind ebenso wünschenswerte Gefährten auf einem Ballspielfeld, als dein Griesgram und deine schlechte Laune verabscheut wird. Ein ehrenvoller Sieg wohnt nur bei der Partei, welche beim Gewinnen des Spieles ihr Spiel ebenso sehr durch Höflichkeit des Benehmens, Großmut in der Handlung und gutes Wesen, das sie während des Wettstreites entfaltet hat, als durch ihr Geschick in wesentlichen Teilen des Spieles ausgezeichnet hat“. Das sind Worte, die auch deutschen Spielern nicht oft genug eingeschärft werden können.

Die Ausdehnung des Spielfeldes ist dem Belieben der Spieler überlassen, doch ist es ratsam, daß die Ausdehnung des Feldes nicht weniger als 175 m der Länge, 140 m der Breite nach beträgt.

Die Basen, vier an der Zahl, nämlich erste, zweite, dritte und Mal-Base, werden durch Segeltuchkissen, welche 40 cm im Quadrat haben, weiß gemalt und leicht gefüllt sind, bezeichnet; uns Deutschen wird eine einfachere Bezeichnung der Male genügen, nur nicht ein Pflock, über den die Laufenden leicht stolpern. Die Stellungen des Einschüters, Fängers und Schlägers werden durch Eisenplatten, Sandflächen u. bezeichnet, es genügt aber auch eine in den Boden geritzte Grenzlinie. Ebenso werden die Wege zu den Mal-Basen mit Sand oder Kreide gezeichnet.

Der harte Ball ist ähnlich dem Cricket-Ball und darf nicht mehr als 30 g wiegen, nicht weniger und nicht mehr als 23 bis 24 cm im Umfange haben. Zwei Bälle sind im Gebrauch, und sobald ein Ball das Spielfeld verläßt, wirft der Schiedsrichter den anderen ins Feld. Beim Wettspielen wird der letzte Ball Eigentum des siegenden Vereins.

Die Britsche ist aus hartem Holz, sie hat die Gestalt und die Maße, welche in Figur 10 angegeben sind.

Jede Partei hat ihren „Führer“, und nur dieser darf mit dem Schiedsrichter über Unregelmäßigkeiten verhandeln, bez. mit den Base-Läufern reden. Im übrigen gilt die goldene Regel: „Mund zu! Augen auf!“

Als eine vorzügliche Vorschule des größeren deutschen Ballspieles wird ferner

der Prellball

mit Recht von unseren jüngeren Schülern gespielt. Nicht allein das Auffangen, sondern auch das „Prellen“ oder „Schlagen“ bildet Auge und Hand, und beide müssen bei allen Ballspielen gleichmäßig vorgebildet sein. Vier, höchstens sechs Spieler vereinen sich zum „Prellen des Balles“. Durchs Los wird einer zum Schläger; alle anderen sind seine Feinde.

Ein einen halben Meter langer Stab wird fest in die Erde gesteckt; besser noch ein ebenso hoher „Dreifuß“ aus Holz, oder ein Klotz. (Es genügt auch ein Ziegelstein [Fig. 11 S. 80], der Rand einer Grube, eines Grabens, einer Mauer, eines Geländers oder dergl.) Auf eine dieser Unterlagen wird ein 30 bis 40 cm langes, 5 cm breites flaches Holzstück gelegt, das an einem Ende zur besseren Lage des Balles eine Vertiefung hat.



Fig. 10.

Der Schläger legt den Ball in die Vertiefung des Querholzes, erfaßt eine 50 cm lange Keule, besser noch einen 80 cm langen Knüttel, der keulenartig geschnitten ist, und schlägt im Quergrätschstande mit wuchtigem Schlag auf das vordere Ende des Brettchens, genau wie der Schmied auf den Amboss schlägt.

Das Querholz sowohl als die Keule lasse man aus Ulme, Esche oder Rotbuche anfertigen, wenn man es nicht vorzieht, sich alles selbst aus dem Walde zu schneiden.

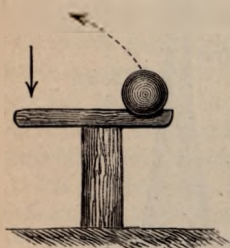


Fig. 11.

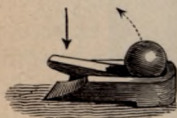


Fig. 11b.

Den hoch in die Luft oder in die Weite getriebenen Ball suchen die Mitspieler zu fangen. Gelingt einem dies, so tritt er an die Stelle des Schlägers, und letzterer wird zum Fänger. Der Fang des Balles berechtigt also zum Schlagen. Erweitert und belebt wird das Spiel durch Anbringung eines Males, das der Schläger nach jedem guten Schlage zu berühren hat, um dann sofort wieder zum Schlagmale zurückzulaufen. Die Gegner versuchen ihn auf dem Wege dorthin mit dem Ball zu treffen und ihn dadurch ebenfalls vom Schlag abzubringen.

Das Querholz (Wagebalken) wird nach dem Schlage durch Wegfliegen dem Schläger und anderen Spielern oft gefährlich, deshalb ist eine Befestigung am Stab oder Klotze mittels eines Querbolzens (Fig. 11b) oder eines Strickes anzuraten. Der Schläger hat es durch Verlegung des Stütz- und Schwerpunktes ganz in der Hand, weite oder hohe Bälle zu schlagen. Wir möchten das Spiel zur Abwechslung allen, zum Üben des Fangens aber besonders den weniger geschickten Ballfängern empfehlen.

Eine eigentümliche Art des Pressens eines Hölzchens, das sogenannte

Löttkenspiel,

wird in Westfalen und Hannover viel und gern gespielt. Ein 25 bis 30 cm langes, 3 cm dickes Hölzchen (Fig. 12) wird an beiden Enden zugespitzt und auf einen Stein gelegt. Ein Schlag mit einem knorrigen Stock auf das überstehende Stückchen des Hölzchens befördert dasselbe in die Luft, und die Fänger fangen es, wie beim Prellballe den Ball, um just wie dort an den Schlag zu kommen. Auch steckt man die eine Spitze in den Boden und schlägt das Hölzchen von hinten her mit dem Stock aus der Erde heraus, und es fliegt weit ins Feld hinein, um von den Spielern aufgefangen zu werden. Ein nicht gefangenes „Löttken“ wird dem Schläger zurückgeworfen, der es aus seinem Male heraus zurückschlagen muß, widrigenfalls ihm ein Punkt schlechtgeschrieben wird.

Was in Westfalen und Hannover „Löttkenspiel“ genannt wird, ist unter anderem Namen fast in allen Ländern bekannt, nur mit dem Unterschied, daß Sprache, Sitte, Charakter und althergebrachte Liebe und vererbte Gewohnheit dem Spiele einige Abweichungen sowohl in der Benennung als in der Spielart vorschrieben. Hier geben wir die gebräuchlichste Abart wieder,



Fig. 12.

in der seine durchgehende Eigenart deutlich hervortritt. Der hölzerne Springer (das Fröschchen, die Bochschracke) ist etwa 20 cm lang, 5 cm dick, von der Mitte nach beiden Enden zugespitzt, wie vorher. Bei der Spielweise, die wir

auswählen, legt man den Springer auf den festen Boden. Der von seiner Spielschar — denn zwei gleichstarke Scharen spielen gegen einander — auserwählte Schläger führt mit einer Ballpritsche einen mäßigen Schlag auf das zufällig höhere Ende des Springers, es springt alsbald so hoch empor, daß man es wie einen Ball aus dem Kreise fortschlagen kann, um welchen die Spielgenossen beider Scharen durcheinander sich beliebig verteilt haben. (Nach dem Auf-fliegen des Prellholzes erfolgt also ein zweiter Schlag in die Weite.)

Fällt der Springer innerhalb des Kreises nieder, so verliert der Schläger den Schlag, und ein anderer seiner Gefellen tritt für ihn ein, um wiederum von der Kreismitte aus zu schlagen. Wird der Springer von einem seiner Gefellen gefangen, so werden dafür der Schar zehn Punkte gutgeschrieben, der Gefell trägt es zurück und ist nun am Schläge. Das Auffangen des Springers geschieht gewöhnlich nicht mit der Hand, da er spitz ist und nicht immer bequem fliegt, sondern besser mit dem Hut oder mit der Mütze, bei Mädchen auch mit der Schürze.

Fängt es hingegen einer der Gegner, so bekommt die andere Schar zehn Punkte, und der Fänger überkommt den Schlag.

Fällt es ungefangen außerhalb des Kreises nieder, so hat der Schläger zwei Möglichkeiten, Punkte zu machen. Entweder er giebt an, wieviel Punkte sein Schlag gelten soll, vielleicht fünfzehn. Dann wird die Entfernung des Springers von der Kreismitte mit der Ballpritsche gemessen. Beträgt sie in der That fünfzehn Pritschenlängen, so werden der Schar auch fünfzehn Punkte gutgeschrieben, beträgt sie mehr oder weniger, so viel weniger, als der Unterschied der angegebenen Zahl von der richtigen beträgt. Der Springer wird zurückgebracht und abermals hinausgeschlagen. Es kommt somit hier vornehmlich auf eine genaue Abschätzung der Entfernung an.

Oder er begiebt sich an die Stelle, wo der Springer niedergefallen ist, und prellt und schlägt ihn von da abermals möglichst in derselben Richtung weiter. Hierbei wird er nicht mehr gefangen. Dieses Prellen wird noch zweimal wiederholt. Ist er nun in eine Entfernung von hundert Brittschenschlägen gelangt, so sind damit für die Schar fünfzig Punkte gewonnen. Liegt er der Kreismitte näher, so ist der Schlag für die Schar verloren, die fehlenden Längen werden als Punkte der Gegnerschar gutgeschrieben. Es kommt also hier auf kräftigen und sicheren Schlag an.

Jeder Schläger kann die Schläge nach dem Springer führen, ehe er die Brittsche weitergeben muß. Jeder Fehlschlag trägt aber den Gegnern fünf Punkte ein.

Welcher Schar zuerst eine vorausbestimmte Zahl von (zweihundert) Punkten gutgeschrieben ist, die hat im ersten Spielgange gewonnen, und sie eröffnet den zweiten. Eine bestimmte Zahl von (vier) Gängen macht ein Spiel aus.

Querholzball.

Wir beschließen die Reihenfolge der ersten Klasse der Wurfspiele mit einem, welches zwischen dieser und der zweiten Klasse die Brücke bildet. Mit ersterer hat es das Fangen des leichten Balles und die geordnete Zwischenleistung der Spieler gemein, mit dieser sodann, daß es auf die Behauptung eines bestimmten, festen Standortes und Zieles hinausläuft, die Beschützung gleichsam einer Festung, welche ihre Eigentümlichkeit ausmacht.

Wie etwa bei der S. 31 beschriebenen Abart des „Schwarzen Mannes“ wird in der Mitte des Spielfeldes, eines ebenen Rasenplatzes, ein Raum durch zwei fünfzehn Schritt von einander entfernte Linien abgegrenzt (Fig. 13 S. 84: a b und d e), am besten durch zwei, 30 cm vom Boden entfernt ausgespannte Schnüre, mitten zwischen ihnen bei c ein 1 m langer Pfahl e eingegraben, auf dessen Spitze ein breites Querholz wie ein Wagebalken in der Schwebe liegt.

Zu beiden Seiten des Balkens, je sieben Schritt von ihm entfernt, ist ein Grübchen *f* und *g*, im einen (*f*) liegen fünfzig Steinchen (es können auch Bälle oder Äpfel sein), das andere

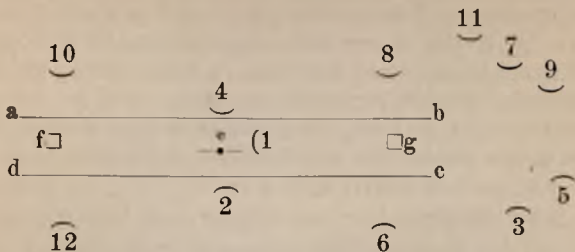


Fig. 13.

ist leer. Die Spielgemeinschaft teilt sich durch Abzählen in Erste und Zweite in zwei gleiche Scharen, jede nicht unter vier und am besten nicht über acht Personen stark. Die zweite Schar verteilt sich diesseit der Grenze *a* *b* und jenseits *c* *d*. Das ist die werfende Schar, welche den Ball hat, und zwar nur einen. Einer von ihnen auf jeder Seite (2 und 4) übernimmt die Aufgabe, das Querholz, gut und gemächlich zielend, mit dem Balle vom Pfahle hinabzuwerfen; der Wurf geschieht mit der Hand am besten ristgriffes von unten nach oben. Das Geschäft der übrigen (6, 8, 10) besteht darin, den Ball gelegentlich zu fangen oder ihn schnell in die Hände der beiden Werfer (2 und 4) zurückzuschaffen, wenn er über diese weit hinausgeflogen ist.

Die erste Schar aber übergibt zunächst dem Ersten zum Schutze des Querholzes die Ballpritsche. Er nimmt neben *c* seine Aufstellung, mit der Pritsche des Schlags gewärtig, um den Ball, mit welchem 2 zielt, von dem Querholz abzuwehren und ihn mit angemessenem Kraftaufwande möglichst weit hinwegzuschlagen.

Gelingt ihm dies, so eilt er flugs nach *f*, nimmt einen Stein heraus und trägt ihn nach *g*, und wiederholt das, so oft er kann. Jeder Stein zählt einen Punkt für seine Schar,

welche ihm aufmerksam und genau nachzählt, damit ihr kein Punkt verloren geht; auf andere Art kann sie nämlich, so lange sie den Schlag hat, nur dann je einen Punkt gewinnen, so oft einer der Werfer übereilt die Grenzen a b und c d überschreitet, wovor sich jeder gar leicht hüten kann.

Gelingt dem Schläger (1) die Abwehr nicht, fällt das Querholz herunter, so wird er von einem der Kameraden (3) abgelöst.

Ein Wechsel der Scharen findet erst statt, wenn alle Angehörigen der zweiten Schar nach einander das Querholz gesichert haben.

Nach einer vorausbestimmten Zahl von (vier) Gängen wird das Spiel durch die Vergleichung der von beiden Scharen gemachten Punkte zu gunsten der einen entschieden.

Es werden aber gegenteils auch den Werfern und Fängern, so lange sie den Schlag nicht haben, Punkte gutgeschrieben, je einer, wenn der Verteidiger des Querholzes den Ball

1. aus Versehen selbst herabstößt; wenn er
2. den gezielten Ball nicht mit der Britsche, sondern mit der Hand oder dem Körper abwehrt; wenn er seinerseits
3. den Streifen zwischen a b und c d in der Hitze des Gefechts überschreitet. Dies kann nur dann vorkommen, wenn der Ball nach einem regelrechten Schlage zwischen a b und c d niedergefallen ist, so daß der Verteidiger ihm erst nachlaufen und ihn mit einem zweiten Schlage hinaus schlagen muß, ehe er durch Steinentragen Punkte gewinnen kann; wenn er in diesem Fall
4. bei der Rückkehr in den Raum zwischen f und g von dem nach ihm geworfenen Balle sich treffen läßt.

Man sieht, der Verteidiger des Querholzes muß stets auf der Hut, ein kräftiger Schläger und flinker Läufer sein, die Werfer besonnene Zieler und gute Fänger, wie nur irgend bei dem früher beschriebenen Lawn-Tennis.

Weitere Verwickelungen in das Spiel hineinzutragen, was leicht geschehen könnte, haben wir keinen Anlaß, weil

die Grundgedanken desselben besser bei der zweiten Klasse der Wurffspiele zu ihrem entsprechenden Ausdrucke gelangen.

Zweite Klasse.

Die Wurffspiele, die wir in diese zweite Klasse eingeordnet haben, entwickeln sich weniger aus den einfachen Ballübungen, welche den Ausgangspunkt für die erste Klasse abgegeben haben, als aus den in aller Welt verbreiteten Spielen mit kleineren oder größeren Kugeln, welche nach irgend einem Ziele gerollt, geschoben, geworfen werden; und diese Kugeln werden in Kampfspielen weniger gefangen, als vielmehr vom Ziele ferngehalten, abgewehrt, zurückgeschlagen. Wer kennt nicht das Spiel unserer Kinder mit Thon- oder Marmor-Kügelchen auf den Gassen, das sich im Saal bis zum Billard mit kostbaren Elfenbeinbällen steigert; wer hat nicht schon in der Kinderstube freudig das Geschenk eines Regelspieles, ein frühestes Eigentum, an sich genommen, und wer nicht abends, nach vollbrachtem Tagewerk, in der Regelbahn die Sorgen des Berufes von sich gerollt. Die Enge des uns zugemessenen Raumes verbietet uns, hierauf weiter einzugehen; es ist auch eben wegen der allgemeinen Bekanntschaft mit den möglichen Spielweisen nicht nötig. Bei der nützlichen Übertragung einiger der bekannten Regelspiele auf die öffentlichen Spielplätze unserer Jugend genügt der Hinweis, daß sich der Kollball allezeit durch den harten Filzball oder Lederball mittlerer Größe, 10 cm und darüber im Durchmesser, ersetzen läßt, und daß dann der flache Wurf mit dem Balle sich allezeit besser bewährt, als der Kollschub, der eine glatte, sorgfältig zubereitete Bahn und einen Kugelfang zur Voraussetzung hat, während im übrigen die Berechnung der Spiele, der Ausgleich zwischen Gewinn- und Verlustwürfen unverändert bleiben.

Als die brauchbarste Spielweise haben wir immer diejenige befunden, welche die Grundlage des italienischen Boccia, das ist

das Kugelwerfen,

bildet. Sie ist die einfachste, man findet überall leicht einen Raum, auf dem man spielen kann, und bedarf nur einer Anzahl von Kugeln von der eben angegebenen Größe, welche sich auf irgend eine Art durch Färbung oder Numerierung von einander leicht unterscheiden lassen.

Der, welcher das Spiel beginnt, ergreift eine beliebige Kugel von oben, wirft sie auf die Bahn hinaus, wo sie bei dieser Art zu werfen wenig oder gar nicht fortrollt, zumal wenn der Boden (Sand oder Rasen) nicht hart ist. Alsdann wirft er seine eigene Kugel nach diesem Ziel, indem er danach trachtet, sie so nahe wie möglich an die zuerst geworfene hinauszubringen. Einer nach dem andern verfährt wie der erste, nur bemüht, dem Ziele noch näher zu kommen, als die übrigen, zugleich aber auch, deren bereits hinausgeworfene Kugeln durch Anprellen vom Ziele wieder zu entfernen, ein Gesichtspunkt, der auch beim später zu beschreibenden „Crocket“ wesentlich ins Auge gefaßt wird. Haben alle ihre Kugeln hinausgeschendet, so werden die schließlichen Abstände der Kugeln vom Ziele gemessen, und es ist der obenan, dessen Kugel dem Ziele am nächsten liegt. Die Rechnung läßt sich sodann u. a. folgendermaßen gestalten. Gesezt, es spielten sechs Personen mit einander, so zählt die dem Ziele nächste Kugel für ihren Besitzer sechs Punkte, die zweitnächste fünf und die äußerste einen. Das Spiel wird beendet, sobald jemand mindestens einundzwanzig Punkte gut gemacht hat. Die Rechnung sieht dann beispielsweise so aus:

Im Wurf	erhielt der Spieler						den Rang
	A	B	C	D	E	F	
1	4	3	2	5	6	1	
2	2	4	3	5	6	1	
3	5	4	3	1	2	4	
4	6	4	2	3	5	1	
5	2	1	3	5	4	6	
1 bis 5	19	16	13	19	23	13	

E hat beim fünften Wurf 23 erreicht, das Spiel ist zu Ende. Hat jeder auf eigene Rechnung gespielt, so läßt sich auch jeder von jedem Spielgenossen so viele Marken abzuhändigen, als dieser weniger Punkte gemacht hat. Ist aber in Partien gespielt, spielten z. B. A, B und C zusammen gegen D, E und F, so rechnen beide ihre Punkte zusammen und büßen nur für den Unterschied der Summen, die zweite Partie bekommt also nur sieben Marken heraus u. s. w. Übrigens überlassen wir die Festsetzung der Berechnungsweise dem Übereinkommen der Spielgesellschaft. Es kam uns nur darauf an, den Spielgedanken klarzulegen. An Bewegung fehlt es bei diesem Spiel, wenn es nur nicht schläfrig durchgeführt wird, keineswegs, auch ist die Übung des Augenmaßes nicht zu verachten, und es geht nicht ohne einige Gemütsregung ab, so oft eine gut geworfene Kugel durch einen geschickten Wurf ins Hintertreffen gebracht wird, ein Kraftspiel aber ist es in keiner seiner Formen. Dies läßt sich viel eher von dem noch zu Anfange des vorigen Jahrhunderts sehr viel gespielten

Kugelschlagen

sagen, bei welchem man sich, um die Kugeln ans Ziel zu bringen, eines Hammers (lat. malleus, davon „Mailspiel“) oder eines Kolbens (daher Kolbenballspiel) bedient. Der Kolben hatte die nämliche Gestalt wie der Cricketschlägel (siehe später), nur war er durchweg fester gebaut und gleich den Kugeln besser gehärtet, die Bahn mehrere hundert Schritt lang, an den Seiten zum Schutze für die Zuschauer mitunter durch Bretterwände abgeschlossen, was sehr nötig sein mochte, da ein einziger Schlag die harte Kugel mehr als 200 Schritt weit zu treiben vermochte. Am Ende der Bahn war ein einziges Thor, ein kleiner eiserner Bogen, aufgerichtet, durch den die Kugel unter genauer Beobachtung einer Menge von Nebenregeln mit möglichst wenigen, sicheren und kräftigen Schlägen schließlich hindurch geschlagen werden mußte. Ein Engpaß zwischen zwei dort nahe zusammenstehenden Bäumen

konnte hie und da das Thor vertreten, eine besondere Verteidigung des Thores fand nicht statt.

Auch dieses Spiel wurde von mehreren Spielern entweder auf eigene Rechnung oder von Parteien gegen einander gespielt. Jeder brachte seine Kolben und Bälle, mit denen und auf die er sich eingespielt und die er oft teuer bezahlt hatte, zur Stelle mit. Einsatz und Wetten waren oft hoch. Da zurzeit nicht die geringste Aussicht vorhanden ist, daß neue Mailbahnen eingezäunt werden, und da unsere Jugend auf die Beschaffung eigener Kolben und auf Wetten nicht eingerichtet ist, da ferner gewisse Eigentümlichkeiten des Kolbenspiels in uns zugänglichen Spielen verwandter Art wiederkehren, so halten wir es nicht für angezeigt, in weitere Ausführungen uns einzulassen.

Eine stark abgeschwächte Form, welche dahin gehört, war unter dem Namen

Crocket

neuerdings zum Modenspiel geworden, ist aber wohl schon wieder in Abnahme. Sie wird oft als ein den Engländern eigentümliches Spiel bezeichnet, was sie allerdings nicht ist; nur die Bierlichkeit des Geräts, mit dem sie jetzt meistens gespielt wird, ist uns von da herüber gekommen. Das Crocket verhält sich nunmehr zu den anderen Spielen gleichen Wesens, wie das oben beschriebene Netzballspiel zum Schlagball, verdient aber als ein freundliches Spiel, welches unbedenklich Groß und Klein und beide Geschlechter durch einander und mit einander vornehmen können, wie kaum ein anderes, immer noch seine kurze Beschreibung.

Die erwähnten Spielgeräte, Pfosten, Schlägel, Pforten, Kugeln, Klemmen, verschafft man sich am besten und billigsten aus einer beliebigen Spielwarenhandlung.

Die zwei Pfosten, welche auf dem gegen 30×20 m großen bekiesten oder kurz berasteten Spielplatze Fig. 15 S. 90 bei a und b aufgepflanzt werden, stehen $\frac{1}{2}$ m aus dem

Boden heraus. Sie sind mit acht je 3 cm breiten Farbringen verziert. Die Farbenfolge ist: Blau, Hellrot, Schwarz, Gelb, Braun, Orange, Grün, Dunkelrot.

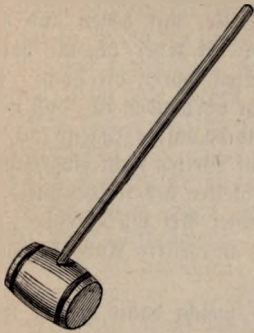


Fig. 14.

Die Schlägel (Fig. 14) tragen an einem leichten 1 m langen schlanken Stiel eine tonnenförmige Masse von hartem Holz, welche, um das Spalten zu verhüten, mit einem Blechringe umfaßt ist.

Die Pforten (oder Thörlein) sind gebogene Eisenbügel von der Dicke eines spanischen Röhrchens. Man steckt sie in der durch Figur 15 angedeuteten oder einer ähnlichen Weise etwa 4 m von einander entfernt so in den Boden, daß sie den an

sie hinangetriebenen Kugeln einen 20 cm breiten, 25 cm hohen Durchgang gewähren. Die Kugeln, aus zähem Holze, sind etwas größer als gewöhnliche Billardbälle; sie sind gefärbt, wie die Ringe an den Pforten.

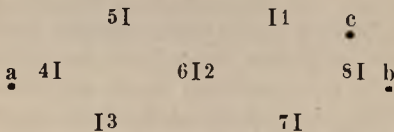


Fig. 15.

Die Spielschar teilt sich in zwei gleiche Abteilungen, jeder Spieler erhält einen Ball und einen Schlägel, dazu eine kleine Metallklemme (ein Reiterchen) von gleicher Farbe mit der ihm zuerteilten (von ihm erlösten) Kugel. Diese Klemme wird zur Bezeichnung der von der gleichfarbigen Kugel zuletzt durchlaufenen Pforte gebraucht.

Der Inhaber der blauen Kugel legt diese bei c auf den Boden, schlägt sie unter der Pforte 1 2 3 und so fort um a herum und wieder zurück nach b. Verfehlt er den Schlag oder die Pforte, so muß er passen, und der Inhaber des hellroten Balles, welcher zu den Gegnern zählt, tritt an seine Stelle. Die Kugeln dürfen dabei die Pfosten nicht berühren. Dann folgt die schwarze Kugel; gewonnen hat die Abtheilung, welche zuerst ihre sämtlichen Kugeln durch sämtliche Pforten befördert hat. Der letzte von ihnen hat zum Unterschiede von seinen Vorgängern mit dem letzten Schlage seine Kugel an den Pfosten b zu prellen. Damit ist der Gang des Spieles beendet.

Es kommen nun dabei noch folgende Regeln zur Geltung. Liegen mehrere Kugeln auf dem Platz umher, so besteht die Kunst des jedesmaligen Schlägers darin, seine Kugel so zu treiben, daß sie auf ihrem Wege von einer Pforte zum anderen eine (feindliche oder freundliche) Kugel berührt. Geschieht dies, so bekommt der Schläger das Recht, die eigene Kugel dicht neben die getroffene zu legen und, indem er, wenn er rechts schlägt, den linken Fuß auf sie setzt, einen kurzen, schnellen Schlag auszuführen, mit dem er mit der eigenen die fremde Kugel durch den Anprall vom Platze treibt, dies heißt Croquetieren. Gehört die Kugel einem Freund, so treibt er sie womöglich vor seiner eigenen durch die nächste Pforte und dann erst mit einem zweiten, ihm nunmehr noch zustehenden Schlage die eigene hinterdrein. Gehört sie einem Feind, so treibt er sie, so gut es gehen will, abseits, damit es dem Inhaber schwer werde, sie durch die rechte Pforte weiterzuschaffen. Fliegt sie dabei über die Grenzen des Spielplatzes hinaus, so wird sie bis an die Grenze zurückgeholt. Es kann vorkommen, daß der Schläger mehrere der umherliegenden Kugeln nach einander berührt. Dann hat er jedesmal das Recht, zu croquetieren, doch jeder nur einmal, wenn er nicht selbst zuvor wieder durch seine Pforte gegangen ist. Derjenige, welcher zuerst den Lauf bei b vollendet hat, tritt deswegen noch nicht aus dem Spiel; er bekommt vielmehr

das Recht, so oft er an die Reihe kommt, seine Kugel an eine der liegenden zu setzen und diese zum Nutzen der seinigen zu croquetieren.

In der beschriebenen üblichen Form erfordert das Croquet zwar Gewandtheit, aber ein frisches Bewegungsspiel ist es nicht mehr. Dies würde es erst werden, wenn der Spielhof ins Ungemessene vergrößert, die Pforten weit aus einander gelegt wären und die Bewegung der Schläger von einem zum anderen an Zeit gebunden würde, so daß sie den Kugeln nachhelfen müßten, um des Schlages nicht verlustig zu gehen.

Bei der vermutlichen Unthunlichkeit, diese derbere Spielweise einzubürgern, geben wir dem zweiten sogenannten „englischen“ Spiele, welches mit dem Croquet Mode geworden ist, dem Cricket, durchaus den Vorzug. Auch dieses ist uns von Haus aus nicht fremd, hat sich aber gleich jenem zu höherer Beachtung erst aufgeschwungen, als es in England, bei feinsten Herstellung der Spielgeräte, eine Liebhaberei der vornehmen Gesellschaft wurde und als Sport eine verträglich-mäßige, künstliche Geselligkeit erhielt. Unseren Absichten gemäß durften wir auf unseren Spielplätzen getrost von mehreren der englischen Spielgesetze (die Kleiderordnung und die Anstandsgesetze eingeschlossen) absehen, haben es gethan und uns wie unsere Jugend wohl dabei befunden. Unser Cricket ist ein

deutsches Thorballspiel.

Der Spielplatz. Ein ebener Platz mit kurzgeschorenem Rasen. Jeder Rasenboden ist brauchbar; wenn der Platz inmitten des Spielhofes nicht so peinlich eben ist, ist er deshalb nicht untauglich, man sorge nur dafür, daß er vor den Thoren vollkommen eben ist, da das zum Berühren des Thores nötige Aufspringen des Balles durch den ebenen Boden natürlich wesentlich erleichtert wird. Der gesamte Platz muß so groß sein, daß der Ball so weit in die Länge und Breite geworfen und geschlagen werden kann, als dies

menschliche Kräfte vermögen; um aber einen Anhaltspunkt zu geben und auch damit der Platz nicht zu klein gewählt werde, bestimmen wir ihn auf mindestens hundert Schritt in die Länge, hundert Schritt in die Breite. Kann man den Platz größer haben, so ist dies immer angenehm, nötig nicht.

Die Spielgeräte. Wir ließen uns diese ohne Zwischenhandel aus London kommen, da wir in der glücklichen Lage waren, dort einen Gönner zu besitzen, der uns die Geräte besorgte und dann — schenkte! Letzteres war um so angenehmer, als das Spielzeug zwar sehr gut, ja vorzüglich gearbeitet, aber nach unseren Begriffen sehr teuer ist. Es würde uns mit Porto, Zoll und allem sonstigen Anhängsel rund 80 Mark! gekostet haben. Bei der Bestellung ließen wir uns von der Ansicht bestimmen, daß die englischen Geräte bei weiterem Bedarf uns als Muster dienen sollten. Der Zweck ist denn auch erreicht, und unsere Thorballspiele sind einfacher und natürlich viel billiger. Wir bezogen aus London:

Ein Schlagholz (bat) (Fig. 16), 80 cm bis 1 m lang, 10 bis 12 cm breit.

Zwei Thore (wicket), d. h. sechs Stäbe (stumps) mit Eisenspitzen unten, Messingbesatz und kerbartigem Einschnitt oben, je 75 cm lang (mit Spitze).

Zwei Querhölzer (bail), 15 cm lang.

Zwei Bälle (Fig. 18 S. 95), je 6 cm Durchmesser und 100 g Gewicht, mit zwei Lederstückchen (Fig. 17 S. 94) überzogen.

Zwei Paar Handschuhe mit Kautschukbesatz für den Schläger. (Nicht unbedingt erforderlich, aber sehr angenehm, denn die Hände schmerzen infolge des Anprallens des harten



Fig. 16.

Balles an das Schlagholz auf die Dauer; der Kautschukbesatz schützt gegen anfliegende Bälle.)

Zwei Paar Handschuhe für die Thorwarte. (Sehr verwendbar, da das Fangen des harten Balles mit bloßen Händen äußerst wehthut, zumal dem Anfänger.)

Vier Beinschienen (Fig. 19) für die Schläger und Thor-

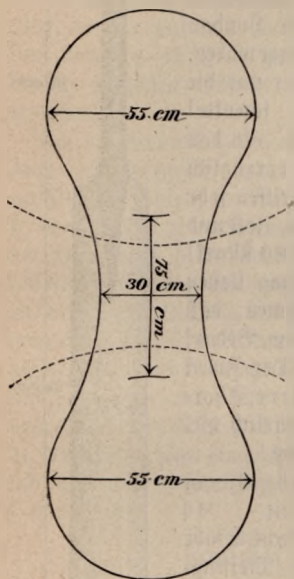


Fig. 17.

warte. (Für den Schläger sowohl als für den Thorwart ein Schutz der Beine, der auch seine Berechtigung hat, denn ein statt gegen das Thor mit voller Wucht gegen das Bein des Schlägers oder Thorwartes geworfener Ball kann Unglück anrichten; das Um- und Anschnallen ist aber bei dem unvermeidlichen öfteren Wechsel der Schläger sehr zeitraubend und lästig. Es geht auch ohne Schienen.) Bälle wie Hölzer werden während des Winters oder nach feuchten Spieltagen mit Öl eingerieben.

Die Zahl der Spieler ist meistens 22, es können jedoch auch mehr oder weniger sein. Wir wählen für unsere Beschreibung die gebräuch-

lichste Zahl von elf Spielern für jede Partei. Die Spielkaiser werden von den Spielern gewählt, und erstere lösen unter einander, welcher Partei die Ehre der Verteidigung der Thore zuerkannt wird. Abzeichen sind nicht unbedingt erforderlich, rote und grüne Armbinden angenehm. Besonderer Anzug ist noch weniger nötig als beim Fußballspiel, da hier kein Raufen stattfindet, ein wollenes Hemd oder Flanellhemd

wie bei allen Spielen vorteilhaft. Jeder Anzug, in dem man sich „gliedersfrei“ bewegen kann, ist beim Spiel, wie beim Turnen, der beste. —

Ein Unparteiischer ist immer willkommen, wird sich aber bei unserer deutschen Jugend selten finden, da alle den berechtigten Wunsch haben, möglichst viel im Spiele zu thun zu haben. Die Stelle des Unparteiischen kann übrigens gerade so gut von einem Spielkaiser oder einem anderen Mitspieler übernommen werden; nur bei Wettspielen muß ein Unparteiischer für jede Partei ernannt werden. Neben der Überwachung des Spieles hat dieser das Ergebnis desselben auf einer Tafel oder in einem Notizbuche zu verzeichnen. Der Charakter des Spieles erfordert jedoch von allen Beteiligten von selbst fortgesetzte Aufmerksamkeit, denn Schläger wie Fänger sehen einander genau auf die Finger.

Die Thore werden von den Spielkaisern 22 Yards (20 m) aus einander so aufgestellt, daß sie ungefähr 65 cm aus der Erde hervorragen, und müssen so nahe an einander stehen, daß sie keinen Ball durchlassen können. (Die

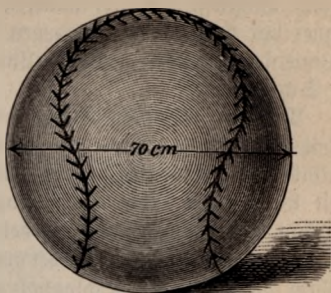


Fig. 18.

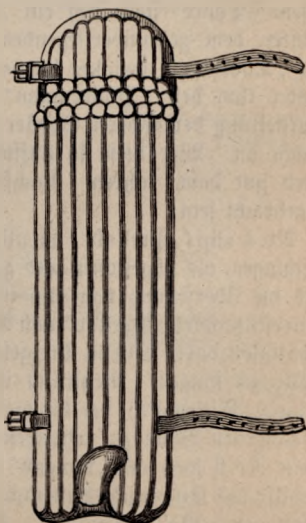


Fig. 19.

Breite der Querkölzer giebt übrigens die der Thore von selbst an.) Vor jedem Thore wird ein Schlagholz der Länge nach hingelegt und am anderen Ende desselben eine Linie quer vor dem Thore hergezogen, welche so lang ist, wie die Linie der hinteren Schockmallinie. Diese Linie bildet das „Schlagmal!“

Von der mittleren Stange eines jeden Thores legt man das Schlagholz rechts- wie linkshin, kennzeichnet auch diese Linie durch Einritzen in den Boden, und das „Schockmal“ ist fertig. Die Linie des Schlagmales ist, wie schon oben gesagt, genau so lang wie die des Schockmales.

Die Schlagpartei sendet nun Zwei, womöglich die besten ihrer Leute mit dem Schlagholz ans „Thor“ (vergl. Fig. 20, A und B), und die Feldpartei stellt sich wie folgt auf: Hinter einem „Thore“ stellt sich ein „Einschenter“ (bowler) auf. Hinter dem gegenüberliegenden Thore (wicket) stellt sich der „Thorwart“ (wicket keeper Nr. 2) auf; sechs Schritt hinter ihm der „Hintermann“ (long stop Nr. 3). Die Aufstellung der anderen Spieler der Feldpartei giebt Figur 20 genau an. Wer diese so aufstellt, wie sie hier gezeichnet, wird gut dabei fahren. Nachstehende Erklärungen werden angebracht sein:

Nr. 4 slip („Brellab“) hat alle Bälle zu fangen, die weniger geschlagen, als abgestoßen und geprellt werden. Daher schien uns die Übersetzung von slip in „Brellab“ treffend zu sein. Unterstützt wird „Brellab“ von Nr. 5 point („Kurzab“), dessen Thätigkeit darin besteht, kurzgeschlagene und kurzabgestoßene Bälle zu fangen. Behilflich ist ihm dabei Nr. 11 cover point („Mittenab“), der die mehr in die Mitte der „Abseite“ geschlagenen Bälle zu erfassen sucht. Hierin steht ihm zur Seite Nr. 6 long off („Langab“ oder „Weitab“), der auch der Gehilfe des Einschenters ist und die in die Länge und Breite geschlagenen Bälle vermittelt. Alle, Nr. 4, 5, 11, 6, bilden die off side, die Abseite, der Feldpartei, d. h. naturgemäß werden alle vom Schläger geschlagenen Bälle bei der Stellung, wie er sie in unserer Figur einnimmt, meistens links hinüber,

also nach der on side (Anseite) fliegen, während weniger gut geschlagene, meistens abgestoßene Bälle rechtshin, nach der „Abseite“, fliegen werden. Die jeweilige Stellung des Schlägers bestimmt also nicht allein das Spielfeld in seinem ganzen Bild, sondern auch die Stellung der einzelnen Glieder



Fig. 20.

der Feldpartei. Nach dieser Erklärung wird man unsere Bezeichnung und Übersetzung in „An- und Abseite“ verständlich und richtig finden.

Die „Anseite“ des Spielfeldes besteht aus Nr. 7 long leg („Schrägan“), für schräg in die Länge nach hinten geschlagene

Balle. Nr. 8 square leg („Dueran“), dessen Name ebenfalls wie alle anderen die Thätigkeit angiebt, ebenso wie Nr. 9 mid wicket („Mittenan“) und endlich Nr. 10 long on („Langan“).

Alle Spieler, welche an der rechten Seite des Schlägers stehen, sind also an der „Abseite“, die an der linken Seite des Schlägers stehen an der „Anseite“. Daher fügten wir bei den Spielern der ersteren den deutschen Namen das Wörtchen „ab“, und umgekehrt bei den letzteren das Wörtchen „an“ bei.

Die Übersetzung mag dem einen oder anderen Sprachwissenschaftler etwas willkürlich erscheinen, die Thätigkeit des Spielers sowohl als die Flugrichtung des Balles trifft sie sicher, und das ist uns, um deutlich zu sein, das Wertvollste.

Nunmehr ist alles fertig zum Spiel. Der zum ersten Einschenter bestimmte Spieler ruft: „Achtung!“ und sofort faust der Ball durch die Luft. Wir halten es für praktisch, jetzt die Thätigkeit der einzelnen Parteien und ihrer Glieder der Reihe nach zu beschreiben.

Die Schlagpartei. Die Thätigkeit der gesamten Partei wird beim Spiele nie ganz in Anspruch genommen, sondern nur zwei Schläger wirken für ihre Ehre. Deshalb beginnen wir sofort mit Schilderung der Aufgabe der Schläger A und B: Das mit beiden Händen am unteren Ende gefaßte Schlagholz wird hinter dem Schlagmale zum Ausholen schräg auf den Boden gestellt (wobei der rechte Fuß gewöhnlich auf dem Schlagmale steht), genau in der Mitte vor dem Thor. Die Stellung entspricht unserer Auslage- und Fechterstellung, rechtes Bein gebeugt, linkes gestreckt. In dieser Stellung festen Fußes und spähenden Auges erwartet der Schläger den Ball. Sobald nun des Einschenters „Achtung!“ ertönt, erhebt er das Schlagholz und versucht, den geworfenen Ball so kräftig zu schlagen, daß er rechtshin, linkshin, oder geradeaus weit hinwegfliegt. Je weiter er den Ball treibt, desto schwerer wird es der Feldpartei werden, ihn wieder in ihre Hände zu bekommen,

desto mehr aber wird er die Gelegenheit wahrnehmen, um in schnellem Laufe mit seinem Genossen am gegenüberliegenden Thore den Stand zu wechseln. Je öfter das Mal gewechselt werden kann, desto mehr Punkte erhält seine Partei. Das Spiel wird auf die Dauer dem Schläger von selbst lehren, in welcher Weise man einmal mit dem anderen Schläger zu gleicher Zeit ablaufen kann und muß, ein andermal so lange das Mal halten muß, bis der andere Schläger das gefährdete Mal ohne Gefahr erreichen kann. Denn das Mal ist natürlich am meisten gefährdet, in dessen Nähe der Ball sich befindet, und muß deshalb unter allen Umständen geschützt und gehalten werden. Sofort aber nach Ankunft stößt der Schläger sein Schlagholz ins Mal, zum Zeichen der Wiedereroberung. Gelingt ihm dies nicht, und stößt ein Gegner mit dem Balle das Querholz seines Thores herunter, ehe der Schläger das Schlagholz ins Mal steckt, so ist er ab, und ein anderer tritt an seine Stelle. Kurz gesagt besteht die Thätigkeit des Schlägers in folgendem:

„Kräftig und wohldurchdacht Schlagen, möglichst oft das Mal Wechseln, und stetes Einstimmen des Schlagholzes in das Schlagmal. Nur nach dem „Achtung!“ des Einschenters hebt er das Holz zum Schlag, um es sofort nach dem Schlage hier oder drüben wieder einzustimmen.“

Der Schläger darf je nach der Richtung des geworfenen Balles seitwärtspringen und zu weit von ihm geworfene, für sein Schlagholz schwer zu erreichende Bälle unberücksichtigt lassen. Die Kunst des Schlagens, wie das Amt des Schlägers überhaupt ist sehr schwierig. Der Schläger muß sich bemühen, den Ball immer dahin zu schlagen, wo kein Gegner steht, beziehungsweise zwischen den Gegnern hindurch; er wird sie aber auch nöthigenfalls am Schlagholz abprellen lassen oder besser noch schnell geworfene Bälle durch Drehen des Holzes sozusagen „ablaufen“ lassen, abstoßen. Alle Bälle, welche im Gesichtskreise des Schlägers geschlagen werden, hat er mit den Augen zu verfolgen, und er hat dann seinem Genossen: „Lauf!“ zuzurufen; die aber

außerhalb seines Gesichtskreises fliegen, verfolgt der Genosse mit den Augen, und auch dieser ruft dann sein „Lauf!“ herüber.

Eine weitere Kunst des Ballschlagens besteht darin, den Ball womöglich weit weg und tief nach dem Boden zu schlagen, damit er nicht gefangen werden kann.

Während solche tief geschlagene, „unfangbare“ Bälle beim deutschen Schlagball „unnobel“ genannt werden, und in den weitaus meisten Fällen von schlechten Schlägern in Ermangelung von Kraft und Geschicklichkeit geschlagen werden, sind sie dem Cricketspieler ein Beweis für die Kunst des Schlägers und die Güte des Spielers.

Die Feldpartei (Spieler Nr. 1—11). Alle Mannen der Feldpartei sind in fieberhafter Thätigkeit bemüht, die Schläger kampfunfähig zu machen, d. h. vom Schlag abzubringen, und zwar entweder durch Einwerfen des Thores oder durch Fangen des Balles und durch Verhinderung der Läufe. In dem Streben, dieses Ziel zu erreichen, sind sie alle einig in ihren Rechten wie Pflichten, und um dies zu ermöglichen, ist ein „Hand in Hand Spielen“ unbedingt erforderlich.

Der Einschenker. Hinter dem, dem Schläger gegenüber liegenden Thore (2) stellt sich der Einschenker (bowler) auf, und beginnt mit dem Einschenken. Nach jedem fünften Einschaut wird vom anderen Thor und von einem anderen beliebigen Genossen eingeschenkt, worauf natürlich das ganze Spielfeld, die Aufstellung der Spieler, entsprechend gewechselt wird. Der Einschenker hat hinter dem Schockmale zu stehen, jedoch ist es ihm gestattet, einen Anlauf zum Wurf zu nehmen; keinesfalls aber darf er beim Anlaufe das Schockmal mit beiden Füßen, sondern er darf es nur mit einem Fuß übertreten. Beim Beginne des Spieles (im Verlaufe desselben nur, wenn es nötig ist) ruft der Einschenker dem Schläger „Achtung!“ zu und wirft dann den Ball mit Geschick und Kraft so vor das Thor, daß er es möglichst berührt, und

das Querholz herunterfällt. Das Werfen geschieht auf mehrfache Weise. Die einfachste und auch wohl gebräuchlichste Art ist die des „Regelschiebens“, die jedem bekannt sein dürfte. Man rollt aber nicht den Ball wie die Regelfugel über den Boden weg, sondern wirft ihn, wie dies ja von kräftigen Regelschiebern auch gethan wird, in hohem Bogen so nach dem Thor, daß er kurz vor dem Thor auf- und gegen dasselbe anspringt. Um jedoch den Schläger möglichst irre zu führen, wird ein guter Einschenker durch Drehung des Armes den Ball bald kurz, bald weit, bald schief, bald gerade, oder gar nicht vor dem Thor aufspringen lassen. Das alles lernt man durch Übung. So sehr uns die erwähnte Art des Werfens gefällt, so verkennen wir doch nicht, daß sie dem Schläger das Schlagen meistens leicht macht, und dies will uns zum Vorteil der Fangpartei nicht angebracht und günstig erscheinen. Deshalb sei auch der viel kräftigere Wurf des Engländers hier erwähnt, welcher den Ball so wirft: Der werfende Arm wird wie beim Armkreisen vorwärts von unten nach hinten, dann etwas über Schulterhöhe geschwungen und dann von oben nach unten vors Thor geworfen. Es ist also gewissermaßen ein halber Armkreis vorwärts mit anfangs gestrecktem, dann gebeugtem Arm. Während des Schwingens des Armes dreht er sich plötzlich, zuletzt in „Ellenhaltung“, und aus dieser wird er weggeschleudert. Hierbei müssen der ganze Arm und die Hand, überhaupt alle Sehnen locker gelassen werden, denn nur dann wird der Wurf sicher und kräftig. Der von uns Deutschen so oft gemachte Fehler, mit straff gespannten Sehnen und fester Faust zu werfen, erreicht gerade das Gegenteil von dem, was man erreichen will.

Der Thorwart (wicket keeper, Nr. 2). Wie sein Name es bereits verrät, hat derselbe die Wacht hinterm Thor. Er fängt alle Bälle auf, die der Schläger verfehlt, befördert sie zurück zum Einschenker und muß besonders aufpassen, ob der Schläger in seinem Male steht, widrigenfalls er das Querholz mit dem Ball abstößt.

Der Hintermann (long stop, Nr. 3) stellt sich hinter dem Thorwart auf und hat als Gehilfe desselben alle Bälle, welche der Thorwart durchläßt, aufzuhalten und an letzteren zurückzubefördern.

Die anderen Spieler der Feldpartei stellen sich genau wie unsere Figur es vorschreibt auf. Sie haben den Ball zu fangen und Läufe durch schnelles Zurückwerfen an den Thorwart oder Einschenker zu verhindern.

Die Unparteiischen oder Anschreiber. Sind Spieler genug vorhanden, so wird für jede Partei ein sogenannter Unparteiischer ernannt, der alle Fehler laut nennt, die Zahl der „Läufe“ angiebt u. Alle Streitigkeiten schlichten die Unparteiischen; die Spieler haben durchaus sich zu fügen und nicht hineinzureden.

Der Anschreiber vermerkt das Ergebnis des Spieles nach dem Muster der auf der folgenden Seite eingeschalteten Tafel.

Als Fehlbälle werden bezeichnet:

1. Fehlbäll (no ball) ist ein Ball, der vom Einschenker nicht aus dem vorgeschriebenen Stand, der richtigen Stellung, eingeschenkt ist. Er darf zwar nach einem Anlaufe mit einem Fuße zwischen Schlag- und Schockmal stehen, nie aber mit beiden Füßen in diesen „Block“ geraten, sonst macht er einen Fehlbäll.
2. Als Fehlbäll wird ferner ein zu hoch eingeschenkter Ball bezeichnet. Einschenker darf den Ball nie höher als „Thorhöhe“ werfen.
3. Weiter Ball ist jeder vom Einschenker eingeschenkte Ball, der außerhalb der gezogenen Linien der beiden Male niederfällt.

Nach solchen weiten Bällen aber darf der Schläger trotzdem schlagen und Läufe machen. Trifft er den „weiten Ball“ nicht, so wird ihm dies nicht als Fehler gerechnet.

4. Ein sogenannter „leg bye“ ist ein Fehlbäll, der dem Schläger ans Bein geworfen wird, und von diesem abprallt. Auch hierbei hat er das Recht zum Laufen.

Realgymnasium zu Leipzig.

Protokoll des Thorballspiels am 2. September 1891.

Geleitet von Muhle und Behse.

Anschreiber und Unparteilicher: Meister und Wegel.

Schläger	Läufe	Wie sie „ab“gemacht wurden	Zahl d. Läufe
1. Muhle	1 3 4 2 1 1 . .	Thor eingeworfen durch Enderlein	12
2. Opitz	1 1 1 2 1 3 1 .	Ball gefangen von Grabau	10
3. Höppner	0	Im Lauf aus	0
4. Laubien	3	Vom Thorwart durch Nie- derschlagen des Thores. Paatz	3
5. Thiele	4 3 3 2 1 . . .	Durch eigenes ungeschicktes Niederschlagen d. Thores	13
6. Singer	2 3 1 4 1 5 . .	Thor eingeworfen durch Behse	16
7. u. f. w.	u. f. w.		
8.			
9.		Fehlbälle 4	
10.			
11.			
Summa			

Ergebnis des Spieles für die Einschenker.

1. Enderlein	* 1 * 3 . 2 .	* * W(icket) M	
2. Grabau	. .	u. f. w.	
3. u. f. w.	. W(icket)		
4.	Anmerkung:		
5.	Die . bedeuten „Keine Läufe“ des		
6.	Gegners. Die Zahlen geben die		
7.	Läufe des Gegners an. W bedeutet		
8.	ein vom Einschenker nieder-		
9.	geschlagenes Thor (Wicket).		
10.	M bedeutet eine „Jungfer“ d. h.		
11.	der Einschenker hat nichts, also		
	gar keine Erfolge, erzielt.		

Spielgesetze.

Der Schläger wird abgelöst, wenn

1. Das Querholz seines Thores unter den vorhin beschriebenen Verhältnissen abgestoßen wird.
2. Wenn der Ball durch die Feldpartei mit den Händen gefangen wird, ehe er den Boden berührt.
3. Wenn er selbst sein Thor umschlägt, =wirft oder =stößt.
4. Wenn während des Laufens sein Thor eingeworfen wird, bevor er sein Schlagholz ins Mal stellt.
5. Wenn er einen gut geworfenen Ball nicht schlägt, sondern durch Vorstellen vor dem Thore das Nieder= schlagen desselben verhindert.
6. Wenn er einen von seinem Mitschläger geschlagenen Ball noch einmal schlägt.
7. Ein gefangener Ball zählt einen „Lauf“ nur dann, wenn die Läufer sich gekreuzt haben, bevor der Ball gefangen wurde, andernfalls zählt ein Fang nicht.
8. Derjenige Schläger ist beim Laufen allemal ab, der das ihm als Ziel dienende Thor eingeworfen vorfindet.
9. Die Läufe werden durch Zahlen bezeichnet.
10. Weite, wie schlecht eingeschenkte Bälle werden als „Fehlbälle“ angeschrieben.
11. Diejenige Partei hat gesiegt, welche die meisten Zahlen und die wenigsten Fehlbälle aufzuweisen hat.
12. Der Einschenter hat nach fünf eingeschenkten Bällen den Platz zu wechseln, mit ihm natürlich das ganze Spielfeld.

Der einfache Thorball.

Eine kleinere Spielgesellschaft, nehmen wir sechs Personen an, wird auch den einfachen Thorball als Vorübung zum Doppelthorballe lieb gewinnen. Man kann hierbei nur ein Thor aufstellen und den Platz des Einschenters ungefähr zwanzig Schritt vom Thore durch Hinlegen irgend eines

Spielgerätes kennzeichnen, oder aber auch wie beim großen Thorball beide Thore aufstellen. Der Einschenker stellt sich an dem, durch ein Thor oder Spielgerät gekennzeichneten Platz (Fig. 21, A) auf und wirft von dort aus den Ball gegen das Thor. Der Thorwart steht hinter dem Thore B und der Hintermann wird am besten hinter dem Einschenker, sagen wir zehn Schritt davon, seinen Platz einnehmen. Für den Schläger D ist der Platz des Einschenkers das Ziel seines Laufes, nur hat er es insofern schwerer, als er nach jedem Laufe zu seinem Thore zurückkehren muß. Ein Gehilfe des Einschenkers E steht hinter letzterem. Die Aufstellung vor dem Spiele

veranschauliche und erleichtere nachstehende Figur, im übrigen gelten die Gesetze des großen Thorballs, so weit sie überhaupt Anwendung finden können.

Eine noch kleinere Spielgesellschaft übt den Thorball, indem sich alle Spieler gegen den Schläger verbünden. Derjenige löst ihn ab, welcher ihn vom Schlage durch die beim großen Thor-

ball ausführlich geschilderten Fehler abbringt; damit jedoch alle ans Schlagen kommen, muß abwechselnd jeder Einschenker werden.

Noch einmal: Der Thorball verdient eine freundliche Aufnahme von Jung und Alt und ist leichter, als seine Gesetze es beim ersten Durchlesen durchblicken und vermuten lassen. Man kümmerge sich vorläufig um die Regeln nicht viel, sondern spiele frisch drauf los, denn grau ist alle Theorie und der beste Lehrmeister das praktische Spiel, das uns gar bald von selbst Verständnis und Liebe abzwingt. Die Schwierigkeiten des nicht leichten Einschenkens und

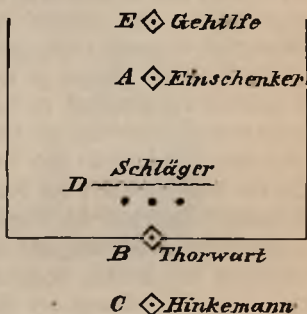


Fig. 21.

Schlagens des Balles schrecken viele Anfänger leider ab. Übung aber macht den Meister, und dieser wird den Thorball stets zu den kräftigsten und anregendsten Spielen rechnen. Wir verstehen vollständig die Vorliebe der blonden Söhne Albions für den Thorball. Man hält den Thorball nicht ohne Grund für ein nicht ungefährliches Spiel. Ist es denn aber durchaus nötig, daß dabei ein so harter Ball verwendet wird, der doch allein Verletzungen anrichten kann? Wir dächten nicht, und bitten unsere Amtsbrüder, einmal den Versuch mit festen Gummibällen und leichteren Schlaghölzern zu machen, und sie werden finden, daß das sonst so vortreffliche Spiel nicht minder anziehend ist, ja für unsere Jugend noch anziehender. Das Fangen des Balles ist aber durchaus schmerzlos, wenn es richtig gemacht wird, und das verstehen unsere deutschen Jungen zu wenig. Man muß den Ball im Augenblick des Fangens an sich reißen, also die Arme ruckweise beugen, den Ball an sich ziehen, nicht aber die Arme vor- oder hochstrecken und dann beim Fangen steif halten. In der englischen Art des Fangens liegt die Kunst und das Geheimnis, weshalb die Engländer nie über Schmerzen zu klagen haben. In England spielt der Knabe vom sechsten Jahre an sein Cricket, daher die Begeisterung und die ausgezeichnete Ausbildung der Spieler. Wir haben also viel nachzuholen. Noch eins: Die straffe Spielzucht der Engländer gleicht unserer militärischen Mannszucht, denn nirgends, auch nicht im englischen Heer, herrscht das Gesetz so streng, als beim Fuß- und Cricketspiel der Engländer. Kennt man daher unsere militärische Dienstzeit eine Schule fürs Leben, so können wir mit ähnlichem Rechte dies von den englischen Spielen sagen.

Die Verteidigung eines Males oder gewisser Grenzen gegen allerlei Angriffe, in deren Durchführung wir die Eigentümlichkeit der Wursspiele zweiter Klasse erkannt haben, kennzeichnet auch die ebenfalls weit verbreiteten und in den mannigfaltigsten Abarten auftretenden Spiele mit größeren

Bällen, welche, mit Haaren gefüllt, mit Segeltuch oder Leder überzogen, bis zu 30 cm Durchmesser haben. Diese Bälle werden entweder mit dem Fuße gestoßen, oder mit der Hand geworfen und geschleudert. Soll letzteres geschehen, so ist ein Bügel von Leder (Fig. 22) an den Ball geschneilt oder festgenäht.

Im besonderen schließen sich die einzelnen gebräuchlichen Spiele stets an solche an, die uns bereits bekannt sind, an den Wanderball, die Jagd, den Baseball. Die Vorteile, die sie gewähren, sind durch das erhebliche Gewicht des Balles bedingt. Da er schwer ist, so braucht man nicht so viel Spielraum, die Würfe reichen nicht so weit und heischen den-

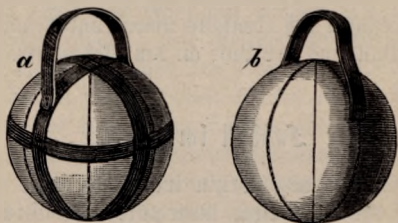


Fig. 22.

noch einen erheblichen Kraftaufwand von den Spielern. Eine hervorstechende Feinheit nehmen die derartigen Spiele jedoch nicht in Anspruch, sie sind durchaus einfach und deshalb zumeist nur da angezeigt, wo man bei mangelnder Zeit nur wenige Minuten auf sie verwenden kann, und wo man es mit Spielern zu thun hat, die sich nicht mit einander haben einspielen können; sonst giebt man den anderen Spielen den Vorzug. Wir treffen daher nur eine kleine Auswahl.

Bei dem

Niederschlagen des Balles

stehen die Spieler mit einem Abstände von nur einem Schritt in einem Kreise, das Gesicht der Kreismitte zugewendet.

Einer nimmt den Ball und reicht ihn mit möglichst geringem Aufenthalt einem der Nachbarn, so daß der Ball innerhalb des Kreises in unausgesetztem Umlaufe hin und her sich herumtreibt. Einer der Spieler steht außen, seine Aufgabe ist es, den Ball mit einem von oben herab zwischen zwei Spielern geführten Schläge niederzuwerfen, ehe er in die Hände des Abnehmers gelangt. Gelingt ihm dies, so tritt er an die Stelle dessen, welcher den Ball zuletzt in Händen hatte, und dieser überkommt die Plage, dem Balle nachzusetzen. Wird der Ball geschickt weitergereicht, so ist die Plage für den Verfolger oft nicht gering.

Bei einer anderen Art des Ballniederschlagens wird der Ball innerhalb des Kreises beliebig herumgeworfen, der Balljäger befindet sich ebenfalls innen, und bemüht sich, den fliegenden Ball aus der Luft an den Boden herabzubringen.

Bei dem

Fußball im Kreise

stehen die Spieler wie vorhin im Kreise, aber in größeren Abständen, der Ball liegt innerhalb. Es ist die Aufgabe eines Treibers, ihn durch Stöße mit dem Fuß, am besten Schläge mit der inneren Fußkante, aus dem Kreise hinaus zu schaffen. Die Herumstehenden verhindern das auf gleiche Weise, ohne dabei in die Kreislinie vor- oder aus ihr zurückzutreten, jeder hat den Platz nach dem Nachbarn zur Rechten zu hüten; er darf sich also eine Strecke weit auf der Kreislinie rechtshin und links zurück auf seinen anfänglichen Posten bewegen. Vermag er den Ball nicht aufzuhalten, so löst er den Treiber ab. Fliegt der Ball einmal zu hoch, so darf er ihn mit den Händen niederschlagen, sonst nicht. Ein geschickter Treiber weiß es stets so einzurichten, daß er den Ball der Kreislinie entlang rollt, bis er den Augenblick erspäht, wo er eine Lücke zum günstigen Ausstrich wahrnimmt. Bei größerer Anzahl der Teilnehmer werden von mehreren Treibern mehrere Bälle gleichzeitig im Lauf erhalten.

Bei dem

Pochball

wird in der Mitte eines freien Platzes eine Grube, ein Kessel für einen Ball von mittlerer Größe, die Sau genannt, ausgegraben, oder anderweit bezeichnet. Rundum im Kreis andere, kleinere Gruben, so viel Teilnehmer am Spiele sind, weniger einen. Jeder Mitspieler hat einen meterlangen Stecken. Alle stellen diesen Stecken mit dem unteren Ende in den Kessel. Auf den Ruf: „Los!“ fliehen sie aus einander, und jeder stemmt seinen Stab nunmehr in eine der kleineren Gruben. Einer kommt zu kurz, er wird Sautreiber, trägt als solcher zuvörderst den Ball aus dem Kreise und sucht ihn dann mit leichten Schlägen in den Kessel zurückzubringen. Die Besitzer der Grüblein suchen ihn daran durch Schlagen der Sau zu hindern. Sobald jemand zu diesem Behufe seinen Stecken aus seinen Grüblein herauszieht, hat sowohl der Treiber als jeder andere das Recht, dieses durch Einstemmen seines eigenen Steckens in Besitz zu nehmen. Wer da bei dem entstehenden Durcheinander leer ausgeht, bleibt oder wird Treiber. Auch dieses Spiel wird bei starker Teilnahme mit mehreren Treibern und Sauen gespielt. Glückt es einem der Treiber, seine Sau in den Kessel zurückzubringen, so lassen sofort alle die Stecken fallen und entfernen sich schleunigst von den Grüblein, der Treiber aber ergreift den Ball, ruft: „Steht alle!“, wirft, da diese auf den Ruf sofort auf der Stelle feststehen müssen, mit gut gezieltem Schusse nach einem von ihnen, und bemächtigt sich flugs eines leerstehenden Grübleins. Der Getroffene wird Treiber an seiner Statt. Wird aber niemand getroffen, so stürzt sich der erste beste (oder aber auch nur der, nach welchem geworfen wurde) auf den Ball, um einen anderen von der Stelle aus, wo er den Ball aufhob, damit zu treffen und sich selbst wieder einen Ruheplatz zu sichern. Zuletzt bleibt einer übrig, um einen neuen Gang des Spieles zu eröffnen.

Es ist nicht gerade notwendig, daß man sich der Stecken dabei bediene, man stellt statt ihrer einen Fuß in das Grüb-
lein, und der Ball wird ebenso mit den Füßen geschlagen,
wie mit einem Stecken.

Für den

Grenzball

haben sich zwei Spielscharen einander gegenüber, anfangs die eine etwa 10 m von der anderen, verteilt. Eine von beiden hat den Ball, sie wirft oder schleudert ihn am Riemen mit der Hand oder stößt ihn mit dem Fuße nach der anderen hinüber, womöglich aber an ihr vorbei oder über sie hinaus. Die Gegner suchen ihn im Fluge zu fangen oder zu Boden zu werfen. Einer von der Gegenpartei hebt ihn auf und wirft ihn von da, wo er niedergefallen ist, in gleicher Weise zurück oder macht, wenn er ihn gefangen hat, drei große Schritte nach vorn und wirft ihn erst von dort aus. Welche Schar ihn nun mit abwechselnden Würfen zuerst an ein hinter der Gegenpartei angebrachtes Mal, ein Thor zwischen zwei Stangen oder die Grenze des Spielplatzes, den wir uns 60 m lang denken, hinüberwirft, ohne daß er abgeschlagen oder, was auch drei Sprungweiten hinter der Grenze noch zulässig ist, gefangen wird, die hat gesiegt. Den zweiten Spielgang eröffnet der letzte Werfer, nachdem die Plätze gewechselt sind. Der dritte Gang entscheidet das Spiel.

Zweckmäßig ist es, wenn die Reihe der Werfer auf jeder Seite vorausbestimmt wird, sonst kommen immer nur die guten Werfer zum Wurf, und die schlechteren haben nur geringen Nutzen. Was man aber besonders betonen und einschärfen muß, ist, daß der Ball nie mit gespreizten Fingern niedergeschlagen werden darf, sondern stets mit geballten Fäusten und den Unterarmen, denn die Wucht des Balles ist zuweilen groß, und die Finger werden leicht beschädigt, in der Hitze des Gefechts vergißt die Jugend die Notwendigkeit dieser Vorschrift.

Über die Art, wie der Ball geworfen werden soll, können die Spieler sich vorher verständigen, man kann es aber auch den Einzelnen anheimstellen, die ihm geläufigste Art des Werfens nach freiem Ermessen anzuwenden. Denn Schwingen, Kreisen, Drehen des Rumpfes, überhaupt das Aussholen zum Wurf wird auf gar mannigfache Weise geübt, und jede hat ihre Berechtigung. Beim Schleuderball jedoch wird nicht das Armkreisen, sondern das Vorhochschwingen des Balles, wobei eine Hand den Riemen faßt, die andere den Ball stützt, dann Rückschwingen über den Kopf mit gebeugten Armen mit halber Drehung des Rumpfes (bei unveränderter Haltung der Hände), mehrere Male wiederholt, als wichtigster Schwung den Ball am weitesten schleudern. Ist kein Riemen am Ball, so werfe, andernfalls schleudere man ihn. Einige andere Arten des Werfens und Schleuderns, welche man beim Spiele anwenden kann, seien hier noch kurz erwähnt:

1. Man hebt den Ball mit beiden Händen über den Kopf, schwingt ihn mit Vorbeugen weit zwischen den gegrätschten Beinen hindurch und schleudert ihn dann mit Wucht rückwärts über den Kopf den Gegnern entgegen.
2. Bei jedem Armkreise springt man einen Schritt vorwärts (Nachstellhüpfen).
3. Der Werfer dreht sich vor dem Wurf mehrere Male um seine Längsachse, also im Kreise herum, schwingt den mit dem Balle belasteten Arm gestreckt um sich herum und wirft ihn dann in gerader Linie fort.
4. Nach einem Armkreis oder Schwung wirft oder schleudert man den Ball unter einem vor- oder seitwärts gespreizten Beine hinweg oder auch
5. im Grätschstande zwischen den Beinen hindurch.
6. Man wirft den Ball wie eine Kegelfugel den Feinden entgegen.

Daß man die sämtlichen Ballspiele statt mit großen, schweren Bällen auch mit kleinen und leichten spielen kann, versteht sich von selbst; nicht minder auch mit den großen hohlen

Bällen. Dann ergeben sich indes so mannigfache Abänderungen der Spielweise, daß wir die Spiele mit den Hohlballen lieber für sich als eine dritte Klasse der Wurfspiele, die in mancher Beziehung die Vorzüge der beiden ersten vereinigt, zusammenfassen, indem wir von der ersten Übung mit Fangbällen ausgehend mit den Thor- und Grenzballspielen unsere Entwicklungen beschließen.

Zuvor aber wollen wir, da die angegebenen Fußballspiele sich sämtlich weniger für Mädchen eignen, zu deren Frommen an dasjenige Fußballspiel erinnern, welches ihnen, für jüngere Altersstufen wenigstens, die anderen ersetzt. Es ist das bekannte

Himmelhüpfen,

eine beliebte Unterhaltung der Kleinen auf Gassen und Höfen in aller Welt. Die Mädchen reißen eine leiterähnliche Figur auf den Boden (Fig. 23), und beziffern die Felder. Eines

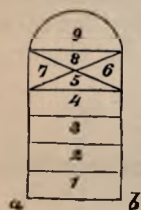


Fig. 23.

wirft einen platten scheibenförmigen Stein, der nicht leicht rollt, auf das erste Feld, hüpfst auf einem Fuße hinein und stößt ihn aufhüpfend mit der Fußspitze über *a b* zurück, wirft ihn dann in das zweite Feld, hüpfst in 1, dann in 2, stößt den Stein aus 2 über *a b* aus der Figur hinaus. Ebenso wird mit dem Stein in den Feldern 3 und 4 verfahren, aus dem Felde 5 wird er mit einem einzigen Stoße, oder aber von Feld zu Feld durch 4, 3, 2, 1 zurückgebracht. Liegt der Stein in 6, so hüpfst das Mädchen auf einem Fuße nach 5, springt dann auf beiden Füßen über das Kreuz, so daß der eine Fuß in 6, der andere in 7 niedertritt, hebt dann erst den Fuß auf 7, hüpfst in 6 auf und stößt den Stein hinaus; ebenso, wenn der Stein nach 7 geworfen ist. Nach 8 wird der Stein nicht geworfen, es ist ein Freifeld, auf dem sich das hüpfende Mädchen erholt. Liegt er endlich in 9, so wird hineingehüpfst wie vorher, ohne den zweimaligen Sprung zum Stand auf beiden Füßen über dem Kreuze zu vergessen, das Mädchen

ruht ein wenig auf 8 und stößt ihn dann auf dem Wege 9, 8, 5, 4, 3, 2, 1 gerade zurück. Sobald es in Beobachtung der Regeln einen Fehler macht, tritt es ab, ein anderes folgt ihm. Gewonnen hat das, welches ohne Fehl die Himmelsleiter hinauf und wieder herabgestiegen ist. Als Fehler wird es angesehen, wenn

- a) der Stein in ein falsches Fach geworfen wird,
- b) die Hüpfende auf eine Linie der Figur springt,
- c) der angestoßene Stein nicht über die Grenze des Faches zurückfliegt,
- d) wenn er seitwärts hinausfliegt,
- e) wenn die Hüpfende den Sprung übers Kreuz vergißt oder sonst ein Feld überschlägt,
- f) wenn sie das Gleichgewicht verliert und hinaustritt.

Mehrmaliges Aufhüpfen, bevor der Stein angestoßen wird, ist dagegen erlaubt.

Diese Regeln sind indes ziemlich willkürlich und werden im allgemeinen dem erfinderischen Geiste der kleinen Spielerinnen überlassen.

Dritte Klasse.

Wir unterscheiden für unsere Zwecke zwei Arten hohler Bälle, kleine (10 bis 15 cm im Durchmesser), aus einer mit weichem Leder überzogenen Gummiblaste gefertigt, und große (20 bis 30 cm im Durchmesser), aus einem mit dem Mund oder besser mit einer kleinen Luftpumpe oder einem Blasebalg aufzublasenden kugelförmigen, mitunter auch eiförmigen Gummiballon (Fig. 24) und einer schützenden, am Mundstücke eingeschlizten und dann verschürzten Lederhülle bestehend.

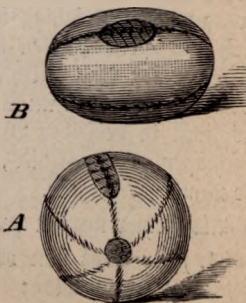


Fig. 24.

Bälle der ersten Art sind schon S. 44 erwähnt, doch möchten wir sie jetzt etwas kräftiger gearbeitet haben, als es im Kinderspiele nötig erschien. Die beiden Spiele, auf deren nähere Beschreibung wir uns beschränken, schließen sich an die a. a. D. S. 45 unter 1 bis 12 aufgeführten Übungen an. Das eine, Hohlball mit Prellen, spielt sich nicht gut auf dem Rasen und Sande des Spielplatzes, paßt aber vorzüglich in den geschlossenen Raum eines Saales, der Turnhalle, das zweite, Mauerball, an die fensterlose Wand eines Speichers, an das tief herabreichende Dach einer Scheuer und dergleichen größere Wandflächen. Zur Darstellung beider Spiele genügen schon zwei bis vier Spieler, zweimal sechs können sich daran noch zusammen vergnügen, nicht wohl mehr in einer Gespielschaft. Beim

Hohlball mit Prellen

teilt man die Länge des Saales in zwei gleiche Abschnitte, die man von einer langen Wand zur anderen, einer Scheidewand, durch Querlegen etwa einer Schwebefante oder des Schwebebaumes oder auch nur Ausspannen einer Schnur herstellt, wie das Netz beim Lawn-Tennis gespannt wurde.

Am einen Ende der Scheidewand nimmt der Unparteiische (meistens Lehrer), am anderen der Anschreiber Stellung. Der Unparteiische beginnt das Spiel, indem er den Ball der durchs Los zum ersten Schlag berechtigten Partei so zuwirft, daß diese ihn gleich prellen kann. Die Spieler haben nun die Aufgabe, den Ball durch Schläge mit der flachen Hand oder der Faust von oben im Springen zu erhalten, ihn aber baldmöglichst in derselben Weise über die Scheidewand hinwegzuschlagen. Gelingt dies, so erwächst für die andere Partei die nämliche Aufgabe.

Als Fehler werden vom Anschreiber gekennzeichnet:

1. jeder nicht von oben herab, sondern von der Seite geführte Schlag;
2. jede Unterbrechung der Sprungfolge dadurch, daß

der Ball zu rollen beginnt oder liegen bleibt, mithin tot wird;

3. ein über die Scheidewand geschlagener Ball, der in der bei 2 beschriebenen Weise „tot“ wird (dieser wird natürlich der Partei angetreidet, welche den schlechten Schlag ausführte);
4. jeder Schlag, der den Ball auf die andere Seite brachte, ohne daß er diesseits vom Boden aufsprallte.

Nach jedem Fehler wird das Spiel von der Partei fortgesetzt, welche den Fehler machte. Jeder Fehler zählt einen Punkt. Zehn Punkte verlieren das Spiel. Nach jedem Spiele wird das Lager oder die Spielseite gewechselt, und die unterlegene Partei hat den Anschlag. Jeder Spieler darf sich nicht zu weit von der Schranke entfernen, namentlich bei einer größeren Zahl von Spielern. Es wird deshalb bei größeren Räumen und Plätzen, welche nicht allzu eng durch Wände eingezwängt sind, ein Abstecken des Spielplatzes anzuraten sein. In diesem Falle müssen auch über die Grenzen des abgesteckten Spielraumes geschlagene Bälle bestraft werden.

Wie man sonst schon gern einen Ball tändelnd vor sich herspringen heißt, so wird hier dieses unterhaltende und belustigende Tändeln zu einem ernstern, regelrechten und dankbaren Spiele. Beim

Mauerball

zieht man zunächst an einer möglichst glatten, 7 m hohen und eben so breiten Wand in der Höhe von 1 m eine wagerechte Linie, indem man in dieser Höhe eine Schnur an der Wand aufspannt. Auf dem Boden vor der Wand wird in 3 m Entfernung ebenfalls eine Linie gezogen. Der Streifen zwischen dieser und der Wand heißt der erste Platz, der entferntere Streifen der zweite Platz. Den ersten Platz besetzt die erste, den zweiten die zweite Partei. Beide Plätze müssen hart und fest sein. Unser Spielplatz für den Hohlball würde demnach so aussehen (Fig. 25 S. 116).

Bei der ersten Art des Spieles spielen die Parteien über einander hinüber, bei anderen Arten, die wir sodann noch beschreiben werden, schräg hinüber und herüber. Einer der

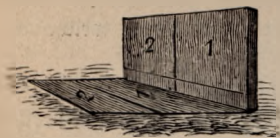


Fig. 25.

ersten Partei, gleichviel welcher, nimmt den Ball und schenkt sich denselben selbst ein. Seine beiden Genossen stellen sich rechts und links von ihm auf, und die zweite Partei besetzt den Platz hinter allen dreien. Der Einschenker nimmt den Ball in die linke Hand, läßt ihn fallen und schlägt ihn, bevor er zur Erde niederkommt, mit der rechten Hand gegen die Wand. (Das Einschenken kann auch derart geschehen, daß der Ball von der rechten Hand hochgeworfen und dann sofort geschlagen wird.) Die erste Partei hat nun zu ihrem Vortheile den Ball so gegen die Wand zu schlagen, daß er auf den feindlichen, also zweiten Platz niederfällt, und die Übung wird sie zu der Erkenntnis bringen, daß diejenigen Bälle am weitesten, also in den feindlichen Platz fliegen, welche der Horizontallinie am nächsten liegen. Die zweite Partei schlägt darauf jeden in ihren Platz fliegenden Ball entweder bevor er zur Erde niederkommt, oder indem er vom Boden wieder abprallt, zurück gegen die Wand. Gelingt ihr dies, und die erste Partei antwortet wiederum mit einem gleichguten Schlag, so ist das Spiel im Gang und zwar in gutem Gang, denn beide Parteien ließen sich keine Fehler zu Schulden kommen. Das wird aber nicht allzulange andauern. Fällt der Ball auf den ersten Platz zurück und einer der drei Spieler desselben schlägt ihn gegen die Wand zurück, so geht das Spiel weiter. Gelingt ihm aber dies nicht, so ist der Einschenker ab, das Spiel steht, und ein anderer Einschenker tritt an seinen Platz. Schlägt dagegen die zweite Partei den auf ihren Platz gefallenen Ball nicht nach Vorschrift zurück, so verzeichnet sich die erste Partei einen Punkt; alle Fehler also, die von der zweiten gemacht werden,

bringen der ersten Partei je einen Punkt ein, während die Fehler der ersten Partei durch Ablösen des Einschüters bestraft werden. Darin liegt das Wesen des Spiels. Haben alle drei Spieler das Amt des Einschüters durch Fehler verloren, so tritt die zweite Partei auf den ersten Platz und versucht Punkte zu erringen. Die Zahl der Punkte kann nach Belieben bestimmt werden, besser ist es, wenn die Zahl der Gänge den Ausschlag giebt. Siegerin ist die Partei, welche in kürzester oder in einer vorher bestimmten Zeit die meisten Punkte, bez. Gänge errungen hat.

Ein neues Spiel wird mit einem Balle begonnen, der aus der Hand, also nicht nach dem Anpralle von der Erde geschlagen wird. Nach einem Fehler jedoch muß der Ball vom Einschüter auf die Erde geworfen und dann gegen die Wand getrieben werden. Als Fehler werden beim Wandballe bestraft:

1. ein unter die 1 m hohe Linie geschlagener Ball;
2. ein im Schlagen verfehlter Ball (der Ball darf, wie schon oben erwähnt, bevor er zur Erde kommt geschlagen werden, oder nach einmaligem Abprallen, niemals aber darf zweimal der Schlag versucht werden);
3. der über die Seitengrenzen geschlagene Ball;
4. ein Ball, der die Wand gar nicht berührt.

Erweitert kann das Spiel dadurch werden, daß man jeden von der Wand zurückprallenden Ball vor dem Schlag auffängt und dann erst schlägt. Jeder Fang zählt einen Punkt. Eine andere Art aber scheint uns noch empfehlenswerter:

Durch eine senkrechte Linie wird die Fläche der Wand in zwei Spielfelder geteilt (s. Fig. 25). Diese Linie setzt sich am Boden fort und teilt die Bodenfläche ebenfalls in zwei Felder. Das Los entscheidet, welches Mal jede Partei erhalten soll. Es ist nämlich dies nicht gleichgiltig, da dem nun einmal meistens etwas einseitig ausgebildeten Menschen der Schlag mit der rechten Hand linkshin leichter, als der mit derselben Hand rechtshin werden wird; es wird demnach die Partei des rechten Spielfeldes immer etwas im

Vorteile sein und ist deshalb nach jedem Gang ein Wechseln des Platzes gerechtfertigt. Sechs Spieler sind auch hier am vorteilhaftesten zu verwenden. Diejenige Partei, welche durchs Los das zweite Mal angewiesen erhielt, darf den ersten Schlag thun. Einer derselben wirft den Ball vor sich auf den Boden, und nach ein- oder mehrmaligem, ihm günstig erscheinenden Abprallen schlägt er den Ball gegen die Wandfläche der Gegenpartei. Letztere läßt denselben auf den Boden ihres Platzes niederfallen und schlägt ihn dann beim Wiederauffspringen zurück gegen die Wandfläche der feindlichen Partei. (Man kann auch den Ball aus der Hand schlagen und zur Bedingung machen, daß der Ball nie den Boden berühren darf, sondern immer, bevor er niederkommt, geschlagen werden muß. Dadurch wird zwar der erste Schlag leichter, der zweite und die folgenden aber schwerer.) Die feindliche Partei schlägt ihn nach dem Abprallen vom Boden wiederum zurück zc. Fehler sind:

1. wenn der Ball ins Rollen kommt oder zu springen aufhört;
2. wenn er geschlagen wird, ehe er zum Boden springt;
3. wenn er ohne Berührung der feindlichen Wandfläche ins feindliche Lager fliegt;
4. wenn er an das eigene Wandfeld oder ins eigene Lager springt;
5. wenn er zwar gegen das feindliche Wandfeld fliegt, aber nicht zum Sprunge kommt.

Ein Anschreiber oder Unparteiischer ist hier sehr wohl am Platz. Er nimmt seinen Platz vor der Mitte der beiden Spielfelder und ruft laut die Fehler und auch Punkte: „Rechts vier, links zwei!“ Nach fünf Fehlern wird der Platz gewechselt, und zehn Fehler machen das Spiel aus.

Eine größere Spielgesellschaft teile man in drei Parteien; die Wand- und Bodenflächen als Spielfeld für diese ebenfalls in drei Spielfelder. Durchs Los werden Felder und Anfänger bestimmt. Die beiden äußeren Parteien spielen gegen die Innenpartei. Durch das Zuwerfen und Schlagen des Balles

der einen Mittelpartei zur anderen, also durch das schon öfters anderswo empfohlene „Hand in Hand Spielen“ gewinnt das Spiel an Lebendigkeit. Regeln wie Fehler des vorhergehenden Spieles werden auch hier verwendet und gekennzeichnet, nur nehme man als Punkte fünfzehn an.

Während des Spieles dürfen die Einzelnen der Außenpartei ihre Plätze in den beiden Außenfeldern nach Belieben ändern, standhaft bleibt nur die Mittelpartei. Sie ist schwächer als jede Außenpartei, 5 : 2 : 5 giebt ein gutes Verhältnis. Im Bewußtsein der leichteren Arbeit beliebt es der Mittelpartei öfters, den Außenparteien wie beim Billardspiele bis zu zehn Fehlern vorzugeben. Auch werden vor dem Beginn eines Spieles gewandtere Spieler die Frage aufwerfen: „Wer giebt am meisten vor?“, und dasjenige Paar, welches die meisten Fehler vorgiebt, geht ins Mittelfeld und alle anderen verbünden sich gegen sie, um ihren Übermut zu strafen.

Drei kahle Wände eines Zimmers können übrigens bei vorstehendem Spiele verwendet werden, wie auch der zuerst geschilderte Wandball mit zwei Wandflächen ganz angenehm im Zimmer an zwei gegenüber stehenden Wänden gespielt werden kann. Man versuche es und man wird ebenso Freude daran finden, wie wir. Ein Fußball mag zur Abwechslung den Handball ersetzen.

Das deutsche Fußballspiel, erste Art.

Während die Spiele mit dem kleinen Hohlball sehr wohl noch auf räumlich beschränkten Plätzen und jenachdem daher das ganze Jahr hindurch betrieben werden können, ist man bei denen mit dem großen Hohlball auf die gute Jahreszeit angewiesen, die es ermöglicht, zu guter Stunde, ehe es zu dunkeln anfängt, die Knaben und Jünglinge vor die Thore der Stadt hinaus zu führen und auf abgelegeneren, vom Gewühle des täglichen Verkehrs entfernten weiten Spielgründen zu sammeln. Denn diese Spiele gehen allemal sehr ins Breite und Weite.

Als vor etwa einem Jahrzehnt und etwas darüber ihre in England ausgebildeten Formen die Aufmerksamkeit deutscher Jugendfreunde erneut auf sich zogen und man sie, so wie man sie überkam, auf deutsche Verhältnisse zu übertragen sich ansah, wurde es vornehmlich hervorgehoben, daß sie „beinahe die einzigen wären, welche man mit in den Winter hinübernehmen und unausgesetzt im Freien anstellen könne“.

Die Erfahrung hat fast allenthalben gelehrt, daß diese Behauptung nur mit großem Vorbehalt anzunehmen ist. Die Lebensordnung unserer Schüler, die klimatischen Bedingungen, unter denen sie aufwächst, verhindern sie am Spiel in den frühen Nachmittagsstunden, und die Sonne sinkt im Winter zu zeitig. Dazu kommen die Herbstregen und die oft bald eintretende Schneebedeckung der Wiesen und Felder, welche deren Besuch von selbst verbieten, und gar erst ein strenges Frostwetter, das zugleich den flüssigen Spiegel von See und Strom zum Tummelplatze des Schlittschuhläufers vorrichtet und den trockenen Boden in Steinfläche verwandelt!

Für uns sind diese Spiele recht eigentlich Frühjahrs Spiele, in welche man eintritt, sobald nur das Feld abtrocknet, und Sommer Spiele bis höchstens in den Anfang Oktober hinein, nur ausnahmsweise länger. Die Sommerhitze hingegen thut der Sache keinen Eintrag.

Die Erfahrung hat ferner gezeigt, daß die oft pedantischen, oft ungestümen englischen Spielweisen nicht durchweg unserem Geschmacke zusagen. Was einzelne Liebhabervereine (Klubs) sich zumuten, worüber sie sich vertragen können, ist nicht jedermann recht und für viele recht anstößig. So ist es gekommen, daß wir im Dienst unserer Jugendbildung zu den einfacheren Formen zurückgegriffen haben, die wir im folgenden beschreiben. Sie haben an den Vorteilen der übrigen Anteil, ohne einige ihrer Nachteile.

Der Spielplatz und die Spielgeräte (Fig. 26).
Eine ebene, grasbedeckte Wiese, deren Seiten schattenspendende

Bäume umrahmen, bildet den Plan zum Fußballspiel. Wir gebrauchen zu letzterem einen Platz, der 200 Schritt lang

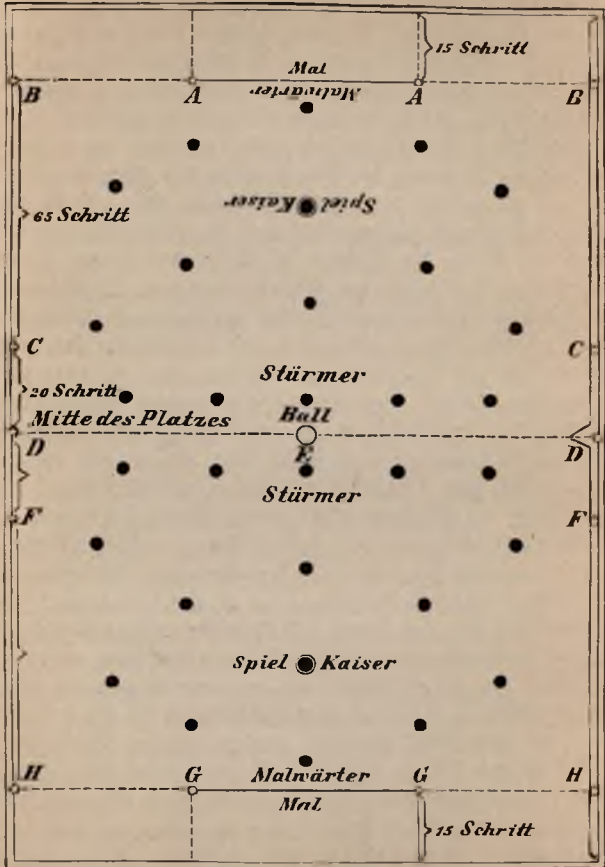


Fig. 26.

und 100 Schritt breit ist. Es schadet nichts, wenn hinter den abgesteckten Grenzen noch ein kleiner Raum frei bleibt,

da der Ball öfters über die Grenzen hinausfliegt. Als Geräte verwenden wir: vier Malstangen, je 3 m hoch, von denen je zwei durch eine 4 m lange Leine verbunden sind. (Die Malstangen können, damit sie weit sichtbar sind, weiß-rot angestrichen und mit gleichfarbigen Fähnchen versehen werden.) Wenn keine natürlichen Grenzen durch Gräben, Bäume, Geländer oder Wälle vorhanden sind, wird der Platz durch dreißig kleine Stäbe abgesteckt, die 1 m hoch sein können. In der Verlängerung des Males stellen wir zwei, den Malstangen gleich, also 3 m hohe Eckstangen auf, und in der Mitte des Platzes zeichnen sechs 2 m hohe Seitenstangen den neutralen Boden des Spieles, die Mitte des Platzes, sowie den Anfang des feindlichen Schlachtfeldes an. Die Eck- und Seitenstangen treten durch Anstrich und Beflaggung deutlicher hervor. Kurz gesagt gebrauchen wir folgende Geräte: vier Malstangen, je 3 m hoch, zwei Leinen, je 4 m lang, vier Eckstangen, je 2 m hoch, sechs Seitenstangen, je 2 m hoch, dreißig 1 m hohe Stangen, ferner einen Fußball. Letzterer ist eine Gummiblaste zum Aufblasen, welche eine weiche, dünne, aber feste Lederhaut umgiebt. Der Ball kostet 12 bis 15 Mark, die Stangen zc. 25 bis 40 Mark. Der Ball ist trocken aufzubewahren, von Zeit zu Zeit mit frischer Luft zu füllen und das Leder namentlich nach feuchter Witterung zu schmieren. Endlich beschaffen wir uns als Erkennungs- und Abzeichen fünfundzwanzig rote und fünfundzwanzig grüne Armbinden, und, wenn man die Spielkaiser auszeichnen will, eine rote und eine grüne Schärpe, die um den Leib getragen wird. Alles in allem erfordert das Fußballspiel 50 Mark rund. Ein besonderer Spielanzug ist unnötig, ein wollenes Hemd zu empfehlen. Man erschwere die Einführung des Spieles nicht durch Anschaffung besonderer Anzüge, es wäre das Spiel wahrlich keinen Pfifferling wert, wenn nur englische, phantastische Firtlesanzereien und auffällige Tricotanzüge die Lockspeisen bilden müßten. Ärmere Schüler stößt man dadurch zurück, es soll aber das deutsche Spiel nicht wie das in England ausschließliches Eigentum der oberen

Zehntausend werden, sondern der ganzen deutschen Jugend zugänglich gemacht werden. Man Sorge im Herbst und Winter nur dafür, daß der Schüler nach dem Spiel einen warmen Anzug vorfindet, alles andere ist überflüssig. Besonderes Schuhzeug ist ebenfalls zu entbehren, denn in Turnschuhen verstaucht man sich die Behen, und englische Schuhe sind sehr teuer. Es möge unsere deutsche Jugend nur unbeirrt in festen, wenn auch nicht zu schweren Stiefeln den Ball stoßen lernen, auch der Soldat turnt und exerziert in seinen schweren Stiefeln, da nicht anzunehmen ist, daß ihm in der Stunde der Gefahr eine andere Fußbekleidung den Kampf erleichtert. Drum fest der Stiefel, fest der Stoß!

Die mindestens zwanzig, höchstens vierzig Schüler zählende Spielerschar versammelt der Lehrer um sich. Bei unserer Figur ist eine Schar von 32 Mann angenommen. Der Spielordner bestimmt bei der Einübung des Spiels die beiden besten Turner oder zwei gewandte, ältere Schüler als Spielt Kaiser, die jedoch später von den Parteien selbst gewählt werden. Ein in die Luft geworfenes Geldstück entscheide, wie bei dem auf S. 32 beschriebenen Spiele „Tag und Nacht“, wer von beiden Kaisern die erste Wahl hat. Daraufhin wählt derjenige, welcher sich das Vorrecht zur ersten Wahl erworben hat, den ersten Schüler (natürlich den gewandtesten), der andere Spielt Kaiser den zweiten, der erste Kaiser den dritten, der zweite Kaiser den vierten zc. Die eine Partei legt die roten, die andere die grünen Armbinden an. Der erste Spielt Kaiser hat nun weiter die Berechtigung, sich das Mal zuerst zu wählen, wohingegen der andere Kaiser den Anstoß zu beanspruchen hat. Bei der Wahl des Males ist Rücksicht auf den Stand der Sonne und die Windrichtung zu nehmen. Es soll jedoch billigerweise nach jedem Spiele das Mal gewechselt werden. Beide Spielt Kaiser stecken nun gemeinsam mit den Spielern den Spielplatz ab, zählen die Schritte und sorgen dafür, daß jede Partei gleichviel Lagerplatz erhält. Fünfzehn Schritt von der einen Schmalseite des Platzes entfernt wird das eine Mal fest in die Erde

eingesteckt (Fig. 26, A A). An den Längenseiten, also in der Verlängerung des Males, die beiden Eckstangen B B. Hierauf stellen sich beide Kaiser unter die Leine und schreiten fünfundsechzig Schritt geradeaus. Dort angelangt, pflanzen sie je eine Seitenstange auf, C C. Weiter gehts zwanzig Schritt vorwärts, zur Aufstellung der Mittelstangen D D. Zwischen diesen Mittelstangen, also genau in der Mitte des Platzes, wird der Ball niedergelegt und von diesem Punkte E aus beginnt das Spiel. Wiederum gehts zwanzig Schritt vorwärts zur Aufstellung der Seitenstangen F F. Endlich nochmals fünfundsechzig Schritt vorwärts zur Aufstellung des Males G G und der Eckstangen H H. Selbstverständlich kann man nach Belieben den Spielraum vergrößern oder verkleinern. Zu letzterem ist nicht zu raten. Nun erst stellt jeder Spielkaiser seine Leute auf. Unsere Figur wird ihn dabei leiten. Das ganze Gefechtsfeld muß so besetzt werden, daß der Ball, wo er auch hinfliegen möge, stets seinen stoßbereiten Mann in der Nähe vorfindet. Die Stürmer, ungefähr sechs an der Zahl, stellen sich zehn Schritt vom Ball entfernt auf, und nur derjenige, welcher den Anstoß zu machen hat (man wird hierzu stets einen guten Spieler nehmen), tritt dicht heran. Die Stürmer bleiben immer hart am Ball, während die anderen im Rückhalte stehen und nur dann ins Gefecht eingreifen, wenn der Ball in ihre Nähe kommt. Die Spielkaiser haben streng darauf zu achten, daß nicht alle fortgesetzt dem Balle nachstürmen und dadurch das Gefechtsfeld teilweise preisgeben. Ein guter Feldherr sorgt für tüchtigen Rückhalt! Für die Bewachung des Males werden drei gute Spieler bestimmt, die den Ball im Augenblicke der Gefahr weit zurück zu stoßen vermögen. Der Spielkaiser stellt sich in der Mitte seines Feldes auf, erteilt Befehle, ermuntert durch Zurufe und greift überall ein, wo für seine Partei dringende Gefahr im Verzuge ist. Im übrigen aber beobachtet sein Auge scharf die Gegner sowohl, als seine eigenen Leute, und er ruft bei jedem Fehler hüben wie drüben

ein lautes: „Halt!“ Jedes Hineinreden der Spielenden wird strengstens untersagt, nur die Spielführer haben das Wort, schlichten Streitigkeiten und bestimmen die Strafen für begangene Fehler. Ist so alles zum Spiele bereit, so ruft der Spielführer der anstoßenden Partei: „Fertig?!“ Nur wenn der Spielführer der Gegenpartei mit: „Los!“ antwortet, darf der Anstoß gemacht werden, dann aber muß er sofort dem „Los!“ als Antwort folgen. Vom Anstoße hängt ungemein viel ab. Ein guter Anstoß wendet das Spiel oft nach wenigen Minuten zum Vorteil, ein verfehlter Anstoß in ebenso kurzer Zeit zum Nachtheile der anstoßenden Partei. Die Stürmer jagen dem weggestoßenen Balle nach, der womöglich über die Köpfe der feindlichen Stürmer hinweggestoßen werden muß. Die Reservisten der feindlichen Partei stoßen ihn hinwieder womöglich über die Köpfe der anstürmenden Feinde zurück, und so sucht jede Partei den Ball über die feindliche Malleine hinauszuschaffen. Ist dieses gelungen, so rufen die Spielführer: „Halt!“, die bedrohte Partei stellt sich hinter ihrem Mal auf, überall verteilt; die dem Siege nahe Partei vor dem feindlichen Mal in derselben Weise. Es gilt einen „Versuch“ zu wagen, d. h. den Ball über die feindliche Malleine zu stoßen (Fig. 27 S. 126). Der Spielführer der bedrohten Partei stellt sich unter sein Mal und geht der feindlichen Partei zehn Schritt entgegen. Von diesem Platze aus hat der Spielführer oder ein anderer Spieler der dem Siege nahen Partei den Versuch zu wagen, d. h. durch einen Fallstoß den Ball über die Malleine zu stoßen. Gelingt dies, ohne daß die bedrohte Partei den Ball auffängt, bevor er zur Erde niederfällt, so ist das Spiel gewonnen, und die Spielführer schreiben der siegenden Partei dreißig Punkte gut. Wird jedoch der Ball von der bedrohten Partei frei aus der Luft aufgefangen, so erhält die abstoßende Partei zwanzig Punkte, die Fangpartei zehn Punkte. Sofort nach dem Fange legt der Fänger den Ball so schnell wie möglich unter die Malleine und stößt ihn mit möglichst kräftigem Stoße weit über die Köpfe der Sieger hin. Seine



Fig. 27.

Kameraden stürmen blitzschnell hinterdrein und versuchen das Gefecht aufs feindliche Feld hinüberzuspielen. Jedoch die Feinde sind auf der Wacht! Sobald sie gesehen haben, daß der Ball gefangen ist, rennt alles zurück, um den Ball zurückzustößen. Ein heißer Kampf beginnt, bald neigt sich das Glück hierhin, bald dorthin, wiederholte Versuche werden abgeschlagen, und es gleicht dieser erbitterte Kampf ganz genau dem Kampf um eine Festung, aus welcher der eingeschlossene Feind verzweiflungsvoll immer wieder Ausfälle zu machen und den Ring der ihn umklammernden Feinde zu durchbrechen sucht. Doch vergebens, der belagernde Feind wirft den ermatteten Gegner zurück, der Versuch ist endlich geglückt, — ein Hurrah dem Sieger! Aber ein viel freudigeres Hurrah schallt über den weiten Plan, wenn es der bedrohten Partei gelingt, nach geschicktem Fange den Ball, wie es oft geschieht, unbehindert durch die verblüfften Gegner, durchs Mal zu jagen und so den schon triumphierenden Feinden den fast sicheren Sieg zu entreißen. Noch ist zu erwähnen: Wird der Ball von der, dem Siege nahen Partei bei dem Versuche nicht über die Malleine gestoßen, mißglückt also der Versuch, so erhält die Partei nur fünfzehn Punkte, die bedrohte Partei natürlich gar keinen Punkt.

Wie bei allen Bewegungsspielen wird mit der Zeit von den gewandteren Spielern bald dieses, bald jenes im Laufe des Spiels erspäht und entdeckt, was ihnen zur Erreichung größerer Vorteile dienlich scheint. Es sind die sogenannten „Kniffe“, deren Anwendung und geschickte Ausnutzung oftmals Erstaunliches wirken. So auch bei unserem Fußballspiel. Man weiß kaum, wie die „Kniffe“ entstehen, ein reiner Zufall bringt sie oft ans Tageslicht, die meisten bemerken sie gar nicht, doch einem geriebenen Kopfe sind sie nicht entgangen, schlau bewahrt er sein Geheimnis, bis er sich durch geschickte Anwendung doch einmal verrät. Zunächst fällt uns da das sogenannte „Treiben“ oder, wie es unsere Jungen nennen, „Ackern“ ein. Ein Spieler hat den Ball vor dem Fuße liegen. Die Feinde sind noch weit von ihm weg, und

ein tüchtiger Stoß würde den Ball vielleicht ihnen gerade stoßgerecht vor die Füße bringen. Drum ruhig Blut! Der Spieler treibt den Ball spielend, wir möchten sagen tänzelnd und tanzend vor sich her, und zwar so lange, bis die Feinde hart am Balle sind, um dann ganz plötzlich mit mächtigem Stoße den Feinden den Ball „vor der Nase weg“ über die Köpfe hinwegzustößen; oder besser noch, er treibt den Ball im Augenblicke des Aufstürmens der Gegner plötzlich in eine ganz andere Richtung und je nach Aufmerken des Feindes unablässig weiter. Einem gewandten, kaltblütigen Spieler gelingt es oft, den Ball fortgesetzt bald hier= bald dorthin zu treiben, und immer wieder die Feinde irre zu führen. Das „Treiben“ oder „Ackern“ ist zweifellos die trefflichste Leistung beim ganzen Fußballspiel, aber — nicht leicht, denn hier paart sich Gewandtheit mit Mut, Geistesgegenwart mit Kaltblütigkeit, Besonnenheit mit Überlegung.

Nicht minder wertvoll sind die Kniffe beim „Hand in Hand Spielen!“ Die Spieler einer Partei müssen sich unter einander nach ihren Leistungen, ihren Fehlern wie ihren Vorzügen, genau kennen und danach behandeln. Der ungeschicktere muß dem gewandteren Kameraden nötigenfalls den Ball überlassen oder ihm, falls er hart bedrängt wird, den Ball zuwerfen. Es gilt, für eine gemeinsame Sache zu kämpfen und zu siegen, und neidlos überlasse eintretenden Falles der Schwache dem starken Kameraden den Stoß. Hier ordnet sich das persönliche Ehrgefühl der Rücksicht auf den gemeinsamen Vorteil der Partei unter: „Einer für Alle, Alle für Einen!“ ist und bleibt die Losung. Eine Ungeschicklichkeit ist es, wenn die Gegner, nahe an einander geraten, sich den Ball fort und fort gegenseitig vor die Beine stoßen, so daß er immer wieder zurückprallt. Hier kommt das „Hand in Hand Spielen“ so recht zur Geltung. Man stößt den Ball seitwärts einem Kameraden zu, dieser treibt oder stößt ihn weiter, und die verduzt dreinschauenden Gegner haben das Nachsehen. — Der aus der Luft gefangene Ball berechtigt den Fänger zum Laufen mit demselben bis zum feindlichen Mal. Auch hier

gilt es, alle Kniffe des Ausweichens anzuwenden, die Gegner irre zu führen, sich zu biegen und zu drehen, hinzuwerfen, im Nu wieder aufzuspringen, kurz alles anzuwenden, um die seltene Ehre, nämlich den Ball durch das feindliche Mal zu tragen, für die Kameraden zu erringen. Doch es wird Zeit, nun die „Spielregeln“ folgen zu lassen.

Spielgesetze: Ein Spiel darf nur dreißig Minuten dauern; ist bis dahin keine Entscheidung erfolgt, so bleibt es unentschieden. Anfang und Ende des Spieles bestimmen die Spielkaiser.

Jedes neue Spiel beginnt mit einem „Platzstoß“, dagegen wird ein neuer Gang nach einem mißglückten Versuch oder nach einem unentschiedenen Spiele stets mit einem „Fallstoß“ eröffnet. Das Spiel beginnt, wenn auf das fragende „Fertig?!“ der Anstoßenden der Spielkaiser der Gegenpartei mit: „Los!“ antwortet.

Berechtigt zum Stoß ist während des Spiels nur derjenige, welcher das Mal seiner Partei hinter sich und den Ball vor sich hat. Ist er nicht in dieser Stellung, so ist er „Abseits!“ d. h. er hat so lange kein Recht zum Stoß, bis er die oben angedeutete Stellung wieder inne hat.

„Abseits“, also unberechtigt zum Stoß, ist außerdem derjenige, welchem der Ball von seinen eigenen Kameraden über den Kopf hinweggestoßen wird, und zwar so lange, bis die feindliche Partei einen Gegenstoß gemacht hat. Fliegt der Ball durch den Gegenstoß wiederum über seinen Kopf hinweg, so ist der Spieler natürlich wiederum abseits.

Wagt einer der Spieler, welcher abseits ist, dennoch einen Stoß, so ruft der Spielkaiser: „Halt! — Fehler!“ Der nächste der sündlosen Partei ergreift schleunigst den Ball und wirft ihn, ehe die Gegenpartei zur Besinnung kommt, durch einen „Tramp“ über sie hinweg.

Ist ein Spieler abseits geworden, so darf er nicht stehen bleiben, sondern hat sich schleunigst hinter den Ball zu verfügen.

Alles Anrumpeln, Hinwerfen und Schlagen ist verboten. Der Ball darf nur mit dem Fuße gestoßen werden.

Die Hände dürfen nur zum Zwecke des Fangens an den Ball kommen, und ist alles Schlagen und Aufhalten mit den Händen und Armen verboten. Gestattet ist es, den Ball an der Brust oder am Kopf abprallen zu lassen.

Ein aus der Luft gefangener Ball berechtigt zu einem „Tramp“. Der Fänger hat aber auch das Recht, vorwärts dem feindlichen Male zuzulaufen. Gelingt ihm dies, so wird der Versuch gewagt.

Die feindliche Partei sucht das Laufen mit dem Balle zu verhindern, indem sie den Läufer zu packen und ihm den Ball zu entreißen versucht; es darf jedoch nur derjenige mit ihm ringen, welcher ihn zuerst gefaßt hat, d. h. aufhalten dürfen ihn alle, aber ringen darf nur einer um den Ball. (Der Läufer wird in bedrängter Lage den Vorteil seiner Partei am besten dadurch wahren, wenn er den Ball fallen läßt oder einem seiner Kameraden zuwirft.)

Ist der Ball über die Seitengrenzen gestoßen, so rufen die Spielführer: „Halt!“ Die Spieler bilden eine breite Gasse, den Rücken dem eigenen Male zugewendet, und ein Spieler der Partei, welcher den Ball nicht über die Grenze gestoßen hat, legt den Ball an der Seitengrenze nieder und befördert den Ball durch einen Platzstoß in die Gasse hinein, worauf das Spiel sofort weitergeht (Fig. 28).

Bei etwaigen Meinungsverschiedenheiten der Spielführer wird zur Entscheidung „gemengt“. (Der Ball wird zum „Mengen“ auf den Boden gelegt; mindestens drei Spieler von jeder Partei stellen sich, den Rücken nach dem eigenen Male gewendet, im Kreise, Schulter an Schulter auf, und jeder versucht durch Schieben, Drängen und Berren die feindlichen Genossen über den Ball hinwegzubringen. Ist der Ball dadurch aus dem Kreise der „Mengenden“ hinausgedrängt, so stößt ein Nichtmengender den Ball wieder vorwärts dem feindlichen Male entgegen.)

Das Zurechtlegen des Balles mit den Händen auf der Erde zu bequemerem Stoß ist verboten, ebenso das Aufhängen des Balles, wenn er von der Erde aufspringt.

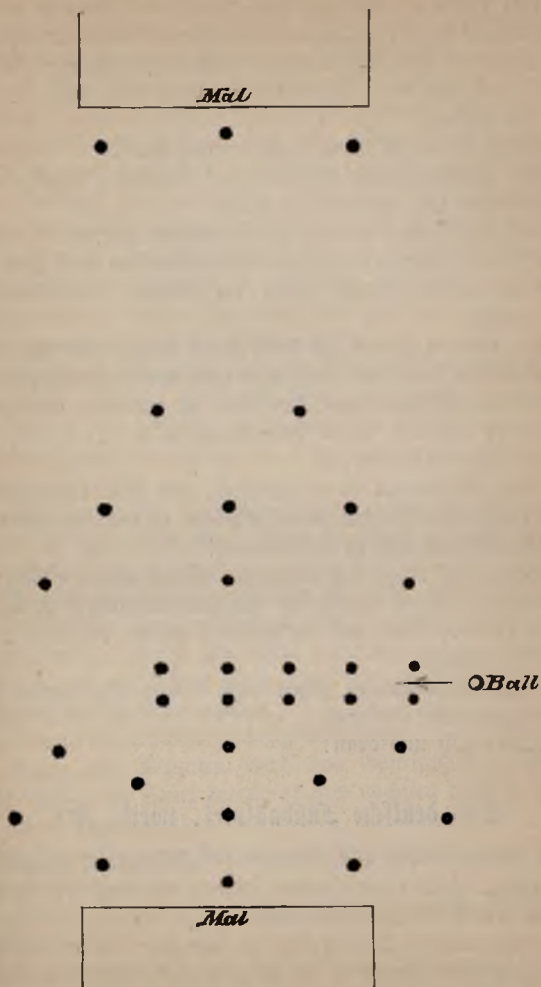


Fig. 28.

Alle Spieler, also auch diejenigen, welche abseits sind, sind berechtigt, dem Gegner das Stoßen durch Vorstellen vor den Ball und allerlei Hantierungen zu erschweren, keinesfalls aber darf ein Spieler den Gegner erfassen oder gar roh hinwerfen.

Ein gewonnenes Spiel zählt dreißig Punkte.

Ein abgeschlagener Versuch zählt zwanzig Punkte und zehn Punkte für die bedrohte Partei.

Ein mißglückter Versuch zählt fünfzehn Punkte.

Bei Wettkämpfen geben Punkte und Minuten den Ausschlag.

Nach jedem Gange findet ein Wechsel des Gefechtsfeldes statt.

Die besiegte Partei hat beim neuen Gange den Anstoß.

Ein Ball darf nur rückwärts nach dem eigenen, niemals vorwärts nach dem feindlichen Male zu geworfen werden.

Es ist gestattet, einem Parteigenossen den Ball nach dem eigenen Male zuzuwerfen.

Dem Malwärter ist es gestattet, den Ball aufzunehmen und durch einen Tramp zurückzustößen; er darf ihn aber nicht vorwärtstragen und ist nie „abseits!“

Ein in der Nähe des feindlichen Males über die Mallinie gestoßener Tramp berechtigt nie zum Versuch; in diesem Falle wird der Ball auf die Mallinie gelegt, und das Spiel wird fortgesetzt.

Zuwiderhandlungen gegen diese Spielgesetze werden mit einem „Tramp“ bestraft.

Nun drauf und dran!

Das deutsche Fußballspiel, zweite Art.

Eine andere Art des deutschen Fußballspieles, welche dem englischen schon etwas näher kommt, entstand auf unserm Plane durch die „Spielvereinigung der Vereinigten Riegen des Allgemeinen Turnvereins zu Leipzig“. Ein Wettspiel mit englischen Genossen gelegentlich des Münchener Turnfestes war die Veranlassung, die bis dahin innegehaltenen,

einfacheren Formen des Spieles zu erweitern, wohl mit aus dem Grund, um bei späteren Wettspielen mit ausländischen Genossen durch gleiche Vorübung und Gewöhnung an gleiche Gesetze dem Wettkampfe größeren Reiz und Wert zu verleihen. Es unterscheidet sich dieses Spiel von dem vorhergehenden hauptsächlich dadurch, daß der zwischen den Malstangen hindurch getriebene Ball das Spiel gewinnt (nicht der über die Malleine gestoßene Ball, „Versuche“ fallen somit auch weg), ferner das Fangen und Tragen des Balles, und somit der „Tramp“ verboten und endlich die Berechtigung zum Stoße nicht so eingeeengt ist, wie beim „Abseits“ des vorhin beschriebenen Spieles. Hierdurch wird das Spiel schwieriger, ob anziehender möge die Probe lehren.

Größe des Platzes höchstens: Länge 180 m, Breite 90 m

„ „ „ mindestens: „ 90 m „ 45 m

Male, Eck- und Seitenstangen sind dieselben wie beim anderen Spiel, überflüssig die, beide Malstangen verbindende Leine.

Spielgesetze: Die beim Losen gewinnende Partei darf entweder den ersten Stoß, oder die Wahl des Males beanspruchen.

Das Spiel beginnt mit einem Platzstoß. Mit Ausnahme des Spielers, der den Anstoß macht, müssen Freunde wie Feinde zehn Schritt vom Ball entfernt bleiben. Erst nach geschehenem Anstoße darf vorgestürmt, also die Mitte des Platzes überschritten werden.

Dauer des Spieles zwanzig Minuten.

Nach zehn Minuten wird das Gefechtsfeld gewechselt. Ein verlorenes Spiel berechtigt zum nächsten Anstoß.

Nach dem Wechseln des Males hat stets die Partei den Anstoß, welche beim Anfange des Spieles oder Ganges nicht den Anstoß hatte.

Sieger ist, wer den Ball zwischen die beiden Malstangen hindurch stößt.

Prallt der Ball von einer Grenz-, Seiten- oder Malstange auf das Gefechtsfeld zurück, so wird er nicht als über

die Grenze gestoßen betrachtet; das Spiel nimmt also ruhig seinen Fortgang.

Fliegt der Ball über die Grenz- oder Mallinien hinaus, so ist er außerhalb des Spiels.

Von dem Platze aus, wo der Ball über die Linien flog, erfaßt ein Spieler der sündlosen Partei den Ball schnell mit beiden Händen und wirft ihn auf den Platz zurück. (Selbstverständlich möglichst kunstgerecht einem seiner Parteigenossen vor den Fuß!) Der Werfer darf erst nach geschehenem Stoße der Gegenpartei wieder ins Spiel eingreifen.

„Außer Spiel!“ (abseits) ist jeder Spieler, welcher beim Stoß oder beim Werfen eines Parteigenossen dem feindlichen Male näher ist, als sein stoßender oder werfender Genosse; in diesem Falle ist er weder berechtigt zu stoßen, noch einen Gegner am Stoße zu hindern. Stehen jedoch mindestens drei seiner Gegner dem eigenen Male näher als er selbst, so darf er stoßen.

Wird der Ball über die Mallinie (nicht durch die Malstangen) gestoßen, so steht das Spiel. Der Ball wird seitwärts von einer Malstange zehn Schritt entfernt niedergelegt, und ein Spieler der bedrohten Partei stößt ihn ab.

Wird der Ball jedoch von einem Spieler ungeschickterweise über die eigene Mallinie gestoßen, so stößt ein Spieler der Gegenpartei den Ball einen Schritt von der nächsten Eckstange ab.

In beiden Fällen haben die Gegner vor dem Abstoße vom Balle zehn Schritt entfernt zu bleiben. Das Tragen des Balles, Schlagen nach demselben, überhaupt das Berühren des Balles mit den Händen ist verboten.

Nur der Malwärter darf den Ball innerhalb seines Platzes aufnehmen, werfen, auch nach dem Balle schlagen; jedoch ist auch ihm das Tragen des Balles untersagt.

Der Malwärter kann während des Spieles durch einen Genossen ersetzt werden; es darf jedoch nie mehr als ein Mann Malwärter sein. Eine zeitweise Vertretung des vorwärtsgestürmten Malwärters ist nicht gestattet.

Beim „freien Stoße“ haben die Gegner zehn Schritt vom Ball entfernt zu bleiben; nur auf der eigenen Mallinie fällt diese Vorschrift weg.

Ein „freier Stoß“ gilt als ausgeführt, wenn der Ball sich einmal um seine Achse gedreht hat. Der den „freien Stoß“ Ausführende darf erst nach einem Gegenstoße des Gegners wieder eingreifen.

Beinstellen, Springen auf einen Gegner, Kumpfsbeugen vor oder hinter dem Gegner ist untersagt, erlaubt jedoch das „Anrempeln“ mit der Schulter, behufs Erschwerung des Stoßes.

Das Zurückhalten eines anstürmenden Gegners mit den Händen wird strengstens untersagt.

Man erschrecke bei diesem, wie auch bei jedem anderen Fußballspiele nicht vor den vielen, oftmals dunkelen Gesetzen, nur heran zum Spiel, der Lauf desselben erklärt alles „spielend“.

Zuwiderhandlungen gegen die Spielgesetze werden mit einem „freien Stoß“ von dem Platz aus, an welchem der Fehler gemacht wurde, bestraft. (Ein „freier Stoß“ ist der beim vorhergehenden Spiel beschriebene „Platzstoß“.)

Wörterklärungen:

Platzstoß. Der Stoß, bei welchem der Ball auf der Erde liegt.

Fallstoß. Der Ball wird aus den Händen auf den Boden geworfen und beim Hochprellen gestoßen.

Tramp. Der Ball wird mit beiden Händen kniehoch gehoben und aus den Händen hinausgestoßen.

Versuch. Der Ball wird, nachdem er über die Mallinie getrieben worden ist, über die Malleine zu stoßen versucht.

Mengen. Jede Partei stellt vier Spieler, diese fassen sich zu einem Kreise Arm in Arm. Der Ball wird von einem Spielkaiser in den Kreis geworfen und die „Mengler“ versuchen nun durch Berren, Schieben, Drängen zc. den Ball für die eigene Partei frei zu machen. Den „Menglern“ ist das Stoßen während des „Mengens“ verboten.

Anstoß. Der erste Stoß beim Beginn eines Spieles oder Ganges.

Gang. Ein Gang heißt ein nicht vollständig gewonnenes Spiel.

Treiben. Der Ball wird durch leichte und sanfte Berührung mit dem Fuße vorwärtsgetrieben.

Abseits ist jeder, der nicht sein Mal hinter und den Ball vor sich hat.

Übungen mit dem Fußballe für Einzelne.

Es giebt Gelegenheiten, wo nur einzelne Spieler am Platze sind, die sonst gewohnt sind, im Vereine mit größeren Scharen den Ball zu treiben. Da ein richtiger Fußballspieler selten Neigung verspürt, andere Spiele zu spielen, er vielmehr neben dem Fußball alles andere liegen läßt, so lasse man ihm den Ball auch dann, wenn die Genossenschaft zu schwach ist, um ein ordentliches Spiel in Gang zu bringen. Das Einzelspiel kommt dem Ganzen wieder zu gute, ja es ist anfangs sogar sehr wünschenswert, daß die nicht leichten Platz-, Fall- und Trampstöße alle für sich in verhältnismäßiger Ruhe eingeübt werden.

Übungen eines Einzelnen mit dem Fußballe:

Einübung des Platz-, Fall- und Trampstoßes an Ort.
Platzstoß nach mehreren Schritten Anlauf.

Platzstoß, Nachstürmen und fortgesetzter Platzstoß.

Fallstoß mit Anlaufen.

Fallstoß, Nachlaufen und fortgesetzter Fallstoß.

Trampstoß in derselben Weise.

Trampstoß, sofortiges Nachlaufen, Fangen des Balles, ehe er zur Erde kommt, und fortgesetzter Trampstoß. (In derselben Weise Fallstoß.)

Fallstoß, Auffangen des Balles mit dem Kopf und mit der Brust und nach stattgehabtem Anpralle wiederholtes Auffangen in derselben Weise oder Fangen mit den Händen und erneuter Stoß.

Trampstoß in derselben Weise.

Fall- oder Trampstoß und Stoßen rechts wie links, ehe der Ball zur Erde kommt. Man versuche die Kunst, den Ball fortgesetzt wieder hochzustößen, ehe er zur Erde kommt. Eine achtbare Leistung, wenn der Ball drei oder fünf Minuten die Erde nicht berührt.

Fortgesetztes Hochwerfen oder Stoßen des Balles und Fangen mit den Händen wie auch mit den vor der Brust gebeugten Armen.

Alles dieses ein vergnügungsreiches „Allerlei!“ für einsame Stunden! Mehr Vergnügen und Abwechslung gewähren naturgemäß: „Die Spiele zu Zweien!“

Zwei Spieler stellen sich in beliebiger Entfernung auf:

Platz-, Fall- und Trampstoß an und zurück mit und ohne Anlauf.

Platzstoß an, Fallstoß zurück und umgekehrt.

Trampstoß an und Platz- oder Fallstoß zurück.

Fall- oder Trampstoß an, Fangen mit den Händen oder Armen, Zurückwerfen vorwärts und rücklings mit Rückneigen des Rumpfes.

Fall- oder Trampstoß an, Stoß des Gegners rechts wie links zurück, ehe der Ball zur Erde kommt.

Fall- oder Trampstoß an, Zurückstoß mit Kopf und Brust.

Werfen vorwärts und rückwärts mit Rückneigen, Zurückwerfen oder =Stoßen zc.

Auch zu Zweien läßt sich Kraft und Gewandtheit erproben im regelrechten Spiel, indem jeder Spieler sein Mal verteidigt oder den Gegner, wie den Ball, über den ganzen Platz treibt. Man wird hier jedoch statt des anstrengenden Platzstoßes die leichteren Trampstöße vorziehen. Der Fallstoß ist nicht leicht. Drei oder vier Spieler stellen sich zu Zweien gegenüber, oder im Drei-, bez. Viereck oder Kreis auf. Das Vorhergehende wird ihnen genügen, um neben freier Entfaltung der Glieder auch dem Frohsinn und der Heiterkeit zu huldigen, die auf einem Turn- und Spielplatze ja nie fehlen, und nie fehlen dürfen.

Ein nützliches und angenehmes Vorübungsspiel ist ferner bei einer kleinen Zahl von Spielern die Verteidigung eines Males durch einen Malwärter und zwei Gehilfen, gegen welche die anderen kämpfen. Malwärter wie Gehilfen dürfen nur zehn Schritt vom Male vorwärtsdringen!

Der englische Fußball (Football).

(Mit Aufnehmen des Balles.)

Wir haben das deutsche Fußballspiel diesem in England sehr beliebten Spiele vorausgeschickt, und zwar aus dem Grunde, weil wir für unsere deutsche Jugend das deutsche Spiel bevorzugt wissen wollen; wir sind jedoch nicht so engherzig, dem englischen Spiel alle Berechtigung abzuspochen, sondern erkennen die Vorzüge desselben unumwunden an, ohne aber auch die Schattenseiten zu verheimlichen. Das englische Spiel ist ohne Frage ein wirksames Mittel, die Jugend zu stählen, und es ist gewiß verzeihlich, wenn der große Soldat Wellington bei einer Ansprache an die Fußballspieler in Eton sich zu den Worten aufschwang: „Auf euren Spielplätzen wurde Waterloo gewonnen!“ Ganz gewiß kann man das Spiel mit einer, nicht einmal ganz unblutigen Schlacht der Jugend vergleichen, denn mit wahrer Todesverachtung gehen die Jungen auf einander los und es regnet Prüffe, Hiebe und Stöße hageldicht. Gerade deshalb aber halten wir uns aus rein erzieherischen Rücksichten nicht für berufen, für das englische Spiel eine Lanze zu brechen. Wir versteigen uns nicht zu der Hoffnung, daß wir eine Zukunftsschlacht von Belle Alliance spielend gewinnen werden, sondern bauen auf die harte Zucht der allgemeinen Wehrpflicht, die, uns vertraut, für unsere Freunde jenseit des deutschen Meeres noch ein Zukunftsgespensst ist.

Das englische Spiel erfordert unbedingt eine besondere Kleidung und zwar mindestens Tricotjacke und vielleicht auch Flanellbeinkleid, ebenso Lederschuhe. Als Kopfbedeckung wird meistens eine Kappe (sogen. Käppi, ohne Schirm) verwendet.

Die Tricotjacke ist deshalb fast unentbehrlich, weil die Spieler beim Ringen um den Ball aus dem Zerren und Reißen nicht herauskommen und faltige Hemden und Blousen gar bald in Fetzen zerrissen werden würden. Darin aber, daß der Anzug des Spielers ein auffallender, wenn auch nicht gerade unschöner ist, glauben wir den Grund gefunden zu haben, weshalb gewisse Kreise unserer Jugend gerade den englischen Fußball lieber spielen als den deutschen. Es geht wie mit der Mode. Die unsinnigsten und unmännlichsten Anzüge und Schuhe finden in gewissen Kreisen unserer Jugend begeisterte Nachahmung, und je mehr einen die eigenen Kameraden verlachen, desto mehr steift er sich auf den vermeintlichen Vorzug. Beim Spielanzug der Engländer ist wenigstens das einzige Gute zu rühmen: „Er ist sehr praktisch!“ Wie er aussieht, ist dem Engländer, der sich in allen seinen Lebenslagen eine sehr freie Form der Bewegung aneignet, ganz und gar gleichgültig. Wir Deutsche wollen aber unsere Jugend vor solchen Karikaturen auf dem Spielplatze hüten. Zur besseren Unterscheidung tragen die beiden Parteien verschiedenfarbige Tricots. Die Spielkaiser werden durch Schärpen, durch Kronen und Kreuze, in Gold und Silber auf Brust und Arm gestickt, ausgezeichnet. Zweifellos gewähren die Spieler in ihrer bunten Uniform einen prächtigen Anblick, namentlich aus der Ferne.

Das englische unterscheidet sich von unserem deutschen Spiel hauptsächlich dadurch, daß der Ball von der Erde aufgenommen werden darf. Der aufnehmende Spieler rennt nun mit dem Balle vor, dem feindlichen Male zu, und die Gegner suchen ihn durch Festhalten und Ringen daran zu hindern. Hierdurch entsteht nun ein fast unausgesetztes Ringen und Würgen um den Ball, der selten durch einen Stoß, sondern zumeist durch Tragen vorwärts kommt. Dieses Aufnehmen und Ringen, sowie die Mittel, die angewendet werden, um den Gegner stoß- und spielunfähig zu machen, sind das Eigentümliche des englischen Fußballspieles. Alles ist erlaubt, wenn der Gegner den Ball hat, nur nicht das Treten des Gegners mit den Füßen. Man schlägt und stößt

sich wund, und Schonung kennt der Engländer in diesem Falle nicht. Ebenso ist es gestattet, beim Stürmen den Gegner durch Stoßen und Hinwerfen unschädlich zu machen, kurz es geht allzeit derb, um nicht zu sagen roh, her. Der durch das Mal, also zwischen die beiden Malstangen hindurch getriebene Ball entscheidet den Sieg. Im Besonderen giebt es für das Spiel so viel verschiedene Regeln, daß wir auf die Wiedergabe verzichten müssen. Jede Schule, jede Universität und jeder Klub setzt eigene Gesetze fest. Weichen diese auch zumeist nicht viel von einander ab, so kann doch von einem grundlegenden Gesetze für Alle kaum die Rede sein. In jedem Jahre erscheinen die Regeln der Fußball- wie der Cricketspiele, herausgegeben von den größten Klubs, und diese sollen für das ganze Land maßgebend sein. Thatsächlich aber haben sie nur für die großen Wettkämpfe Wert und Bedeutung, während die Jugend Englands naturgemäß nach den ererbten Regeln weiterspielt.

Der Spielplatz kann derselbe bleiben wie bei unserem deutschen Fußballspiel, auch ist eine Änderung in der Bezeichnung der Mallinien, Mal- und anderen Eckstangen unnötig und nur sinnverwirrend. Bestimmung und Wahl der Kaiser und Parteien ist gleich der bei unserm Spiele, ebenso die Aufstellung.

Summa: Wir glauben zu gunsten der gedeihlichen Entwicklung unserer Jugendspiele zu handeln, wenn wir die vorher beschriebenen deutschen Fußballspiele nochmals zur Einführung empfehlen, dem englischen Fußball aber nicht weiter das Wort reden. Wenn uns dieser somit nicht als Muster und nachahmenswert erscheint, um so mehr dann doch die englische Jugend, welche ihr Cricket- und Fußballspiel bis ins späte Alter nicht bloß mit Worten preist, sondern auch thätig pflegt.

Dritter Abschnitt.

Die Spielkameradschaft.

Es mag sonderbar erscheinen, daß uns, um das trauliche Verhältniß zu bezeichnen, welches sich zwischen den Teilhabern am freien Bewegungsspiel entwickelt, kein anderes Wort näher liegt, als das Wort Kameradschaft, als wäre die eigentliche Heimat der Spielgefährten das gleiche Kämmerlein. Und doch hat es seine gute Begründung; die frühesten Kindheitserinnerungen versenden ihre hellen Lichtstrahlen aus den engen Räumen des Elternhauses auf die weiteren des Knaben- und des Mädchenspielflazes und auf die weitesten Tummelbahnen des Jünglings, ihr Widerschein glänzt in der reifen Seele des Mannes nach. Wie sich das Kinderspiel allmählich zum Jugendspiel ausweitet, so führt ein sanfter Weg fast unmerklich aus der Hausgenossenschaft zur Gespielschaft hinüber. Die Kinder glücklicher Familien, welche längst in näheren Verkehr mit einander getreten sind, finden sich bei gegenseitigen Besuchen von selbst zusammen. Es dehnt sich sozusagen die Geschwisterschaft aus, bis der Eintritt in die Schule sie auflöst, sie wieder erneuert und der nach Geseßen geregelte Umgang mit den Altersgenossen der wachsenden Seele reichere Anschauungen, Vorstellungen, Erkenntnisse und — Gemütsbewegungen zuführt. Die Leichtigkeit, mit der sich die

Kinder an ihresgleichen anschließen, verdichtet sich zu mannigfachen Jugendfreundschaften, die zwar oft ebenso unbeständig und vergänglich sind, als sie schnell sich gebildet haben, oft aber auch allen Wechsel der Jahre überdauern. In der Regel ist es nicht schwer, gutgeartete Kinder mit neuen Gespielen zusammenzubringen, da sie, durch keine üble Erfahrungen gewöhnt, jedem gern das Vertrauen entgegenbringen, auf welches das Familienleben abgestimmt ist, aber es ist oft schwer, die eingegangene Verbindung zu erhalten, da die Kinder bald zu der Einsicht gelangen, daß die Beziehungen, in welche sie als Spielkameraden zu einander treten, doch mehr von ihnen selbst abhängig sind, als von allen sonstigen ihrem Belieben noch gänzlich entzogenen Lebensumständen. Sie wollen dabei eine Freiheit genießen, die ihnen anderswo nicht zugestanden wird, sie wollen sich ihre Gesellschaft wählen und sich in ihr in ihrer Eigenart geltend machen. Auch die Erwachsenen, obwohl sie sich klar bewußt sind, daß sie im Spiele sich nicht in ihrer ganzen Innerlichkeit einander hingeben, daß sie das Spiel fast zu jeder Zeit aufgeben können, wenn ihnen bei den Spielgenossen dies oder jenes mißfällt, spielen nicht mit Jedem ohne Unterschied gleich gern, selbst wenn dieser sonst ein angenehmer Spieler ist und in Lebensart und Bildung eine unüberbrückbare Kluft nicht besteht. Bei Alt und Jung bietet das erste Zusammenspiel eine gute Einleitung zur Kameradschaft und näheren Befreundung, Sicherheit aber gewinnt die Kameradschaft erst dann, wenn in wiederholter Vereinigung die vorhandenen Gegensätze sich ausgeglichen haben, so daß die Vorstellung eines in Aussicht stehenden heiteren Spieles mit der Erwartung und Hoffnung sich gattet, zur bestimmten Stunde das Gesicht bestimmter Spielgesellen, Nachbarn, Geschäftsfreunde, Landsleute, Standesgenossen, und wie sie sonst heißen, wiederzusehen. Im Ganzen ist von Klein auf das Gefallen am Spiele mit bekannten Personen größer, als der Reiz, mit einem Unbekannten zum ersten Male die Kräfte zu messen, welcher immer etwas Aufregendes hat. Zur rechten Spielkameradschaft führt stets erst die Gewohnheit.

Alle Veranstaltungen, die vorab die Erziehung zu gunsten des geselligen Jugendspiels, von dem hier allein die Rede ist, treffen kann, beziehen sich demnach auf das Herbeiführen von passenden Gelegenheiten, die Spielvereinigung zur Gewohnheit zu machen.

Eine solche Gelegenheit bieten vor allem den Zusammenwohnenden die für Alle offene Straße, die Stadt- und Dorfplätze, und Jedermann weiß, wie die Kinder seit undenklicher Zeit das Recht, sich hier zu begegnen und zu scharen, in Anspruch nehmen und sich nicht verkümmern lassen. Wohl hören und sehen gesittete Kinder hier manches, was ihnen besser fremd bliebe, und eine Überwachung ist notwendig, im Ganzen aber ist die Gefahr nicht so groß, als wenn sich dieselben Kinder von der öffentlichen Straße zurückziehen und in entlegenen Höfen und „hinter der Stadtmauer“ absondern. Spielgärten, wo eine ordentliche Aufsicht bestellt werden kann, welche aber auch den Armeren zugänglich sein müssen, haben gewiß den Vorzug.

Eine vortreffliche Einrichtung ist es, wenn sich eine hinlängliche Zahl von bemittelten Familien zusammenthut, um auf dem Grundstücke vielleicht einer von ihnen einen Spielplatz für ihre Kleinen herzustellen, eine Einrichtung, die besonders in den größeren Städten viel allgemeiner sein sollte, als sie ist. Dieses „kleine gymnastische Schnepfenthal“, um ein Wort aus Jean Pauls „Levana“ anzuführen, für Viele stellt eine weit vollkommnere Erziehungsmaßregel vor, als wenn jede Familie für sich allein ein wenig Turngerät, ein Reck, eine Schaukel in einem Winkel des engen Hausgartens unterbringt und meint, damit für die leibliche Erholung und Erziehung der Ihrigen etwas gethan zu haben, wie man es heutzutage so häufig sieht. Kann man dem Familienspielplatz, und dies wird gar nicht selten ausführbar sein, eine Größe von 20×10 m geben, so wird er auch später, wenn die Kinder größer werden, nicht veröden. Spiele, welche auch die Erwachsenen noch spielen, wie Mauerball, Schnurball, Cricket und Lawn-Tennis, Boccia können dort mit

Erfolg unternommen werden, wenn die Anzahl der gleichzeitigen Spieler nicht zu groß wird, und darüber kann man sich ja im befreundeten Kreise leicht verständigen. Daß man ähnliche Anlagen, die die Spekulation in offenen Kneipgärten aufthut, als Ersatz für den fehlenden Familienspielplatz ansehen dürfe, wird nicht leicht einer behaupten.

Es gebietet uns an Raum, den Lauf jedes einzelnen denkbaren Weges weiter zu verfolgen, auf welchem nunmehr für die Bewegungsspiele der Knaben und Mädchen während des schulpflichtigen Alters Platz und Rat geschafft werden. Für die jüngeren Schüler sind die ohnehin zum Genusse frischer Luft in den Pausen zwischen den Unterrichtsstunden an Schulgebäuden liegenden Tummel- und Turnplätze fast allenthalben ausreichend, und es ist von vornherein klar, daß da die Spielkameradschaft mit der Klassenverbrüderung sich deckt. Auch für die größeren Mädchen wird man sie meist nicht von ihr ablösen. Eine andere Bewandniß hat es mit den Spielen der größeren Knaben etwa vom zwölften Jahre ab und der Jünglinge. Neuerdings hat man, um diese zu befördern, auf die Organisation zurückgegriffen, welche man in früheren Jahren der Schüलगemeinde für das Turnen gab, ehe dieses als „Schulturnen“ im Sinne von A. Spieß in die Schulräume seinen Einzug hielt, und man hat schon darüber hinaus neben der Begründung von besonderen Spielanstalten der von Spielvereinen und Spielklubs lebhaft das Wort geredet. In der That bietet denn auch für das in Betracht kommende Alter die Anlehnung an die bestehende Ordnung der einzelnen Schule die einzige Gewähr, daß dem Bewegungsspiele der Jugend in weitem Umfange zu seinem Rechte verholfen werde. Die Schule hat bei uns unzweifelhaft ihr Augenmerk auf alle die Erziehungsmaßregeln und -Aufgaben zu richten, welche sie durchführen kann, das Haus aber und freie Vereinigungen nicht, und die Erfahrungen aus alter und neuer Zeit haben es erwiesen, daß es keineswegs unbezwingbare Schwierigkeit macht, dem Schülerspiele das Gepräge eines Schulspielles, wie man

es jetzt gern nennt, zu geben. Uns erwächst daraus die Verpflichtung, obgleich unser Katechismus der Bewegungsspiele nicht ausschließlich für den Gebrauch von Schullehrern und Schülern abgefaßt ist, doch die Bedingungen etwas eingehender zu erörtern, welche erfüllt sein müssen, wenn deutsche Schulspele insbesondere an höheren Schulen nicht eine bloß vorübergehende Zeitererscheinung bleiben sollen, die über kurz oder lang aus den Erziehungsplänen wieder gestrichen wird, nachdem viel darüber gesprochen und wenig gethan ist. Eine erschöpfende und abschließende Behandlung aller bezüglichen, bereits aufgeworfenen Fragen darf freilich niemand erwarten, wir berühren nur die Hauptpunkte. So viel vorweg — nun zu den Einzelheiten.

Der Spielplatz.

Richtige Auswahl, Anlage und Einrichtung der Spielplätze ist für die gedeihliche Entfaltung des Spielens in erster Linie von bestimmender Wichtigkeit. Sie ist bei den in Deutschland gegebenen verschiedenartigen Verhältnissen von Anbau und Wohnart sehr häufig schwierig, so daß man die an sich berechtigten Anforderungen oft ebenso sehr abmindern muß, wenn man nicht jeden Erfolg verscherzen will.

Am ehesten kann man jenen Anforderungen in kleinen Orten und am leichtesten in ärmeren Gegenden, deren Bevölkerung nicht dicht wohnt, wo der Grund und Boden weniger Wert hat, und wo ein Platz für die gesamte Jugend des Ortes genügt, entsprechen, am schwersten in den Großstädten, wo die Zahl der Kinder und die Dichtigkeit des Zusammenwohnens eine weitgehende Fürsorge auch für deren leibliches Wohl am nötigsten macht. Mit einigen Opfern läßt es sich noch erreichen, daß keine der im ganzen Weichbilde zerstreuten öffentlichen Schulen den eigenen Turnplatz neben der eigenen Turnhalle zu entbehren braucht, aber diese Plätze sind im günstigen Falle doch nur als Plätze zur Vor- und Einübung der großen Lauf- und Wurfspele zu verwenden,

welche durchaus außerhalb der Stadtmauern, womöglich in frischer, freier Waldluft gesucht werden müssen. An diesen ist vielerorten ein Mangel. Nur fern von der Mitte der Städte lassen sich noch Flächen ausfindig machen, welche Ausdehnung und Zugänglichkeit mit einer deutlichen Abgrenzung vereinigen, ohne dem Getriebe des öffentlichen Verkehrs ausgesetzt zu sein und ihm unleidliche Hindernisse zu bereiten, und ohne doch von Mauern und Häusern eingeengt zu sein; da darf man nicht davor zurückscheuen, wenn ein solcher Platz eine halbe Stunde und darüber selbst von der äußern Stadt ab liegt; der Großstädter ist ohnehin an weite Wege gewöhnt, und sie sind ihm nur zuträglich, sobald er dabei der Straßenhitze, dem Kohlenrauch und dem Straßenlärm mehr und mehr entrinnt.

Worauf man dann bei der Wahl eines solchen Platzes zu sehen hat, ist dies. Der Platz muß eben sein oder doch eben gelegt werden können; eine sanfte, gleichmäßige Neigung, welche den Abfluß des Regenwassers begünstigt, ist eben darum mehr erwünscht, als nachtheilig; ist der Platz nicht von selbst trocken, so muß er drainiert werden. Dies ist uns wichtiger, als daß er im Winter, unter Wasser gesetzt, als Schlittschuhlaufbahn eine Nebenverwendung finden könne.

Der Platz muß ferner zwar festen, aber nicht grandigen oder gar, wie der Boden eines verlassenen Steinbruches, felsigen Boden haben. In England kann man sich einen Spielplatz nicht ohne einen samtweichen, kurzgeschornen Rasen denken, der sein üppiges Wachstum dort dem Seeklima verdankt und den, wohlgepflegt zu erhalten, die Kosten nicht gescheut werden. In Deutschland giebt es einfach solchen Rasen nicht. Der bestgehaltene Rasen ist auf den Spielplätzen, die wir kennen, in wenigen Wochen zerstampft, wenn sie eben wie die Übungsplätze unseres Heeres benutzt werden. Wo rechtschaffen und massenhaft gespielt wird, hält sich keine Grasnarbe, man mag sie scheren, walzen und sprengen, so oft man will. Unter allen Umständen würden wir auf die Dauer eine Besandung mit schwerem, feinem Kies und Flußsand,

der sich nie fest tritt und auch, wenn er ausgetrocknet ist, nicht eben bei jedem Lufthauch verstiebt, vorziehen, so daß der Spielplatz etwa dem Badestrand eines wohlgelegenen Seebades gleiche. Die Fußspuren verlieren sich hier von selbst, etwaige tiefe Löcher im Boden und Wasserrisse sind stets sorgfältig zu verstopfen und auszugleichen.

Die besten Spielplätze liegen hoch, da streicht eine reinere Luft und das Auge hat einen freieren Ausblick, aber sie liegen nicht so, daß sie dem heftigen Wind, namentlich von Nord und Ost her, ausgesetzt sind. Nach dieser Seite hin müßte man, wenn nicht nahegelegene Hügel und Bodenwellen die scharfen und austrocknenden Luftströmungen abhalten, als Windschutz einen Baumwald anzupflanzen suchen, Bäume im Süden und Westen mehr des Schattens wegen. Was für Bäume, das hängt sehr vom Boden ab. Schnell wachsende Schwarzpappeln, Ahorne, Ulmen, später Linden und Eichen kommen auch auf den Grenzen der einzelnen Spielplätze fort, in welche der ganze Raum bei hinreichender Größe zur Trennung der einzelnen Spielerabteilungen zerlegt werden kann. Rosskastanien sind der Früchte wegen ebensowenig wie Obstbäume zu empfehlen. Ein Gehege von Nadelholz ist, der Bodenglätte und des sich sperrenden Wurzelwerks wegen, auch bloß am Außensaume gut zu leiden. Unter den Grenzbäumen stehen die Bänke und verlaufen die Wege für etwaige Zuschauer.

Für unerläßlich aber halten wir es, daß der gesamte Platz auf das bestimmteste nach außen eingefriedigt werde, durch ein hohes Gitter, selbst eine Mauer, weniger gut durch breite Gräben, so daß er gegen den Zutritt jedes Weideviehes und jedes Bummlers und Strolches, an denen es in der Nähe großer Ortschaften leider nicht fehlt, geschützt ist. Wen wahre Teilnahme am Spiel hinausführt, der weiß den Eingang zu finden, an dem das Wächter- und Wärterhaus (siehe unten!) steht. Denn das kann niemand verlangen, daß unmündige Kinder samt ihren Führern jeder Ungezogenheit ausgesetzt bleiben sollen, damit müßige Spaziergänger an dem munteren Leben eine gelegentliche Unterhaltung haben.

Die Gestalt des Spielplatzes ist am besten die eines Rechtecks, welches doppelt so lang als breit ist; die Größe wird durch zwei Rücksichten bestimmt.

Zunächst durch die Zahl der Schüler, welche ihn zu gleicher Zeit benutzen sollen — auch ein großer Spielplatz ist zu klein, wenn die Anwesenden sich nicht, bei achtungsvoller Rücksicht auf ihr durch die Spielordnung geregeltes Verhalten, neben einander frei bewegen und tummeln können —, nicht minder aber auch durch die Art des Spieles, für dessen Ausführung er hergestellt ist. Das Verlangen schlechtweg: Auf jeden Schüler sind 200 qm zu rechnen, also auf fünfzig 1 ha, ist in solcher Strenge bedeutungslos. Wenn ein Spieler den Ball mit der Britsche 100 m weit treibt, so treiben ihn zehn, welche mit einander ins Spiel eintreten, auch nicht weiter. Wir haben bei der Beschreibung der einzelnen Spiele stets das Raummaß angegeben, welches man gebraucht. Steht dieses Maß nicht zur Verfügung, so ist auch das Spiel für Wenige ebenso nicht voll ausführbar, als für Mehrere. Man muß darauf verzichten oder sich Beschränkungen auferlegen, die nicht durch sein Wesen gegeben sind. Eine solche wäre es unter anderm, wenn man bei Lauffpielen sich die Beine zusammenbinden und mit Kanonentugeln nach Regeln schieben wollte; da käme man freilich mit einem geringeren Ausmaße der Bahnen zurecht. Das Heil hängt aber nicht davon ab, daß gerade ein gewisses Spiel und kein anderes gespielt wird.

Mit der Schwierigkeit, allerorten geräumige Spielplätze zu erstellen, steht die weitere Schwierigkeit, für jedermann die rechte Spielzeit zu finden, in nahem Zusammenhang. Diese Aufgabe ist unter den in Deutschland bestehenden Verhältnissen oft schwerer zu lösen, als die Antwort auf die Platzfrage zu geben ist.

Die Spielzeit.

Der Möglichkeit, ausgiebig zu spielen, sind bei uns zuerst durch die Beschaffenheit unserer Jahreszeiten, dann durch

die Tageszeit und Tageslänge, und endlich durch die geltenden Lebensordnungen, an denen aus verschiedenen Ursachen noch lange nicht gerüttelt werden kann, weit engere Grenzen gezogen, als es den Freunden des Bewegungsspiels lieb ist. Die Forderungen, welche solche einseitig zu erheben pflegen, schießen oft über das Ziel hinaus. Wer sich darüber klar geworden ist, daß, wie nach allen anderen Richtungen menschlicher Bestrebung, auch in dieser nur Beharrlichkeit, Ausdauer und Regelmäßigkeit zum Erfolge führen können, der muß sich auch darüber klar werden, in wie weit er stetig sein kann.

Das Bewegungsspiel im Freien verbietet sich in unseren Wintern von selbst. Monatelang ruht auf unseren Wiesen und Auen eine Schneedecke, und wer möchte die Verantwortung übernehmen, bei kaltem, trockenem Frostwetter die Jugend zu Lauf- und Wurffspielen anzueisern. Die Spielthätigkeit ist zum Winterschlaf gezwungen. Es gereicht uns zum Trost, daß wir wissen, das Bewegungsspiel ist nicht das alleinige Mittel zur Pflege leiblich-geistiger Zucht. Schneeballen, Schlittschuhlaufen, Schleifen und Schlittensfahren, vor allem aber häufig wiederholte Fußwanderungen lösen es ab und bilden einen genügenden Ersatz. Noch mehr tritt die strenge pflichtgemäße Turnübung in den Vordergrund. Vergessen wir nicht, daß es auch für das Turnen eine Zeit gegeben hat, in der es nur im Sommerhalbjahr, allenfalls vom März bis in den Oktober, im Gange war; der unverkennbare Einfluß auf die Entwicklung machte sich geltend, aber er war weder ein allgemeiner noch ein tiefgehender. Beides ist er erst geworden, als das gegenwärtige Turnen allmählich unter Dach und Fach gebracht wurde und damit die Betriebsstörungen durch die Ungunst des Wetters auf ein möglichst geringes Maß zurückgebracht wurden. Also: der Winter ist keine Spielzeit.

Wenn im Frühlinge die trockengelbe Wiese sich mit leichtem grünen Schimmer überzieht und zu beblumen anfängt, dann drängt es zwar alsbald alt und jung aus der

Enge des Zimmers und des Saales von selbst ins Freie hinaus. Allein noch sind die Wiesen feucht, der Wald steht noch entlaubt, und somit ist die Zeit fürs geordnete Spiel immer noch nicht gekommen. Die „Saison“ beginnt nach unserer Erfahrung erst gegen Pfingsten, es ist dieselbe Zeit, von der ab auch das Baden im Freien allgemein für zuträglich gehalten wird und die Sommerschwimmanstalten eröffnet werden. Da tauchen die schönen Strophen eines Pfingstgedichtes von Ernst Scherenberg aus dem Grunde des Gedächtnisses auf und bringen vorläufig jedes Bedenken zum Schweigen:

Pfingsten, Pfingsten! Hört ihr es zittern
Leis' durch die Lüfte wie Nachtigall-Laut?
Lächelnd nun grüßt nach des Lenzes Gewittern
Leuchtender Himmel die Erde als Braut.
Und zu der Schöpfung herrlichster Feier
Duftet die Blume, murmelt der Strom,
Rühret der Wald seine rauschende Feier,
Hallet die Glocke vom ragenden Dom.

Pfingsten, Pfingsten! — Zaubergewaltig
Geht an die Menschen dein lockender Gruß.
Siehe, da regt es sich tausendfältig;
Wanderlust rieselt durch jeglichen Fuß.
Wieder, wie einst, zieht in seligen Schauern
Sehnsucht der Jugend das Alter hinaus;
Und wer gebannt in bedrückenden Mauern,
Pflanzt sich in Maien den Frühling ans Haus.

So ist es! Erst jetzt kommt die Spielfreudigkeit der Jugend in der größern Spielgemeinde zum Durchbruch und gewinnt, wenn sie nicht niedergehalten wird, die Herrschaft. Wäre es sonst thunlich, so sollte man nun keinen Tag verlieren, um sie zu befestigen; die schöne Zeit dauert nicht lange. Die Hitze des nahenden Sommers dämpft die Spiellust. Eine Zeitlang hat man es in der Gewalt, durch Verschiebung der angesehenen Spielstunden auf die spätere Nachmittagszeit die rege und frische Fortsetzung des Begonnenen zu sichern, genau so lange, als die Tage länger werden. Dann bewirken fast allenthalben die Sommerferien einen Stillstand und eine

Unterbrechung der Regelmäßigkeit. Schulreisen und Sommerpflegen jeder Art werden in die Tagesordnung einbezogen *). Erst von der Mitte des August, dann bis zur Mitte des Oktober, ist die wirksame Wiederaufnahme zulässig. Wenn die Ernte vorüber ist, ist man nun nicht einmal mehr so ängstlich, wie im Vorfommer, auf den eingehegten Spielplatz angewiesen; es bieten sich hie und da Anlässe und Gelegenheiten zum Spiel, die sonst das ganze Jahr hindurch fehlen; vielerorts steht das Stoppelfeld unter dem Zeichen des Drachens. Man benutze solche Freiheit; wir meinen, daß gerade jetzt die „Schule“ sich nicht mit dem Kapital an Wohlbefinden und Frische begnügen sollte, das die Zöglinge aus der Ferienruhe mitgebracht haben, sondern erst recht in den Ansprüchen an den Schul- und Hausfleiß der Schüler sich einer geziemenden Zurückhaltung befleißigen möge, um sich den vollen Zinsgenuß zu erhalten, ehe sie wieder das angesammelte Kapital angreift.

Wenn es Mitte Oktober um vier Uhr dämmt und um fünf Uhr die Sonne untergeht, dann folgen die arbeitreichsten Wochen des Schuljahrs; daran ist nichts zu ändern; im Dunkeln läßt sich so wie so kein Ball fangen. Allerdings wiederholen die Radikalreformer unablässig den Vorschlag, allen wissenschaftlichen Unterricht auf die Vormittage zu verlegen, so daß auch an Wintertagen der Nachmittag für Spiele im Freien frei würde. Thatsächlich wird er nicht frei. Der Hunger stellt sich um Mittag ein und die Verdauung folgt seiner Stillung; auch der anderweite technische und künstlerische Unterricht, Musik, Zeichnen, und was sonst dahin gehört, ist auf hellere Tagesstunden angewiesen, und diese werden von ihnen und mannigfachen häuslichen Beschäftigungen mit Beschlag belegt, je mehr die Schule scheinbar auf die Ausnutzung von Nachmittagsstunden verzichtet.

*) Eine Erörterung der Ausnutzung dieser Ferien liegt außerhalb des Rahmens unserer Betrachtungen.

Wir bekennen es offen, daß die vorgeschlagene Verlegung des Turnunterrichts auf die Nachmittage einen ungeheuern Rückschritt für alle die Schulanstalten bedeuten würde, denen es gelungen ist, im Stundenplane die Turnstunden zwischen den wissenschaftlichen Stunden unterzubringen. Die Verminderung der Schulwege durch Zusammendrängen der letzteren bringt zwar einen Zeitgewinn, der für Großstädte in Betracht kommt, für kleinere Orte aber unerheblich ist und auf alle Fälle nicht das erreicht, was damit für das leibliche Wohlergehen bezweckt wird, da zumal im Winter der Schulweg oft der einzige Anlaß ist, der die Schüler ins Freie führt.

Auch im Sommerhalbjahre giebt es Beweggründe genug, welche den Schülern es näher legen, den freien Nachmittag im Hause zu verdämmern, als zur Erholung ins Freie zu eilen. Hierbei ist besonders noch eins zu berücksichtigen. Ist an einer Schulanstalt einmal die Einrichtung fester Spieltage getroffen, so läßt sich in den allermeisten Fällen zwar nicht schon des Morgens, gewiß aber am Nachmittage voraussehen, ob nicht regnerisches oder stürmisches Wetter einen Querstrich macht, der Spieltag läßt sich absagen und die Zeit anderweit nützlich verwenden. Sind so Spieltage ausgefallen, nun so ist es nicht schwer, das Verlorene durch Freigebung eines andern Nachmittages, an dem die Witterung gegenteils die Arbeit im Zimmer erschwert, das Spiel im Freien gestattet, wieder einzubringen*). Ist der Nachmittag ohnehin frei, so gehen die verabredeten Spielstunden in die Brüche, so oft sich der Himmel umwölkt, an einige Gleichmäßigkeit und Regelmäßigkeit des Spieles ist bei öffentlichen Anstalten nicht mehr zu denken; nur Pensionate und Internate werden davon nicht berührt, sie fallen aber für das Ganze in Deutschland nur wenig ins Gewicht. Bei alledem, wir wiederholen es, werden wir bei uns doch nur eine mäßige Zahl von Spieltagen und Spielstunden herausrechnen. Wo jede Woche drei Spieltage

*) Ausfallende Spieltage sind immer noch Badetage. Das Himmelswasser schadet dem Badenden nicht.

angeseht sind, kommen für den Feldzug (die campagne) in der guten Jahreszeit (saison) höchstens sechzig, bei zwei Spieltagen vierzig heraus; wir glauben nicht, daß thatsächlich diese Zahlen jemals irgendwo erreicht sind. Setzen wir, daß an jedem Spieltage volle zwei Stunden gespielt wäre, wenn wir die Zeit für den Hin- und Herweg einschließen, so macht das, aufs Jahr gerechnet, täglich im Durchschnitte zwanzig Minuten Spielzeit. Ist das viel? Wir heben das nicht hervor, um die Bestrebungen, dem Spiel im Jugendleben einen breiteren Raum zu erkämpfen, in ihrer Geringsfügigkeit bloßzustellen, sondern um es nachdrücklich zu betonen, daß wir den Wert des Spieles nicht so sehr in der Zeit, die darauf verwendet wird, suchen, als in dem Geist, mit dem es gepflegt wird. So wie wir uns von den drei oder vier Schulausflügen und Turnfahrten, die als solche leider nicht einmal überall unseren Schülern sommerlich geboten werden, nicht sofort eine Umwälzung im Kreise ihrer Anschauungen und Gefinnungen versprechen und sie dennoch ohne Anstand als Wärmequellen betrachten, die auf die geistige Entwicklung der Schuljugend vielfältig fruchttreibend einwirken, so ist es mit den Spielstunden. Sie können und sollen sich wie Sonntagsstunden zwischen die Alltagsarbeit der Schule einschieben und den Gemütsgrund der Schüler für die besten sittlichen Einflüsse, welche die Schule als Ganzes genommen gewähren kann, durchtränken. Auch mit bescheidenen Mitteln und Maßnahmen erreicht man etwas, wenn man das Ziel unentwegt im Auge behält.

Die Leitung der Schulspiele.

In den Beschreibungen der einzelnen Spiele, welche den Hauptbestandteil unseres Buches ausmachen, haben wir die Gesetze jedes Spieles für sich angegeben und angemerkt, was, wenn sie aufrecht erhalten werden sollen, vornehmlich zu beachten ist. Wie das einzelne Spiel nach festen Regeln geordnet ist, so verlangt auch der Gesamtbetrieb des Spielens eine festgesetzte Ordnung, welche über das Neben- und

Nacheinander der besonderen Vornahmen, ihre Vorbereitung, ihren Anfang, ihre Abwechslung, ihren Schluß entscheidet. Man kann nicht in jedem Augenblick in den tiefen Quellschacht einer wohlbegründeten Weltanschauung hinabsteigen, um sich Rats zu erholen. Wie die Schule überhaupt einer Schulordnung bedarf, so muß auch für ihren Spielplatz eine Platzordnung geschaffen werden, die vor allem das Außerliche, in Übereinstimmung mit den Grundgedanken, ein für allemal widerspruchslös festsetzt. Sie muß also Bestimmungen über die Bedingungen der Teilnahme und eines etwaigen zeitweiligen oder dauernden Ausschlusses, über das Kommen und Gehen, die Gegenwart und das Fortbleiben der Gespielen, ihre Vereinigung zu Gespielschaften, die Zulassung von Gästen, die Verteilung des Raumes und der Spielgerätschaften, über deren Herbeischaffen, den regelrechten Gebrauch, ihr Fortschaffen und ihre Aufbewahrung enthalten, über die mit Glocke oder Huppe und dergl. gegebenen Zeichen zum Spiel- und Platzwechsel, über die Art, in der dies alles nachgesehen und gebucht und verglichen wird. Durch zweckmäßige Verhaltensmaßregeln kann hier viel verhütet und viel gut gemacht werden. Die Verhältnisse, welche hier berührt worden, sind indes von Ort zu Ort zu verschieden, um schon in einer Art von „Normalregulativ für Schulspielplätze“ zusammengefaßt zu werden.

Über das Eine sind alle einig, daß auch die beste und vollständigste Ordnung wertlos wird, sobald die Aufsicht schlaff wird, und nicht mit stetem Nachdrucke darauf gesehen wird, daß das Gesetz streng befolgt wird. Die Jugend findet sich leicht zusammen, läuft aber eben so leicht auch wieder aus einander. Zumal dann, wenn der Zusammenhalt noch nicht zur Gewohnheit geworden ist, wenn, wie es naturgemäß bei den jährlichen Versetzungen in jedem Frühjahr eintritt, sich die Klassengenossen noch fremd sind, geschweige denn, daß sich eine Mehrzahl von Schülern mit einander zusammengespielt hat, und besondere Gruppenbildungen sich vollzogen haben. Denn die naturgemäße Spielkameradschaft

innerhalb der Gesamtschule hat die Klassengenossenschaft zur Grundlage, und erst später greift die Kameradschaft von einer Schulstufe in die andere hinüber, befestigt sich von Jahr zu Jahr und wird endlich auch nach der Schulzeit weiter erhalten*). Erst wenn sich eine feste Überlieferung, an der der Einzelne nicht mehr rüttelt, von Klasse zu Klasse, Altersstufe zu Altersstufe gebildet, ist der Bestand der Unternehmung als gesichert anzusehen.

Die eigentlichen Träger jeder solchen Überlieferung sind die Lehrer der Anstalt, welche gegenüber der zu- und abfließenden Schülerschar das beständige und erhaltende Element der Schulgemeinde darstellen. Die Durchführung der Platzordnung beruht in jedem Jahr auf ihrer Mitwirkung, ihre Kunst aber besteht darin, nicht minder in jedem Jahre von neuem die anfangs straff angezogenen Zügel nach und nach zu lockern, ohne sie jemals aus der Hand zu geben, immer weniger in das Spiel hineinzureden, auch bei vorkommenden Streitigkeiten immer weniger den Schiedsrichter und Oberleiter hervorzukehren. Die Jugend dankt ihnen dafür um so mehr, je sügsamer sie sich anfangs ihren verständigen Anordnungen unterworfen hat, je mehr sie den Grund derselben einsieht und mit Genugthuung empfindet, daß alle Bemühungen der Leiter darauf hinauslaufen, sie auf eigene Füße zu stellen und zum „Dienste der Freiheit“ zu erziehen.

Es ist eine ziemlich müßige Frage, ob der Lehrer, welcher diesen Teil der Erziehung übernommen hat, sich unmittelbar am Spiele beteiligen soll oder nicht. Wer sichs getraut, mag es thun, bei großen Schülermengen wird kaum jemand die Zeit dazu übrig haben. Wer aus körperlichen Gründen

*) Ob die Schule die Begründung von geschlossenen Spielgesellschaften durch ihre Schüler, welche das Spiel außerhalb der für die Gesamtheit angelegten Zeit auf eigene Faust und Rechnung betreiben, begünstigen soll, ob sie es dulden oder fördern soll, daß solche Schülerklubs sich mit ähnlichen Gründungen von verwandten Lehranstalten in Verbindung setzen, das ist eine Frage, die wir hier nicht erörtern wollen, weil sie mit der Technik des Spiels in keiner Weise zusammenhängt. Es ist für uns vorläufig eine offene Frage.

sich dazu unvermögend fühlt, unterläßt es; verlangen muß man freilich, daß auch er geistig sich der Sache mächtig mache. Unsere Spielbeschreibungen zielen unter anderem darauf ab, ihm für Einzelheiten das Verständnis zu erschließen, damit er den Schülern in Zweifelsfällen mündlich Aufschluß zu erteilen vermöge; es ist aber nicht dazu bestimmt, als Handbuch für Vorlesungen auf dem Spielplatze zu dienen. Wer sich nur damit würde zu helfen wissen, weil ihm das Ganze so völlig fern liegt, der wälze die Verantwortung lieber von sich ab und überlasse sie neidlos den berufenern Amtsgenossen. Der wünschenswerte Zustand, daß jeder Lehrer auch der Turn- und Spiellehrer seiner Klasse sei, hat sich nicht einmal für Volksschüler, für höhere Schulen durchaus gar nicht als erreichbar herausgestellt. Wird doch auch nicht jeder dienstpflichtige Mann wehrtüchtig befunden, und bleibt doch auch nicht jeder gediente und verdienstvolle Mann wehrkräftig bis ans Ende seiner Tage. Daß mit der Möglichkeit eigener thatkräftiger Beteiligung am Spiel und an der unmittelbaren Leitung desselben nicht zugleich die Teilnahme an dessen Bestand und Verlaufe zu schwinden braucht, versteht sich von selbst; daß sie, wie es vorkommt, in Abgunst umschlägt und sich zu einem stillen oder gar offenen Widerstande gegen die befähigteren Berufsgenossen verdichtet, ist — nicht mehr schön. Wir empfehlen alle heimlichen und schmälenden Widersacher für eine himmlische Gnadentaupe pädagogischer Erleuchtung.

Sie nämlich sind es hauptsächlich, um derentwillen aus dem Lager der eifrigen Freunde der Bewegungsspiele der Ruf nach deren zwangsweiser Einführung bei Lehrern und Schülern ertönt. Wo ein ganzer Lehrerverband, den Direktor an der Spitze, dem Spiele sich hold erweist, ist für die Jugend ein Zwang nicht nötig, es erscheint selbstverständlich, daß kein Schüler sich ohne dringenden Anlaß ausschließt. Auch ängstlichen Eltern und Angehörigen gegenüber ist der Einfluß der ganzen Schule stark genug, um leichtfertigen Ausreden und Entschuldigungen die Nachhaltig-

keit zu benehmen. Wir können aber jenem Rufe da nicht aus dem theoretischen Grunde, daß der Begriff des Spieles mit dem des Zwanges sich nicht vertrage, die Berechtigung versagen, wo Einer gegen oft unsaßbare Gegen- und Unterströmungen anzuschwimmen hat, denn diesen würde eine Verordnung, welche die Schüler alle in demselben Umfange, wie turnpflichtig, spielpflichtig erklärte, immerhin ein Wehr vorschieben, sie würde sie zur Ruhe bringen; mehr als das von den Gegnern zu verlangen, halten wir für ganz aussichtslos.

Der erste und notwendigste Schritt, der in dieser Richtung gethan werden muß, wo er nicht schon gethan ist, ist der, daß man die durch die Umstände verringerte Zahl von Mitglie d n e r L e h r e r s c h a f t, auf welche die Last der Spielleitung fällt, nicht bloß als solche behandle, welche mit einer für die Jugend allgemein ersprießlichen Neigung und Liebhaberei gesegnet sind, und welche froh sein müssen, daß man sie gewähren läßt. Ein jeder Arbeiter ist seines Lohnes wert, und, was für ihre Zöglinge eine Erholung ist, ist für sie eine, wenn auch mit Freuden übernommene, doch immer eine Arbeit. Wer nach erfülltem Tagewerke sich noch einige Stunden auf dem Spielplatze bewegt hat, weiß davon ein Lied zu singen, wie abgespannt er nach Hause kommt, und wie er außer seiner Zeit auch an Arbeitskraft zugesetzt hat. Kann es die Familie selbst von dem Ernährer fordern, daß er außer der Müdigkeit und dem Ruhebedürfnis eine Entschädigung heimbringt, so ist er es auch der Sache schuldig, daß ihm für sie die äußere Anerkennung nicht versagt werde, die ihm nicht im Stundenlohn, mit dem wir uns schon deshalb nicht befreunden können, weil wir, wie wir gesehen haben, für die Regelmäßigkeit der Spieltage und Spielstunden keine Gewähr bieten können, sondern im festen Ehrensolde zugesprochen wird. — Es pflegt fast immer zu geschehen, wenn das Schulspiel etwas Neues ist, daß die Kosten für die erste Anschaffung von Spielgeräten und ihre Erhaltung und Erneuerung durch Beiträge der Schüler aufgebracht werden.

Dagegen haben wir hier nichts einzuwenden. Aber wir wollen uns doch an dieser Stelle dagegen verwahren, daß auch jener Ehrensold aus der Spielkasse genommen wird. Das giebt ein unwürdiges Verhältnis, dem, wo es besteht, so bald als möglich ein Ende gemacht werden sollte.

Die erste Einführung von Schulspielen geht allenthalben da am leichtesten von statten, wo man an vorhandene Gestaltungen, namentlich an einen wohlgeordneten Klassen- turnunterricht anknüpfen kann, und besonders dann, wenn ein oder zwei Turnlehrer allein diesen Unterricht in Händen haben, da sie dann mit sämtlichen Schülern bekannt sind, und sich am ehesten geneigt finden lassen, zu ihrer bisherigen Arbeit eine neue, sie ergänzende hinzuzunehmen. An sie finden die jüngeren Lehrer, welchen die Jugend an sich noch näher steht, und welche noch volle Bewegungsfrische haben, Anschluß. Doch sind wir durchaus nicht gemeint, ihnen den Spielplatz als alleinige Domäne zuzuweisen; wer das Zeug dazu in sich fühlt, der nehme die Sache aus eigenem Triebe begeistert in die Hand. Nur hüte er sich, alles auf einmal thun zu wollen. Er mache mit einzelnen, ihm am besten bekannten Klassen den Anfang und gehe nur bedächtig mit dem Heranziehen der übrigen vor, insbesondere lassen sich die Schüler der obersten Klassen erst dann zum Besuche des Platzes drängen, wenn sie als Schüler der mittleren mit den Formen der Spiele vertraut geworden sind und sie liebgewonnen haben. Nun gar von einer allgemeinen Verpflichtung zum Spiele kann überall erst die Rede sein, wenn sie auf die angegebene Art besonnen vorbereitet ist. Auch beginne man nicht mit der Einübung zu vieler Spiele zu gleicher Zeit, die Schüler spielen jedes nicht früher gern, als wenn sie es gut spielen, und dies setzt allemal eine längere Übung voraus. Andererseits darf doch in dieser guten Absicht keines so lange fortgesetzt werden, daß es der Mehrzahl langweilig wird. Gewohnte Spielformen, die der Jugend etwa noch geläufig sind, ändern wir nicht ohne zwingenden Grund ab, wenn

uns auch die Form, die uns vorschwebt, edler erscheint. Ein Spiel erfüllt seinen Zweck, so lange es gefällt. Keine einzelne Spielregel hat einen unbedingten Wert, wir haben schon bei der Entwicklung unserer Spielreihen darauf hingewiesen, wie eine Spielform aus der anderen herauswächst, wie die einen gewissermaßen absterben, aus dem gleichen Wurzelstock ohne und mit Zuthun der Oberleitung andere hervorsproießen. Auf diese Weise schafft sich mit der Zeit jede Spielgemeinschaft für jede Altersstufe ihren durch die Bewahrung gesicherten orts- und zeitgemäßen Spielkalender. Wie man's treibt, — wenn man es so treibt, geht's!

Das Spielgerät.

Wir haben die Lauffspiele vorangestellt, weil man bei diesen so gut wie gar kein Spielzeug gebraucht, wir haben auch gesagt, daß sie mit der Zeit zu einförmig werden, und in dieser Beziehung den Wurfspielen weit nachstehen. Die Gerätschaften, deren man bei letzteren benötigt ist, sind gehörigen Orts erwähnt. Der Bedarf an Spielzeug richtet sich nach der Zahl der gleichzeitigen Spieler und nach der Auswahl der Spiele. Es ist dabei wünschenswert, daß der vorhandene Vorrat an Spielgeräten nicht so gering sei, daß ihrer Verteilung in die einzelnen Spielabteilungen Schwierigkeiten erwachsen und öfters eine Abtheilung auf die andere warten muß. Von den oft und zu verschiedenen Spielen gebrauchten Spielmitteln, wie den kleineren festen und hohlen Bällen, Ballhölzern, kann man nicht leicht zu viel haben. Was sollte es schaden, wenn die Zahl der angeschafften Bälle mit der Zeit so groß würde, daß man mit ihnen im grünen Sommer ein Gefecht aufführen könnte, wie mit Schneebällen im Winter. Von größeren Bällen genügt ein geringerer Vorrat, namentlich zu Anfang. Wird aber von Jahr zu Jahr eine bestimmte Summe für die Erhaltung und Erneuerung ausgesetzt, so ist es bei weiser Magazin-

verwaltung vorauszusehen, daß die Bestände allmählich anwachsen. Es geschieht auch nicht selten, daß sie durch Geschenke, durch Stiftungen, durch Vermächtnisse abgehender Spielgenossen, welche sich eigene Werkzeuge für Lieblingsspiele erworben haben, bereichert werden. Die Hauptsache ist, daß man kein Gerät verlorengehen läßt und jeder Schadhastigkeit sofort abhilft. Darum müssen jeder Klasse die Stücke, welche man ihr zum Gebrauche verabfolgt, zugezählt werden, ihre (vier) Spielleiter, an die sie aus dem verschlossenen Magazine, welches in möglichster Nähe des Spielplatzes, am besten in einem an seinem Eingange für einen Wächter erbauten „Bahnwärterhäuschen“ vorgefunden oder errichtet werden muß, verausgabt werden, sind für die gute Behandlung verantwortlich; wer etwas mutwillig beschädigt, muß für den Ersatz aufkommen. Stäbe und Stangen werden mit Riemen zusammengeschnallt, Prellhölzer, Schlagkeulen in Kisten gethan, Bälle in Netze oder Säcke. Die Stücke sind numeriert, im Gerätschuppen hat jedes, wie jede Klasse für sich, einen festen Platz. Im Winter überträgt man alles in das Schulgebäude oder in die Turnhalle und lagert es dort an einem trockenen luftigen Platz, nachdem Riemen und Fußbälle zuvor gut eingefettet, das Eisenwerk geölt, mancherlei Holzwerk neu gefirnist ist.

Neben dem eigentlichen Spielzeuge gehören eine Anzahl Armbinden zum Inventar eines gut ausgestatteten Spielplatzes, welche zur Unterscheidung der Gegnerschaften dienen. Geben auch für den Anfang ein um den Arm gebundenes Taschentuch, eine verkehrt auf den Kopf gesetzte Schirmmütze, unter Umständen das Umwenden einer Jacke, so daß das Futter auswärts kommt, hinreichende Unterscheidungsmerkmale ab, so stürzt man sich doch nicht in unerschwingliche Unkosten, wenn man jeder Klasse dreißig rote und dreißig grüne Armbinden besorgt, die sie jedesmal von dem Aufseher empfängt und ihm beim Abmarsche vom Spielplatz wieder abliefern. Verliert ein Schüler seine Binde, so hat er sie bis zum nächsten Spieltage zu ersetzen.

Ferner ist es gut, wenn es an Stangen und Pfosten von verschiedener Länge zum Bezeichnen der Spielmale und Platzgrenzen nicht fehlt. Sind die Stangen mit Fähnchen versehen, die Pfosten buntgemalt, so ist das nicht schädlich. Man hat je nach Geschmack den Pfosten, welche bei den verschiedenen Spielen Verwendung finden, ein abweichendes Aussehen gegeben.

Im allgemeinen ist es unwesentlich, wir haben deshalb bisher auch keinen Wert darauf gelegt. Wichtig aber ist es, daß sie sich leicht und gut aufstellen lassen. Für die Stellung auf dem freien Spielplatze sind Kreuzfüße oder scheibenförmige Fußplatten nicht geeignet, besser schon kegelförmige metallene Spitzen. Weit aus das Beste aber ist es, wenn man ihnen einen Schuh giebt, welcher einem kleinen Spaten ähnlich sieht, wie es die beistehende Figur 29 andeutet.

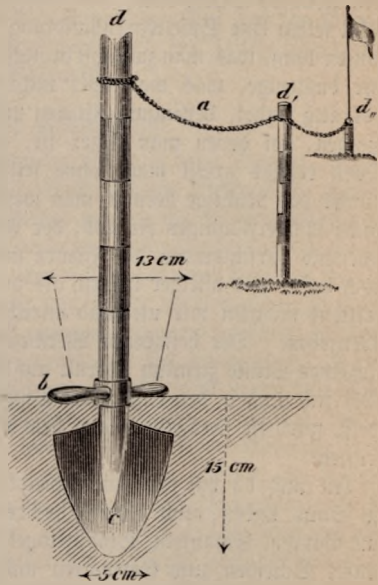


Fig. 29.

Ein solcher Spaten sticht sich auch in harten Boden tief und fest ein und wird ohne merkliche Anstrengung und ohne Löcher zu hinterlassen wieder herausgezogen; er leistet namentlich dann, wenn von einem Pfosten *d* zum andern *d*, eine Sperrschnur *a* gespannt werden soll, nach zwei Seiten hin genügenden Widerstand, da der Querstift *b* gegen das in den Boden gestößene Spatenblatt *c* senkrecht an der Ober-

fläche des Bodens aufliegt. Er leistet außerdem als Grab= schein, als Schaufel und allenfalls auch als Hacke, zum Aus= gleichen von Unebenheiten des Bodens, zum Furchenziehen zc. gute Dienste.

Die meisten der angeführten Spiele und Werkzeuge kann man sich mit Hilfe der ortsansässigen Handwerker auch an den kleinsten Orten leicht und billig herstellen; an größeren fehlt selten eine Spielwarenhandlung, bei der man alles ein= kaufen kann, was man zunächst braucht. Wir tragen Bedenken, für dasjenige, was man dort nicht in ausreichender Güte vorrätig findet, bestimmte Firmen und Fabriken namhaft zu machen, bei denen man sicher ist, gut bedient zu werden. Denn erstens greift man, ohne selbst zu sehen, doch nicht immer das Richtige heraus, man wendet sich daher besser an einen sachverständigen Freund, der Einkäufe vermitteln kann; zweitens verschwinden die Firmen und neue tauchen auf, die noch besser und billiger liefern, als die genannten alten. Und drittens möchten wir niemand unrecht thun, indem wir ihn übergehen. Der bestehende Wettbewerb hat die Preise der einzelnen Stücke ziemlich überall auf die gleiche Höhe gebracht. Wer sich auch in den einfachsten Dingen nicht selbst zu helfen weiß, wird sie stets etwas über dem wirklichen Werte bezahlen müssen.

Hie und da hat man auf Spielplätzen, wie wir sie hier im Sinne haben, auch Turngeräte verschiedener Art, Reck und Barren, Schaufeln, Stabspringel, Schwebebäume, Runds= läufe, Scheiben zum Werfen und dergleichen mehr auf= gestellt. Uns scheint das gar nicht nötig. Diese Geräte gehören in die wohlausgestattete Schulturnanstalt, wo die Schüler unter fester Aufsicht und in strenger Ordnung ihre Übungen vornehmen. Auf den freien Spielplätzen ist eine fahrlässige Benutzung der Turngeräte oft schwer zu verhüten, die Schüler versuchen ihre Künste, die sie aus der Turnstunde mitbringen, und andere dazu mit Übereilung, ohne Plan und Vorsicht, sie gewöhnen sich leicht Fehler an, die man in der Turnstunde wieder zu beseitigen nachher Mühe hat, sie

vernachlässigen zuweilen selbst das Spiel, um dessentwillen sie doch hinausgeführt sind. Der festzuhaltende Grundsatz ist der: So wenig die Turnstunde in eine Spielstunde verwandelt werden soll, eben so wenig soll man die Turnübung als solche auf den Spielplatz mit hinausnehmen. Wie wir es schon in den Worten über die Spielzeit ausgesprochen haben: Alles hat seine Zeit! — Das gilt beiher auch von Reigenübungen mit allerlei Singsang. Auf unseren Spielplätzen ertönt kein anderes Lied, als der frische Marschgesang beim An- und Abmarsch.

Die Bekleidung.

Die Kleidung der Spieler sei, wie beim Turnen, leicht. Es genügt, so lange die Spieler beim Werke sind, Hemd und Beinkleid, die Oberkleider werden wie die Kopfbedeckung, Halsbinden, Kragen, Pulswärmer zuvor abgelegt und an einem sichern Orte aufbewahrt. Ein nicht zu schweres wollenes Hemd, auch Jacke und kurze Hose von Tricot verdienen den Vorzug, weil sie die Glieder nicht einengen, bequem gereinigt werden können und eine Geldersparnis mit sich bringen, da es bei einem lebhaften Spiele sich nun einmal nicht vermeiden läßt, daß die gewöhnliche Kleidung mitunter beschädigt wird. Dabei sind wir indes jedem buntscheckigen Auspuße mit farbigen Streifen, Ripen und dergleichen abhold, die Spielkleidung ist weder ein Sonntags-, noch ein Faschingskleid, sie ist wohl ein Freuden-, aber nicht minder ein Arbeitsgewand. Als Fußbekleidung ist weder der Lackstiefel noch der Wanderschuh brauchbar, sie lassen sich, wie vor der Turnstunde, ohne Mühe ablegen und werden mit nicht zu weichen Turnschuhen von Leder oder Segeltuch vertauscht. Bei der Erholung in den Spielpausen werfen die Spieler, wenn sie erhitzt sind, den Rock über und bedecken, wenn die Raft nicht auf einem schattigen Platze stattfindet, das Haupt, welches sie, so lange sie in Bewegung waren, unbedenklich der Sonne aussetzten, da man ja in brennender Mittagsglut ohnehin nicht spielen wird. Wenn es heimgeht, richtet jeder den äußeren Menschen

auf alle Fälle so weit wieder her, daß er den einmal herkömmlichen Ansprüchen an das öffentliche Auftreten gesitteter Menschen in den Straßen einer Stadt entspricht.

Erquickungen u. beim Spielen.

Wir haben schon oben bemerkt, daß ein ausgiebiges Spiel eine längere Dauer beansprucht, oft zwei, auch drei Stunden hinter einander. Da machen sich leibliche Bedürfnisse verschiedener Art geltend. — Daß ein wohlangelegter Spielplatz nicht ohne Abort gelassen werden kann, bedarf kaum der Erwähnung. Notwendig muß er aber auch mit gutem Trinkwasser versorgt sein. Hat man nicht einen guten Brunnen oder einen frischen Quell in der Nähe, so müssen bestimmte Schüler beauftragt werden, den genügend großen Wasserkrug zu füllen, der zum Bestande der Plazausrüstung gehört, und mit den Trinkbechern herbei zu schaffen und an kühler Stelle unterzubringen. Man braucht das Wasser zuweilen zum Abwaschen der Hände, zum Anfeuchten der Stirn und zum Trinken. Das Spielen macht nämlich nicht bloß an heißen Tagen durstig, weil es die Atmung und Ausdünstung beschleunigt; auch sind ja die Ärzte heutzutage darüber einig, daß es eine Grausamkeit ist, dem Durstigen jede Labung zu versagen, und daß ein vorsichtig getrunkenes Schluck kühlen Wassers nicht einmal dem stark Erhitzten schadet, wenn er in Bewegung bleibt. Aber gleichwohl bedarf auch das an sich gestattete Wassertrinken der Beaufsichtigung. Es wird nur zu leicht übertrieben und dann zu einer lästigen Gewohnheit. Das wirkliche Bedürfnis wird befriedigt, wenn man die trockene Kehle nur mit einigen wenigen Schlucken anfeuchtet, oft genügt schon das Kauen einiger Tannennadeln oder eines Grasshalms, um das Gefühl des quälenden Durstes zu dämpfen, da es den Speichel befördert. Noch besser eine Apfelsine, eine trockene Pflaume, ein Schluck schwarzen Kaffees, ein Tröpfchen Essig, oft auch ein Butterbrötchen, das die Schüler gern mitbringen. Wein,

Bier oder gar stärker alkoholhaltige Labungen gehören nicht auf den Spielplatz; auch von dem Genuße von Milch und Selterswasser müssen wir abraten.

Unglücksfälle.

Bei aller Vorsorge und Behutsamkeit bleibt es nicht aus, daß kleine oder größere Unglücksfälle auf dem Spielplatze dem oder jenem zustoßen, man ist ja nirgend davor ganz sicher. Laufende Spieler fallen, sie vertreten sich den Fuß, verstauchen sich die Finger, sie stoßen mit den Köpfen zusammen und dergleichen mehr. Im Verhältnis zur Zahl der Spieler sind sie auf unseren deutschen, wohl beaufsichtigten Spielplätzen immer sehr selten gewesen und dann meistens durch eigene Fahrlässigkeit verschuldet. Es ist die Hauptsache, daß den Spielern die nötige Vorsicht von vornherein eingeschärft und vorsorglich anezogen wird. Im Notfalle muß man aber doch zur Apotheke und dem Verbandkasten greifen, die deshalb, wie der Turnhalle, ja der Schule überhaupt, so auch dem räumlich entfernten Spielplatze nicht fehlen dürfen. Spielfreundliche Väter, vermögende Gönner der Sache lassen sich gern dazu bestimmen, sie schenkungsweise zu stiften, wenn sie nicht sogleich beschafft sein sollten.

Wir setzen dabei voraus oder verlangen vielmehr, daß der Leiter eines Spielplatzes sich mit der Anatomie des Körpers, mindestens aber mit der Turnplatz-Chirurgie ein wenig vertraut macht, ungefähr soviel wie jemand, der einen Kursus als Heilgehilfe durchgemacht hat, wozu ja jetzt dankenswerterweise vielfach Gelegenheit geboten wird. Er muß darauf vorbereitet sein, von der erlangten Kenntnis jederzeit Gebrauch zu machen, und die erforderlichen ersten Hilfsmittel in der peinlichsten Ordnung, Sauberkeit und in genügendem Maße vorrätig und bei der Hand haben. Er mache es sich zur Regel, nie einen Spieltag zu eröffnen, wenn diese Hilfsmittel nicht zur Stelle sind, denn gewöhnlich kommen Unglücksfälle vor, wenn sie am wenigsten erwartet werden. Mit der Wohnung der nächsten Ärzte mache er auch die Schüler bekannt. Es

versteht sich von selbst, daß sich niemand dazu versteigen darf, dem Arzte ins Handwerk zu pfuschen, sondern daß der Leiter mit Beschränkung der Thätigkeit und Hilfe auf den ersten Samariterdienst die eigentliche verantwortungsvolle Behandlung stets dem Arzte überläßt.

Es ist nicht viel, was man in der Spielplatz-Apothekē gebraucht.

1. Ein Fläschchen mit Hoffmanns-Tropfen. (Zum Niesen und Einnehmen bei Ohnmachten, Kopfschmerzen, Übelsein, 15 Tropfen auf ein Stück Würfelzucker.)
2. Baldrian-Tropfen. (Gegen Leibscherzen, 15 Tropfen auf ein Stück Würfelzucker oder einen Theelöffel Wasser.) Bei Durchfall (Diarrhöe), Kolikanfällen, Magenkrampf, Magendrücken je 10 Tropfen Baldrian- und Hoffmanns-Tropfen auf ein Stück Zucker oder einen Theelöffel Wasser.
3. Cholera-Tropfen. (Diese werden nur dann gegeben, wenn die Baldrian-Tropfen nicht helfen wollen.)
4. Eine Flasche mit 2% Karbolwasser (der Raumersparnis wegen besser reine Karbolsäure, die entsprechend mit Wasser zu verdünnen ist) zur Reinigung von Wunden. (Der Lehrer muß sich vor der Behandlung die Hände ebenfalls mit Karbolwasser reinigen.) Oder Sublimatpatronen, 1 gr Sublimat enthaltend, wovon ein Stück vollständig in 1 l Wasser aufzulösen ist.
5. Verbandwatte, welche mit Karbolwasser getränkt auf frische Wunden gelegt wird.
6. Blutschwamm, Eisenchloridwatte oder Eisenchloridlösung (40 bis 50 Tropfen auf $\frac{1}{4}$ l Wasser) zum Stillen der Blutungen, auch von Nasenbluten. (Die Watte wird nur angefeuchtet und aufgelegt.)
7. Salmiakgeist zum Betupfen bei Mücken- und Insektenstichen. (Auch als Niesmittel bei Ohnmachten, Schwindelanfällen, Betäubungen, Kopfschmerz, Migräne, Schnupfen.)

8. Salicyl-Baseline zum Gebrauch als Wundtalg gegen Hautabschürfungen, wunde Füße, Wundlausen (Wolf), Entzündungen (Nasenrotlauf beim Schnupfen). Vorzüglich kühlend auch bei Brandwunden.
9. Gazebinden verschiedener Breite.
10. Deutsches Gesteppflaster zur Heilung von offenen Hautstellen. (Das Pflaster wird in allen vier Ecken kurz eingeschnitten, damit es besser faßt [☒].)
11. 10 % Cocainlösung. (Gegen Zahnschmerzen auf betupfte Watte in den hohlen Zahn zu stecken.)
12. Vier dickstoffige lange und breite Handtücher zu Umschlägen.
13. Vier dreieckige oder auch viereckige Tücher für Arm- und Beinverletzungen und =Brüche.
14. Eine starke gerade, einseitig geknöpfte Schere und ein Messer mit zwei Klingen, von denen die eine spitz, die andere geknüpft ist, zum Trennen und Losschneiden enger Kleider und Schuhe und zum Gebrauche bei Anfertigung von Verbänden.
15. Ein blechernes Litermaß zum Begießen von Wunden mit kaltem Wasser zum Zweck ihrer Reinigung und Blutstillung.
16. Vier Holzschienen und vier breite Pappstreifen zum Schienenverband, durch Metall-Endstücke zum Zueinanderschieben beliebig zu verlängern, nebst vier Rollbinden zum Umwickeln.
17. Ein paar feste, 2—2.5 cm dicke und 80—100 cm lange Hanfstricke nebst rundem Knebelstock zum Knebeln verschieden dicker Gliedmaßen, behufs Hemmung starker Blutströme. Hierher gehören auch noch ein paar etwa 10 cm breite, 20 und 50 cm lange, weiche Fries- oder Filzstücke als Unterlage unter die Stricke zur Verhütung von Hautquetschungen beim Knebeln.
18. Zwei Blechschüsseln zum Tränken von Umschlägen.

19. Ein tiefes und weites Blechgefäß mit Henkel zum Unterhalten beim Erbrechen, das beispielsweise bei Gehirnerschütterungen vorkommt.
20. Tuchläppchen mit Nadeln.
21. Sicherheitsnadeln.
22. Nadel und Zwirn.
23. Zeug= wie Haarbürste (da Verunglückte nach ihrer Erholung dieser sehr bedürfen).
24. Blechbüchse mit Würfelzucker.

Man kann das eine oder andere entbehren, besser aber ist alles dieses vollständig in einem Blechkasten oder einer Blech-, auch Holzkiste am Platze.

Eine Anweisung, wie man sich bei den einzelnen denkbaren Unfällen zu verhalten habe, wird man hier um so weniger suchen, als wir ja einige Kenntniß des notwendigen Verhaltens bei dem Leiter des Spielplatzes zur Voraussetzung seiner Ernennung für dieses Amt gemacht haben. Daher nur wenige Mahnungen!

Bei allen stärkeren Kontusionen, Verstauchungen und Brüchen werden Kompressen mit kaltem Wasser sofort lindernd wirken. Der verletzte Teil wird hochgelegt; bei Armbrüchen wird der ganze Arm auf eine Unterlage gelegt, ein gebrochenes Bein erhält zur Unterlage das gesunde. Beide gebrochene Beine werden durch Ballpritschen, die zwischen beide Beine gesteckt werden, gehalten, und Beine und Pritschen mit Tüchern oder Stricken festgebunden. Ein gebrochener Arm wird nach dem Verband im rechten Winkel gebogen (die linke Hand an die rechte Schulter bei Bruch des linken Armes, sonst umgekehrt), mit dem dreieckigen Tuch, das hinten am Halse geknüpft wird, festgelegt; ist der Bruch am Oberarm, so wird außerdem der Oberarm mittels eines großen dreieckigen Tuches an den Körper festgebunden. Bei Verrenkungen, die eine Beugung im Ellenbogengelenke nicht zulassen, wird der Arm gestreckt mit Tüchern an den Körper gebunden. Die Behandlung zweier gebrochener Arme erklärt sich hieraus.

Bei Ohnmachten u. wird der Kranke platt hingelegt, der Kopf tief. Von epileptischen Krämpfen Befallene werden aller beengenden Fesseln und Kleider entledigt und vor Beschädigungen beim Umsichschlagen gehütet, dann ruhig unter Bewachung abseits gelegt mit hochgelegtem Kopf. Kleider ersetzen die Kissen. Jeder auch nur leicht Verletzte erhält beim Heimwege zwei Begleiter, die für alle denkbaren schlimmeren Vorkommnisse unterrichtet werden. Schwerverletzte begleitet der Lehrer. Der erste Weg ist stets zum Arzt. Bei schweren Verletzungen ziehen wir die Tragbahre dem Wagen vor; im Wagen müssen wir gebrochene Beine möglichst geschickt lagern, um thunlichst dem Kranken Schmerzen zu ersparen. Bei Gehirnerschütterungen ist das Fahren unbedingt zu unterlassen, der ruhige Nachhausegang thut dem Verletzten wohl, während das Rütteln des Wagens ihm verhängnißvoll sein kann. Die Kameraden eines Verletzten, welche Spieler einer Klasse sind, melden dem Lehrer jede, auch die kleinste Verletzung, der Verletzte wird vom Lehrer oder seinen Kameraden nach Anweisung des ersten auf die Seite geschafft, und nur diejenigen Schüler bleiben beim Lehrer und dem Verletzten, welche dazu bestimmt werden. Den anderen wird eine Unterbrechung des Spieles oder gar neugieriges Umherstehen streng untersagt.

Register.

- Abholzen S. 61
 Abschläger b. Dritten=
 abschlagen 39
 Abseite 97
 Abstoß 136
 Anseite 97
 Anstoß 136
 Apotheke 166
 Armbinde 160
 Armbrust 43
 Aufnehmen des Fuß=
 balls 139
 Ballhaus 52
 Ball mit Freistätten 71
 Ballspielschule mit
 einem Ball 74, mit
 zwei Bällen 46
 Ballspiel, Vor- und
 Einzelübungen 69
 Barlauf 17, mit Hindernissen 25
 Base-Ball 71
 Bäumchen wechseln 36
 Beinschienen beim
 Thorballspiele 94
 Bekleidung der Spieler 163
 Bewegungsspiel 9
 Bilder, lebende 8
 Billard 10
 Blasrohr 43
 Blindlingspiel 37
 Boccia 86
 Bödchen, schiele nicht 35
 Bogen 43
 Bogenlaufen 22
 Brautlauf 34
 Brettspiele 7
 Bumerang f. v. a.
 Krummholz 43
 Cricket 72. 92
 Croquet 87. 89
 Croquetieren 91
 Decken 24
 Diebschlagen f. v. a.
 Räuberschlagen 26
 Diskus 43
 Domino 7
 Dreibaß 69 70
 Drittenabschlagen 39
 Du hast den Letzten 14
 Einschenken, Ein=
 schenker 63. 66
 Einteilung der Spiele 6
 Eisenmännchen, Abart
 d. schwarzen Mannes
 31
 Erquickungen auf dem
 Spielplatze 164
 Erwachsenen-Spiel 5
 Fahne beim Barlauf 26
 Fallstoß 135
 Familienspielplatz 143
 Fangpartei 65
 Fang schon f. v. a.
 Brautlauf 35
 Federball 59. 60
 Fehlbau 51. 52
 Feldpartie beim Thor=
 ballspiel 190
 Finten 75
 Fischzug 29
 Folgezed 15. 16
 Football 138
 Fordern 19
 Freigeed f. v. a. Fisch=
 zug 29
 Freimal 28
 Freistätten bei Tag und
 Nacht 32

- Fröschen 81
 Fuchs ins Loch 28
 Fußball, Einzelübungen 136
 Fußballspiel, deutsches: erste Art 119, zweite Art 132
 Fußballspiel im Kreise 108
- Gang im Spiele 85. 136
 Gemischte Glücks- und Verstandesspiele 7
 Gerade od. Ungerade 19
 Gesamtspiel 44
 Glücksspiele 7
 Glück u. Geier f. v. a. Weib 35
 Grenzball 110
 GutsMuths' Spielbuch 11
- Handschube beim Thorballspiel 93
 Haschen 14
 Hasch-rasch 34
 Himmelhüpfen 112
 Hinkspiele 28
 Hintermann beim einfachen Thorballspiel 105
 Hintermann beim Thorballspiel 96
 Hohlball 114
 Hohlball mit Pressen 114
 Hoble Bälle 113
 Hüpfspiele 28
- Ist keine Wohnung frei 36
 Jagdspiel 29
 Jagdspiel mit Bällen 51
- Jäger 29
 Jakobine, wo steckst du 36
 Jugendspiele 5
- Kaiser 24
 Kaiserball f. v. a. deutsches Schlagballspiel 60
 Kameradschaft 13. 141
 Kasten f. v. a. Mal 74
 Kaze und Maus 37
 Kegelspiele 86
 Kinderspiel 5. 12
 Klassengenossenschaft 155
 Klemmen beim Croquet 89
 Kniffe 127
 Kolbenballspiel 88
 Komm mit 38
 Königin, das Spiel der 48
 Kopf oder Schrift 19
 Kriegsspiele 33
 Krummholz 43
 Kugel 44
 Kugelschlagen 88
 Kugelwerfen 87
- Lager 18
 Langball, spanischer 52
 Lanzenwerfen 43
 Lauffspiele 10. 14
 Läufer beim Drittenabschlagen 39
 Lawn-Tennis 56, zu dreien 57, zu vierein 58
 Leitung der Schulspele 153
 Letzter voran 35
 Lochball 109
 Lötten 81
- Mädchenspiele, Spiele f. M. und gemischte Gesellschaften 34. 112
 Maifpiel 88
 Malbahn 73
 Mallinien beim Barlaufen 18
 Malstangen 161
 Marmorugelspele 86
 Marschgesang 163
 Mauerball 114. 115
 Mengen beim Fußballspiel 132. 135
- Netz 30
 Niederschlagen d. Balls 107
- Paradiespiel f. v. a. Himmelhüpfen 112
 Parkwiesenspiel f. v. a. Lawn-Tennis 56
 Pforten beim Croquet 90
 Pfosten, Malpfosten 161
 Platschstoß 135
 Pochschrecke 81
 Plumpfad 28
 Prellball 79
 Prellholz 80
 Pritsche, Ballpritsche 53. 60
- Querholzball 83
- Rakete 56
 Räuberschlagen 26
 Räuber und Gendarmen 33
 Reifen 43. 59
 Reigen 163
 Rennbahn 17
 Ringwerfen 43
 Ritter und Bürger 33

- Kollschub 86
 Rounders 71
 Sauball 109
 Schachspiel 7
 Schauspiel 8
 Scherbenwerfen 43
 Schlagballspiel, deut-
 sches 60. 72
 Schlägel beim Croquet
 89. 90
 Schlagen 22
 Schlagholz 43
 Schlagmal beim deut-
 schen Ballspiel 64
 Schlagpartei 65
 Schleuder 43
 Schleuderball 107
 Schneidezack 15
 Schullehrer 155
 Schulreisen 151
 Schulspiel 144
 Schulwettspiele 155
 Schwarzer Mann 31
 Schwarz und Weiß 32
 Schwungriemen 43
 Sommerferien 150
 Sommerpflege 151
 Spiel, Wesen und Be-
 griff desselben 3,
 Wert 4
 Spielanstalt 144
 Spielbeschreibung 11
 Spielfeld 16
 Spielgarten 143
 Spielgerät, Spielzeug
 159
 Spielgesetze 154
 Spielklub 144
 Spielleben 9
 Spielplatz 145, seine
 Gestalt und Größe
 148
 Spielscharf. v. a. Spiel-
 partei 15
 Spielpolizei 76
 Spielvereine 144
 Spielzeit 148
 Spielzwang 156
 Springer von Holz
 81
 Stürmer beim Barlauf
 21
 Tag und Nacht 32
 Thorballspiel, deutsches
 92, einfaches 104
 Thorwart 96
 Tramp 135
 Treffer 68
 Treiben 136
 Treiber beim Fußball
 im Kreise 109
 Turngerät 162, als
 Hindernis 25
 Turnübung 9
 Unglücksfälle 165
 Unparteiische 18
 Verstandespiel 6
 Versuch 135
 Vierball 69. 70
 Wanderball im Kreise
 50, in Zeilen 49. 59
 Weih, Weih, was
 klopfest du 35
 Wettlauf 17
 Wetten, Wettspiel 6. 89
 Wittmann 34
 Würfelspiel 7
 Wurfschaukel, bastische
 53
 Wurfreifen 43
 Wurfschlingen 59
 Wurfspiele 13. 42
 Wurfstock 43
 Zufall-Spiel 7.

Ferner ist es gut, wenn es an Stangen und Pfosten von verschiedener Länge zum Bezeichnen der Spielmale und Platzgrenzen nicht fehlt. Sind die Stangen mit Fähnchen versehen, die Pfosten buntgemalt, so ist das nicht schädlich. Man hat je nach Geschmack den Pfosten, welche bei den verschiedenen Spielen Verwendung finden, ein abweichendes Aussehen gegeben.

Im allgemeinen ist es unwesentlich, wir haben deshalb bisher auch keinen Wert darauf gelegt. Wichtig aber ist es, daß sie sich leicht und gut aufstellen lassen. Für die Stellung auf dem freien Spielplatze sind Kreuzfüße oder scheibenförmige Fußplatten nicht geeignet, besser schon kegelförmige metallene Spitzen. Weit aus das Beste aber ist es, wenn man ihnen einen Schuh giebt, welcher einem kleinen Spaten ähnlich sieht, wie es die beistehende Figur 29 andeutet.

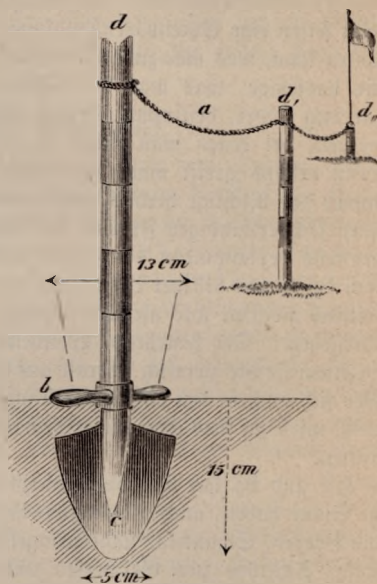


Fig. 29.

Ein solcher Spaten sticht sich auch in harten Boden tief und fest ein und wird ohne merkliche Anstrengung und ohne Löcher zu hinterlassen wieder herausgezogen; er leistet namentlich dann, wenn von einem Pfosten *d* zum andern *d*, eine Sperrschnur *a* gespannt werden soll, nach zwei Seiten hin genügenden Widerstand, da der Querstift *b* gegen das in den Boden gestoßene Spatenblatt *c* senkrecht an der Ober-

fläche des Bodens aufliegt. Er leistet außerdem als Grab= schein, als Schaufel und allenfalls auch als Hacke, zum Aus= gleichen von Unebenheiten des Bodens, zum Furchenziehen ꝛc. gute Dienste.

Die meisten der angeführten Spiele und Werkzeuge kann man sich mit Hilfe der ortsansässigen Handwerker auch an den kleinsten Orten leicht und billig herstellen; an größeren fehlt selten eine Spielwarenhandlung, bei der man alles ein= kaufen kann, was man zunächst braucht. Wir tragen Bedenken, für dasjenige, was man dort nicht in ausreichender Güte vorrätig findet, bestimmte Firmen und Fabriken namhaft zu machen, bei denen man sicher ist, gut bedient zu werden. Denn erstens greift man, ohne selbst zu sehen, doch nicht immer das Richtige heraus, man wendet sich daher besser an einen sachverständigen Freund, der Einkäufe vermitteln kann; zweitens verschwinden die Firmen und neue tauchen auf, die noch besser und billiger liefern, als die genannten alten. Und drittens möchten wir niemand unrecht thun, indem wir ihn übergehen. Der bestehende Wettbewerb hat die Preise der einzelnen Stücke ziemlich überall auf die gleiche Höhe gebracht. Wer sich auch in den einfachsten Dingen nicht selbst zu helfen weiß, wird sie stets etwas über dem wirklichen Werte bezahlen müssen.

Hie und da hat man auf Spielplätzen, wie wir sie hier im Sinne haben, auch Turngeräte verschiedener Art, Reck und Barren, Schaufeln, Stabspringel, Schwebebäume, Runds= läufe, Scheiben zum Werfen und dergleichen mehr auf= gestellt. Uns scheint das gar nicht nötig. Diese Geräte gehören in die wohlausgestattete Schulturnanstalt, wo die Schüler unter fester Aufsicht und in strenger Ordnung ihre Übungen vornehmen. Auf den freien Spielplätzen ist eine fahrlässige Benutzung der Turngeräte oft schwer zu verhüten, die Schüler versuchen ihre Künste, die sie aus der Turnstunde mitbringen, und andere dazu mit Übereilung, ohne Plan und Vorsicht, sie gewöhnen sich leicht Fehler an, die man in der Turnstunde wieder zu beseitigen nachher Mühe hat, sie

vernachlässigen zuweilen selbst das Spiel, um dessentwillen sie doch hinausgeführt sind. Der festzuhaltende Grundsatz ist der: So wenig die Turnstunde in eine Spielstunde verwandelt werden soll, eben so wenig soll man die Turnübung als solche auf den Spielplatz mit hinausnehmen. Wie wir es schon in den Worten über die Spielzeit ausgesprochen haben: Alles hat seine Zeit! — Das gilt beisher auch von Reigenübungen mit allerlei Singsang. Auf unseren Spielplätzen ertönt kein anderes Lied, als der frische Marschgesang beim An- und Abmarsch.

Die Bekleidung.

Die Kleidung der Spieler sei, wie beim Turnen, leicht. Es genügt, so lange die Spieler beim Werke sind, Hemd und Beinkleid, die Oberkleider werden wie die Kopfbedeckung, Halsbinden, Kragen, Pulswärmer zuvor abgelegt und an einem sichern Orte aufbewahrt. Ein nicht zu schweres wollenes Hemd, auch Jacke und kurze Hose von Tricot verdienen den Vorzug, weil sie die Glieder nicht einengen, bequem gereinigt werden können und eine Geldersparnis mit sich bringen, da es bei einem lebhaften Spiele sich nun einmal nicht vermeiden läßt, daß die gewöhnliche Kleidung mitunter beschädigt wird. Dabei sind wir indes jedem buntscheckigen Auspuzze mit farbigen Streifen, Ripen und dergleichen abhold, die Spielkleidung ist weder ein Sonntags-, noch ein Faschingskleid, sie ist wohl ein Freuden-, aber nicht minder ein Arbeitsgewand. Als Fußbekleidung ist weder der Lackstiefel noch der Wanderschuh brauchbar, sie lassen sich, wie vor der Turnstunde, ohne Mühe ablegen und werden mit nicht zu weichen Turnschuhen von Leder oder Segeltuch vertauscht. Bei der Erholung in den Spielpausen werfen die Spieler, wenn sie erhitzt sind, den Rock über und bedecken, wenn die Nacht nicht auf einem schattigen Platze stattfindet, das Haupt, welches sie, so lange sie in Bewegung waren, unbedenklich der Sonne aussetzten, da man ja in brennender Mittagsglut ohnehin nicht spielen wird. Wenn es heimgeht, richtet jeder den äußeren Menschen

auf alle Fälle so weit wieder her, daß er den einmal herkömmlichen Ansprüchen an das öffentliche Auftreten gesitteter Menschen in den Straßen einer Stadt entspricht.

Erquickungen u. beim Spielen.

Wir haben schon oben bemerkt, daß ein ausgiebiges Spiel eine längere Dauer beansprucht, oft zwei, auch drei Stunden hinter einander. Da machen sich leibliche Bedürfnisse verschiedener Art geltend. — Daß ein wohlangelegter Spielplatz nicht ohne Abort gelassen werden kann, bedarf kaum der Erwähnung. Notwendig muß er aber auch mit gutem Trinkwasser versorgt sein. Hat man nicht einen guten Brunnen oder einen frischen Quell in der Nähe, so müssen bestimmte Schüler beauftragt werden, den genügend großen Wasserkrug zu füllen, der zum Bestande der Plazausrüstung gehört, und mit den Trinkbechern herbei zu schaffen und an kühler Stelle unterzubringen. Man braucht das Wasser zuweilen zum Abwaschen der Hände, zum Anfeuchten der Stirn und zum Trinken. Das Spielen macht nämlich nicht bloß an heißen Tagen durstig, weil es die Atmung und Ausdünstung beschleunigt; auch sind ja die Ärzte heutzutage darüber einig, daß es eine Grausamkeit ist, dem Durstigen jede Labung zu versagen, und daß ein vorsichtig getrunkenes Schluck kühlen Wassers nicht einmal dem stark Erhitzten schadet, wenn er in Bewegung bleibt. Aber gleichwohl bedarf auch das an sich gestattete Wassertrinken der Beaufsichtigung. Es wird nur zu leicht übertrieben und dann zu einer lästigen Gewohnheit. Das wirkliche Bedürfnis wird befriedigt, wenn man die trockene Kehle nur mit einigen wenigen Schlucken anfeuchtet, oft genügt schon das Kauen einiger Tannennadeln oder eines Grasshalms, um das Gefühl des quälenden Durstes zu dämpfen, da es den Speichel befördert. Noch besser eine Apfelsine, eine trockene Pflaume, ein Schluck schwarzen Kaffees, ein Tröpfchen Essig, oft auch ein Butterbrötchen, das die Schüler gern mitbringen. Wein,

Bier oder gar stärker alkoholhaltige Labungen gehören nicht auf den Spielplatz; auch von dem Genuße von Milch und Selterwasser müssen wir abraten.

Unglücksfälle.

Bei aller Vorsorge und Behutsamkeit bleibt es nicht aus, daß kleine oder größere Unglücksfälle auf dem Spielplatze dem oder jenem zustossen, man ist ja nirgend davor ganz sicher. Laufende Spieler fallen, sie vertreten sich den Fuß, verstauchen sich die Finger, sie stoßen mit den Köpfen zusammen und dergleichen mehr. Im Verhältnis zur Zahl der Spieler sind sie auf unseren deutschen, wohl beaufsichtigten Spielplätzen immer sehr selten gewesen und dann meistens durch eigene Fahrlässigkeit verschuldet. Es ist die Hauptsache, daß den Spielern die nötige Vorsicht von vornherein eingeschärft und vorsorglich anerzogen wird. Im Notfalle muß man aber doch zur Apotheke und dem Verbandkasten greifen, die deshalb, wie der Turnhalle, ja der Schule überhaupt, so auch dem räumlich entfernten Spielplatze nicht fehlen dürfen. Spielfreundliche Väter, vermögende Gönner der Sache lassen sich gern dazu bestimmen, sie schenkungsweise zu stiften, wenn sie nicht sogleich beschafft sein sollten.

Wir setzen dabei voraus oder verlangen vielmehr, daß der Leiter eines Spielplatzes sich mit der Anatomie des Körpers, mindestens aber mit der Turnplatz-Chirurgie ein wenig vertraut macht, ungefähr soviel wie jemand, der einen Kursus als Heilgehilfe durchgemacht hat, wozu ja jetzt dankenswerterweise vielfach Gelegenheit geboten wird. Er muß darauf vorbereitet sein, von der erlangten Kenntniss jederzeit Gebrauch zu machen, und die erforderlichen ersten Hilfsmittel in der peinlichsten Ordnung, Sauberkeit und in genügendem Maße vorrätig und bei der Hand haben. Er mache es sich zur Regel, nie einen Spieltag zu eröffnen, wenn diese Hilfsmittel nicht zur Stelle sind, denn gewöhnlich kommen Unglücksfälle vor, wenn sie am wenigsten erwartet werden. Mit der Wohnung der nächsten Ärzte mache er auch die Schüler bekannt. Es

versteht sich von selbst, daß sich niemand dazu versteigen darf, dem Arzte ins Handwerk zu psuschen, sondern daß der Leiter mit Beschränkung der Thätigkeit und Hilfe auf den ersten Samariterdienst die eigentliche verantwortungsvolle Behandlung stets dem Arzte überläßt.

Es ist nicht viel, was man in der Spielplatz-Apotheke gebraucht.

1. Ein Fläschchen mit Hoffmanns-Tropfen. (Zum Niesen und Einnehmen bei Ohnmachten, Kopfschmerzen, Übelsein, 15 Tropfen auf ein Stück Würfelzucker.)
2. Baldrian-Tropfen. (Gegen Leibschmerzen, 15 Tropfen auf ein Stück Würfelzucker oder einen Theelöffel Wasser.) Bei Durchfall (Diarrhöe), Kolikanfällen, Magenkrampf, Magendrücken je 10 Tropfen Baldrian- und Hoffmanns-Tropfen auf ein Stück Zucker oder einen Theelöffel Wasser.
3. Cholera-Tropfen. (Diese werden nur dann gegeben, wenn die Baldrian-Tropfen nicht helfen wollen.)
4. Eine Flasche mit 2% Karbolwasser (der Raumerparnis wegen besser reine Karbolsäure, die entsprechend mit Wasser zu verdünnen ist) zur Reinigung von Wunden. (Der Lehrer muß sich vor der Behandlung die Hände ebenfalls mit Karbolwasser reinigen.) Oder Sublimatpatronen, 1 gr Sublimat enthaltend, wovon ein Stück vollständig in 1 l Wasser aufzulösen ist.
5. Verbandwatte, welche mit Karbolwasser getränkt auf frische Wunden gelegt wird.
6. Blutschwamm, Eisenchloridwatte oder Eisenchloridlösung (40 bis 50 Tropfen auf $\frac{1}{4}$ l Wasser) zum Stillen der Blutungen, auch von Nasenbluten. (Die Watte wird nur angefeuchtet und aufgelegt.)
7. Salmiakgeist zum Betupsen bei Mücken- und Insektenstichen. (Auch als Riechmittel bei Ohnmachten, Schwindelanfällen, Betäubungen, Kopfschmerz, Migräne, Schnupfen.)

8. Salicyl-Baseline zum Gebrauch als Wundtalg gegen Hautabschürfungen, wundte Füße, Wundlausen (Wolf), Entzündungen (Nasenrotlauf beim Schnupfen). Vorzüglich kühlend auch bei Brandwunden.
9. Gazebinden verschiedener Breite.
10. Deutsches Gesteppflaster zur Heilung von offenen Hautstellen. (Das Plaster wird in allen vier Ecken kurz eingeschnitten, damit es besser faßt [✠].)
11. 10 % Cocainlösung. (Gegen Zahnschmerzen auf betupfte Watte in den hohlen Zahn zu stecken.)
12. Vier dickstoffige lange und breite Handtücher zu Umschlägen.
13. Vier dreieckige oder auch viereckige Tücher für Arm- und Beinverletzungen und Brüche.
14. Eine starke gerade, einseitig geknöpft Schere und ein Messer mit zwei Klingen, von denen die eine spitz, die andere geknöpft ist, zum Trennen und Losschneiden enger Kleider und Schuhe und zum Gebrauche bei Anfertigung von Verbänden.
15. Ein blechernes Litermaß zum Begießen von Wunden mit kaltem Wasser zum Zweck ihrer Reinigung und Blutstillung.
16. Vier Holzschienen und vier breite Pappstreifen zum Schienenverband, durch Metall-Endstücke zum ineinanderschieben beliebig zu verlängern, nebst vier Rollbinden zum Umwickeln.
17. Ein paar feste, 2—2.5 cm dicke und 80—100 cm lange Hanfstricke nebst rundem Knebelstock zum Knebeln verschieden dicker Gliedmaßen, behufs Hemmung starker Blutströme. Hierher gehören auch noch ein paar etwa 10 cm breite, 20 und 50 cm lange, weiche Fries- oder Filzstücke als Unterlage unter die Stricke zur Verhütung von Hautquetschungen beim Knebeln.
18. Zwei Blechschüsseln zum Tränken von Umschlägen.

19. Ein tiefes und weites Blechgefäß mit Henkel zum Unterhalten beim Erbrechen, das beispielsweise bei Gehirnerschütterungen vorkommt.
20. Tuchlappchen mit Nadeln.
21. Sicherheitsnadeln.
22. Nadel und Zwirn.
23. Zeug wie Haarbürste (da Verunglückte nach ihrer Erholung dieser sehr bedürfen).
24. Blechbüchse mit Würfelzucker.

Man kann das eine oder andere entbehren, besser aber ist alles dieses vollständig in einem Blechkasten oder einer Blech-, auch Holzkiste am Platze.

Eine Anweisung, wie man sich bei den einzelnen denkbaren Unfällen zu verhalten habe, wird man hier um so weniger suchen, als wir ja einige Kenntniß des notwendigen Verhaltens bei dem Leiter des Spielplatzes zur Voraussetzung seiner Ernennung für dieses Amt gemacht haben. Daher nur wenige Mahnungen!

Bei allen stärkeren Kontusionen, Verstauchungen und Brüchen werden Kompressen mit kaltem Wasser sofort lindernd wirken. Der verletzte Teil wird hochgelegt; bei Armbrüchen wird der ganze Arm auf eine Unterlage gelegt, ein gebrochenes Bein erhält zur Unterlage das gesunde. Beide gebrochene Beine werden durch Ballpörschen, die zwischen beide Beine gesteckt werden, gehalten, und Beine und Pörschen mit Tüchern oder Stricken festgebunden. Ein gebrochener Arm wird nach dem Verband im rechten Winkel gebogen (die linke Hand an die rechte Schulter bei Bruch des linken Armes, sonst umgekehrt), mit dem dreieckigen Tuch, das hinten am Halse geknüpft wird, festgelegt; ist der Bruch am Oberarm, so wird außerdem der Oberarm mittels eines großen dreieckigen Tuches an den Körper festgebunden. Bei Verrenkungen, die eine Beugung im Ellenbogengelenke nicht zulassen, wird der Arm gestreckt mit Tüchern an den Körper gebunden. Die Behandlung zweier gebrochener Arme erklärt sich hieraus.

Bei Ohnmachten zc. wird der Kranke platt hingelegt, der Kopf tief. Von epileptischen Krämpfen Befallene werden aller beengenden Fesseln und Kleider entledigt und vor Beschädigungen beim Umsichschlagen gehütet, dann ruhig unter Bewachung abseits gelegt mit hochgelegtem Kopf. Kleider ersetzen die Kissen. Jeder auch nur leicht Verletzte erhält beim Heimwege zwei Begleiter, die für alle denkbaren schlimmeren Vorkommnisse unterrichtet werden. Schwerverletzte begleitet der Lehrer. Der erste Weg ist stets zum Arzt. Bei schweren Verletzungen ziehen wir die Tragbahre dem Wagen vor; im Wagen müssen wir gebrochene Beine möglichst geschickt lagern, um thunlichst dem Kranken Schmerzen zu ersparen. Bei Gehirnerschütterungen ist das Fahren unbedingt zu unterlassen, der ruhige Nachhausegang thut dem Verletzten wohl, während das Rütteln des Wagens ihm verhängnisvoll sein kann. Die Kameraden eines Verletzten, welche Spielleiter einer Klasse sind, melden dem Lehrer jede, auch die kleinste Verletzung, der Verletzte wird vom Lehrer oder seinen Kameraden nach Anweisung des erstern auf die Seite geschafft, und nur diejenigen Schüler bleiben beim Lehrer und dem Verletzten, welche dazu bestimmt werden. Den anderen wird eine Unterbrechung des Spieles oder gar neugieriges Umherstehen streng untersagt.

Register.

- A**
- Abholzen S. 61
 - Abschläger b. Dritten=abschlagen 39
 - Abseite 97
 - Abstoß 136
 - Anseite 97
 - Anstoß 136
 - Apothete 166
 - Armbinde 160
 - Armbrust 43
 - Aufnehmen des Fußball 139
- B**
- Ballhaus 52
 - Ball mit Freistätten 71
 - Ballspielschule mit einem Ball 74, mit zwei Bällen 46
 - Ballspiel, Vor- und Einzelübungen 69
 - Barlauf 17, mit Hindernissen 25
 - Base-Ball 71
 - Bäumchen wechseln 36
 - Beinschienen beim Thorballspiele 94
 - Bekleidung der Spieler 163
- B**
- Bewegungsspiel 9
 - Bilder, lebende 8
 - Billard 10
 - Blasrohr 43
 - Blindlingspiel 37
 - Boccia 86
 - Böckchen, schiele nicht 35
 - Bogen 43
 - Bogenlaufen 22
 - Brautlauf 34
 - Brettspiele 7
 - Bumerang f. v. a. Krummholz 43
 - Cricket 72. 92
 - Crocket 87. 89
 - Crocketieren 91
 - Decken 24
 - Diebschlagen f. v. a. Räuberschlagen 26
 - Diskus 43
 - Domino 7
 - Dreiball 69 70
 - Drittenabschlagen 39
 - Du hast den Letzten 14
 - Einschenken, Ein-schenter 63. 66
- E**
- Einteilung der Spiele 6
 - Eisennännchen, Abart b. schwarzen Mannes 31
 - Erquickungen auf dem Spielplatze 164
 - Erwachsenen-Spiel 5
- F**
- Fabne beim Barlauf 26
 - Fallstoß 135
 - Familienspielplatz 143
 - Fangpartei 65
 - Fang schon f. v. a. Brautlauf 35
 - Federball 59. 60
 - Fehlboll 51. 52
 - Feldpartie beim Thorballspiel 190
 - Finten 75
 - Fischzug 29
 - Folgezett 15. 16
 - Football 138
 - Fordern 19
 - Freigezack f. v. a. Fischzug 29
 - Freimal 28
 - Freistätten bei Tag und Nacht 32

- Fröschen 81
 Fuchs ins Loch 28
 Fußball, Einzelübungen 136
 Fußballspiel, deutsches: erste Art 119, zweite Art 132
 Fußballspiel im Kreise 108
- Gang im Spiele 85. 136
 Gemischte Glücks- und Verstandesspiele 7
 Gerade ob. Ungerade 19
 Gesamtspiel 44
 Glücksspiele 7
 Glück u. Geier f. v. a. Weib 35
 Grenzball 110
 GutsMuths' Spielbuch 11
- Gandshube beim Thorballspiel 93
 Haschen 14
 Hasch-rasch 34
 Himmelhüpfen 112
 Hintspiele 28
 Hintermann beim einfachen Thorballspiel 105
 Hintermann beim Thorballspiel 96
 Hohlball 114
 Hohlball mit Pressen 114
 Hohe Bälle 113
 Hüpfspiele 28
- Ist keine Wohnung frei 36
 Jagdspiel 29
 Jagdspiel mit Bällen 51
- Jäger 29
 Jakobine, wo steckt du 36
 Jugendspiele 5
- Kaiser 24
 Kaiserball f. v. a. deutsches Schlagballspiel 60
 Kameradschaft 13. 141
 Kasten f. v. a. Mal 74
 Katze und Maus 37
 Kegelspiele 86
 Kinderspiel 5. 12
 Klassengenossenschaft 155
 Klemmen beim Croquet 89
 Kniffe 127
 Kolbenballspiel 88
 Komm mit 38
 Königin, das Spiel der 48
 Kopf oder Schrift 19
 Kriegsspiele 33
 Krummholz 43
 Kugel 44
 Kugelschlagen 88
 Kugelwerfen 87
- Lager 18
 Langball, spanischer 52
 Lanzenwerfen 43
 Lauffspiele 10. 14
 Läufer beim Drittenabschlagen 39
 Lawn-Tennis 56, zu dreien 57, zu viere 58
 Leitung der Schulspele 153
 Letzter voran 35
 Lochball 109
 Lötten 81
- Mädchenspiele, Spiele f. M. und gemischte Gesellschaften 34. 112
 Mailspiel 88
 Malbahn 73
 Mallinien beim Barlaufen 18
 Mastangen 161
 Marmortugelspele 86
 Marschgesang 163
 Mauerball 114. 115
 Mengen beim Fußballspiel 132. 135
- Netz 30
 Niederschlagen d. Balls 107
- Paradiesspiel f. v. a. Himmelhüpfen 112
 Parkwiesenspiel f. v. a. Lawn-Tennis 56
 Pforten beim Croquet 90
 Pfoften, Malpfoften 161
 Platzstoß 135
 Pochschrecke 81
 Plumpsack 28
 Preßball 79
 Preßholz 80
 Pritsche, Ballpritsche 53. 60
- Querholzball 83
- Rakete 56
 Räuberschlagen 26
 Räuber und Gendarmen 33
 Reifen 43. 59
 Reigen 163
 Rennbahn 17
 Ringwerfen 43
 Ritter und Bürger 33

- Kollschub 86
 Rounders 71
 Sauball 109
 Schachspiel 7
 Schauspiel 8
 Scherbenwerfen 43
Schlagballspiel, deut-
 sches 60. 72
 Schlägel beim Croquet
 89. 90
 Schlagen 22
 Schlagholz 43
 Schlagmal beim deut-
 schen Ballspiel 64
 Schlagpartei 65
 Schleuder 43
Schleuderball 107
 Schneidezack 15
 Schullehrer 155
 Schulreisen 151
 Schulspiel 144
 Schulwettspiele 155
Schwarzer Mann 31
 Schwarz und Weiß 32
 Schwungriemen 43
 Sommerferien 150
 Sommerpflege 151
 Spiel, Wesen und Be-
 griff desselben 3,
 Wert 4
 Spielanstalt 144
 Spielbeschreibung 11
 Spielfeld 16
 Spielgarten 143
 Spielgerät, Spielzeug
 159
 Spielgesetze 154
 Spielklub 144
 Spielleben 9
 Spielplatz 145, seine
 Gestalt und Größe
 148
 Spielscharf. v. a. Spiel-
 partei 15
 Spielpolizei 76
 Spielvereine 144
 Spielzeit 148
 Spielzwang 156
 Springer von Holz
 81
 Stürmer beim Barlauf
 21
Tag und Nacht 32
 Thorballspiel, deutsches
 92, einfaches 104
 Thorwart 96
 Tramp 135
 Treffer 68
 Treiben 136
 Treiber beim Fußball
 im Kreise 109
 Turngerät 162, als
 Hindernis 25
 Turnübung 9
 Unglücksfälle 165
 Unparteiische 18
 Verstandesspiel 6
 Versuch 135
 Vierball 69. 70
Wanderball im Kreise
 50, in Zeilen 49. 59
 Weib, Weib, was
 Klopst du 35
 Wettlauf 17
 Wetten, Wettspiel 6. 89
 Wittmann 34
 Würfelspiel 7
 Wurfschaukel, baskische
 53
 Wurfreifen 43
 Wurfschlingen 59
 Wurfspiele 13. 42
 Wurfstock 43
 Zufall-Spiel 7.



Im Verlage von J. J. Weber in Leipzig sind erschienen und durch alle Buchhandlungen zu beziehen:

Illustrierte Katechismen.

Belehrungen aus dem Gebiete
der
Wissenschaften, Künste und Gewerbe.
In Original-Leinenbänden.

- Ackerbau.** Dritte Auflage. — **Katechismus des praktischen Ackerbaues.** Von Wilhelm Hamm. Dritte Auflage, gänzlich umgearbeitet von A. G. Schmitter. Mit 138 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 8
- Agrikulturchemie.** Sechste Auflage. — **Katechismus der Agrikulturchemie.** Von Dr. E. Wildt. Sechste Auflage, neu bearbeitet unter Benutzung der fünften Auflage von Hamm's „Katechismus der Ackerbauchemie, der Bodenkunde und Düngerlehre“. Mit 41 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 3
- Algebra.** Dritte Auflage. — **Katechismus der Algebra, oder die Grundlehren der allgemeinen Arithmetik.** Von Friedr. Herrmann. Dritte Auflage, vermehrt und verbessert von K. F. Heym. Mit 8 in den Text gedruckten Figuren und vielen Übungsbeispielen. M. 2
- Archäologie.** — **Katechismus der Archäologie. Übersicht über die Entwicklung der Kunst bei den Völkern des Altertums.** Von Dr. Ernst Kroker. Mit 3 Tafeln und 127 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 3
- Archivkunde s. Registrator.**
- Arithmetik.** Dritte Auflage. — **Katechismus der praktischen Arithmetik.** Kurzgefaßtes Lehrbuch der Rechenkunst für Lehrende u. Lernende. Von E. Schick. Dritte, umgearbeitete u. vermehrte Auflage, bearbeitet von Max Meyer. M. 3
- Ästhetik.** Zweite Auflage. — **Katechismus der Ästhetik. Belehrungen über die Wissenschaft vom Schönen und der Kunst.** Von Robert Pröhl. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. M. 3
- Astronomie.** Siebente Auflage. — **Katechismus der Astronomie. Belehrungen über den gestirnten Himmel, die Erde und den Kalender.** Von Dr. Dolph Drechsler. Siebente, verbesserte und vermehrte Auflage. Mit einer Sternkarte und 170 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2. 50
- Auswanderung.** Sechste Auflage. — **Kompaß für Auswanderer nach Ungarn, Rumänien, Serbien, Bosnien, Polen, Rußland, Algerien, der Kapkolonie, nach Australien, den Samoa=Inseln, den süd- und mittelamerikanischen Staaten, den Westindischen Inseln, Mexiko, den Vereinigten Staaten von Nordamerika und Canada.** Von Eduard Belz. Sechste, völlig umgearbeitete Auflage. Mit 4 Karten und einer Abbildung. M. 1. 50
- Bankwesen.** — **Katechismus des Bankwesens.** Von Dr. C. Gleisberg. Mit 4 Sched=Formularen und einer Übersicht über die deutschen Notenbanken. M. 2
- Baukonstruktionslehre.** Zweite Auflage. — **Katechismus der Baukonstruktionslehre.** Mit besonderer Berücksichtigung von Reparaturen und Umbauten. Von Walter Lange. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 277 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 3

Die mit * versehenen Bändchen sind zurzeit nur broschirt zu haben.

Ein ausführliches Verzeichnis mit Inhaltsangabe jedes einzelnen Bandes wird auf Verlangen unberechnet abgegeben.

- Baustile.** Neunte Auflage. — **Katechismus der Baustile, oder Lehre der architektonischen Stilarten** von den ältesten Zeiten bis auf die Gegenwart. Von Dr. Ed. Freiherrn von Sacken. Neunte, verbesserte Auflage. Mit einem Verzeichniß von Kunstausdrücken und 103 in den Text gedruckten Abbild. M. 2
- Bergbaukunde.** — **Katechismus der Bergbaukunde.** Von Bergrat G. Köhler. Mit 217 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 4
- Bewegungsspiele.** — **Katechismus der Bewegungsspiele für die deutsche Jugend.** Herausgegeben von J. C. Lion und J. H. Wortmann. Mit 29 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2
- Bibliothekslehre.** — **Grundzüge der Bibliothekslehre mit bibliographischen und erläuternden Anmerkungen.** Neubearbeitung von Dr. Julius Beyhold's Katechismus der Bibliothekslehre. Von Dr. Arnim Gräfel. Mit 33 in den Text gedruckten Abbildungen und 11 Schrifttafeln. M. 4. 50
- Bienenkunde.** Dritte Auflage. — **Katechismus der Bienenkunde und Bienenzucht.** Von G. Kirsten. Dritte, verm. und verb. Auflage, herausgegeben von J. Kirsten. Mit 51 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2
- Bleicherei** s. Wäscherei zc.
- Börsengeschäft** s. Bankwesen.
- * **Botanik.** — **Katechismus der Allgemeinen Botanik.** Von Prof. Dr. Ernst Hallier. Mit 95 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2
- ✓ **Botanik, landwirtschaftliche.** Zweite Auflage. — **Katechismus der landwirtschaftlichen Botanik.** Von Karl Müller. Zweite, vollständig umgearbeitete Auflage von R. Herrmann. Mit 4 Tafeln und 48 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 1. 50
- Buchdruckerkunst.** Fünfte Auflage. — **Katechismus der Buchdruckerkunst und der verwandten Geschäftszweige.** Von E. N. Franke. Fünfte, vermehrte und verbesserte Auflage, bearbeitet von Alexander Waldow. Mit 43 in den Text gedruckten Abbildungen und Tafeln. M. 2. 50
- Buchführung.** Vierte Auflage. — **Katechismus der kaufmännischen Buchführung.** Von Oskar Klemm. Vierte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 7 in den Text gedruckten Abbildungen und 3 Wechselformularen. M. 2. 50
- Buchführung, landwirtschaftliche.** — **Katechismus der landwirtschaftlichen Buchführung.** Von Prof. R. Birnbaum. M. 2
- Chemie.** Sechste Auflage. — **Katechismus der Chemie.** Von Prof. Dr. G. Strzel. Sechste, vermehrte Aufl. Mit 31 in den Text gedruckten Abbild. M. 3
- Chemikalienkunde.** — **Katechismus der Chemikalienkunde.** Eine kurze Beschreibung der wichtigsten Chemikalien des Handels. Von Dr. G. Heype. M. 2
- Chronologie.** Dritte Auflage. — **Kalenderbüchlein.** **Katechismus der Chronologie** mit Beschreibung von 33 Kalendern verschiedener Völker und Zeiten. Von Dr. Ad. Drechsler. Dritte, verbesserte und sehr verm. Aufl. M. 1. 50
- Dampfmaschinen.** Vierte Auflage. — **Katechismus der stationären Dampfessel, Dampfmaschinen und anderer Warmemotoren.** Ein Lehr- und Nachschlagebüchlein für Praktiker, Techniker und Industrielle. Von Ingenieur Th. Schwarze. Vierte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit vielen in den Text gedruckten und 9 Tafeln Abbildungen. [Unter d. Br.
- ✓ **Drainierung.** Dritte Auflage. — **Katechismus der Drainierung und der Entwässerung des Bodens** überhaupt. Von Dr. William Löbe. Dritte, gänzlich umgearbeitete Auflage. Mit 92 in den Text gedr. Abbildungen. M. 2
- * **Dramaturgie.** — **Katechismus der Dramaturgie.** Von N. Prölsch. M. 2. 50
- Drogenkunde.** — **Katechismus der Drogenkunde.** Von Dr. G. Heype. Mit 30 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2. 50

- Einjährig-Freiwillige.** — Der Weg zum Einjährig-Freiwilligen und zum Offizier des Beurlaubtenstandes in Armee und Marine. Von Oberstlieutenant J. D. Exner. M. 2
- Elektrotechnik.** Vierte Auflage. — **Katechismus der Elektrotechnik.** Ein Lehrbuch für Praktiker, Techniker und Industrielle. Von Ingenieur Th. Schwarze. Vierte, verbesserte u. verm. Aufl. Mit 243 in den Text gedr. Abbild. M. 4. 50
- Ethik.** — **Katechismus der Sittenlehre.** Von Lic. Dr. Friedrich Kirchner. M. 2. 50
- Färberei und Zeugdruck.** Zweite Auflage. — **Katechismus der Färberei und des Zeugdrucks.** Von Dr. Herm. Grothe. Zweite, vollständig neu bearbeitete Auflage. Mit 78 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2. 50
- Farbwarenkunde.** — **Katechismus der Farbwarenkunde.** Von Dr. G. Heppel. M. 2
- Feldmesskunst.** Fünfte Auflage. — **Katechismus der Feldmesskunst.** Von Dr. C. Pletsch. Fünfte, neu bearbeitete Auflage. Mit 75 in den Text gedruckten Figuren. M. 1. 50
- Feuerwerkerei.** — **Katechismus der Luftfeuerwerkerei.** Kurzer Lehrgang für die gründliche Ausbildung in allen Theilen der Pyrotechnik. Von C. A. v. Nida. Mit 124 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2
- Finanzwissenschaft.** Fünfte Auflage. — **Katechismus der Finanzwissenschaft oder die Kenntnis der Grundbegriffe und Hauptlehren der Verwaltung der Staatseinkünfte.** Von A. Bischof. Fünfte, verbesserte Auflage. M. 1. 50
- Fischzucht.** — **Katechismus der künstlichen Fischzucht und der Teichwirtschaft.** Wirtschaftslehre der zahmen Fische. Von C. A. Schroeder. Mit 62 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2. 50
- * **Flachsbau.** — **Katechismus des Flachsbauens und der Flachsbereitung.** Von K. Sonntag. Mit 12 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 1
- Fleischschau.** Zweite Auflage. — **Katechismus der mikroskopischen Fleischschau.** Von J. W. Küffert. Zweite, verbesserte und vermehrte Auflage. Mit 40 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 1 20
- ◁ **Forstbotanik.** Vierte Auflage. — **Katechismus der Forstbotanik.** Von H. Fischbach. Vierte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 79 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2. 50
- Freimaurerei.** — **Katechismus der Freimaurerei.** Von Dr. Willem Smitt, Meister vom Stuhl der Loge Apollo zu Leipzig. M. 2
- Galvanoplastik.** Dritte Auflage. — **Katechismus der Galvanoplastik.** Ein Handbuch für das Selbststudium und den Gebrauch in der Werkstatt. Von Dr. G. Seelhorst. Dritte, durchgesehene und vermehrte Auflage. Von Dr. G. Langbein. Mit Titelbild und 42 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2
- Gedächtniskunst.** Sechste Auflage. — **Katechismus der Gedächtniskunst oder Mnemotechnik.** Von Hermann Kothé. Sechste, von J. B. Montag sehr verbesserte und vermehrte Auflage. M. 1. 50
- ◁ **Geflügelzucht.** — **Katechismus der Geflügelzucht.** Ein Merkbüchlein für Liebhaber, Züchter und Aussteller schönen Rassegeflügels. Von Bruno Dürigen. Mit 40 in den Text gedruckten und 7 Tafeln Abbildungen. M. 4
- Geographie.** Vierte Auflage. — **Katechismus der Geographie.** Vierte Auflage, gänzlich umgearbeitet von Karl Arenz, Kaiserl. Rat und Direktor der Prager Handelsakademie. Mit 67 Karten und Ansichten. M. 2. 40
- Geographie, mathematische.** — **Katechismus der mathemat. Geographie.** Von Dr. Ad. Drechsler. Mit 113 in den Text gedr. Abbildungen. M. 2. 50

- Geologie.** Vierte Auflage. — **Katechismus der Geologie, oder Lehre vom innern Bau der festen Erdkruste und von deren Bildungsweise.** Von Prof. G. Haas. Vierte, verbesserte Auflage. Mit 144 in den Text gedruckten Abbildungen und einer Tabelle. M. 3
- Geometrie, analytische.** — **Katechismus der analytischen Geometrie.** Von Dr. Max Friedrich. Mit 56 in den Text gedr. Abbild. M. 2. 40
- ***Geometrie.** Zweite Aufl. — **Katechismus der ebenen und räumlichen Geometrie.** Von Prof. Dr. K. Ed. Reysche. Zweite, vermehrte und verbesserte Aufl. Mit 209 in den Text gedr. Figuren und 2 Tabellen zur Maßverwandlung. M. 2
- Gesangskunst.** Vierte Auflage. — **Katechismus der Gesangskunst.** Von F. Sieber. Vierte, verbesserte und vermehrte Auflage. Mit vielen in den Text gedruckten Notenbeispielen. M. 2. 40
- Geschichte** s. Weltgeschichte.
- ***Geschichte, deutsche.** — **Katechismus der deutschen Geschichte.** Von Dr. Wilh. Kenner. M. 2. 50
- Gesundheitslehre.** — **Naturgemäße Gesundheitslehre auf physiologischer Grundlage.** Von Dr. Friedrich Scholz. Mit 7 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 3. 50
(Unter gleichem Titel auch Band 20 von Webers Illustr. Gesundheitsbüchern.)
- Sirowesen.** — **Katechismus des Sirowesens.** Von Karl Berger. Mit 21 Geschäfts-Formularen. M. 2
- Handelsrecht.** Dritte Auflage. — **Katechismus des deutschen Handelsrechts, nach dem Allgem. Deutschen Handelsgesetzbuche.** Von Reg.-Rat Robert Fischer. Dritte, umgearbeitete Auflage. M. 1. 50
- Handelwissenschaft.** Sechste Auflage. — **Katechismus der Handelwissenschaft.** Von K. Arenz. Sechste, verbesserte und vermehrte Auflage, bearbeitet von Gust. Rothbaum und Ed. Deimel. M. 2
- Heerwesen.** — **Katechismus des Deutschen Heerwesens.** Von Oberstleutnant a. D. H. Bogt. Nach dem Tode des Verfassers herausgegeben von R. v. Hirsch, Hauptmann a. D. M. 2. 50
- Heizung, Beleuchtung und Ventilation.** — **Katechismus der Heizung, Beleuchtung und Ventilation.** Von Ingenieur Th. Schwarze. Mit 159 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 3
- Heraldik.** Vierte Auflage. — **Katechismus der Heraldik. Grundzüge der Wappenkunde.** Von Dr. Ed. Freih. v. Sacken. Vierte, verbesserte Auflage. Mit 202 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2
- Hufbeschlagn.** Dritte Auflage. — **Katechismus des Hufbeschlages.** Zum Selbstunterricht für jedermann. Von E. Th. Walther. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 67 in den Text gedr. Abbild. M. 1. 50
- ***Hüttenkunde.** — **Katechismus der allgemeinen Hüttenkunde.** Von Dr. E. F. Dürre. Mit 209 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 4
- Jagdkunde.** — **Katechismus für Jäger und Jagdfreunde.** Von Franz Krichler. Mit 33 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2. 50
- Kalenderbüchlein** s. Chronologie.
- ***Kalenderkunde.** — **Katechismus der Kalenderkunde. Belehrungen über Zeitrechnung, Kalenderwesen und Feste.** Von D. Freih. v. Reinsberg-Düringsfeld. Mit 2 in den Text gedruckten Tafeln. M. 1
- Kindergärtnerei.** Dritte Auflage. — **Katechismus der praktischen Kindergärtnerei.** Von Fr. Seidel. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 35 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 1. 50
- Kirchengeschichte.** — **Katechismus der Kirchengeschichte.** Von Lio. Dr. Friedrich Kirchner. M. 2. 50

- Klavierspiel. — Katechismus des Klavierspiels.** Von Fr. Taylor, deutsch von Math. Stegmaner. Mit vielen in den Text gedr. Notenbeispielen. M. 1. 50
- Kompositionslehre.** Fünfte Auflage. — **Katechismus der Kompositionslehre.** Von Prof. J. C. Lobe. Fünfte, verbesserte Auflage. Mit vielen in den Text gedruckten Musikbeispielen. M. 2
- Korrespondenz.** Zweite Auflage. — **Katechismus der Kaufm. Korrespondenz** in deutscher Sprache. Von E. F. Findeisen. Zweite, verb. Auflage. M. 2
- Kostümkunde. — Katechismus der Kostümkunde.** Von Volkq. Quincke. Mit 453 Kostümfiguren in 150 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 4
- Kriegsmarine, Deutsche. — Katechismus der Deutschen Kriegsmarine.** Von Kapitän zur See z. D. Dittmer. Mit 126 in den Text gedr. Abbild. M. 3
- Kulturgeschichte.** Zweite Auflage. — **Katechismus der Kulturgeschichte.** Von J. J. Honegger. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. M. 2
- Kunstgeschichte.** Dritte Auflage. — **Katechismus der Kunstgeschichte.** Von Bruno Bucher. Dritte, verbesserte Auflage. Mit 276 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 4
- Litteraturgeschichte.** Zweite Auflage. — **Katechismus der allgemeinen Litteraturgeschichte.** Von Dr. H. Stern. Zweite, durchgef. Aufl. M. 2. 50
- Litteraturgeschichte, deutsche.** Sechste Auflage. — **Katechismus der deutschen Litteraturgeschichte.** Von Oberschulrat Dr. Paul Müblius. Sechste, vervollständigte Auflage. M. 2
- Logarithmen. — Katechismus der Logarithmen.** Von Max Mener. Mit 3 Tafeln Logarithmen und trigonometrischen Zahlen und 7 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2
- Logik.** Zweite Auflage. — **Katechismus der Logik.** Von Llo. Dr. Friedr. Kirchner. Zweite, durchgef. Aufl. Mit 36 in den Text gedr. Abbild. M. 2. 50
- Lustfeuerwerkerei** s. Feuerwerkerei.
- Malerei. — Katechismus der Malerei.** Von Karl Haupp. Mit 48 in den Text gedruckten Abbildungen und 4 Tafeln. M. 3
- Marine** s. Kriegsmarine.
- Mechanik.** Vierte Auflage. — **Katechismus der Mechanik.** Von Ph. Huber. Vierte, verm. u. verb. Auflage. Mit 181 in den Text gedr. Figuren. M. 2. 50
- * **Meteorologie.** Zweite Auflage. — **Katechismus der Meteorologie.** Von Heinr. Bretschel. Zweite, verbesserte und vermehrte Auflage. Mit 58 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 1. 50
- Mikroskopie.** **Katechismus der Mikroskopie.** — Von Prof. Carl Chun. Mit 97 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2
- Milchwirtschaft. — Katechismus der Milchwirtschaft.** Von Dr. Eugen Werner. Mit 23 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 3
- Militärwesen** s. Heerwesen.
- Mineralogie.** Vierte Auflage. — **Katechismus der Mineralogie.** Von Privatdozent Dr. Eugen Hussak. Vierte, neu bearbeitete Auflage. Mit 154 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2
- Mnemotechnik** s. Gedächtniskunst.
- Münzkunde. — Grundzüge der Münzkunde.** Von H. Dannenberg. Mit 11 Tafeln Abbildungen. M. 4
- Musik.** Vierundzwanzigste Auflage. — **Katechismus der Musik.** Erläuterung der Begriffe und Grundsätze der allgemeinen Musiklehre. Von Prof. J. C. Lobe. Vierundzwanzigste Auflage. M. 1. 50
- Musikgeschichte. — Katechismus der Musikgeschichte.** Von R. Musiol. Mit 15 in den Text gedruckten Abbildungen und 34 Notenbeispielen. M. 2. 50

- Musikinstrumente.** Fünfte Auflage. — **Katechismus der Musikinstrumente.** Von Richard Hofmann. Fünfte, vollständig neu bearbeitete Auflage. Mit 189 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 4
- Anthologie.** — **Katechismus der Anthologie aller Kulturvölker.** Von Dr. E. Proker. Mit 73 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 4
- ***Naturlehre.** Dritte Auflage. — **Katechismus der Naturlehre, oder Erklärung der wichtigsten physikalischen und chemischen Erscheinungen des täglichen Lebens.** Nach dem Englischen des Dr. C. E. Brewer. Dritte, von Heinrich Bretschel umgearb. Auflage. Mit 55 in den Text gedr. Abbildungen. M. 2
- Revellierkunst.** Dritte Auflage. — **Katechismus der Revellierkunst.** Von Dr. E. Bletsch. Dritte, vollständig umgearbeitete Auflage. Mit 61 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2
- Russgärtnerrei.** Vierte Auflage. — **Katechismus der Russgärtnerrei, oder Grundzüge des Gemülsa- und Obstbaues.** Von Hermann Jäger. Vierte, verm. und verb. Auflage. Mit 54 in den Text gedr. Abbildungen. M. 2
- Orgel.** Dritte Auflage. — **Katechismus der Orgel. Erklärung ihrer Struktur, besonders in Beziehung auf technische Behandlung beim Spiel.** Von Prof. E. F. Richter. Dritte, durchgesehene Auflage. Mit 25 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 1. 50
- Ornamentik.** Vierte Auflage. — **Katechismus der Ornamentik. Leitfaden über die Geschichte, Entwicklung und die charakteristischsten Formen der Verzierungsstile aller Zeiten.** Von F. Kanitz. Vierte, verbesserte Auflage. Mit 181 in den Text gedruckten Abbildungen und einem Verzeichnis von 100 Spezialwerken zum Studium der Ornamentikstile. M. 2
- ***Orthographie.** Vierte Auflage. — **Katechismus der deutschen Orthographie.** Von Dr. D. Sander. Vierte, verbesserte Auflage. M. 1. 50
- Pädagogik.** — **Katechismus der Pädagogik.** Von Lic. Dr. Fr. Kirchner. M. 2
- Petrographie.** — **Katechismus der Petrographie. Lehre von der Beschaffenheit, Lagerung und Bildungsweise der Gesteine.** Von Dr. J. Blaaß. Mit 40 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2
- Philosophie.** Dritte Auflage. — **Katechismus der Philosophie.** Von J. H. v. Kirchmann. Dritte, verbesserte Auflage. M. 2. 50
- **Zweite Auflage. — Katechismus der Geschichte der Philosophie von Thales bis zur Gegenwart.** Von Lic. Dr. Fr. Kirchner. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. M. 3
- Photographie.** Vierte Auflage. — **Katechismus der Photographie, oder Anleitung zur Erzeugung photograph. Bilder.** Von Dr. J. Schnauß. Vierte, den neuesten Fortschritten entspr. verb. Aufl. Mit 34 in den Text gedr. Abbild. M. 2
- < **Phrenologie.** Siebente Auflage. — **Katechismus der Phrenologie.** Von Dr. G. Scherer. Siebente Auflage. Mit einem Titelbild und 18 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2
- Physik.** Vierte Auflage. — **Katechismus der Physik.** Von Dr. J. Koller. Vierte, vollständig neu bearbeitete Aufl. Mit 231 in den Text gedr. Abbild. M. 4
- Poetik.** Zweite Auflage. — **Katechismus der deutschen Poetik.** Von Prof. Dr. J. Müllers. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. M. 1. 80
- Projektionslehre.** — **Katechismus der Projektionslehre.** Von Julius Hoch. Mit 100 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2
- Psychologie.** — **Katechismus der Psychologie.** Von Lic. Dr. Fr. Kirchner. M. 3

- Maumberechnung.** Dritte Auflage. — **Katechismus der Maumberechnung.** Anleitung zur Größenbestimmung von Flächen und Körpern jeder Art. Von Fr. Herrmann. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage von Dr. E. Pletsch. Mit 55 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 1. 80
- Redekunst.** Vierte Auflage. — **Katechismus der Redekunst.** Anleitung zum mündlichen Vortrage. Von Dr. Roderich Benedix. Vierte, durchgesehene Auflage. M. 1. 50
- Registratur- und Archivkunde.** — **Katechismus der Registratur- und Archivkunde.** Handbuch für das Registratur- und Archivwesen bei den Reichs-, Staats-, Hof-, Kirchen-, Schul- und Gemeindebehörden, den Rechtsanwältinnen u., sowie bei den Staatsarchiven. Von Georg Holzinger. Mit Beiträgen von Dr. Friedr. Velt. M. 3
- Reichspost.** — **Katechismus der Deutschen Reichspost.** Von Wilh. Lenz. Mit 10 in den Text gedruckten Formularen. M. 2. 50
- Reichsverfassung.** Zweite Auflage. — **Katechismus des Deutschen Reiches.** Ein Unterrichtsbuch in den Grundsätzen des deutschen Staatsrechts, der Verfassung und Gesetzgebung des Deutschen Reiches. Von Dr. Wilh. Keller. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. M. 3
- Rosenzucht.** — **Katechismus der Rosenzucht.** Von Herm. Jäger. Mit 52 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2
- Schachspielkunst.** Zehnte Auflage. — **Katechismus der Schachspielkunst.** Von K. J. S. Portius. Zehnte, vermehrte und verbesserte Aufl. M. 2
- Schreibunterricht.** Zweite Auflage. — **Katechismus des Schreibunterrichts.** Zweite, neubearbeitete Auflage. Von Herm. Kaplan. Mit 147 in den Text gedruckten Figuren. M. 1
- Schwimmkunst.** — **Katechismus der Schwimmkunst.** Von Martin Schwägerl. Mit 113 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2
- Spinnererei und Weberei.** Dritte Auflage. — **Katechismus der Spinnererei, Weberei und Appretur,** oder Lehre von der mechan. Verarbeitung der Gespinnstfasern, bedeut. verm. Aufl., unter teilweiser Benützung des Groth'schen Originals bearb. v. Dr. A. Ganswindt. Mit 196 in den Text gedr. Abbild. M. 4
- Sprachlehre.** Dritte Auflage. — **Katechismus der deutschen Sprachlehre.** Von Dr. Konrad Michelsen. Dritte, verbesserte Auflage, herausgegeben von Ed. Michelsen. M. 2. 50
- Stenographie.** Zweite Auflage. — **Katechismus der deutschen Stenographie.** Ein Leitfaden für Lehrer und Lernende der Stenographie im allgemeinen und des Systems von Gabelsberger im besondern. Von Heinrich Krieg. Zweite, verbesserte Aufl. Mit vielen in den Text gedr. stenogr. Vorlagen. M. 2. 50
- Stilistik.** Zweite Auflage. — **Katechismus der Stilistik.** Eine Anweisung zur Ausarbeitung schriftlicher Aufsätze. Von Dr. Konrad Michelsen. Zweite, durchgesehene Auflage, herausgegeben von Ed. Michelsen. M. 2
- Tanzkunst.** Fünfte Auflage. — **Katechismus der Tanzkunst.** Ein Leitfaden für Lehrer und Lernende. Von Bernhard Klemm. Fünfte, verbesserte und vermehrte Auflage. Mit 82 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2. 50
- Technologie, mechanische.** — **Katechismus der mechanischen Technologie.** Von A. v. Thertng. Mit 163 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 4
- Telegraphie.** Sechste Auflage. — **Katechismus der elektrischen Telegraphie.** Von Prof. Dr. K. E. Bepisch. Sechste, völlig umgearbeitete Auflage. Mit 315 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 4

- Tierzucht, landwirtschaftliche.** — **Katechismus der landwirtschaftlichen Tierzucht.** Von Dr. Eugen Werner. Mit 20 in den Text gedr. Abbild. M. 2. 50
- Trigonometrie.** — **Katechismus der ebenen und sphärischen Trigonometrie.** Von Franz Vendl. Mit 36 in den Text gedr. Abbild. M. 1. 50
- Turnkunst.** Sechste Auflage. — **Katechismus der Turnkunst.** Von Dr. M. Kloss. Sechste, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 100 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 3
- Uhrmacherkunst.** Dritte Auflage. — **Katechismus der Uhrmacherkunst.** Von F. W. Ruffert. Dritte, vollständig neu bearbeitete Auflage. Mit 229 in den Text gedruckten Abbildungen und 7 Tabellen. M. 4
- Unterricht** s. Pädagogik.
- Urkundenlehre.** — **Katechismus der Diplomatik, Paläographie, Chronologie und Sphragistik.** Von Dr. Fr. Leist. Mit 5 Tafeln Abbildungen. M. 4
- Versicherungswesen.** Zweite Auflage. — **Katechismus des Versicherungswesens.** Von Oskar Lemde. Zweite, verm. und verb. Aufl. M. 2. 40
- Verfkunst.** Zweite Auflage. — **Katechismus der deutschen Verfkunst.** Von Dr. Roderich Benedig. Zweite Auflage. M. 1. 20
- Versteinerungskunde.** — **Katechismus der Versteinerungskunde (Petrefaktentunde, Paläontologie).** Von Prof. G. Haas. Mit 178 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 3
- *Völkerrecht.** — **Katechismus des Völkerrechts.** Mit Rücksicht auf die Zeit- und Streitfragen des internationalen Rechtes. Von A. Bischof. M. 1. 20
- Volkswirtschaftslehre.** Vierte Auflage. — **Katechismus der Volkswirtschaftslehre.** Katechismus in den Anfangsgründen der Wirtschaftslehre. Von Dr. Hugo Schöber. Vierte, durchgesehene Auflage. M. 3
- Warenkunde.** Fünfte Auflage. — **Katechismus der Warenkunde.** Von E. Schla. Fünfte, verm. u. verb. Aufl., bearbeitet von Dr. G. Seype. M. 3
- Wäscherei, Reinigung und Bleicherei.** Zweite Auflage. — **Katechismus der Wäscherei, Reinigung und Bleicherei.** Von Dr. Herm. Grothe in Berlin. Zweite, umgearbeitete Auflage. Mit 41 in den Text gedr. Abbild. M. 2
- Wechselrecht.** Dritte Auflage. — **Katechismus des allgemeinen deutschen Wechselrechts.** Mit besonderer Berücksichtigung der Abweichungen und Zusätze der österreichischen und ungarischen Wechselordnung und des eidgenössischen Wechsel- und Cedd-Gesetzes. Von Karl Arenz. Dritte, ganz umgearbeitete und vermehrte Auflage. M. 2
- Weinbau.** Zweite Auflage. — **Katechismus des Weinbaues.** Von Fr. Jac. Dochnahl. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 38 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 1. 20
- Weltgeschichte.** Zweite Auflage. — **Katechismus der Allgemeinen Weltgeschichte.** Von Theodor Flahe. Zweite Auflage. Mit 5 Stammtafeln und einer tabellarischen Übersicht. M. 3
- Siergärtnerei.** Fünfte Auflage. — **Katechismus der Siergärtnerei, oder Belehrung über Anlage, Ausschmückung und Unterhaltung der Gärten, so wie über Blumenzucht.** Von G. Jäger. Fünfte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 76 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2. 50
- Zimmergärtnerei.** — **Katechismus der Zimmergärtnerei.** Nebst einem Anhang über Anlage und Ausschmückung kleiner Gärtchen an den Wohngebäuden. Von M. Lehl. Mit 56 in den Text gedr. Abbildungen. M. 2
- *Zoologie.** — **Katechismus der Zoologie.** Von Prof. C. G. Siebel. Mit 125 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2

Verlag von J. J. Weber in Leipzig.

Druck von J. J. Weber in Leipzig.

Die mit * versehenen Bändchen sind zurzeit nur broschirt zu haben.

KOLEKCJA
SWF UJ

A.

55

Für Familien und Lesecirclen, Bibliotheken,
Hotels, Cafés und Restaurationen

Eintladung zum Abonnement auf die

Illustrierte Zeitung

Wöchentliche Nachrichten
über alle

Zustände, Ereignisse und Persön-
lichkeiten der Gegenwart,

über
Tagesgeschichte, öffentliches und gesell-
schaftliches Leben, Wissenschaft und Kunst,
Musik, Theater und Mode.

Jeden Sonnabend eine Nummer von
24 Solioseiten.

Mitjährlich über 1000 Original-Abbildungen.
Probe-Nummern gratis und franco.

Abonnements-Preis vierteljährlich 7 Mark. —
Zu beziehen durch alle Buchhandlungen und
Postanstalten

Leipzig,

Expedition der Illustrierten Zeitung
J. J. Weber.

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800052104